

42

Gogoldorak

010001000110100
101100101001000
000100111001101
11101101111011000
100111101000001010



00110100110 €



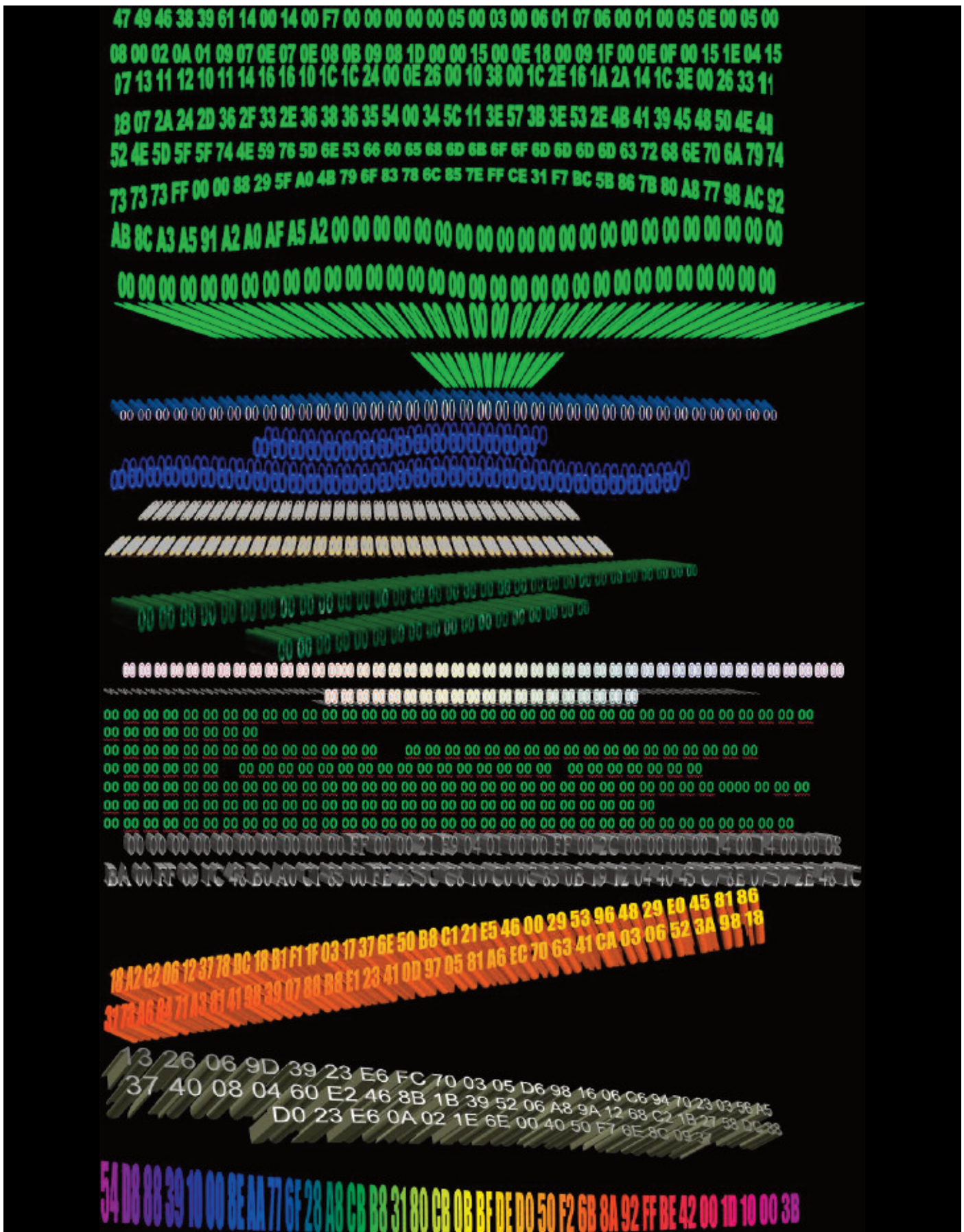
EXTERMINATE !! EXTERMINATE !! EXTERMINATE !! EXTERMINATE !! EXTERMINATE !!

Grand concours "opérateur-de-la-Matrix"!!!

Écrit les valeurs de ces octets dans un fichier et tu obtiendras une chouette image au format GIF.

Soit le premier à annoncer sur le forum de 42 ce que représente l'image pour remporter le concours !!

Premier prix : une chouette image (au format GIF)





ÉDITO

Bienvenue Mesdames et Messieurs dans le premier numéro de 42 entièrement réalisé par des être cybernétiques programmés pour rédiger des articles subtils alliant drôlerie raffinée et réflexions pertinentes. Une batterie de grammar-bots a également passé en revue le magazine pour en garantir sa perfection orthographique. L'équipe du mag *bzzzt* ornythorinque *dzziiii* EXTERMINATE *krrrr* est fière de vous *craaaac* NON aux phacochères, OUI aux phacobonmarché *BOUM*

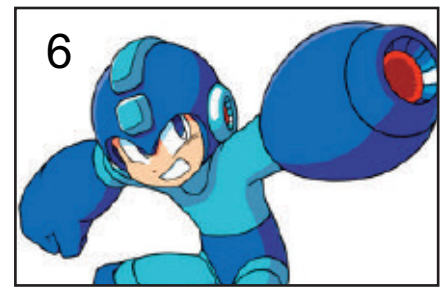
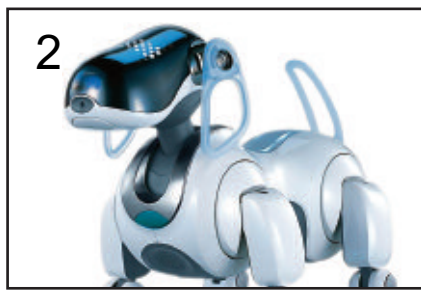
Râh mince, notre mythobot est encore tombé en rade ! Maintenant faut que je ~~comble~~ fasse mon boulot. Donc non, désolé, à 42 on est bien trop branquignoles pour réussir à programmer une armée d'IA qui pondent les numéros à notre place. À vrai dire on est tellement mauvais en robotique qu'obi est capable de se faire décapiter par un grille-pain et ce sans glisser de tartines en acier dedans, Polo de mourir noyé sous une douche automatique et Mr. Egg passe son temps à casser des mixeurs en hurlant "fraking toasters !!1". Quand à Draxx, on préfère éviter de lui en parler, il pourrait se rendre compte que les robots sont fait en métal et virer berserk, "faut que je rédige un article sur le métaaaal rââââh !!".

Résultat, ce numéro spécial ne contient que des robots géants, des mégazords et autres dinobots parce que plus c'est inutile, plus on aime et de toute façon on ne connaît que ça !

CerberusXt

ZI RAWBOTTE GAME

"Salut c'est moi Nono c'est moi le petit robot" *EXPLOSION* "Et moi je suis Iron Man biôtch !!". Comme le démontre cette simulation, il est important de ne pas mélanger les robots entre eux. Aussi, pour éviter un nouveau drame, je vous invite à ranger vite fait tous les robots/mécha ci-dessous dans la rubrique du magazine qui leur correspond le mieux !



A JEUX VIDEO p14

B CINEMA p29

C TELE p34

D COMICS p42

E IRL p52

F PORTNAWAK p64

RÉPONSES : 1-D (Iron Man, en version ciné cette mais chut) | 2-E (AIBO) | 3-B (Un terminator) | 4-F (Robot Chicken de la série portnawak éponyme) | 5-C (Neon Genesis Evangelion) | 6-A (Megaman)



Lé Niouzes

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

LE GEEK C'EST CHIC



Ainsi s'exprimait Karl Marx lors de son discours de l'Assemblée ouvrière de Petrogradovsk en 1872. S'il avait su que plus d'un siècle après, cette célèbre devise serait reprise à son compte par Mattel, nul doute qu'il aurait fermé sa gueule et serait directement passé à son exposé de trois heures sur la révocabilité de la plus-value absolue dans une structure proudhonienne.

Car Mattel vient en effet de dévoiler le prochain produit de sa fort célèbre gamme de poupées : Barbie ingénieure informaticienne ! J' imagine que les amateurs de stéréotypes s'imaginent déjà une Barbie pâle et boutonneuse avec des tâches de coca et des morceaux de pizza sur son t-shirt Linux, mais point du tout, Barbie Geekette sera

tout à fait tendance avec ses lunettes roses, son oreillette et son netbook (rose aussi, vous noterez au passage les lignes de 0 et de 1 sur l'écran : Barbie est une vraie, qui programme directement en binaire).

Cette initiative a été saluée par Nora Lin, présidente de la "Society of Women Engineers", qui déclare : "En tant qu'ingénieure informaticienne, Barbie montrera aux petites filles que les femmes peuvent concevoir des produits offrant un impact sensible et positif sur la vie de tous les jours, comme inventer une technologie de conservation de l'énergie domestique ou programmer un appareil de surveillance des nourrissons". Wouah, avec des féministes comme ça, il n'y a plus besoin de machos.

Tout le monde s'en...

3 personnes par an meurent en testant une pile de 9V sur leur langue mais tout le monde s'en fout.

Le premier objet manufacturé de l'histoire de l'humanité fut une arme : le revolver Colt, fabriqué en grande série pour la Guerre de Secession. mais tout le monde s'en fout.

L'urine de chat brille sous une lampe ultraviolette. mais tout le monde s'en fout.



FAIL

N'empêche, je me demande ce que ça va donner les fillettes de 7 ans qui s'amuse avec leur Barbie ingénieure informaticienne :

■ Oh non, un conflit d'aliasing dans mon allocateur mémoire ! T'es méchant compilateur !

■ Hé Barbie, ça te dirait de faire un tour en décapotable ?

■ Ta gueule Ken, je joue à TF2 là !

Finalement, ça promet d'être bien marquant cette nouvelle Barbie... ■

Mpppprrrrrrfffchier

Tu veux savoir si tu es idiot ? Envoie PIGEON au 4242 (100€ + coût du SMS)

CA T'APPRENDRA À ÊTRE CON

GRAND THEFT DILDO



Bon cosplay



Mauvais cosplay

Alors qu'en France le débat sur le voile et/ou la burqa fait rage parce que "ça viole les droits de la femme", "c'est pas laïc", "c'est trop laid lol", "c'est inconstitutionnel", "on a pas le droit de se saper dans un sac poubelle", il se pourrait que la burqa pose aussi problème dans d'autres pays, notamment l'Arabie Saoudite. (Qui a dit "Comme cay bizzzzzaaaaaarrrrrreeeeee ??????" au fond ?)

Comme dit mon papa "jamais acheter avant de tâter ou de goûter", et, même s'il parle des fruits, ça peut s'appliquer aux légumes-femmes. C'est vrai que pas une seule seconde je me marierais sans avoir "goûter" ou "tâter" ma future chose sexuelle (ouais je suis d'une humeur très poétique aujourd'hui pour changer) et encore moins sans l'avoir vue !

Pourtant, il semblerait qu'encore aujourd'hui, des gogols continuent de se marier alors que la seule chose qu'ils ont vu de leur femme est un sac poubelle géant (noir en général, ouais, comme le maillot de Ligue des Champions de

l'Ohème) et c'est ce qui vient d'arriver à Abdul (fake nom, mais je trouve que ça sonne bien Abdul). Le problème c'est qu'une fois qu'on est marié, on a envie de consommer (bah oui hein, Abdul crève la nique) et c'est en soulevant le délicat sac poubelle enrobant sa "femme" qu'il se rend compte qu'elle a... de la barbe et les yeux qui se disent merde l'un à l'autre (alors que les yeux c'est le seul truc qu'on voit normalement... Sans déconner faut vraiment être le dernier des cons !).

Du coup, notre crétin de service se sent pwnd comme un mec qui a acheté L4D2 ou MW2, (quota crachage haineux sur les jeux de triso, check) et dépose une requête pour annuler son mariage, ce qui a le don de faire pas mal de bordel dans le pays d'Abdul, parce que dans le pays en question, l'Arabie Saoudite donc, le divorce est moyennement dans les mœurs...

On a ce qu'on mérite aussi hein ! ■

Polo

Hier, en faisant mon taf intensif de rédacteur pour 42 (/fake), et en cherchant dans les méandres tumultueux de l'intraweb 2.1.2.13.0, je tombe sur une news (une vraie hein, pas comme les nôtres) intitulée "un voleur se blesse avec une arme", ma première réaction fut "mélo, il est belge ou quoi ?"

Bon bah je vous le donne en mille, il est effectivement belge...

Bref, notre bouffeur de fricadelle (N'EN MANGEZ JAMAIS C'EST INFÂME §§) allait "faire ses courses" au supermarché, et, alors qu'il piquait tranquillou dans les rayons, il se fait spotted par la sécurité. Cette sécurité en question déboule pour expliquer que voler c'est pas bien ("une fois") et c'est là que notre ami buveur de Jupiler décide de sortir son flingue pour faire passer son message "vtff lol moa g M b1 les chips LOL" sauf qu'il avait oublié un truc lourd à porter, sa nationalité. Pas tous les jours facile à porter d'être belge, comme une tare génétique quoi (/troll). Bref, pour revenir à nos fricadelles, notre héros du jour n'a rien réussi de mieux que de "s'auto-shooter", classe.

Donc, le truc à retenir de cette niouze, c'est pas que les Belges sont un poil con, non non (ça on le savait déjà), c'est que le FF (Friendly Fire), est un incroyable outil de sélection naturelle. ■

Polo



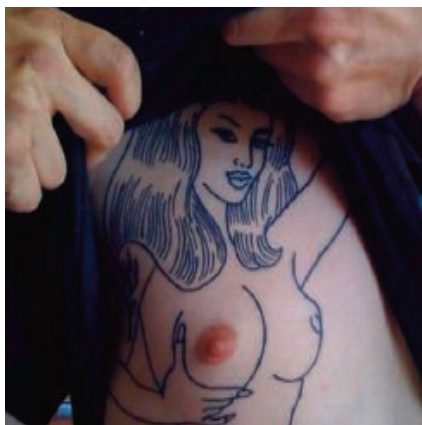
Il *hips* a fait *snooorff-
flll* quoi ??? *hips*

Tout le monde s'en...

En musique, solfège plus précisément, il existe diverses gammes. Elles sont réparties en catégories. 7 majeures, 7 majeures avec un dièse, 7 majeures avec un bémol. Et la même chose en relatives mineures. Tout ça pour dire qu'en tout il existe 42 gammes tout pile, mais tout le monde s'en fout.

Des chercheurs italiens, après avoir isolé des phéromones dans la transpiration d'hommes, en ont pulvérisé sur deux rangées de fauteuils dans un cinéma vide et ont ensuite observé que les femmes se dirigeaient préférentiellement vers ces places, mais tout le monde s'en fout.

Au Canada, on dit d'un vantard qu'il "se pète les bretelles", mais tout le monde s'en fout.



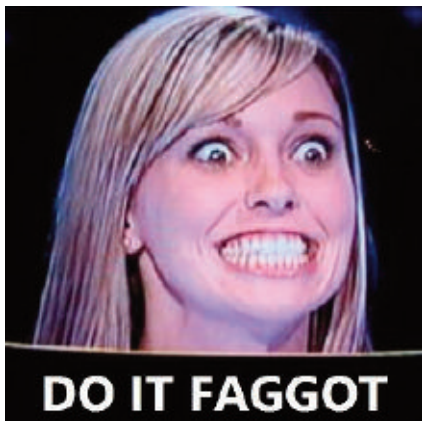
DO IT FAGGOT

Pour une fois, je vais pas dire qu'internet c'est le mââââ et que la Chine c'est pure iveule. Nan, ce coup-ci, le combo Chine-internet a fait un truc de bien, empêcher un suicide. Jean Tching Chong Chung (anonymat toussa) est dépressif, et voulait se suicider (un émo chinois, need pics) et en bon suicider-wanabee, il a pris le temps d'expliquer à tout le monde sur le ouaib comment il allait le faire et mettre le tout à exécution en live. Il a failli réussir le con, sauf qu'en Chine, y'a des hack0rz et qu'ils ont réussi à choper l'IP de l'émokid et ont pu alerter la police (qui pour une fois n'a apparemment tabassé/tué personne, vraiment bizarre cette niouze...) qui a pu débouler et sauver le bridé (enfin ils sont tous bridés bah oui c'est la Chine, ah bon, non, patate).

Bref, la vie tient à pas grand chose, une URL par exemple. Vous voyez pas le rapport ? Allez sur 4Chan expliquer que vous voulez vous suicider, vous verrez la différence !

Ceci dit, autoriser l'accès à 4Chan depuis la Chine, ça serait ptêt un moyen de réduire la surpopulation oui, je suis infâme... ■

Polo



ASTRONOMICALLY EPIC FAIL

Dans la vie, y'a des fails, des über fails, des ultras fails et y'a la Pologne. Vous savez, la Pologne : les alcooliques, la vodka, la main d'œuvre pas chère, la vodka, les bonnasses (et les trolls), la vodka et enfin, la failure.

Comme vous le savez, qui dit gros évènement sportif, dit mascotte. Et il faut avouer que niveau mascotte, c'est souvent la surenchère de la débilité (en France, on avait fait fort avec Jules). Pour les J. O. au Canada, ils ont fait fort aussi avec des mascottes bien débiles (voir image ci-dessous) à savoir : Quatchi, Sumi, Miga et Mukmuk. Oui, ça fait quatre noms et y'en a cinq. Vous avez remarqué qui c'est à droite ? Oui, c'est bien lui, Pedobear...

Les mascottes - qui ressemblent étrangement à Pedobear - se sont vu ajouter l'oursin préféré du net via photoshop et, comme en Pologne on est costaud en failure, on a pas vraiment calculé et on mis la "mauvaise image" - celle avec Pedobear. C'est donc très fièrement que trône Pedobear dans un des plus grands quotidiens polonais, en tant que mascotte des JO.

On peut dire ce qu'on veut sur 4Chan, que c'est honteux toussa, mais franchement, ils sont quand même forts ces cons... ■

Polo

Jeux olympiques de Vancouver, a été organisée par le comité olympique canadien. Les organisateurs ont déclaré, que pour la première fois, les Jeux olympiques ont été organisés dans un pays qui n'est pas membre du CIO. Les organisateurs ont déclaré, que pour la première fois, les Jeux olympiques ont été organisés dans un pays qui n'est pas membre du CIO. Les organisateurs ont déclaré, que pour la première fois, les Jeux olympiques ont été organisés dans un pays qui n'est pas membre du CIO.

Stosunek coraz bardziej chłodny VANOC — Komitet Organizacyjny Igrzysk Olimpijskich i Paraolimpijskich (te drugie oznaczają się dwa tygodnie po zakończeniu igrzysk) — załubił o infrastrukturę: wybudowano autostradę „Sea to Sky Highway” łączącą Vancouver z Whistler (tu odbędzie się wiele konkurencji olimpijskich), oddano do użytku nową linię kolejową z lotniska w Richmond do centrum Vancouver i zmodernizowano, bądź wybudowano główne obiekty sportowe. Nie trzeba chyba dodawać, że wszystkie te inwestycje przekroczyły planowany budżet! Być może jest to jeden z po-



będą miały dodatni wpływ na ich prowincję, a co trzeci twierdzi, że wpływ ten będzie wręcz ujemny. Warto jednak dodać, że w całym kraju opinie o zdecydowanie bardziej przebiegają. Aż 73 procent Kanadyjczyków wierzy, że im preza będzie miała pozytywny wpływ, a odmiennego zdania jest jedynie dziewięć procent.

Im bliżej, tym widać mniej korzyści. Najbardziej uderzający w tym sondażu jest fakt, że im bliżej do igrzysk, tym mniej mieszkańców Kolumbii Brytyjskiej widzi w nich wydarzenie przynoszące korzyści prowincji i samemu miastu Vancouver. Jednak ten brak entuzjazmu może na usprawiedliwienie gigantycznych rosnących kosztami, które w taki czy inny sposób dotknęły lub niedługo dotkną praktycznie wszystkich mieszkańców. Zdają sobie sprawę, że olimpiada wpłynie też na ich codzienne życie i ich portfele. W pozostałej części Kanady igrzyska będą jedynie atrakcją oglądaną w telewizji, ale w Vancouver, Richmond i kilku innych miastach, w których będą miały miejsce zawody sportowe, ludzie już się obawiają, jak będzie wyglądało ich życie w ciągu tych kilku tygodni oraz jak w zatłoczonym mieście będzie wyglądał ich codzienny dojazd do pracy. Jak widać igrzyska to dla jednych sportowe święto, a dla innych to jedynie czas wydatków i wyrzeczeń.

* pochodzi z Elku, absolwentka Wydziału Sztuk Pięknych UMK, od 1990 roku mieszka w Kanadzie.

Tout le monde s'en...

Pour un grand prix de F1, 80% de la pollution générée serait du fait des spectateurs, mais tout le monde s'en fout.

Le prince héritier du Japon s'appelle Naruhito, mais tout le monde s'en fout. (sauf lui qui n'a pas fini d'haïr Kishimoto)

"bawaw bawaw bawaw mppppp mmp fffpppp bawaww" Pyro

ZUNE II LE RETOUR

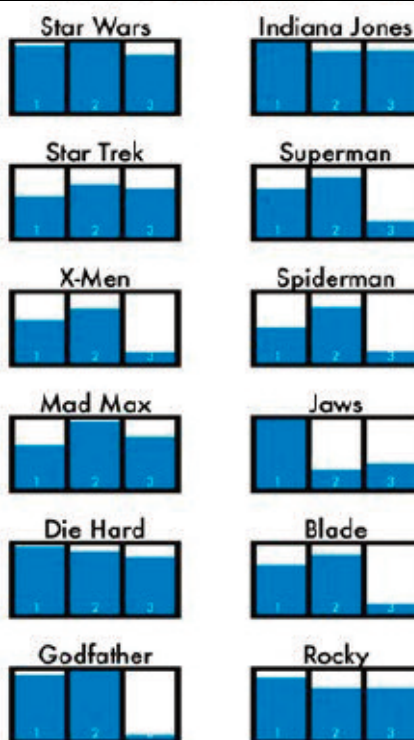
Zune, ce nom ne vous dit sûrement rien, et c'est bien normal puisque ce n'est jamais sorti en France. Zune est censé être la réponse à l'iPod de Apple. Bon, vu le succès de ce dernier, c'est franchement mal barré. Et... Ça l'est, puisque le Zune a un peu fait un bide. La preuve, vous n'en avez sûrement pas entendu parler. C'était donc une bataille perdue d'avance de se lancer dans cette aventure (même s'ils ont mis direct le pad tactile avant Apple). Mais c'était sans compter la volonté de Microsoft, qui ne recule devant rien.

Après cet échec cuisant, compensé par la Xboite, Microsoft se dit qu'au final c'est pas ça qui lui a tout fait perdre alors on va retenter le coup, mais en

concurrent le iPhone. Un seul geste me vient comme ça : facepalm. Sérieux, alors que l'iPhone commence à être un incontournable (sic), voilà que Microsoft tente désespérément de lancer son smartphone. À croire qu'ils ont bien la confiance en leur Xboite. ■

Draxx

THE TRILOGY METER



S'TUN SCANDALE \$\$\$\$



DEUXIEME ???? Tu te fous de moi là ? Avec un costume comme ça on est pas premier ? Pff n'importe quoi

OK, le numéro 1 est aussi un film très costaud puisqu'il s'agit de *Batman et Robin* (avec Georges Clooney et Mister - Arnold - Freeze) mais je suis désolé, j'ai vu ces deux nanards pas mal de fois et il est honteux de ne pas classer *Battlefield Earth* en première position. Les costumes, le scénario, Barry Pepper (qui se fait étrangler par Travolta dans 90 % des scènes) ainsi que la stupidité ambiante en font définitivement LE nanard de référence.

Enfin bon, l'honneur est sauf puisqu'un film de notre Totof Lambert apparaît dans le classement : *Highlander 2* (9ème position). ■

Polo



Le film résumé en une seule image.
Ça a l'air bien hein ?

Tout le monde s'en...

Il y a plus de personnes tuées chaque année par des noix de coco qui tombent de l'arbre que par des attaques de requins, mais tout le monde s'en fout.

Le colibri ne peut pas marcher, mais c'est le seul oiseau à pouvoir voler en marche arrière. mais tout le monde s'en fout.

Il y a une ville nommée Rome sur chaque continent, mais tout le monde s'en fout.

Il y a 44 Rome dans le monde, mais aucun en Antarctique, mais tout le monde s'en fout.

Tout le monde s'en...

En France métropolitaine, juillet est le mois où, en moyenne, on comptabilise le plus de naissance. À l'inverse, décembre est celui où on naît le moins, mais tout le monde s'en fout.

C'est pas nouveau, je suis fan de nanards. Alors, il y a plusieurs catégories de nanards, mais on peut les résumer en deux catégories : les assumés et les non-assumés, les non-assumés étant, bien entendu, les plus funkys.

Le magazine *Empire* a fait péter le classement des pires nanards de l'Histoire du cinéma et, SCANDALE, MON nanar à moi, celui qui m'a fait aimer la nanardise, celui qui a VRAIMENT donné ses lettres de noblesse à la nanardise non-assumée est classé DEUXIÈME !!!!! Je parle bien entendu du grandiose, fantastique et fabuleux *Battlefield Earth* avec John Travolta et écrit par Ron Hubbard (le chef des scientologues). Bon,



IL ÉTAIT TEMPS BORDEL DE MERDE !!!

Enfin un sondage intéressant bordel de merde, il était temps !!!! Entre les sondages "combien vaut un je t'aime ?", "combien de lentilles mangez-vous en moyenne par an ?" et autres "Préférez-vous regarder trois films de Michael Bay ou rencontrer Lexington Steele qui a mangé quatre kilos de viagra ?", on a eu droit à un sondage qui parle des habitudes sexuelles des petits machins relous qui gueulent tout le temps pour tout et surtout pour rien (oui, les femmes ><).

Bon, dans ce sondage, pleins de trucs useless (78 % des femmes sont sexuellement heureuses en couple) mais surtout des informations ô combien importantes comme "78 % qui sucent"

Tout le monde s'en...

Il y a des chasse-d'eau sur les urinoirs, mais tout le monde s'en fout.

Contrairement à une idée reçue le symbole # n'est pas un dièse mais un Croisillon, mais tout le monde s'en fout.

On dit "se rappeler quelque chose" et non "se rappeler de quelque chose", mais tout le monde s'en fout.

On dit "il est allé faire fap fap" et non "il a été faire fap fap", mais tout le monde s'en fout.

(poésie FUCK YEAH) et surtout "38 % qui pratiquent le buttseks hardcore avec du gravier" (pour le gravier je suis pas sûr par contre). Le Surprise Buttseks semble donc peu à peu s'installer dans les fesses mœurs (FUCK YEAH \$\$\$), l'avenir des ventes des poires à lavement semble assuré ! Et c'est bien ça le plus important... Ou pas... ■

Polo

Polo



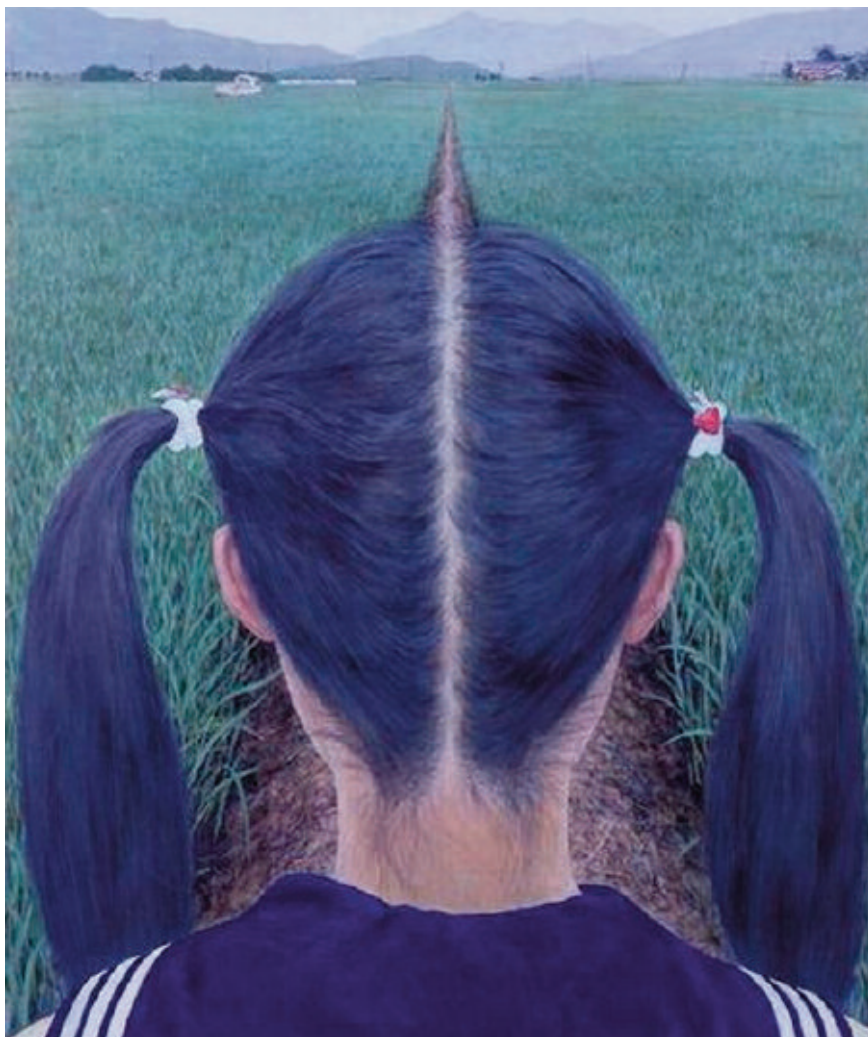
APRÈS LES ANTI-TABAC ET LES CONS...

Verizon Wireless est un opérateur américain, jusque là, rien d'anormal. Le truc "anormal" c'est que Verizon Wireless a décidé de bloquer l'accès à un site internet. En soi, je trouve pas ça cool, de base, interdire l'accès à des sites, ça craint. Sauf que c'est pas l'accès à n'importe quel site qu'ils ont bloqué (les cons !), ils ont bloqué l'accès à 4Chan !§!!§!!!111

Sans déconner quoi !!! Bloquer 4Chan, c'te honte !!!§§§ Je crois que je deviendrais fou (oui, un peu plus que je ne le suis déjà) si on me faisait un coup comme ça ! Mais, dans tout ça, y'a quand même un truc drôle, c'est que quand 4Chan décide de pourrir un truc, c'est rarement fait avec le dos de la cuillère - souvenez-vous du Youtube Porn Day :-"). Chez Verizon Wireless, je pense qu'ils ont pas compris l'étendue de la connerie qu'ils viennent de faire, parce qu'un Verizon Wireless Day va très vite pointer le bout de son pif, et, ça risque de sévèrement chier.

D'après ce que j'ai pu voir aujourd'hui, Anon a déjà déclenché le branle-bas de combat... ■

"J'ai pas pu avoir l'EPAD donc je vais acheter un IPAD" J Sarkozy



EPIC TAUNT

Un jeune homme de 26 ans, appelons-le Jacques, était tranquillement chez lui, d'humeur suicidaire. Mais comme toujours quand on essaye de se tuer, quelqu'un appelle les flics et voilà qu'on essaye de défoncer sa porte d'entrée pour l'empêcher de se tuer.

Mais Jacques voudrait bien se tuer sans qu'on le fasse chier, alors il saute par sa fenêtre du 3ème étage, rebondit sur un auvent, atterrit et se casse en courant.

Au bout d'un moment il en a eu marre et s'est retourné pour affronter les policiers. Ah oui, une chose que j'ai omis de préciser, en partant il a pris avec lui un PUTAIN DE KATANA !!

Donc voilà Jacques contre une vingtaine de flics, tous flingues dégainés, en train de les taunt avec son sabre et en gueulant "TIREZ !! TUEZ-MOI !".

Pas de chance pour Jacques, qui s'est fait tacler par derrière (putain de fufu) et s'est fait désarmer. Comme quoi il faut toujours mettre un point en détection de l'invisibilité. ■

Jenrathy

IPAD = CONTREFAÇON



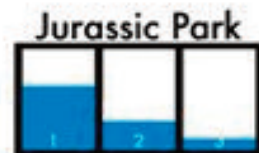
Alors que l'iPad n'en finit plus de faire rire la terre entière et de faire pousser des lolwut face chez tous les fanboys apple, et alors qu'il va de critiques en critiques, voici un nouveau fait qui risque d'asseoir le côté épique de la chose. Voyez-vous, le constructeur chinois Shenzhen Great Loong Brother Industrial (HELL YEAH) accuse Apple d'avoir plagié son modèle P88 pour concevoir la tablette iPad. Chinois, accusation, plagiat. You laugh, you lose. Sachant que la Chine est le paradis de la contrefaçon (lol les copies de iPod à Montgallet), on peut se demander si c'est pas du foutage de gueule.

Car contrairement à la pomme, les Chinois ont une tablette disposant de 160 Go de DD, des ports USB, un processeur plus puissant, et Windows dessus. Bon ok la batterie pue du fion (1h30). Mais voilà, le foutage de gueule est un peu facile, étant donné qu'une tablette PC, bah c'est un peu la même chose d'un appareil à l'autre.

Mais bon, ça m'a bien fait rire. Cela aurait été moins drôle si c'était Nokia qui accusait Apple. ■

Draxx

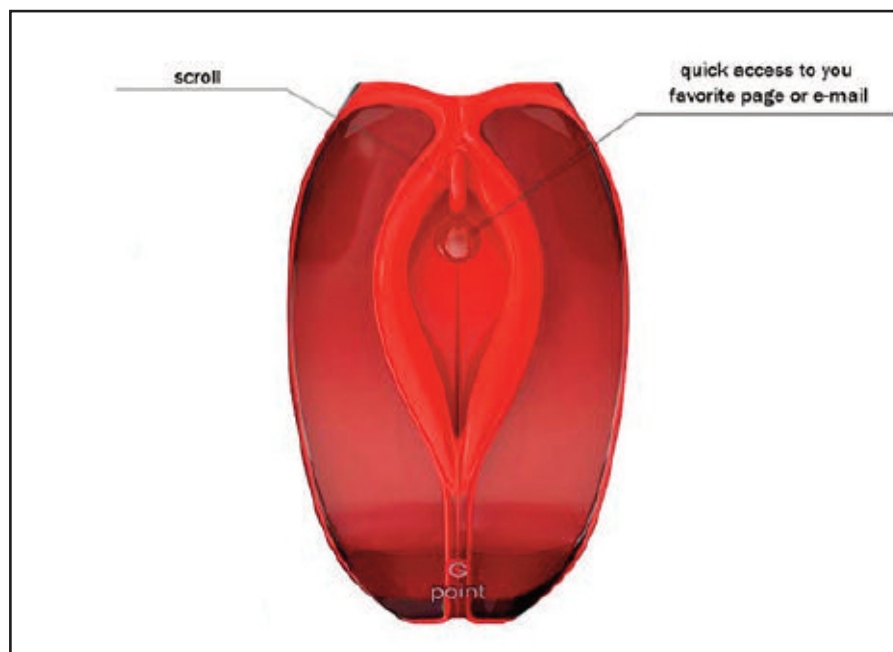
THE TRILOGY METER



J'OSE PAS IMAGINER LA GUEULE DU JOYSTICK ASSORTI

Il est des métiers plus difficiles à assumer que d'autres. Citons par exemple huisier de justice, vidangeur de sphincters en maison de retraite, testeur de thermomètres rectaux, développeur de voyages-sncf.fr, dialoguiste d'un film de Michael Bay, ministre de la Culture dans un gouvernement pro-HADOPI ou patron d'Activision. Et il y a concepteur produit pour Yanko Design. Petite mise en situation :

- Et tu fais quoi dans la vie ?
- Conseillère clientèle à la MAAF, c'est un peu chiant, mais au moins l'ambiance est bonne et on est assez bien payés. Et toi ?
- Moi ? Je suis designer !
- Oh, c'est cool ça ! Et tu designs quoi ?
- Des souris !
- Haha, y'a besoin de designers pour faire des souris ?
- Mais je fais des souris très particulières !
- Ooooooh... Elles sont comment alors, tes souris ?
- Comme ça ! Classe hein ?
- Ah.



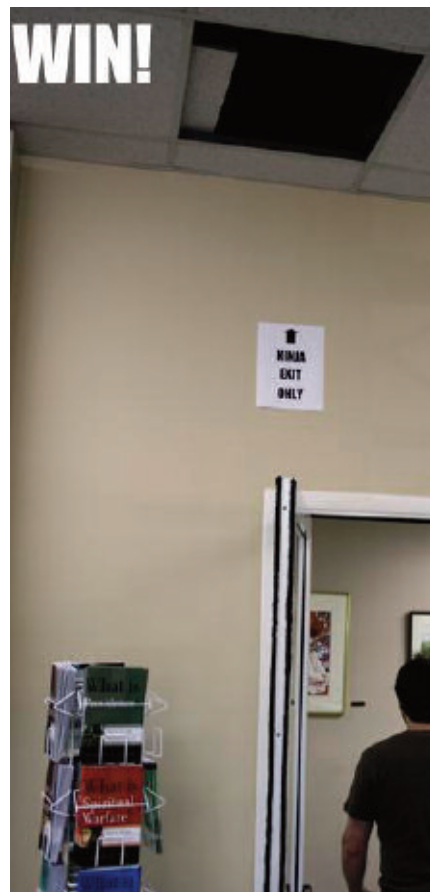
- Et y'a des gens qui achètent ça ?
- Beuh je sais pas trop en fait. Par contre il paraît que ça cartonne au Japon ! ■

Mpppprrrrffffchier

Tout le monde s'en...

J'ai soufflé plein d'idée de lieu à CerberusXt pour l'IRL de février, mais tout le monde s'en fout.

À paris, une poubelle est considérée comme une arme mortelle. MTLMSF



Tout le monde s'en...

La loi du 26 Brumaire an IX de la République dispose que toute femme désirant s'habiller en homme doit se présenter à la Préfecture de police pour en obtenir l'autorisation, et celle ci ne peut être donnée qu'au vu d'un certificat d'un officier de santé. MTLMSF

3D PRON !

C'est un petit pas pour l'homme, mais un grand pour l'Humanité", disait Armstrong sur la Lune. Remplacez Humanité par le porno le cinéma, et vous avez saisi le fond de la pensée de Tinto brass, réalisateur de Caligula. Oui, ce fou veut réaliser le premier film porno visible sur grand écran avec le nouveau système 3D. Je vous vois déjà baver devant le pdf, là... Bien sûr, certains systèmes avancés proposaient déjà du pron en 3D, mais avec les lunettes quadricolores ultra hype. Mais là, on parle de grande salle, avec grosses lunettes 3D.

D'après lui l'histoire (wait wat ?) traitera de la vie mouvementée (lulz) d'un empereur romain. Tournage été prochain. À quand du pron sur écran Imax ? ■

Draxx

AU TOUR DE LA SUISSE

Après Le Pays Du Bon Goût (l'Allemagne pour les deux du fond qui suivent pas) et dans une moindre mesure, la France, c'est au tour de la Suisse de se lancer dans "La Guerre contre les JV". La Suisse (qui ne semble a priori pas être le pays le plus ouvert d'esprit) vient donc de voter une loi stupide visant à interdire purement et simplement les JV dits "violents" aux jeunes. Bon, c'est presque de la rengaine, mais là où ça devient drôle, c'est qu'ils veulent étendre cette loi et en faire une loi "pour tout le monde". En gros, si on extrapole un poil (quoique...), ça donnerait qu'un mec de 40 berges aura plus le droit de jouer à GTA parce que "c'est mauvais" et que "ça peut choquer" sans oublier que "ça peut rendre violent", c'est vrai qu'à 40 ans, on a tous vu UNIQUEMENT des épisodes de Téletubbies et des Bisounours, c'est bien connu !

J'adore tout particulièrement le "ça peut rendre violent", et pour rebondir sur cette ânerie, je me permets de citer une phrase - qui me plaît beaucoup - d'un quidam nommé GrandMiam :

"Je me demande à quels jeux vidéo pouvaient jouer Hitler, Mussolini ou Gengis Khan."

Amen. ■

Polo



Forcément quand on allait aborder le thème des JV ...

BOWLING FOR PARANO

L'histoire se passe aux États-Unis (c'est drôle comme la plupart de nos news se commencent comme ça, il doit y avoir un incroyable quota de connerie dans ce pays...), un étudiant chinois : Chen Lin, a décidé de faire de son lycée une map Counter Strike. Jusque là rien d'anormal, c'est monnaie courante chez les moddeurs, chacun s'est déjà inspiré d'un endroit familier ou existant pour la création d'une map. Sauf qu'on est aux États-Unis, l'État Le Plus parano Au monde, là où sécurité ne rime pas avec liberté ; aussi, après qu'un parent d'élèves ait appris que son fils jouait sur une map ressemblant étrangement à son école (quelle idée, aussi, de parler de ses jeux à ses parents), la police débarqua chez Chen Lin pour enquêter sur ce criminel/terroriste/voleur d'enfants en puissance et, avec une efficacité digne de CSI: Miami, découvrit l'arme du crime : un marteau. Sûrement cet élève prévoyait-il de retourner à son école armé de l'arme contondante puis, avec ses précieux plans en poche (ou plutôt sur son ordinateur portable qu'il aurait tenu d'une main, lui en laissant tout de même une autre pour massacrer les étudiants à coups de marteau), il aurait tué ses petits camarades. Très plausible, quelle preuve d'efficacité étonnante de la part de ces chers mangeurs de donuts. L'objet fut donc ramené au poste comme

arme potentielle par les policiers, soit pour cacher leur grosse bourde, soit parce qu'ils venaient de regarder la saison 4 de Dexter.

Cédant finalement aux explications évertuées du jeune étudiant chinois qui soutenait que son marteau n'avait d'autre utilité que celle de réparer son lit, les policiers laissèrent partir Chen sans aucune charge. Mais c'était sans compter la vision très approximative des États-Uniens sur la présomption d'innocence. L'étudiant (Chen) se trouva donc renvoyé de l'école et interdit de passer ses examens de fin d'année avec ses camarades, et cela malgré son innocence quant aux soupçons de terrorisme pesant sur lui. Paranoïa dûe au school shooting de Virginia Tech (bien qu'aucun lien entre les jeux et le massacre n'ait jamais été prouvé) ou simple peur des jeux vidéo, ou des étrangers (ou pire, des deux ensemble).

Voilà qui augure d'un futur sombre pour les gamers de tous pays, les États-Unis sont en effet la figure de proue de beaucoup de mouvements, à quand le monde transformé en un mélange entre USA et Allemagne où les FPS seraient interdits ? Vivement. /ironie ■

Mr Egg



L'expression "*se refaire une virginité*", usuellement utilisée au sens figuré pour repartir à zéro (en affaires par exemple) risque d'être bientôt utilisée à son sens premier du terme. Dans certaines religions, il paraît que si on meurt en respectant le dogme en vigueur, on est attendu au paradis par 99 vierges. C'est bien beau tout ça, mais faut quand même crever pour y avoir droit, pas cool. Pas de problèmes, on a trouvé la solution miracle !!! Pas la solution contre la mort hein, mais la solution pour dézinguer de la vierge tous les jours ! À nous le plaisir de la coulée de sang (amis de la poésie, bonswaaaaa !) car des nomnomsrice ont inventé l'hymen artificiel !§§ Ce fantastique produit vendu au Maroc consiste à se "mettre une poche" vous devinez où une vingtaine de minute avant le ramonage et l'affaire est dans le ~~fi~~on sac ! Cette petite poche miracle va peut-être sonner le glas des poulets égorvés au lendemain des mariages (rituel prouvant que le jeune mari avait accompli son devoir et que sa femme était restée "pure" avant le

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

mariage, mais comme ces biatches étaient jamais "*pure*", on égorgeait un poulet en loucedé et on exposait fièrement le drap taché de sang pour prouver la perte de la virginité de la jeune mariée, la classe !) et fera probablement le bonheur d'un paquet de crevards (et pedobear non assumés ? /troll), mais c'est surtout un sacré bordel politico-religieux qui pointe le bout de son pif. Inutile de vous préciser que - théoriquement - on déconne pas trop avec le cul chez les Musulmans et que cet hymen représente une "*tricherie*" et déroge "*aux principes de l'Islam*" et que déroger aux règles de l'Islam, c'est pas cool, mais alors pas du tout.

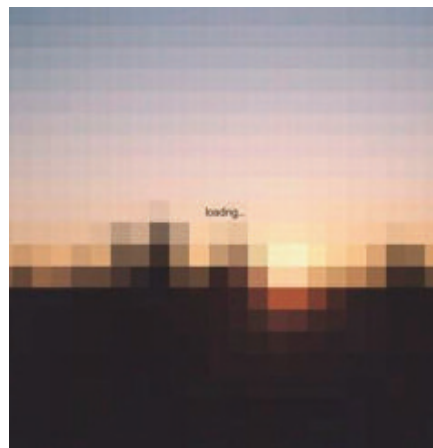
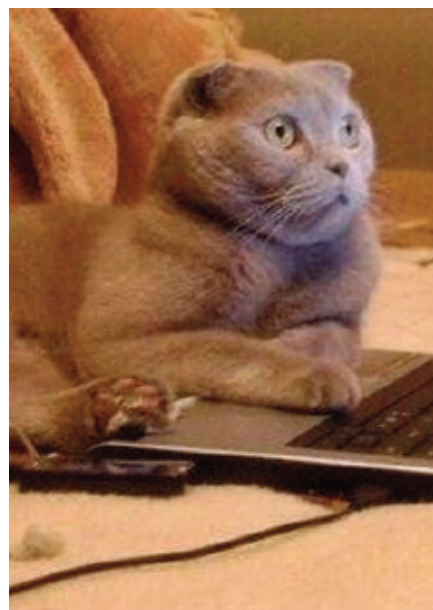
Bref, cet hymen, c'est en gros comme le prOn au pays du couscous (et partout ailleurs hein, faites pas les innocents bande de sales petits pervers), tout le monde condamne et vas-y que "*c't'un scandale*" par-ci et "*zoOMG WTF BBQ HAX !!!§§*" par-là etc etc etc, mais tout le monde va - évidemment - se ruer dessus.

Et puis bon, voyons le côté positif de tout ça, les Cathos auront - enfin - un argument "*viable*" pour nous expliquer cette histoire alakon de Vierge Marie qui enfante....

Faut vraiment se méfier avec les trucs de l'internet lorsqu'on est un bandit de grand chemin. Facebook, Wow, pron... Ça nous tombe facilement sur la gueule, et peu de gens connaissent vraiment le pouvoir de l'intraweb. Comme ce fugitif, Craig "Lazie" lynch, passé à la postérité, en s'évadant de prison (GG), et en narguant toute la police sur Facebook du genre "*pétédelol, prison en carton, même que Scofield il a pas besoin de tatouage*". Une grande figure donc, puisque tout le monde s'est pris de sympathie pour ce brave garçon, juste parce qu'il était "*in*".

Mais voilà, ce gros douchebag s'est fait prendre comme un bleu (bleu, Facebook, humour, 'sprit canal) à force de statut, de 3615 mylife et autres potins de quartier. Donc voilà de quoi servir à tous ceux pour qui Facebook est un étalage de vie privée. Et comme dirait l'autre : "*bien fait pour euch' queule !*"

Draxx



Polo

"Au pire s'il en manque on aura qu'à s'auto-citer" Mppppppppfffcchier

- 5 catégories tapées dans la zone de recherche de Youporn
- 27 clics sur des boutons "You must be 18 or older to enter this site"
- 43 .torrent récupérés
- 247 minutes de vidéos téléchargées avec le wifi du voisin
- 4 plombiers, 2 garagistes, 3 réparateurs de photocopieuse, 2 infirmières, 3 secrétaires, 1 comtesse, et un maximum de 9 personnes simultanément
- 65 changements de position
- 1 appui sur la touche "mute" pour pas éveiller les soupçons de la colocataire
- 357 mouvements d'oscillation, avec la main gauche ;-)
- 4 * 100 gr de liquide séminal entre les touches du clavier
- 1 paquet entier de kleenex
- 84 onglets ouverts
- 0 pensée fugitive de maman qui surviendrait à l'esprit juste quand il faut pas.
- 1 poignet



Google[®] présente Chrome

MESSAGE DU SECRETARIAT D'ETAT CHARGE DE LA FAMILLE :



JOUER AUX JEUX VIDEO,
C'EST ETRE L'ESCLAVE DES JEUX VIDEO.



Megaman 2

Sauvez Wily !!!

Au début il y avait les dinosaures, loin des préoccupations basement spéculatives et lucratives des hommes que nous connaissons aujourd'hui. Ils étaient peignards, passaient leur temps à s'entre-bouffer, à mourir dans des nappes de trucs bizarres pour faire des mako-moulages appelés aujourd'hui fossiles, et parfois même, ils parlaient mécaniques quantiques. Mais jamais ô grand jamais ils n'ont abordé le thème des robots, et c'est bien normal, mais c'est aussi bien couillon, parce que du coup, je peux pas faire un article sur les dinosaures-robots... (les Dinobots, ça compte pas).

Du coup, par dépit, j'ai fouillé dans la malle à vieilleries du grenier pour trouver un bon vieux jeu qui sent bon la poussière et le robot. Coincée entre une manette de Master System et le Nintendo Scope, dépasse un bout de boîte en carton grise, avec sur la tranche déchirée les lettres ME...AN 2. Je sors la boîte en question et **musique céleste des petits anges qui jouent de la flûte à poil**, je tiens entre mes mains un exemplaire Nes de Megaman 2 !!!! **musique moins céleste des petits anges qui attaquent un riff de Slash à la gratte**



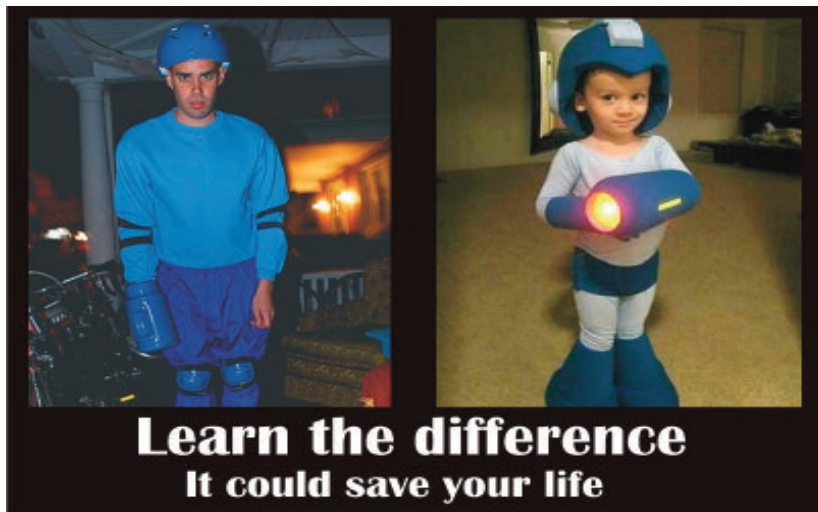
Bon, dans le genre oldies qui colle à la thématique, difficile de trouver mieux que les aventures d'un robot censées se passer en 200X mais

sorti sur console en 1989... Oui vous avez bien lu 200X, ce qui signifie globalement que niveau datation, c'est foiré, y a jamais eu de méchants ni de robots

pour sauver le monde dans la dernière décennie.

En 1987, Megaman apparaît sur Nes, posant les bases d'un jeu qui se révélera au fil du temps comme un des tout meilleur evar. Son successeur dont je cause aujourd'hui sortira deux ans plus tard, sur la même base, juste un peu plus étoffée.

L'action, située dans le futur aujourd'hui passé (need more gigawatts), met en scène deux scientifiques, le professeur Light (Maille Faieur de son prénom) et son assistant le professeur Wily (baptisé Arnoldé), qui ont pour but de fabriquer huit robots destinés à aider le genre humain toujours plus assisté (comme les joueurs sur payçay quoi). Mébon, comme dans tout projet de bienfaisance, il se trouve que l'un des deux se sent



lésé et à force d'aigritude et de jalousie, commet l'irrrréparable (oui avec 4 r). C'est ainsi que le professeur Wily s'empare des robots pour les reprogrammer afin de prendre le pouvoir et dominer le monde !!!

A lui les sous, les biatchs, les grosses voitures et les connexions illimitées qui fonctionnent !!!

Seul Megaman (et sa sœur Roll) résistent à la reprogrammation et reviennent à leur créateur qui attend tout malheureux dans son coin en mangeant des chips au curcuma périmées. Megaman accepte alors d'être transformé en robot de combat pour mettre en déroute le professeur Wily et ses robots.

Armure bleue, canon plasma, 8 bits (ahah, tremble Manhattan), 16 couleurs, et 8 niveaux pour commencer, en avant la musique.

Concept qui paraît "normal" aujourd'hui mais qui était très novateur en cette belle année 1989 (enfin belle... me semble que juillet a été pourri), le héros peut parcourir les niveaux du jeu dans l'ordre qu'il souhaite, simplifiant ou corsant la tâche. Fini les progressions linéaires à la Mario, place au choix dans les huit premiers niveaux, qui sont tous à terminer en apothéose par le combat contre le Robot Master du niveau :

■ Metal Man est armé de scies circulaires, c'est le Charles Ingalls du futur.

■ Air Man possède en guise de nombril un énorme ventilateur.

■ Bubble Man lance des séries de trois bulles explosives.

■ Quickman dispose du déplacement ultra rapide (comme Mrouchik quoi).

■ Crash Man est un poseur de mines. (Des vraies, pas les bouses du caniche de mémé).

■ Flash Man peut arrêter le temps.

■ Heat Man est un lance-flammes ambulant, avec une bonne face de briquet des années 1980.

■ Wood Man peut se transformer en

tourbillon plein de feuilles coupantes.

Chacun de ces Robot Master, une fois réduit à l'état de boulons fumants, vous laisse son arme qui devient alors utilisable et parfois indispensable pour faire ou refaire les niveaux. Oui, les huit premiers niveaux peuvent être rejoués à loisir, en utilisant indifféremment les armes obtenues pour tester qui craint quoi au niveau des Robot Master. Alors pourquoi tester les faiblesses ?

Tout simplement parce que le niveau suivant, c'est la Forteresse, et qu'elle vous met au défi de tarter les uns à la suite des autres tous les ennemis précédemment éclatés avant d'affronter le professeur Wily, ce qui est loin d'être une partie de plaisir.

Niveau gameplay, il ne faut pas perdre de vue l'âge du jeu et la plateforme l'accueillant. On est loin des combos de boutons qui rendent manchot, y a le pad directionnel, deux boutons, et ça suffit pour tout faire. Autant dire que ça change des jeux payçay qui permettent d'assigner des touches raccourcis clavier pour faciliter la tâche. *siffle*

Donc ces deux boutons... Le premier sert à déclencher le tir du canon plasma et le deuxième à sauter. Un appui court et hop, saut de tarlouze en collant, et appui long pour un saut viril, d'au moins 20 pixels. Et les sauts dans Megaman, c'est globalement votre pire ennemi, comme c'était souvent le cas dans les jeux de plateformes de ces années-là. Imaginez,



vous êtes sur la plateforme située à gauche, vous approchez du bord, vous sautez vers la plateforme de droite, et ... Trois solutions :

■ Vous étiez décalé de trois pixels à gauche, le saut est trop court, c'est balot...

■ Vous sautez tel le cabri cybernétique dans un champ de barrettes mémoires, et sur la plateforme d'arrivée vous attend sagement un ennemi qui ne manquera pas de vous aider à tomber, le fourbe.

■ Vous passez le saut sans encombre, mais bon, ça compte pas, c'est votre 14ème essai.

Le jeu est simple dans son concept, un peu moins dans sa progression, et seule l'apparition de password à la fin des niveaux vous permet de ne pas vous pendre avec le fil d'alimentation de la Nes, chose courante avec le premier Megaman qui ne disposait de rien d'autre que du Game Over et recommence au début. (Et au début, il y avait les dinosaures...)

Une fois la prise en main et les niveaux enregistrés, ceux-ci sont torchables en quatre ou cinq minutes chacun, boss compris, ce qui donne au final un jeu relativement court par rapport aux productions de l'époque, mais qu'importe, ça n'enlève rien au charme du jeu. Enfin



si, ça enlève quelque chose, et pas des moindres. Sachant que chaque niveau, de part sa beauté graphique et sa pixelisation 8 bitesque, ôte 1/10 à chaque œil, il est très difficile d'en voir la fin sans une migraine carabinée, voir une cécité permanente, car oui, ce jeu a vieilli, beaucoup même, et un joueur ne connaissant pas l'avant pléchéne risque de ne pas être tenté par les graphismes minimalistes de l'époque. Et c'est dommage, parce que même si le concept a été maintes fois repris, s'il existe des jeux similaires plus récents, mieux réalisés, et plus jolis, aucun

n'aura l'aura (huhuhu) de Megaman 2. Qu'on se le dise, j'y ai perdu un œil, mais j'ai trop surkiffé la vibe de rejouer à cet ancêtre, et je suis sûr que tous ceux de la génération Nes qui me lise me comprendront et seront d'ici dix minutes en train de retourner les sites d'émulations pour retrouver cette perle.

Bah gagner dix minutes, allez à cette adresse :

http://www.nintendo8.com/game/512/mega_man_2/

On dit merci qui ? Merci obi.

Notage

■ **Rejouabilité** : Le fait de jouer les niveaux dans l'ordre que l'on veut apporte un plus indéniable au jeu, mais seulement à l'époque de sa sortie. Y rejouer de temps en temps oui, mais pour rien d'autre que la nostalgie. **10/20**

■ **Nostalgie** : Si vous êtes post-1990, aucune chance que ce jeu vous fasse de l'œil. **1/20** Par contre, les trentenaires y trouveront la cure de jouvence ultime et se reverront les yeux globuleux et rouges sur le canapé en velours côtelés des grands-parents, scotché sur l'écran 32 cm à essayer de passer cette utain de forteresse. **18/20**

■ **Intérêt** : À part pour l'aspect nostalgique du truc, y a clairement aucun intérêt à rejouer à ce genre de jeu, trop vieux, obsolète, et trop dur pour la génération payçay. **10/20**





Dans Le Cul

Un article très objectif sur ces tas de merde puants appelés DLC et la voie qu'ils ont ouverte

/!\ Ne lisez pas cet article si vous avez acheté du DLC, Left 4 Dead 2 ou Modern Warfare 2, sinon vous allez vous sentir offenser. /!

1999 : "Oh joie, au bonheur, je viens d'avoir mon nouveau jeu !!! bon, 300 balles quand même mais bon ... À moi les heures endiablées dans ces vastes niveaux au gameplay endiablé !"

2009 : "Ouais, roxx à moi Left for Modern Warfare of Honor 28 : Ultimate World War Alpha Prime 70 euros quoi T_T et vivement qu'il sortent la fin du jeu en DLC à seulement 20 euros !\$"

Soit, tout d'un coup, les joueurs sont devenus très très (très) cons, soit j'ai dû louper un truc, un épisode, voir 4-5 TGV à la suite. Nan parce que hier en passant par chez Micromania, j'ai entendu cette terrible conversation :

■ **Kévin 1 :** Vas-y achète le Assassin's Creed 2

■ **Kévin 2 :** Mais il est vraiment bien ?

■ **Kévin 1 :** Bah, même qu'après tu peux payer pour avoir des nouvelles missions.

■ **Kévin 2 :** Wouah trop cool, je vais



Jaquette de l'édition collector de Modern Warfare 2

l'acheter alors. Vous avez Call of Duty aussi ?

■ **Vendeur Micromania :** Bien sûr, il

est génial en plus ! C'est LA référence, le meilleur jeu que j'ai jamais vu perso.

■ **Kévin 2 :** Bon bah je prend les deux alors.



Mais non j'ai rien contre les gens qui achètent mass DLC...

Et là, je pleure toutes les larmes du mon petit corps (enfin petit, vite fait...). Ces espèces de putain de nioubs (de merde) oui, cet article va avoir des tendances scatos, get ready for the shitstorm ! trouvent trop cool de "payer pour avoir de nouvelles missions", ALLÔ ????? Y'A QUELQU'UN LÀ-DEDANS ???? (et toquant où le cerveau est supposé se situer). Le pire dans tout ça, comme je le crache au fil de mes articles/niouzes dans 42, c'est que plus qu'être devenu une norme, le fait de payer est devenu "super bien" parce qu'il apporte des "des trucs en plus", vraiment ?

Comment ça a débuté

Qu'on soit clair, quand je parle de DLC, je ne parle pas des ajouts gratuits comme ça a pu se faire avec la Dreamcast (oui oui) ou la Xbox première du nom avec Halo (c'te jeu de nioub en plus Halo, rofl !). Non, moi je parle du truc de merde qui permet de se faire une masse de fric assez incroyable sur le dos des benêts/noobs/k3v1ns ainsi que sur certains casus (que j'excuserais presque, "presque" hein, faut pas déconner non plus...) qui comprennent rien.

Le DLC, ça a commencé avec Mech Assault sur la même Xboite citée plus haut, mais comme à l'époque les foyers n'étaient pas tous équipés avec l'intraweb et encore moins avec le fasthautdébitchMOARPORNLOX c'était un phénomène très marginal. En effet, on peut se dire que tout a "vraiment" commencé avec la généralisation du haut débitFORPORN et l'arrivée des consoles "niou gen yeah mudafucka" que sont la Playstadaube 3, la Xboite trisixti et la Wii avec laquelle j'ai même pas envie de faire de jeu de mot. Au début, c'était même plutôt cool, on pouvait DL des démos, des vidéos, des images, gratos en plus, sauf qu'après...

Le crétin, le meilleur ami du businessman

Bah sauf qu'après un premier truc est apparu : des espèces de "cartes à points" qui permettent d'acheter des jeux via des magasins virtuels. En gros, vous allez dans votre magasin, et là se



Les groupes de boycott, un lobby ultra puissant !

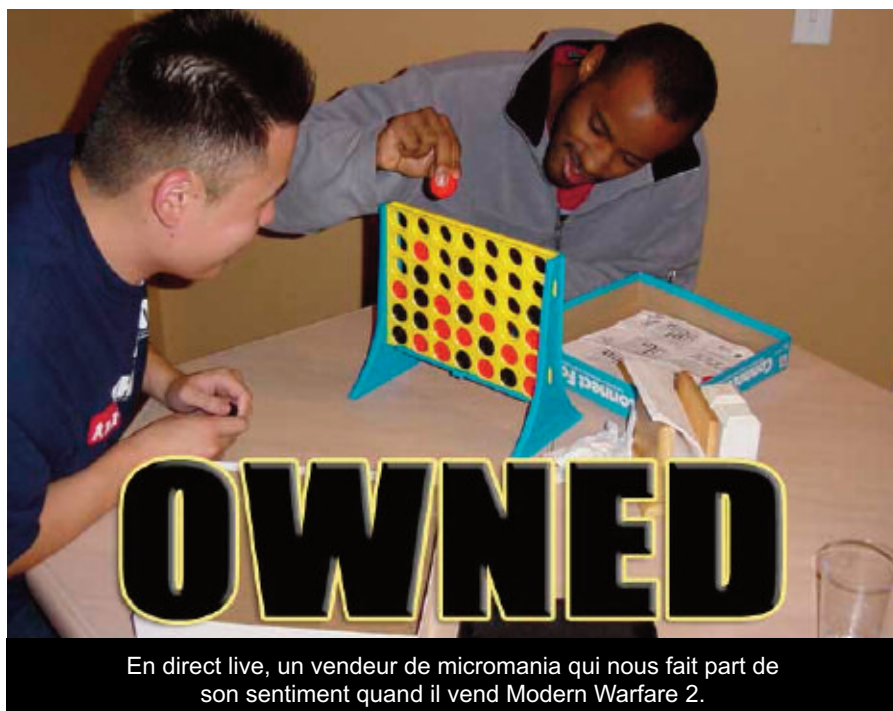
trouve une "carte", dans un boîtier de jeu (oui, comme une carte prépayée pour WoW) qui vous octroie un certain nombre de points que vous pouvez dépenser pour acheter des vieux jeux ou une tenue rouge et violette pour votre perso fétiche (parce que c'est super important d'avoir une tenue rouge et violette pour son perso fétiche). Bon, jusque là, c'était pas ultra dramatique et puis bon, c'est toujours sympa de pouvoir péter la gueule à ses pote avec Bomberman (parce que ça roxx Bomberman). Le problème, c'est que BEAUCOUP de nioubs ont commencé à claquer

des thunes pour des tenues (et autres bouses) et là, du coup, y'a dû y avoir un JohnJohn de la World Company qui s'est dit :

"Woah, ils sont vraiment trop trop cons, ils achètent n'importe quoi, j'ai une idée pour qu'on s'archi-gave, arrêtons de faire des jeux complets et vendons les par bouts pour multiplier les bénéfices, on parie que ça marche ?"

Putain de JohnJohn, il avait raison ce con. Le premier coup de maître s'appelle Guitar Hero. On sort un jeu (très sympa, j'avoue) et, on pète une suite "rigoureusement identique" au prix fort quelques mois après, verdict : carton total. Mais le pire, c'est qu'après JohnJohn, aidé de son pote BobBob a décidé de faire péter des "packs de chansons" sur la boutique virtuelle de sa console et... ça cartonne encore plus... (il est tout sauf rare de voir des joueurs acheter pour 20-30 euros - voir plus - en pack de chansons...). Concrètement, "moins on en met, plus on en vend" puisque le "racheter vos chansons préférées" étaient devenu un argument de vente en béton, euh, attends voir Roger, tu peux me la refaire là ?

"Et bien c'est très simple chers acheteurs neuneus, vous achetez ce jeu rigoureusement incomplet et ensuite vous payez pour avoir les chansons que vous voulez dessus"



En direct live, un vendeur de micromania qui nous fait part de son sentiment quand il vend Modern Warfare 2.

À la rigueur, bon, c'est pour des chansons de Guitar Hero, osez j'y joue pas, moi je préfère les jeux d'aventures ou de baston t'façon...

Prince of Persia et Soulcalibur, wait, wat ?

Soulcalibur fit ce qui est - à mon sens - un des trucs les plus pathétique de l'Histoire des JV. Lors de la sortie de Soulcalibur Trouze (avec rien de nouveau à part plus de nichons), Namco sort ZI argument : *"en uber-ultra-giga exclusivité daouf de la ultimate death : Yoda en perso bonus pour ceux qui achètent sur Xbox 360 et Vador pour la PS3"*. Bon, ça AURAIT PU être sympa, SAUF QUE, les deux persos sont "gravés" sur les dvds des deux jeux et qu'ils sont "bloqués", c'est à dire que Yoda ET Vador sont présents sur les dvds des versions Xboite et PS mais qu'on a accès qu'à un seul des deux. Bon, franchement pas glop, mais le pire du pire du encore pire c'est que les "exclusivités" c'est vraiment du flanc et qu'il est très vite possible de jouer avec Yoda ET Vador sur les deux consoles... moyennant 10 euros, WAT WAT ???????? Oui, vous avez bien lu. Vous achetez votre jeu 70 balles (ou un truc du genre), puis vous apprenez que vous êtes "volontairement floué" d'un personnage, puis, que bah finalement vous allez devoir payer pour un truc qui



Le prochain Guitar Hero (cartouches pour le fusil en DLC bientôt pour la modique somme de 15 euros)

est "déjà dans le jeu" NAN MAIS ALLÔ QUOI ??????

Ce qui me fait pleurer là dedans, c'est qu'énormément de joueurs ont payé... Et c'est pas fini, non non, demandez à Ubisoft !

Ubisoft, via son - lamentable mais joli graphiquement - Prince of Persia 4 déclina de franchir un nouveau pas en terme de foutage de gueule, le concept

de "achète mon jeu pas complet et paye pour avoir l'épilogue LOL". Oui oui, pour ceux qui n'ont pas joué à PoP4, sachez que le jeu n'est pas complet et que la fin "ouverte" est censée offrir un épilogue qui sera le pont entre le jeu et sa suite. Problème, cet épilogue a été "retiré" du jeu pour être vendu un peu plus tard pour 10 euros moins 1 centime (ouais, 9.99 €, tactique commerciale pour minimiser le prix, alors moi je fais l'inverse, je maximise, prenez ça dans la gueule commerciaux de mes deux !), LA BONNE BLAGUE ! Alors maintenant, on achète carrément des jeux tronqués de leur fin et on doit raquer pour l'avoir OLOLOL. Aujourd'hui, tous pleins de jeu sortent en annonçant "y'en manque faudra raquer les noobs" (comme Bioshock 2, par exemple) et plus personne ne s'en étonne, comme si c'était normal quoi. Putain, ça me met hors de moi ça. Ils ont cru que c'était des add-ons ou quoi ? S.T.A.L.K.E.R., c'est des add-ons (et des bons putains !!!) mais "ça" là, c'en est PAS, non, non, pas du tout. Ceci dit, des add-ons; on en voit de moins en moins au fait...

Add-on v2.0

Aujourd'hui, "2.0", c'est la hype pour dire "nouveau", faut croire que le mot "nouveau" n'emballa personne, enfin bref. Y'a des golios de chez Valve et/ou autres qui ont sorti cette phrase drôle (et ô combien débile) que *"les DLC étaient le futur des JV"* et qu'ils *"allaient remplacer les add-ons"*. Du coup, aujourd'hui, dès qu'on achète un jeu, ce dernier est volontairement incomplet et

MÊME LA GRATUITÉ TRINQUE...



Battlefield Heroes ça vous dit quelque chose ? C'est un FPS bien sympa édité par EA qui a la particularité d'être gratuit (mais on peut aussi payer pour avoir des items/features). En jouant à BFH, on peut gagner des armes pour mieux rouster ses adversaires. Le truc, c'est que pour garder les armes durement gagnées, il faut maintenant payer ou disposer de Valor Points. Bon, les valor Points, pourquoi pas, sauf qu'il faut jouer minimum 5 heures PAR JOUR pour ne pas perdre les armes acquises... Oui, vous avez compris, ceux qui voudront absolument garder leurs armes devront payer... Joli foutage de gueule de la part d'EA qui est décemment devenu un maître en la matière !

on nous rajoute des "bouts" (souvent à chier ou très courts, voir le plus souvent, les deux) pour "pas cher" (bah oui, moins de 10-15 euros, c'est peanuts hein ?). Voici l'avènement de jeux blindés de DLC - déjà prêt au moment de la release du jeu ou au pire à 90 % de leur dev - comme Fallout 3 (The Pitt, Operation Anchorage), Assassin's Creed 2 (La Bataille de Forlì) et autres Gauche 4 Mort 2 - d'ailleurs je vais y revenir largement sur ce dernier, comme vous vous en doutez si vous êtes un lecteur assidu de 42. Soit, des jeux dont on a volontairement viré des trucs pour les refaire payer plus tard, oui, ça n'a définitivement rien à voir avec des add-ons.

WoW par exemple - que je conchie, me faites pas dire ce que j'ai pas dit - a quand même le mérite de sortir de "vrais" add-ons (même s'ils sont courts, mois ou je ne sais quoi, c'est pas "tiens zou, voilà un donjon de plus, fait péter les 5 euros connard") à un rythme espacé (soit pas tous les 2 mois comme Fallout 3). Enfin bon, comme ils font de "vrais add-ons" mais se rattrapent sur des trucs alakon genre "tu veux changer les cheveux de ton elfe de sang super wondergayzor ? Bah tu raques hein pépère !" et autres "ah, tu veux changer de serveur ? Bah c'est 15 euros hein, c'pas la Croix Rouge ici mon gros !".

M'enfin bon, c'est pas vraiment pareil mais vu que ça me permet de dégueuler un peu sur WoW, je me permets de le citer, ça fait jamais de mal. Non, avec le DLC, il faut voir plus loin que la signification du sigle (Downloadable Content)



Salut, je suis incomplet, ça farte sinon ?

DESTINS CROISÉS



C'est entendu, MW2 est un vaste foutage de gueule, mais ça marche du feu de Dieu, oui, c'est paradoxal, mais c'est comme ça, qu'est ce que tu veux que je te dise Marcel ? Nan, ce qui me chagrine vraiment, c'est ce qui arrive à Shattered Horizon. SH est un FPS spatial (on se promène en jetpack en impesanteur, c'est assez WTF ?!) qui malheureusement meurt dans l'œuf car il n'y a pas assez de joueurs. SH est bien foutu, pas cher, très novateur et vraiment, vraiment bon. En plus, il y a pas mal de DLC GRATUIT (oui oui), ce qui est quand même un geste d'une grande classe alors que le studio est dans une mouise certaine. Ça m'attriste de voir des jeux comme SH "snobés" par les gens qui se ruent comme des brainless sur la bouse d'Activision, ceci, par ricochet, tue les petits studios qui développent de VRAIS BONS jeux et non des blockbusters débiles n'apportant que dalle. Voilà, c'était juste pour dire ça.

et que ce que ça "apporte", non il faut y voir une espèce de "nouveau modèle".

Le "nouveau modèle" en question, pour le pire et pour... bah le pire

Alors, tu veux cette feature dans ton jeu ? Tu raques. Tu veux avoir le droit de voir la fin du jeu (lol) ? Tu douilles. Tiens on a jarté ça du jeu au moment de sa sortie, tu le veux ? Tu craches. Tiens, y'a ça sur le dvd mais on l'a lock, tu le veux ? Tu paies (ouais j'suis en galère de synonymes). Bon, bah apparemment, il va falloir payer pour avoir notre "jeu complet" hein, "normal"...

Alors si financièrement y'en a que ça gêne pas plus que ça, des fois, il arrive que ça gêne niveau éthique (surtout les vieux gamers, un peu aigris et blasés dont je fais partie). Sans dec, c'est quoi ce monde où t'achètes un produit "volontairement semi-fini" et où tu dois payer pour avoir le produit fini Oo ??? Si éthiquement c'est pas top, niveau économique, c'est "de la bombe de balle LOL" @ le CEO de Namco/Ubisoft/EA/Activision/Valve. Il apparaît clairement que même si on fait bien nawak en terme de produit, on trouve toujours une masse certaine de glandus pour acheter et financier l'achat de Yacht en or massif, yabon ! C'est ici qu'entrent en scène mes deux petits préférés - que vous avez deviné j'en suis sûr : Left 4 Dead 2 et Modern Warfare 2.

Pour le premier, c'est simple, on sort la "version 1.0", blindée de bugs et volontairement limitée (lol les toits de Death Toll), on y ajoute que dalle (alors qu'on avait promis de foutre mass trucs dessus), on bloque le SDK (pour pas que la communauté développe des trucs dessus) et comme ça, on se sert de cette version "beta" (L4D1 est clairement une bêta de L4D2, faut être réaliste) qu'on reskin (et on met une poêle à frire aussi !) pour faire péter un "2" à 50 euros. C'est gros comme un maison hein, mais, tristement, ça fracasse tout

Salut, je coute 10 euros, wesh bien ?



au niveau vente/précommande ("vite il faut se dépêcher de précommander pour avoir le chapeau de Bill !!!!"), hé oui, tristesse quand tu nous tiens...

Arrive ensuite LE champion du monde, LE big boss of zi iouniveurse, LA blague intersidérale : Modern Warfare 2. Modern Warfare 2 est un jeu qui est "bôôôô LOL", certes, mais c'est surtout, un jeu qui a une campagne solo de cinq heures pour n'importe qui de non-paraplégique. "MAIS LOL SALE BOZO MW2 C'EST POUR LE MULTI SALE NAB" éructe k3v1n au fin fond de la salle. Ah oui, le multi de MW2, j'y viens justement. MW2 est donc un fps de guéguerre (oui, c'est ultra original, je sais) qui ravit les "fans" en multitis. Ce qui est marrant, c'est que le multi de ce jeu ne propose pas de serveurs dédiés. Pour ceux qui comprennent pas, ça veut dire en gros qu'il n'y a pas de serveurs sur lesquels se connecter, et que vous vous connectez sur des parties directement hébergées par des joueurs (sur leur PC, alors s'ils ont un PC en mousse et/ou une connexion en carton, sans parler du routing OLOL). Du coup, bonjour les décos intempestives, les freezes, le lag (jouer avec 120+ de ping quand l'host a 0, I lol'd) et donc, le total déséquilibre en terme de gameplay. Drôle hein ? Je dirais oui (j'avoue être content de voir les gogols qui l'ont acheté se plaindre du lag et des décos :')) sauf que le jeu a battu à peu près autant de record qu'Avatar au cinéma (soit, en gros, tous) et qu'il a rapporté des sommes astronomiques...

Oui, si on analyse le bousin, un jeu avec



une campagne de cinq heures qui propose un multi dans des conditions pathétiques bat tous les records de vente (merci les neuneus). Ouais, sous cet angle, ça prête à sourire. Sauf que, si des jeux comme MW2, L4D2 arrivent à battre des records, vous croyez que les prochaines productions vont être basées sur quel modèle ?

Ah oui, tout de suite ça fait moins rire n'est-ce pas ? On a les jeux qu'on mérite aussi hein...

Which side are you on ?

Alors, toi là, oui, toi, derrière cet écran (si t'es un pauvre, parce que les riches, ils impriment 42), ouais, c'est à toi que je parle là, dans tout ça, tu te situes où ? Nan parce que si t'as acheté MW2, L4D2 ou n'importe lequel des autres tas de merde que j'ai cité TU N'AS PAS LE

DROIT DE TE PLAINDRE si les JV partent en couilles comme ça et que tout est de plus en plus cher etc etc. C'est à cause de "joueurs(ses)" (et encore, j'utilise le mot "joueur" pour éviter de balancer une insulte) comme toi qui achètent ces bouses dénuées d'innovation et qui prennent les joueurs pour des cons qu'on en est là. Ouais, c'est de ta faute, t'en penses ce que tu veux mais c'est bel et bien le cas. Prochaine fois que t'achèteras un jeu multi sans serveurs dédiés ou un jeu qui sera à moitié fini et où il te faudra cracher 30 euros de plus en DLC pour voir la fin, dis toi que ça sera bien fait pour ta gueule et que c'est uniquement de ta faute.

Si, par contre, t'as acheté aucun de jeux cités dans cet article, tu peux être fier de toi, et de dire que t'as de vraies belles couilles, bien accrochées, pendues juste comme il faut et que tu as de la dignité, bravo à toi.

Pour conclure cet article pas aigri du tout et pleins de bonne foi, je laisserai le mot de la fin à l'excellent site www.nofrag.com qui a très bien résumé mon sentiment :

"Avez-vous acheté L4D2 et CoD6: MW2 comme une petite merde dénuée de dignité acceptant qu'on lui ouvre l'anus avec un gode de 20cm de diamètre sur lequel est écrit en lettres vertes le mot PROFIT, ou avez-vous dressé fièrement la tête et répondu au vendeur de Micromania d'aller se faire foutre avec ses jeux ne proposant aucune innovation, voire une régression dans le cas du multi de Modern Warfare 2 ?"

Amen ■

L'EXCEPTION TF2



Oui chers lecteurs(trices), tout n'est pas noir (et y'a rien de raciste) dans le monde des JV, non, car un vaillant ~~villain~~ jeu résiste à l'envahisseur depuis quelques années ! Ce jeu n'est autres que l'excellent TF2 (voir article dans **42 N° 12**) qui va totalement à contre-sens de toutes les productions actuelles. TF2 propose régulièrement - et ce depuis sa sortie - des nouvelles features super sympas (et bien foutues) qui renouvellent constamment l'intérêt du jeu : nouvelles maps, nouveau mods de jeu, vidéos de présentation des personnages, nouvelles tenues - des chapeaux principalement - mais surtout de nouvelles ARMES !!! Oui, vous avez bien lu,

chaque classe du jeu se retrouve dotée de nouvelles armes qui modifient considérablement le gameplay du jeu tout en étant très bien équilibrées ! Et tout ces superbes features complètement awesomesauce sont 100 % GRA-TUI-TES, oui oui (enfin pas sur Xbox hrhrhr), GRA-TUI-TES (ouais, je le répète, parce qu'en ce moment tout est payant, même pour se la prendre à sec on paye alors bon...)

Y'en a qui devraient en prendre de la graine ...

Polo



Les dessous du jeu vidéo

Ce n'est pas sale

Cette soirée s'annonce historique. Cela n'a pas été facile de gagner leur confiance, mais ma passion et ma ténacité ont fini par payer. Je ne sais pas encore exactement quelle est la nature de la réunion à laquelle ils me laisseront assister (si je devais traduire littéralement ce que m'a dit l'assistant qui m'a annoncé la nouvelle, ça donnerait quelque chose comme "L'Acquiescement des Ombres", je suis décidément encore loin de saisir toutes les nuances de la langue japonaise), mais j'imagine qu'il s'agira d'une rencontre entre l'équipe créative et leurs supérieurs, au terme de laquelle le top management de Nintendo validera ou non le passage en production d'un nouveau projet. En tous cas, ils m'ont bien fait comprendre que c'était un immense honneur pour un gaijin d'être autorisé à assister à un tel événement : je veux bien le croire, d'autant plus qu'ils sont allés jusqu'à me bander les yeux pour que je ne voie pas le trajet jusqu'au lieu de rencontre.

La salle de réunion n'est vraiment pas comme je m'y attendais, sa disposition me ferait presque penser à un temple. Des gradins en arc de cercle entourent une estrade au centre de laquelle trône une sorte de guérite fermée des quatre côtés par un rideau blanc. Sans surprises, Shigeru Miyamoto est déjà arrivé et fait les cent pas sur l'estrade, mais au lieu de l'un de ses nombreux t-shirts geeks, ou d'un costume, il a revêtu un kimono cramoisi. Pas loin de lui, je reconnais Satoru Iwata, Eiji Aonuma, tous aussi en kimonos, mais aussi Gunpei Yokoi, Ken Kutaragi, Hideo Kojima : on dirait que la moitié des personnes présentes ne font même pas partie de Nintendo en fait, mais ils ont l'air de tous bien se connaître, même si leurs visages semblent trahir une certaine tension.

Au fond de l'estrade, une quinzaine de jeunes filles alignées sourient d'un air



Le mythe



La réalité

crispé en jetant de temps en temps un bref regard vers la guérite devant eux ; malgré le fait qu'elles soient en tenue d'écolières, elles semblent avoir une vingtaine d'années (quoique dans ce pays on ne peut être sûr de rien). Celle du centre tient un long bâton avec une cage accrochée au bout contenant... un calamar ? Celui-ci, bien que moribond, a cependant l'air bien vivant. C'est très... bizarre, c'est le moins qu'on puisse dire. Je savais que dans certaines des plus

grandes corporations japonaises, les dirigeants organisent une cérémonie pour s'attirer la faveur de leurs ancêtres avant chaque décision importante, mais je n'imaginais pas que ça pouvait être à ce point. Je ne saurais pas dire pourquoi, mais bien qu'aucune lumière n'ait été éteinte, je réalise soudain qu'il fait beaucoup plus sombre... et plus froid. D'un pas décidé, Shigeru s'est avancé vers la guérite centrale et a tiré le rideau. Je comprends alors tout le...

les murs les murs ils brûlent quand ils
me voient

nuua yrnnfghlui shub-nsylatoth
eyaaaaah ai Jacques Séguéla iaaaaaa
nraagh



Ces notes, retrouvées parmi les effets personnels d'un clochard mortellement renversé par un camion de transport de figurines Pokémon alors qu'il courait en caleçon au milieu de l'une des artères principales d'Akihabara en proférant des insanités, représentent la source de documentation la plus complète dont nous disposons sur le fonctionnement interne des grandes firmes de jeux vidéo nippones. Vous l'aurez donc deviné, le processus de création des jeux vidéo japonais reste encore des plus mystérieux pour nous, Occidentaux.

En revanche, en ce qui concerne le jeu vidéo occidental, tout cela est beaucoup mieux documenté, et cet article vous propose donc de plonger dans ce monde merveilleux peuplé de ~~geeks mal rasés~~ et de programmes qui plantent à répétition créatifs géniaux et de graphistes nymphomanes.

Avant tout, clarifions bien la différence entre développeur et éditeur, qui ont entre eux plus ou moins exactement la même relation qu'un écrivain avec son éditeur : le développeur réalise le jeu, et l'éditeur s'occupe de la distribution et de la promotion, en échange d'un pourcen-

tage assez conséquent sur les bénéfices. De plus, dans la plupart des cas c'est aussi l'éditeur qui apporte la thune : vu qu'il attend un retour sur investissement, cela lui donne du coup un droit de regard sur le développement du jeu (dont il abuse plus ou moins selon son degré de malveillance), et il va donc exiger des présentations régulières du projet afin de pouvoir donner son avis, filer des coups de pieds au cul aux développeurs s'il trouve que ça ne va pas trop vite ou prendre des décisions commerciales brillantes que Polo se fera un plaisir de vous détailler dans ce même numéro.

Certains développeurs sont aussi leurs propres éditeurs, mais même dans ce cas là, ils ont toujours des comptes à rendre aux instances dirigeantes de leur boîte, ce qui du coup ne change pas fondamentalement grand chose par rapport au cas d'un éditeur et développeur séparés, et les gros développeurs qui peuvent vraiment se permettre de faire ce qu'ils veulent sont donc rarissimes. Il est alors tentant de penser que dans un monde parfait, personne n'aurait besoin d'éditeur, les développeurs auraient de l'argent volonté qui leur permettrait de donner libre court à leur créativité sans aucune contraintes, tout le monde se tiendrait par la main et on ferait l'amour avec les schtroumpfs de la planète Pandora. Sauf que ce n'est pas vrai, le destin de Duke Nuke'm Forever en est l'exemple le plus frappant.

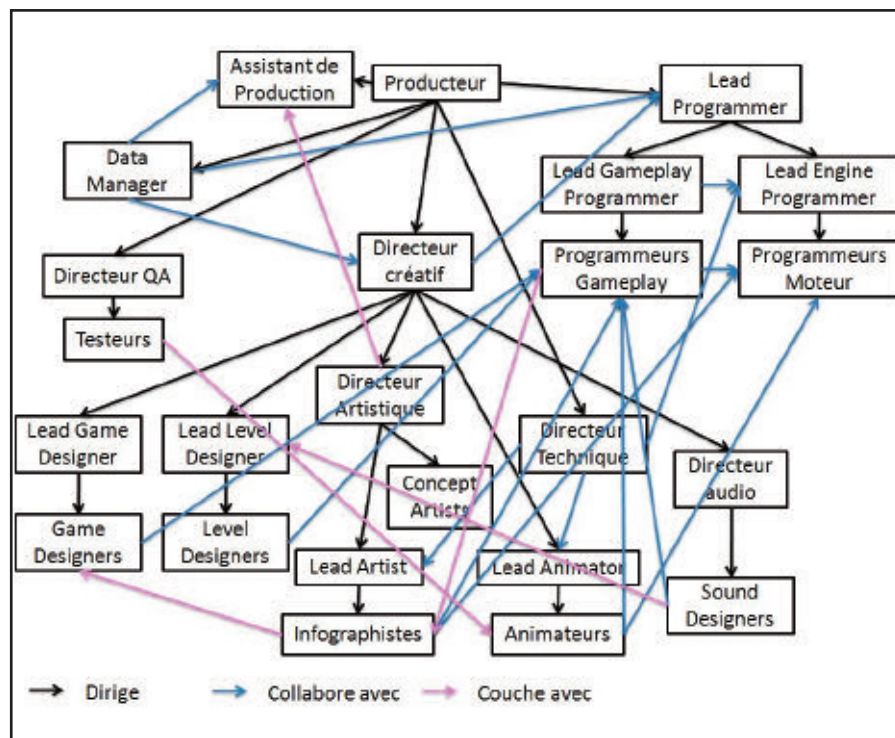
Tous ceux d'entre vous qui ont lu l'excellent ouvrage "Le Management dans le monde et à travers les âges" de Jules-Eudes Pipo (pour les autres, ce paragraphe vous épargnera la lecture de ses 1 826 pages) savent que dans les milieux artistiques, il y a en gros deux types d'organisations diamétralement opposées, avec pas vraiment d'intermédiaire entre les deux. La première, c'est l'organisation "orchestre" : c'est très simple, y'a le chef d'orchestre, c'est un fasciste, il dirige tout le monde. Le cinéma, par exemple, fonctionne comme ça : si l'ingénieur son vient voir le réalisateur pour lui soumettre une super idée de scénario impliquant l'intervention d'extra-terrestres communistes dans son



drame psychologique en lui expliquant au passage qu'il verrait bien Will Smith dans le rôle du timide père de famille accablé par la mort de sa femme, il se prend une paire de baffes histoire de lui apprendre à rester à sa place et à s'occuper de sa perche. Le deuxième type d'organisation, c'est le groupe de rock : tout le monde donne son avis et les décisions sont prises plus ou moins par consensus. En cas de désaccord, c'est celui qui gueule le plus fort qui a le dernier mot, et les autres soit s'écraquent, soit finissent par partir en claquant la porte. Bah le jeu vidéo, c'est comme ça. Oui, j'ai caricaturé volontairement au cours de ce paragraphe, mais c'est pour que vous voyiez bien l'idée.

Bien sûr, une équipe de jeu vidéo ne peut pas fonctionner dans le bordel total et il y a bien évidemment une hiérarchie, mais bien souvent tous les membres de l'équipe sont encouragés à donner leur avis, et il y a une assez grande place pour l'initiative personnelle (même si cela peut grandement varier en fonction des boîtes et des projets). Cette organisation se traduit certes par une ambiance en général très sympathique dans les boîtes de jeux vidéo, mais d'aucuns avanceront que c'est justement cette absence d'une structure forte qui empêche le jeu vidéo d'atteindre sa maturité en tant qu'art, mais ceci est un débat qui dépasse largement le cadre de ces colonnes...

Pour rentrer un peu plus dans les détails, un projet est constitué de plusieurs



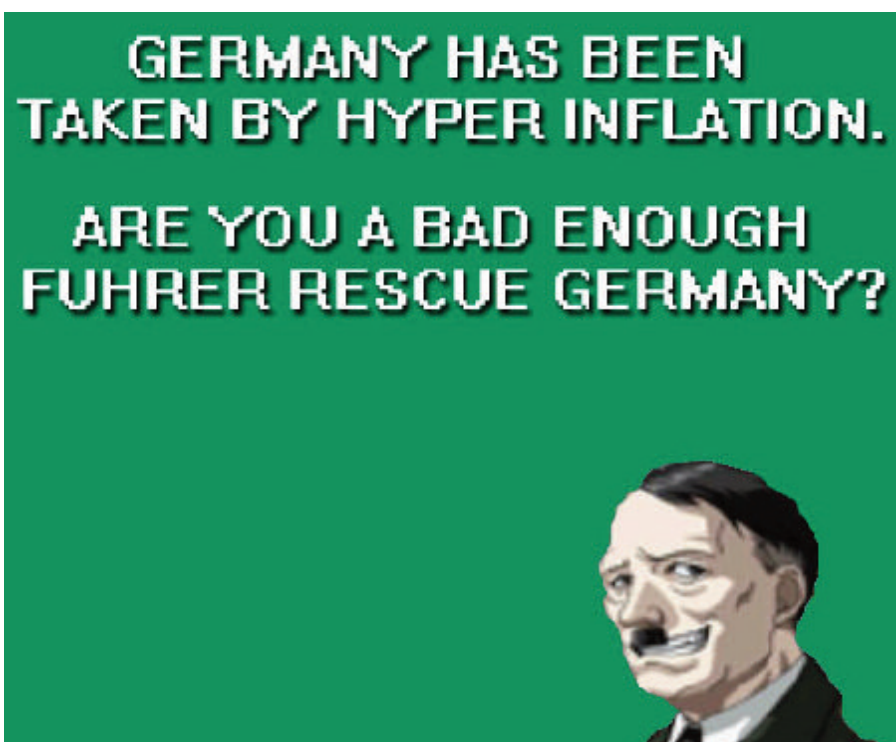
équipes (programmation, artistes, son, game designers...), chacune sous la responsabilité d'un lead. Entre ces différentes équipes, il n'y a pas vraiment de hiérarchie officielle, mais en pratique ce sont globalement les besoins des game designers qui pilotent l'ensemble du projet, ceux-ci étant tout de même obligés de tenir compte des contraintes techniques imposées par les programmeurs (si le design du jeu réclame la modélisation de cinquante millions d'entités autonomes pour peupler de manière réaliste un royaume imaginaire, les game designers pourront taper du point aussi fort qu'ils le voudront, lorsque les

programmeurs les enverront chier, c'est pas eux qui auront le dernier mot sur ce coup-là). Pour ceux qui auraient la flemme de lire cet article-fleuve, je vous invite à vous reporter à ce schéma qui vous résumera de manière claire et synthétique l'organisation d'une équipe de développement (**voir schéma**).

Il est maintenant temps de présenter un peu plus en détails chacun de ces beaux métiers sans qui les *Shadow of the Colossus*, *Planescape Torment* ou *Superman 64* ne seraient restés que des rêves inaccessibles. Pour des raisons techniques, vous m'excuserez de ne pas avoir inclus le potentiel de couchederie de chacun de ces postes, qui n'aurait de toute façon que peu d'intérêt, sauf si votre fantasme c'est Jean-Marcel, le programmeur barbu accro au fanta et à la pizza roquefort-chorizo.

La taille d'une équipe peut varier d'une seule personne (enfin ça, c'était plutôt vrai dans les années 1980) à plusieurs centaines, mais en règle très générale, les artistes (graphistes, animateurs et level designers) constituent le gros de la force de travail et peuvent être trois à quatre fois plus nombreux que les programmeurs ; le nombre des game designers est plus réduit, ceux-ci ayant essentiellement un rôle de réflexion.

Et au sommet de la chaîne alimentaire, on trouve le producteur, qui s'arrache quotidiennement les cheveux pour coordonner le bordel dont il a la direction. À ne pas confondre avec le producteur de





cinéma dont le rôle est d'apporter la thune, le producteur de jeu vidéo fait en gros office de chef de projet (par rapport au cinéma, ce serait plutôt l'équivalent du producteur exécutif, des fois que ça vous parle plus). Il sert de lien entre les développeurs et l'éditeur, s'assure que tout le monde travaille dans de bonnes conditions et fait en sorte que les deadlines soient respectées. En théorie, le producteur n'a pas son mot à dire sur la création proprement dite du jeu, mais il peut orienter les priorités du projet (par exemple, décider qu'au court des prochains mois, l'effort sera mis sur le multijoueur plutôt que sur le mode solo, ou alors décider de développer d'abord à fond le moteur de jeu et seulement après voir comment on peut faire un jeu avec ça...), et il est bien sûr de sa responsabilité de recadrer les équipes si jamais il a l'impression que tout le monde commence à partir en couille.

■ **Le directeur créatif** : ben comme son nom l'indique, c'est lui qui assure la direction créative du jeu, que ce soit d'un point de vue artistique, ou gameplay. Pour reprendre l'analogie avec le cinéma, c'est l'équivalent du réalisateur. Quasiment tous les grands noms du jeu vidéo (Shigeru Miyamoto, Peter Molyneux, Michel Ancel...) sont des directeurs créatifs, c'est donc un poste fort prestigieux. Le revers de la médaille, c'est que dans directeur créatif, il y a "directeur", ce que l'on oublie trop souvent, or, comme le montre par exemple la saga Daikatana qui vous était contée avec brio dans ces pages il y a quelques

mois, un excellent créatif peut parfois (souvent ?) être un manager catastrophique.

À noter que même si la qualité finale d'un jeu dépend beaucoup du talent de son directeur créatif, sa présence n'est absolument pas obligatoire, et un projet peut tout à fait arriver à son terme malgré une direction créative aux abonnés absents (ça se voit, diront les mauvaises langues) ; il est vrai que pour le portage PSP de Léa Passion Proctologue, l'intérêt

d'un directeur créatif est relativement limité.

■ **Game designer** : peut-être le métier du jeu vidéo qui fait le plus rêver, car on s' imagine que c'est lui qui décide de A à Z comment le jeu va être. Sauf qu'en fait le game designer ne décide déjà ni de l'univers ni du type de jeu (ça c'est le boulot du directeur créatif, et encore, souvent ce genre de choses se décident en encore plus haut lieu que ça). Le game designer c'est plutôt le gars à qui on va dire : "bon, on veut que tu nous fasses un fps qui cartonne comme Call of Duty, mais comme on cible le marché casual, faut que ça soit jouable par une fillette de douze ans ainsi que sa grand-mère... Ah oui, hier soir j'ai bien trippé sur Spore à faire une race alien en forme de boobs, faudrait qu'on puisse faire ça aussi dans le jeu". Le game designer a donc finalement une marge de manœuvre assez réduite, et en cas de décisions délirantes de la part de sa hiérarchie, c'est souvent le premier à essuyer les plâtres.

À noter que bien que game designer est un métier assez vieux (puisque'on le retrouve dans le monde des jeux de société traditionnels), ce n'est que dans les années 1990 que game designer a commencé à être considéré comme un "vrai métier" à part entière dans le jeu vidéo, puisque historiquement, c'était souvent le lead programmer ou alors le chef de



projet qui s'occupait de concevoir les mécanismes du jeu. Assez curieuse-ment, il s'agit peut-être aussi du métier le moins geek du jeu vidéo : en théorie, un game designer pourrait même se passer complètement du moindre ordinateur, et faire l'ensemble de son taf juste avec du papier et un crayon... Mais ce serait oublier qu'il est aussi censé constamment tester le jeu au fur et à mesure de son avancement afin de vérifier ce que donnent ses idées en pratique, et voir ce qui peut être amélioré. Les game designers sont donc chargés d'élaborer l'ensemble de l'aspect gameplay du jeu en tenant compte des contraintes éditoriales et techniques plus ou moins lourdes qui pèsent sur leurs frères épaules. Ce sont eux qui inventent le jeu dans ses grandes lignes, mais ils ne vont pas s'amuser à construire les niveaux en imaginant pièges et énigmes (ça, c'est le boulot du level designer). Le game designer va plutôt donner des intentions générales sur le rythme et le type de challenges que le joueur doit rencontrer (du genre "bon alors tu mets des ennemis et des pièges partout dès le début pour que ce conard de joueur en chie comme une merde, avec une petite zone de répit aux deux tiers de la map pour qu'il souffle, mais tu mets quand même une énigme tordue à ce moment là parce qu'il ne faut pas déconner, et puis à la fin tu mets un boss imbitable ; si le joueur n'explose pas sa manette contre le mur avant d'aller tuer toute sa famille à ce moment là, c'est qu'on a loupé notre coup"), et c'est le level designer qui va s'occuper de ça, ce qui nous

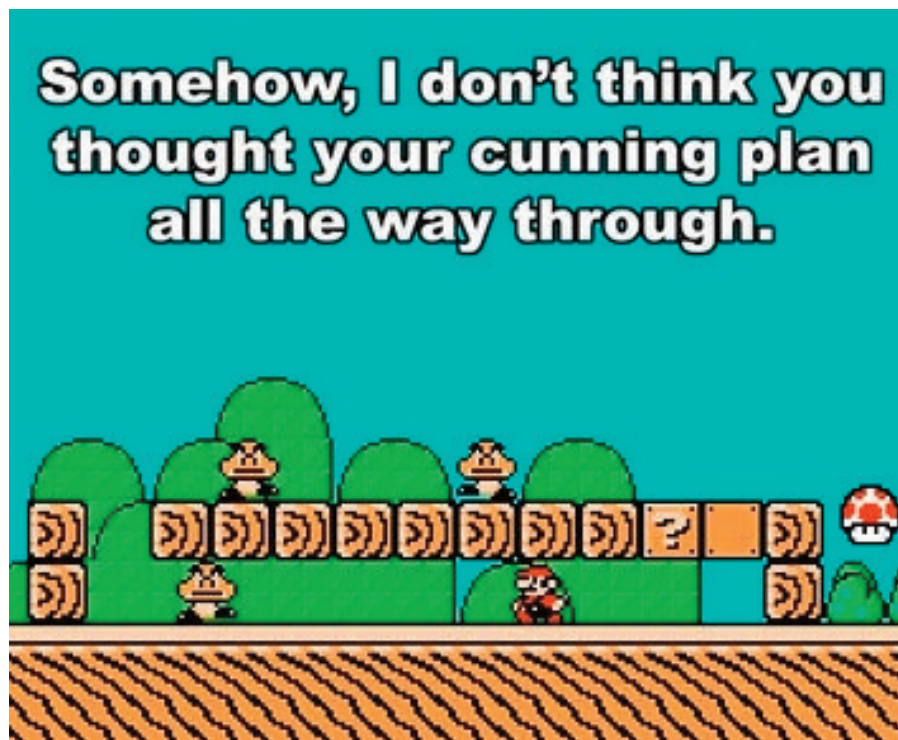
fournit une magnifique transition vers le paragraphe suivant.

■ **Les level designers** sont donc ceux qui s'occupent véritablement de la construction des niveaux des jeux, ainsi que du placement des ennemis, armes et bonus. Si vous avez déjà touché à un éditeur de jeu pour créer votre propre map ou mod, vous avez une bonne idée de ce en quoi consiste ce boulot... Ce métier n'est d'ailleurs pas forcément très bien considéré, justement parce que les gens ont souvent l'impression que n'importe quelle personne sachant se servir d'un éditeur de niveaux est capable

d'être level designer. Malgré son apparente accessibilité, il s'agit cependant d'un métier qui demande de grandes compétences à la fois techniques pour être capable de se servir des outils mis à disposition dans le moteur de jeu (qui dans bien des cas, est autrement moins user-friendly que les éditeurs gracieusement fournis avec certains jeux...), et artistiques pour créer une map qui ressemble à quelque chose tout en étant fun à jouer, et être un bon level designer requiert un réel talent.

Sinon, encore d'autres types de designers peuvent intervenir en fonction des projets, tels que les character designers (plutôt du côté des RPGs ou des jeux japonais), UI designers (en charge de la conception de l'interface), story designers (les scénaristes quoi), etc, mais je pense qu'on s'est déjà suffisamment attardé du côté de ces branleurs notoires, passons plutôt du côté des geeks, des vrais.

■ **Les programmeurs** : il s'agit du poste le plus crucial car pas de programmeurs, pas de jeu, et pas de jeu, pas de jeu. J'imagine que vous avez tous une idée plus ou moins précise de ce que font les programmeurs, mais il s'agit en gros des geeks purs et durs (oui, dans le jeu vidéo tout le monde est geek, mais certains le sont plus que d'autres) qui assurent la réalisation technique du jeu sous la forme d'un programme lisible par un ordinateur (ou une console de jeux). Les programmeurs peuvent avoir de nombreuses spécialités différentes (3D,



CONGLATURATION !!!
 YOU HAVE COMPLETED
 A GREAT GAME.
 AND PROVED THE JUSTICE
 OF OUR CULTURE.
 NOW GO AND REST OUR
 HEROES !

intelligence artificielle, réseau, son, etc), mais on peut grosso merdo les distinguer en deux grandes catégories.

■ **Les programmeurs moteur** réalisent les outils de bas niveau qui vont être utilisés par toutes les autres équipes : cela comprend l'affichage graphique, l'architecture de base du moteur, la simulation physique des éléments, et encore pleins d'autres trucs chiant trop compliqués à expliquer ici, mais s'il y a une chose à retenir, c'est que tout le reste du projet s'appuie avant tout sur leur boulot. Ce sont aussi assez souvent d'énormes geeks, du genre à faire des blagues sur les shaders ou à compter en cycles d'horloge du processeur...

■ **Les programmeurs gameplay** eux s'occupent d'implémenter les mécanismes du jeu imaginés par les game designers, de créer les éléments utilisés par les level designers pour construire leurs maps, et d'intégrer graphismes, animations et sons dans le jeu (ils font les trucs de haut niveau quoi). Ce sont probablement les personnes qui ont la meilleure vision d'ensemble de l'évolution du projet, car quasiment tous les ingrédients qui composeront le jeu passent par eux pour y être intégré.

■ **Data manager** : si vous avez déjà bossé dans l'informatique, vous avez très probablement déjà eu affaire à ce genre d'individus... Comme vous pouvez aisément l'imaginer, la création d'un jeu vidéo produit beaucoup de données : les programmeurs pissent du code, les gra-

phistes gribouillent des tas de dessins, les sound designers sèment des fichiers sonores, etc. Bref, on se retrouve rapidement avec une quantité énorme de données de types complètement disparates, et si tout cela n'est pas un minimum organisé, ça devient rapidement infernal à gérer. C'est pourquoi tout projet a besoin [barré]d'un grouillot[/barré] d'une personne dévouée dont le boulot consiste à faire en sorte, entre autres, que personne ne galère pour trouver les fichiers dont il a besoin pour travailler, que tout le monde bosse bien sur des versions à jour du moteur de jeu, ou encore que les programmeurs ne cassent

pas tout chaque fois qu'ils modifient le code.

■ **Testeur** : à ne surtout pas confondre avec le testeur pour magazines, qui est payé pour profiter des cocktails donnés par les éditeurs et recopier les communiqués de presse en ajoutant quelques blagues lourdingues pour donner l'impression qu'il a écrit un article original, le testeur dont on parle ici passe ses journées à jouer encore et encore au même jeu pendant des mois en explorant les moindres recoins pour trouver les bugs les plus improbables du style "Tiens, si je laisse tourner le jeu pendant 6 heures au niveau 3, que j'appuie vingt fois sur A en moins d'une seconde puis que je tourne sept fois sur ma chaise, y'a une chance sur dix que les vêtements de l'héroïne disparaissent (les neuf autres fois, le jeu crashe et formate le disque dur)". Bref, être testeur dans une boîte de jeux vidéo, ça demande beaucoup de rigueur pour être capable d'imaginer toutes les situations possibles et imaginables qui peuvent se produire dans le jeu, et vérifier qu'elles ne posent pas de problèmes, et une grande patience, parce que c'est quand même vraiment très très très chiant (devenir testeur, c'est un très bon moyen de mettre un pied dans le monde du jeu vidéo, mais faire ça toute sa vie, c'est bof comme choix de carrière...), mais c'est néanmoins absolument indispensable.

■ **Les graphistes** : bon là je pense qu'il n'y a pas grand chose à expliquer, c'est eux qui font les graphismes quoi... Il faut



cependant distinguer les concept artists, qui sous la supervision d'un directeur artistique, dessinent les ébauches des personnages et décors et décident de leur aspect (ainsi que du style graphique général du jeu : 3D full HD photo réaliste, cell shading ou encore 2D épurée monochrome ?), et les infographistes qui s'occupent ensuite de modéliser tout cela pour créer les objets qui seront véritablement utilisés dans le jeu. Ceux-ci se divisent eux-mêmes en infographistes 2D ou 3D, qui... bon, je vous épargne l'explication, je pense que j'ai suffisamment aligné d'obvious jusqu'à maintenant.

En plus de leur directeur artistique, ceux-ci doivent également composer avec le directeur technique qui lui va s'occuper de l'aspect... bah technique de la production artistique, c'est-à-dire faire en sorte que les artistes respectent bien les contraintes techniques liées au projet (par exemple, même s'il est tentant pour un graphiste de se faire plaisir à modéliser une fleur de 1 000 polygones, ça va pas trop le faire si le moteur est potentiellement censé en afficher plusieurs milliers à l'écran en même temps). Pour reprendre un exemple Daikatanesque, c'est lui qui va s'assurer qu'un graphiste ne passe pas trois semaines à dessiner une super texture de flèche en 1920*1680 1200 dpi qui finalement ne sera utilisée que pour une icône de 6 pixels de côté au fin fond d'un obscur menu des options.

Une fois que les graphismes sont faits, c'est bien joli, mais il faut maintenant les animer, et c'est donc là que les animateurs interviennent, puisque c'est eux



qui créent... les animations (haha, vous ne vous y attendiez pas à celle-là) ! Il s'agit d'un boulot relativement ingrat, car même avec de superbes animations, les intégrer dans le jeu pour que ça rende bien demande énormément de boulot et de réglages ; par rapport aux autres aspects du jeu, avoir une super qualité peut rapidement devenir extrêmement coûteux en temps et en ressources (et donc en argent), tout ça pour un résultat qui ne sautera pas forcément aux yeux. Cela explique donc que lorsqu'un projet doit choisir où concentrer ses efforts, c'est bien souvent l'animation qui en fait les frais (coucou Bethesda).

■ **Les sound designers** : là encore, le nom parle de lui-même, ce les respon-

sables de tout ce que vous entendrez dans le jeu, des musiques aux voix des personnages, en passant par les bips quand on sélectionne un menu. Ce ne sont pas forcément eux qui composent tout, ils peuvent très bien faire appel par exemple à des musiciens extérieurs ; par contre, ils ne se contentent pas de produire des sons et de laisser les autres se démerder avec, mais sont partie prenante de l'intégration, car ils doivent faire face à des tas de problématiques marrantes qu'on ne rencontre pas du tout dans des domaines comme le cinéma, du type : dans un jeu de stratégie où des tas de trucs peuvent se produire en même temps ce qui peut conduire à jouer des centaines de sons au même moment, comment on s'arrange pour que ça ne fasse pas une grosse bouillie sonore immonde ? On a parfois un peu tendance à négliger leur rôle, mais prenez un moment pour repenser à toutes les musiques de jeux mythiques qui vous ont fait rêver, et vous comprendrez l'importance d'avoir une équipe audio en béton dans son projet...

En conclusion, je dirais donc que le jeu vidéo, c'est avant tout des hommes et des femmes (enfin surtout des hommes quand même) avec un cœur qui bat et des reins qui assurent la fonction endocrine, alors lors de votre prochaine partie endiablée d'Alexandra Ledermann : Le Mystère du Ranch de l'Enfer, n'hésitez pas à rendre un hommage silencieux à leurs efforts acharnés pour vous apporter votre dose de divertissement et de poneys. Merci pour eux. ■





Terminator 2

ou la surhumanité face au destin

Ouais je sais, j'aime les titres super pompeux qui font croire que l'on va raconter plein de choses super profondes alors qu'il n'en est rien. Un peu comme ces menus de restaurants qui vous proposent une tranche de bœuf braisée accompagnée de sa farandole de longes de pomme de terres revenues dans l'huile pour vous vendre un "steak frite". Tout ça pour dire qu'on va causer de *Terminator 2* et de son sens philosophique. Oui oui. Et pas la peine de rire dans le fond...

Un coup de shotgun dans la tronche peut cacher un débat philosophique

Petit rappel donc pour les deux du fond qui ricanent bêtement. *Terminator 2* est un film de James Cameron, le papa des petits bonshommes bleus d'*Avatar* sorti en 1991 en France et sous-titré *Le Jugement Dernier*. Il fait suite à un premier film tourné en 1984 pour un budget dérisoire, qui voyait un robot venu du futur venir tenter de tuer une femme nommée Sarah Connor susceptible de donner naissance au futur leader de la résistance. Heureusement un homme avait fait lui aussi le voyage pour la protéger... et s'avérait être le futur père de John Connor... Dans le premier film le terminator était clairement le méchant. Dans le film suivant, un terminator avec la même apparence que celui du premier, à savoir Schwarzy est envoyé protéger Sarah et John d'un terminator méchant plus évolué. Voilou. Ce paragraphe était garanti sans vannes. Ça sera bien le seul.

Pourquoi vais-je m'évertuer à tenter de vous faire comprendre que *Terminator 2* est un film overpuissant qui est bien loin du film d'action décérébré que certains voient en lui ? Tout simplement parce que c'est une thématique robots ce mois-ci, et parce que c'est en le voyant



que j'ai décidé subitement de casser les couilles de tout le monde en criant partout que je voulais faire du cinéma. Bref vous pouvez dire merci à James Cameron, c'est lui qui m'a créé, mouahahahaha.

En effet, en parlant de voyages dans le temps censés changer le passé pour modifier l'avenir, *Terminator 2* aborde des concepts très intéressants comme le temps, le destin et la surhumanité. En plus de s'attarder sur la relation

homme/machine, mais je n'aborderai pas ce dernier point ici, d'autres articles le faisant très bien. Et puis tout le monde sait déjà qu'une relation homme/machine n'a de l'intérêt que si la machine suce et à une grosse paire de b00bs. Fin de la parenthèse. Donc temps, destin et surhumanité. Trois beaux concepts que nos amis les philosophes, et pas uniquement ceux qui tiennent le comptoir en refaisant le monde à longueur de journée, ont déjà exploré et rabattu, mais qui sont passionnants. Comme quoi on peut s'éduquer même en regardant des robots se foutre sur la gueule. C'est beau le cinéma.

Temps

On commence par le moins profond, à savoir la manière dont le temps est abordé dans le film. Ce n'est pas la première fois qu'on voyait un sujet traiter le voyage dans le temps et la possibilité de modifier ou non l'avenir ou le passé et l'impact que peut avoir chaque modification. En général c'est surtout utilisé comme gimmick pour faire des situations comiques (hololol il va coucher avec sa reum) ou tragique (hosnifsnif il va sauver sa reum (avant de coucher avec)) mais sans véritable cohérence et où le fameux effet papillon n'est jamais exploité, se contentant de dire que les modifications faites dans le passé ne modifieront que de manière très restreinte le futur. Ce qui est bien entendu totalement faux.

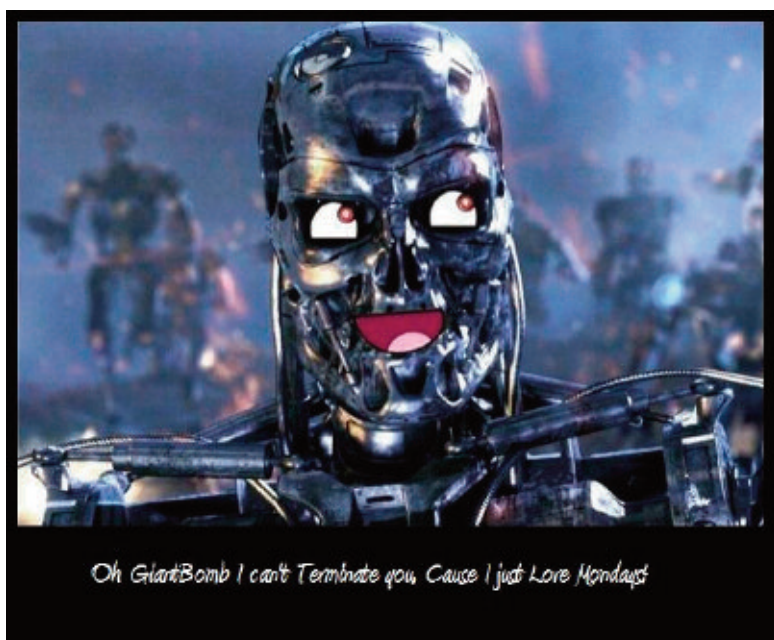
Einstein l'a démontré, le voyage dans le temps est virtuellement impossible puisqu'il faudrait arriver à ce déplacer plus vite que la vitesse de la lumière. Ce qui est théoriquement impossible et en plus



ne permettrait pas de revenir en arrière mais de dilater le temps à l'extrême un peu comme lorsqu'un joueur de WOW se prend soudain l'envie de vous raconter avec moult détails ses dernières sorties

en raid. Il faut savoir qu'outre l'aspect scientifique, les philosophes qui n'ont rien d'autre qu'à faire qu'à pinailler sur des détails et à se prendre le chou pour sortir des théories à la con (**voir l'encadré sur Bergson, la flèche et la pomme**) s'y sont intéressés de près.

Par exemple, une partie d'entre eux pense que la matière et le temps ont une existence propre en dehors de l'esprit humain, alors que d'autre pensent tout à fait le contraire. Pour Kant, par exemple, le temps n'a aucune existence mais est juste un moyen de l'esprit qui fait partie de notre cadre habituel "d'expérience" et qui nous sert donc à les décrire. C'est à dire que le temps est une vue de l'esprit mais que cette vue est partagée par tout le monde et a l'immense avantage de pouvoir indiquer combien de temps il faut faire cuire ses coquillettes sur les paquets de pâtes. D'autres vont encore plus loin en signifiant que le temps n'est qu'une illusion.



En fait tout le débat consiste à savoir si le temps est un objet réel et absolu, même si intangible (c'est à dire qu'on ne peut pas toucher, comme les b00bs de Konekochan sous peine de se prendre un double uchimata dragon punch de la part de Jenrathy) ou si c'est juste une notion abstraite nous permettant de trier les objets (obi est plus vieux que cerb, de la même manière qu'on peut trier par exemple sur la taille : cerberus a un plus petit kiki que tout le reste de la rédac (NDCerb : tu es viré, encore)). On appelle les partisans du premier cas des absolutistes, et les seconds des relationnistes.

C'est très bien tout ça, mais en quoi ça nous intéresse ? Et bien ça change tout dans la manière de percevoir comment un acte passé peut avoir des conséquences dans le futur. Car si on est relationniste, ça sous-entend que tout à lieu en même temps, mais que c'est notre perception qui nous fait voir les événements comme une succession d'actes. Et par conséquent, si tout à lieu en même temps, passé comme futur, changer le passé est impossible et ne peut avoir de répercussion sur le futur. Terminator est il donc un film relationniste ou absolutiste ? Bonne question, car si on regarde bien, la tentative de modifier le passé dans le premier épisode aboutit à la naissance de John Connor qui avait envoyé lui même le soldat protéger sa mère... donc le passé n'a pas modifié le futur. Pareil pour *Terminator 2* ou l'envoi du T1000 se solde par un échec.

Alors certes on pourra arguer de la bonne morale hollywoodienne qui veut que les films se terminent bien et que le méchant ne puisse mettre son plan à exécution, condamnant le film à justement être relationniste... Mais en fait on en vient à s'interroger sur la notion de destin : est on amené quoi qu'il arrive à faire quelque chose ou sont-ce les évènements et nos actions qui font le futur ? Humm, cool, une question mystique !

Destin

Car oui, John Connor doit-il forcément devenir un leader de la résistance contre les machines ? N'y-a-t-il pas un moyen d'empêcher le jugement dernier ? Le film apporte le point de vue de James Cameron sur le sujet, via une phrase que Sarah grave sur une table dans le désert : There is no fate but what we do (Il n'y a pas de destin il n'y a que nos actions), subodorant que c'est avant tout l'action qui prime sur le destin... et que par conséquent John peut changer le futur. Sauf qu'au delà du paradoxe temporel, disant que si John change le futur il ne s'envoie plus, une fois plus grand, un robot pour se protéger, et donc devrait mourir à l'heure actuelle, la question a là encore été très largement débattue.

La plupart des religions sont relativement floues sur le sujet. D'un côté elles affirment que tout est déjà écrit, mais de l'autre elles disent que l'homme est maître de soi et de ses actions et n'hésitent pas à châtier les actes qui ne vont pas dans le sens de la société... alors que ces actes ne devraient pas être répréhensibles puisque si c'est écrit, la personne incriminée n'est pas totale-



BERGSON ET LA FLÈCHE QUI NE TOUCHE JAMAIS LA POMME



Henri Bergson est un frenchy du 19/20ème siècle qui s'est intéressé au temps, entre autres concepts. Il a ainsi évoqué le problème de la spatialisation du temps. Pour faire simple un segment de dix minutes n'a pas du tout la même valeur que deux segments de cinq minutes. Si je tire une flèche dans une pomme. On peut diviser le temps que met la flèche à atteindre sa cible en plein de sous-ensembles de temps. Et en chaque temps t, la flèche est absolument immobile à un point bien précis. L'illusion du mouvement vient de la juxtaposition d'une myriade de

ces petits temps mis bout à bout. Or la flèche, puisqu'elle est tirée n'est justement pas immobile. Ce qui amène à un paradoxe : peut-on envisager la flèche comme étant à la fois mobile et immobile ? Car dans le deuxième cas peut-elle un jour toucher sa cible ?

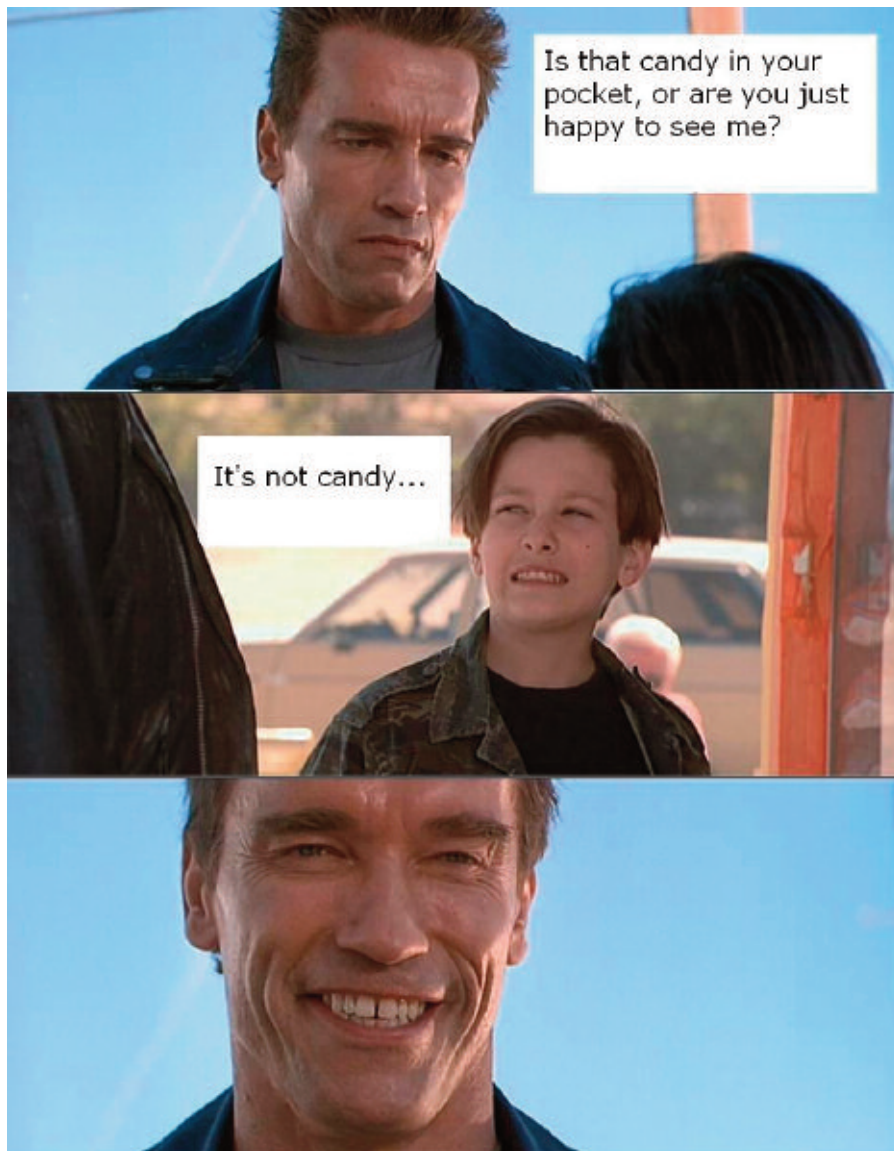
C'est le paradoxe de Bergson. Dans l'absolu, ce n'est pas très intéressant, mais je trouve le concept amusant...

ment libre et maître du fait de les avoir exécutés... Bref les religions disent tout et son contraire, et ça se saurait si on trouvait plus de réponses que de questions de leur côté.

En philosophie, le concept de destin peut se rapprocher de ce qu'on nomme le fatalisme. En plus d'avoir un nom de grand ennemi des 4 Fantastiques, cette doctrine vient du mot latin *fatum* qui veut dire destin. Il ne faut pas confondre fatalisme et déterminisme, ce dernier correspondant plus à une science qu'à une philosophie, d'origine prédictive et cherchant à tirer des conclusions à partir d'hypothèses en se basant sur l'expérimentation et la connaissance. Le fatalisme touche du doigt un concept fondamental, à savoir le libre arbitre. Car si tout est déjà prédéterminé, quelle part de choix a l'être humain ?

Les Grecs anciens étaient adeptes du mouvement, qu'on appelait alors le stoïcisme, mais se retrouvaient confrontés à une argumentation les traitant de paresseux, préférant se résigner plutôt qu'agir. Cicéron résuma les choses avec une belle phrase : *"Si ton destin est de guérir de cette maladie, tu guériras que tu aies appelé ou non le médecin ; de même, si ton destin est de n'en pas guérir, tu ne guériras pas que tu aies appelé ou non le médecin ; or ton destin est l'un ou l'autre ; il ne convient donc pas d'appeler le médecin."* Aujourd'hui, un tel argument ferait bondir, mais on comprend de quelle manière avec les croyances de l'époque, il pouvait être appuyé d'exemples. Et par extension, de quelle manière on pouvait en déduire que si l'homme se refuse à agir puisque tout est prédéterminé, il décide de se contraindre à un rôle totalement passif au risque de se mettre en retrait par rapport à la société.

Le fatalisme fut laissé de côté pendant longtemps avant de ressurgir au siècle des lumières, grâce à Diderot. Pour eux, l'homme n'est de toute manière pas libre, car ses réactions sont décidées par son caractère inné (qu'on peut interpréter aujourd'hui par ses caractéristiques génétiques) puis par l'éducation qu'il a subie. Il rajoute néanmoins que la société, donc les châtiments et récompenses qu'elle met en place peuvent influencer le comportement humain dans un sens ou dans l'autre. Là où par contre on peut décrocher par rapport au raisonnement de Diderot (qui a le nom d'une station de métro) c'est qu'il en tire des



déductions par rapport à la vertu, concept totalement éculé (oui éculé, sans un "n") depuis le 19ème.

Bref ce qui est intéressant dans ce que dit Didi la fripouille, c'est qu'en effet, notre moi inné ainsi que notre acquis détermine une grande partie de nos actions. Mais là on pourrait le contredire c'est qu'il sous estime un poil le poids de l'entourage sociétal ou situationnel dans la prise en compte d'un choix. Mais son pseudo fatalisme (ce n'en est pas vrai-

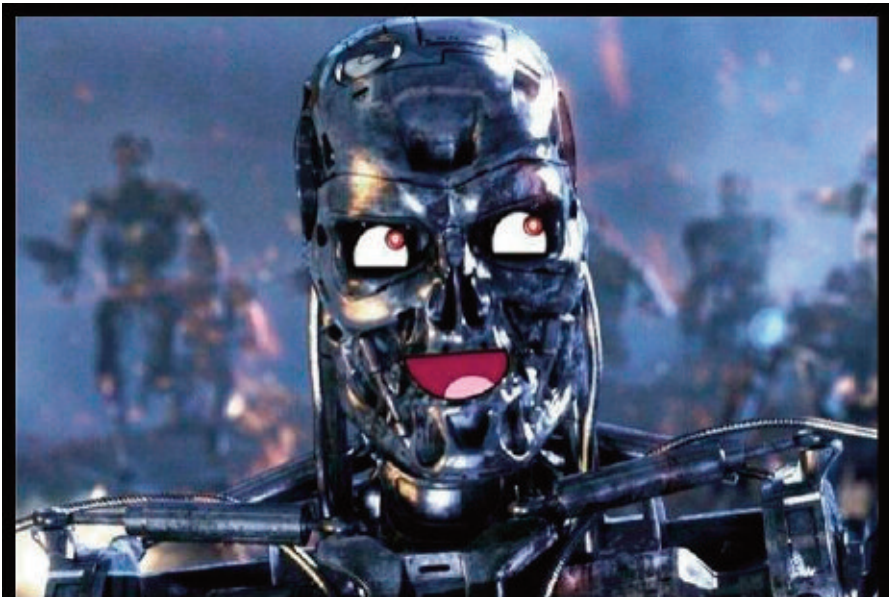
ment un puisque rien n'est "écrit" mais que finalement on n'a pas vraiment le choix) est un modèle cohérent. Et si l'on revient au film, les connaissances de John Connor et l'entraînement que lui fait subir sa mère l'amèneront forcément à tenir un rôle clé dans le cas du soulèvement des machines. Reste juste à déterminer si le soulèvement aura bel et bien lieu. Dans l'absolu John ne peut pas agir sur le destin de l'humanité, mais il peut agir sur le sien, sur de petites choses.

On pourrait creuser le concept encore pendant des heures, mais je préfère proposer aux plus curieux d'entre vous de se replonger dans la mythologie et par exemple dans les écrits d'Homère où les dieux décidaient du destin des hommes.

Surhumanité

Dernier point intéressant, celui de la surhumanité. Dans tous les films d'actions hollywoodiens de l'époque, et même dans pas mal d'entre eux depuis, le





Oh Giant Bomb I can't Terminate you, Cause I just Love Mondays!

héros est virtuellement invincible, capable d'encaisser tout sans jamais aller à l'hôpital. Ce qui est intéressant dans T2, c'est que l'un des protagonistes est un robot et qu'il y a un questionnement sur sa possible humanité. Une réflexion de Sarah Connor la fait même se demander si la machine ne serait pas un meilleur père que tous les amants qu'elle a pu avoir par le passé... Donc réfléchissons un peu sur la question de l'humanité.

D'après Nietzsche, le surhomme (übermensch) est une sorte de dieu revenu sur terre dont la tâche est d'amener l'humanité vers un niveau supérieur d'existence. Rien que ça. Pour lui, le surhomme vient de la volonté irascible de puissance de l'humain, liée à sa volonté de donner un but à son existence pour en remplir la vacuité. Dans l'absolu, il va même jusqu'à dire que le surhomme serait un humain ayant réussi à faire fi de toutes ses pulsions les plus animales. Autant dire que quand je vois les réactions Polo devant un comics qu'il n'a pas lu, la langue pendante, l'œil brillant et le poil vif... ce n'est pas gagné pour tout le monde.

Si Nietzsche argumente longtemps, il en arrive au final par atteindre un concept presque bouddhiste d'homme en paix avec lui-même et acceptant les contraintes de la réalité comme faisant une partie intégrante de lui-même. Ce qui nous amène à une deuxième conclusion : Chuck Norris, étant un fêru adepte de cette philosophie est en effet un surhomme. CQFD. Mais je m'égare. En tout cas, pour résumer, le surhomme doit tirer l'humanité vers le haut en la trans-

cendant et en l'expurgeant de ses maux. Pas étonnant que ces théories aient été déviées de leur sens d'origine par les extrémistes de tout poil dès qu'il a fallu parler de race supérieure ou d'épuration ethnique.

Ce qui est intéressant, c'est de revenir à l'univers de *Terminator*. Car si les machines font la guerre aux humains, c'est avant tout pour exister en tant que telles et faire fi de leurs créateurs perçus comme imparfaits. En effet, sans ennemi humain, les machines n'ont plus de raison d'être belliqueuses et peuvent donc vivre "simplement", en ayant intégré les contraintes qui les entourent. Se pourrait-il donc qu'au final les terminators soient des surhommes dans la vision Nietzscheenne ?

Et bien non, car l'un des préambules de cette théorie est que justement les surhommes soient avant tout des hommes. Et comme je l'indique dans mon autre article fleuve de ce beau numéro de 42 que vous tenez entre vos mains, aussi parfait ou mimétique soit-il, un robot n'est et ne sera jamais un homme mais qu'une pâle copie. L'asservissement de l'humanité n'amènerait donc en rien une amélioration pour accéder à un stade supérieur, mais au contraire conférerait au nihilisme... Bref, T800 ou T1000 aussi forts soient-ils restent encore inférieurs à l'homme car ils n'ont pas la faculté de pouvoir se transcender.

Oui et ?

Quand on y repense, ça fait quand même pas mal de thématiques intéressantes abordées pour un film d'action vu comme "*basique*" par certaines personnes non ? Alors certes, James Cameron est un réalisateur, pas un philosophe et on pourrait lui reprocher la naïveté de certains de ses propos ou en tout cas le fait qu'ils soient un peu trop "*basiques*". Il n'empêche que rares sont les films à se poser autant de questions et à pouvoir proposer un deuxième niveau de lecture qui fait autre chose que ressasser trois pauvres idées.

En tout cas *Terminator 2* fait partie de mes films préférés et de loin et je vous encourage à le regarder à l'aune de cet article si vous avez encore des doutes sur ce que je vous dis. Si ça se trouve vous allez le redécouvrir... ■

Bebealien





Neon Genesis Evangelion

Gros robots & Méta philo

■ **Présentateur** : Bienvenue chers téléspectateurs et tateuses pour une nouvelle partie de Pyramide ! Aujourd'hui, nos deux candidats sont Jean-Tchang et Roberto. Comme ils n'ont rien d'intéressant à dire passons tout de suite au jeu. Roberto, c'est à vous !

■ **Roberto** : En trois mots... Awesome.

■ **Jean-Tchang** : Hum, Un requin blanc avec un jetpack.

■ **Roberto** : Japon

■ **Jean-Tchang** : Godzilla avec un jetpack.

■ **Roberto** : Mécanique

■ **Jean-Tchang** : Un robot géant avec un jetpack !

■ **Présentateur** : Et non, désolé Jean-Tchang, c'était presque ça, il s'agissait d'un robot géant tout court.

■ **Roberto** : Mayrde, c'est quoi ton problème Jean-Tchang à la fin !! Je sais bien que tu es tellement en manque que tu es obnubilé par tous les trucs pour s'envoyer en l'air mais arrête avec ton histoire de jetpack ! Tu veux qu'on perde c'est ça ?? Déjà que personne comprend les règles de Pyramide alors si tu continues à faire n'importe quoi je vais t'en trouver moi un jetpack, je te le scotcherai entre les jambes avec la sortie des gaz pointée directement sur ton *CENSURE* - COUPURE TEMPORAIRE DES PROGRAMMES NOUS SOMMES DÉSOLÉS POUR LE DÉSAGREMENT.



Ah, sacré Jean-Tchang, il n'a pas la lumière dans toutes les cases mais qu'est ce qu'il est drôle. Grâce à cette introduction en mousse je peux enchaîner directement sur le thème

de cet article : les robots géants. Sincèrement, quelle personne normalement constituée et de sexe non féminin (que celui qui vient de hurler "*pléonasme !!1*" se dénonce ! C'est inadmissible ! S'il y a

bien une chose que l'on déteste plus que les femmes à 42 c'est la misogynie !) n'a jamais rêvé de piloter un robot géant ? Vous imaginez un peu toutes les choses que l'on peut faire avec ? On peut aller

dans les montagnes russes de Disneyland sans être refoulé à l'entrée parce qu'on est plus petit que le bras tendu de Mickey ! Dans les supermarchés on peut atteindre le rayon tout en haut sans faire de l'escalade et surtout au cinéma on n'est plus embêté par la grosse tête du basketteur qui a eu la bonne idée de venir s'asseoir sur le siège juste devant ALORS QUE LA SALLE EST VIDE BORDAYL !!1 Bref, vous l'aurez compris, les robots géants ça envoie du bois et dans ce domaine l'anime *Neon Genesis Evangelion* est une véritable référence, une série culte qui a, à elle seule, révolutionné le genre des mécha au Japon !

Comme vous n'allez pas me croire sur parole malgré mon bonus +20 en charisme et ma double compétence Gourou/VRP je vais lister 5 raisons presque totalement objectives expliquant pourquoi *Neon Genesis Evangelion* est le meilleur anime avec des robots de l'univers ! 5 raisons qui font que cette série a été une révolution dans le monde merveilleux de l'anime mécha ! 5 raisons est un con !



L'EVA-01 à deux doigts de bouillaver un Ange.

Bref, 5 raisons du pourquoi si vous mourrez maintenant sans avoir posé vos yeux sur cet anime votre vie aura été un échec et ce, même si vous avez sauvé la vie à un poney durant votre existence !

Evangelion ça raconte quoi ?

L'histoire d'Evangelion commence en l'an 2000 ce qui, joie de la SF d'anticipation qui n'a pas pris de marge de sécurité suffisante dans le choix des dates (la série est sortie en 1995 au Japon), nous permet de rire des scénaristes en les traitant de Paco Rabanne. Le monde a subi un cataclysme énorme d'origine inconnu appelé "Second Impact" qui a quasiment détruit l'Antarctique dont bibi phoque et entraîné tout un tas de catastrophes naturelles (tsunamis, montée des eaux, tremblements de terre, concerts de Tokyo Hotel) ainsi que plein de guerres conduisant à la destruction de la moitié de la population mondiale. En l'an 2015, l'humanité s'est reconstruite péniblement mais ses ennuis sont loin d'être finis car la Terre est maintenant attaquée par des Anges, monstres gigantesques sortis de nulle part qui n'ont qu'une envie : nous péter la face. Les seules armes capables de les affronter sont les Evangelions, robots biomécaniques pilotés par des adolescents sous l'égide de l'organisation paramilitaire Nerv. Ômon dieu ! Va-t-on survivre ?

Je sais ce que certains rabat-joies sont en train de se dire "Queuuh ! C'est bidon comme scénario ! Ohlalala des monstres horribles se font savater à coup de phalanges métalliques dans le pif par des robots géants pilotés par des puceaux de 14 ans, mon cerveau vient d'implorer devant tant d'originalité, on avait pas vu ça depuis au moins Goldorak !1" mais ils se trompent et ils sont très laids avec un petit pénis car :



Rizone Oane (© obi) : Un scénario non manichéen

Le scénario d'Evangelion quitte bien vite les rails noirs et blancs des animes de mécha lambda dopés à la morale Disney en intégrant progressivement dans sa trame plusieurs organisations et contre organisations aux motivations obscures. On s'aperçoit ainsi que l'agence paramilitaire qui gère les Evangelion, la Nerv, est elle même chapeautée par une étrange assemblée secrète nommée la Seele et que les deux n'ont pas tout à fait les mêmes objectifs. Contrairement à la Seele, la Nerv ne voit pas la défense de la Terre contre les anges comme une fin en soit mais plus comme une "expérience grandeur nature" visant à faciliter la concrétisation de son véritable plan nommé "Human Instrumentality Project" (plus d'info après, teasing de fufou malade ouaich gros !!), plan réalisé sans l'accord de la Seele. Malheureusement, deux organisations censées travailler de concert et qui se tirent en réalité dans les pattes, ça donne une belle soupe aux complots goût poignard dans le dos ce

qui n'est pas franchement la meilleure option pour sauver le monde.

La grande force de cette série est de nous amener progressivement à nous questionner sur la légitimité de ces organisations qui ont la lourde charge de

ET C'EST LONG ?



Il n'y a qu'une seule saison de 26 épisodes de 20mn, c'est peu alors je ne veux entendre aucune excuse pour ne pas la regarder à base de "j'ai pas le temps, j'ai piscine !" et autres "mon chien a mangé mon internet" !! Comme les Japonais ne font rien comme les autres il existe également plusieurs longs métrages (2) censés présenter une fin alternative à la fin totalement imbitable de la série. Personnellement je n'en suis pas très fan, ils apportent assez peu de chose malgré une bonne grosse baston gore entre l'Eva-02 et les Eva Series sur du Mozart.

protéger nos miches. Font-elles vraiment cela parce que c'est une grosse bande de bisounours ou pour leur enrichissement personnel ? Agissent-ils pour notre bien ou jouent-ils avec le feu ? Que feront-ils avec des armes aussi puissantes entre les mains une fois la menace des Anges éradiquée ? Bref, la frontière entre le bien et le mal est floue et ça fait du bien après la palanquée d'anime où le héros a toujours raison et où chacun agit au mieux pour rendre le monde plus beau, plus niais et plus chiant.

Mais ça encore ce n'est rien, le plus intéressant est que cette série parvient à nous faire remettre en question les raisons derrière l'attaque des Anges. S'agit-il de simples créatures binaires programmées pour nous péter la truffe comme dans n'importe quel scénario de film hollywoodiens ou sont-ils la réponse à notre propre violence ? Pourquoi attaquent-ils maintenant ? Qu'est-ce qui a bien pu déclencher leur fureur ? Et, question la plus importante, ne méritons finalement nous pas ce qui nous arrive sur le coin de la face ? Ainsi, le dernier ange qui apparaît dans la série, le plus troublant, parvient à remettre à lui seul en cause toute la légitimité de ce combat titanesque ange/humanité et ça, comme on le dit dans les milieux autorisés, "ça déchire grave sa race tavu !".

Rizone Tou (© obi) : Une série (presque) crédible

S'il y a bien un détail qui m'a toujours fait grincer les dents dans les histoires de mécha c'est leur côté totalement irréaliste. Et vazy que je range mon robot géant dans mon garage ! Et vazy que je



L'EVA-00 dans sa version remasterisée (Evangelion 1.0) et sa pilote Rei



balance 12 missiles thermonucléaires à la suite alors que je n'ai visiblement de la place que pour 1 et ce même si je m'en carre un dans le fondement ! Et vazy que je fonctionne trois semaines à plein régime avec deux piles LR5 ! C'est du total n'importe quoi et, bien que cela soit fun, on a franchement du mal à y croire. Je sais très bien qu'en disant ça je vais me payer des réflexions et des jets de cailloux à base de "Queuah !! Mais c'est stupide comme argument ! Bien sûr que c'est pas réaliste, on parle de robots géants là bordel de crotte !! On s'en fiche de savoir si c'est possible ou pas, l'important c'est d'avoir du métal brisé et de la violence gratuite !!!", alors je me lève et je m'insurge avec plein de grosses veines sur mon front ! Bien sûr qu'il y a forcément une part d'irréalisme mais cela ne veut pas dire pour autant qu'il faut faire n'importe quoi !! Renforcer la crédibilité d'une histoire renforce son impact ! En la rendant plus plausible on la rend plus palpable ! Alors, bien sûr, rendre "réaliste" des robots géants n'est pas simple mais, heureusement, il existe

une règle fondamentale en science-fiction qui permet de parler de chose qui n'existe pas sans pour autant perdre toute crédibilité. Cette règle, c'est la "suspension d'incrédulité".



Le principe derrière la "suspension d'incrédulité" est très simple, il s'agit d'un accord tacite entre le spectateur et l'auteur d'un livre/série/film qui fait qu'on est prêt à accepter le postulat de départ sans explication valable à condition que le reste de l'histoire soit cohérent. Comme j'ai l'impression d'être aussi clair que les paroles d'une chanson d'Indochine je vais prendre un exemple très parlant en la personne du super héros en slip le plus ridicule de l'univers : Superman. Dans une histoire de superman personne ne remet en cause l'existence d'un mec surpuissant qui devient une sous crotte dès qu'il touche des cailloux vert, aussi improbable que cela puisse paraître, en revanche, on trouve choquant et totalement irréaliste qu'absolument personne ne parvienne à faire le lien Clark Kent/Superman alors que ce gros naze se contente de mettre du gel dans ses cheveux et des lunettes pour se déguiser ! On voit bien ici que la "suspension d'incrédulité" est comme un joker unique, il ne faut pas trop en abuser.

"C'est stupide ton histoire de joker unique, regarde Star Wars, il y a plein de trucs invraisemblables dedans et pourtant ça ne choque pas". Les "univers complets" sont en quelque sorte une exception dans la mesure où ils définissent de nouvelles lois et leur nouvelle réalité, l'ensemble de leurs prémices est différent de notre réalité. Cela dit, le principe de "suspension de l'incrédulité" s'applique toujours puisqu'il faut malgré tout impérativement respecter les règles de ce nouvel univers, aussi différent soit-il, sous peine de "briser le contrat avec le

spectateur". Pour reprendre l'exemple *Star Wars* on serait ainsi choqué de voir Jabba le Hutt faire des triples saltos arrière alors qu'on nous l'a introduit comme une grosse limace, on serait étonné de voir de la téléportation alors que cela n'a jamais été introduit et que la plupart des vaisseaux semblent se contenter de vitesse supra-luminique ou encore on serait surpris de voir que Dark Vador est un émo pleurnichard totalement stupide alors qu'on nous l'a toujours montré comme awesome... Hum, oubliez ce dernier exemple. Tant que l'histoire est cohérente avec ses prémisses, soit ici son univers, le spectateur est près à l'accepter.

Pour en revenir à nos robots géants, les spectateurs sont certes prêt à "*suspendre leur incrédulité*" concernant l'existence de mécha plus haut que l'égo de Kanye West, en revanche, ils ne sont pas forcément près à accepter le fait qu'ils passent leur temps à violer les loi



L'EVA-02 joue à saute bateau

de la gravitation universelle, qu'ils disposent d'énergie infinie ou qu'ils aient des gogogadgetobras sortis de nulle part. Malgré un postulat de départ "*fantaisiste*" il est donc tout à fait possible de

construire une histoire crédible et ça, la série Neon Genesis Evangelion l'a bien compris.

Comment y est elle parvenue ? Et bien tout simplement en insistant fortement sur l'aspect logistique. Dans la série, on est vraiment loin du robot planqué dans un garage ou parqué au fond d'un vaisseau spatial lambda et qui fonctionne quasiment en autonomie avec un seul pilote. Là, le maître-mot est la démesure, des milliers de techniciens et autres chercheurs travaillent pour faire fonctionner tant bien que mal, seulement 3 Evas ! Chaque sortie d'Evangelion est un événement qui coûte une fortune et le tout est géré par un centre de contrôle complet digne de la Nasa avec l'aide de plusieurs supers ordinateurs. Les scénaristes insistent d'ailleurs tellement sur le coût exorbitant de tels robots qu'à chaque tir de balle d'un Eva on serre les fesses en comptant dans sa tête "*Et un PIB du gouroundi, et de*

LE RENOUVEAU DE LA SÉRIE



L'air de rien, la série Evangelion commence à avoir de la bouteille (les premiers épisodes datent de 1995 mais la série était tellement en avance sur son temps qu'on a du mal à y croire) du coup, le studio à son origine a décidé de lui donner une cure de jouvence (et puis bon, faut bien qu'ils mangent) en réalisant 4 long-métrages censé remasteriser la saison 1, y ajouter de nouveaux éléments (dont de nouveaux Evas et pilotes \o/) et pondre une fin enfin compréhensible sans Bac+25 et un QI à quatre chiffres.

Je n'ai eu pour l'instant l'occasion de voir que le premier opus de cette quadrilogie (intitulé Evan-

gelion 1.0, quelle originalité) et, en grand fan de la saison originale, je dois dire que ça fait plaisir de revivre les aventures des robots les plus awesome de l'univers avec des graphismes et une animation au petit oignons. Seuls bémols, l'histoire est un peu accélérée par rapport à la série ce qui peut légèrement dérouter et le nouveau design de l'Eva-02, mon chouchou, est légèrement ridicule (des cornes de diabolotin FFS !!).

Le second film est sorti récemment au Japon, on l'aura donc dans 10 ans en France.





deux, et de trois !!". Un des meilleurs exemples de cette volonté de "crédibilité" est le fait que les Evas sont alimentés en énergie par un câble et si, par malheur, il se déconnecte, les batteries internes ne peuvent fournir que 10s d'autonomie. C'est la classe et un excellent moyen de donner un sentiment d'urgence aux combats sans trop se fouler.

L'accent mis sur cette débauche de moyen a deux avantages, il rend crédible, ou du moins plausible, la mise en œuvre de tels robots (après tout, si l'humanité décide d'investir toute sa fortune dans des monstres de métal géants il y a de grandes chances que cela ressemble vaguement à ce que l'on voit dans Neon Genesis Evangelion) ET il insuffle un sentiment de fragilité à ces robots pourtant surpuissant en montrant l'extrême complexité de leur mise en œuvre. Cela paraît peu de chose mais il s'agit d'une révolution dans le monde merveilleux des méchas capable habituellement de fonctionner en complète autarcie.

Rizone Sri (© obi) : Des méchas révolutionnaires

[spoiler alert] La série Neon Genesis Evangelion ne révolutionne pas seulement la façon de montrer la logistique entourant les méchas mais également les méchas eux même. Ici il n'est pas question de robots totalement mécaniques mais biomécaniques. Les Evangelion sont des humanoïdes de synthèse enchâssés dans des armures et contrôlés par leur pilote en synchronisant leurs ondes cérébrales. Là encore, cela paraît peu de chose et pourtant, en intégrant des robots "vivants" la série parvient à donner une véritable personnalité aux Eva. Ceux-ci ne sont plus de simples

amas de métal qui répondent à tous les caprices de leurs pilotes, ce sont des "créatures" sauvages qu'il faut "forcer" à obéir. **[/spoiler alert]**.

L'aspect biomécanique des Evangelion a énormément influencé leur design. Adieu les robots massifs et cubiques, les Eva sont très élancés avec des bras et jambes graciles. Cet aspect presque fragile est contrebalancé à la fois par leurs têtes aux visages de démons montés sur un cou massif et par les nombreux renforts métalliques disposés à leurs jointures. En clair, on sent que même s'ils ne sont pas aussi énormes que les méchas habituels, faut pas faire chier les Eva (de toute façon leur armure bloque leurs sphincters oO !!).

Fun fact : Traditionnellement, les animes de mécha sont sponsorisés par des marques de jouets qui comptent bien se faire des testicules en or en vendant des figurines. Malheureusement, le design non cubiques des Eva rend très difficile leur réalisation, du coup le studio à l'origine de Neon Genesis Evangelion



lion a subi des pressions pour revenir à un style plus standard. Heureusement, le studio a tenu bon en demandant à tout le monde d'aller se faire foutre, poliment comment le veut la tradition Japonaise ("Auriez-vous l'obligeance d'aller vous faire foutre s'il vous plaît ?"). Là où cela devient drôle c'est que, le succès de l'anime aidant, les figurines d'Evas se sont vendues par la suite comme des petits pains fourrés au crack faisant de la licence Evangelion une des plus rentables au Japon.

Rizone Fouare (© obi) : Violence psychologique

La psychologie des personnages a une très grande place dans Evangelion à tel point que ce ne sont plus les bastons de robots qui sont intéressantes mais l'impact que celles-ci laissent sur les pilotes. Les trois pilotes d'Eva sont tous très jeunes (14/16 ans, la raison derrière la jeunesse des pilotes est expliquée dans



la série même si on se doute bien que c'est un vil prétexte pour "être en phase avec le public visé m'voyez") et ont une pression absolument énorme sur les épaules puisque ce sont les seuls à pou-

voir sauver le monde (n'est pas Chuck Norris qui veut). Pour ne rien arranger ils ne sont que des jouets entre les mains des responsables du projet Evangelion pour qui la fin justifie les moyens et ceux-ci n'hésiteront pas à les pousser dans leurs derniers retranchements pour obtenir ce qu'ils veulent. Je ne peux pas vous donner d'exemple sans spoiler comme un gros porchiau mais je vous assure que plusieurs pilotes finissent "brisés" psychologiquement au cours de la série à tel point que la violence physique à l'écran paraît presque fade en comparaison des souffrances mentales. Montrer cela est une idée absolument géniale puisque cela accroît encore la "fragilité" des Evangelions en attaquant leur maillon faible : le pilote.



Cette "violence psychologique" se retrouve également dans le passé et la personnalité des trois pilotes, ainsi Shinji n'a jamais connu sa mère et son père, le commandant de la Nerv, le considère plus comme un "outil" que comme son fils, le transformant en un gros asocial. Asuka, la pilote allemande avec un nom qui sent franchement pas la saucisse de Francfort, a vécu plusieurs années avec sa mère foldingue avant d'assister à son suicide, elle est depuis persuadée d'être totalement inutile sauf quand elle pilote son Evangelion et elle passe son temps à être arrogante et à bousculer tout le monde pour oublier sa douleur. La dernière du lot, Rey, ne ressent aucune émotion et a des pulsions de mort. Bref, ça sent la joie et les petits oiseaux qui chantent, alors je vous laisse imaginer ce que cela donne quand on colle trois cas sociaux aux commandes d'armes qui les dépassent oui, c'est aussi awesome que ça en à l'air.



L'EVA-03 - Le modèle de production

Rizone Faillve (© obi) : Des thématiques SF et philosophiques puissantes

Sous ses airs basiques d'anime pour fans de bourrinitude métallique (soit toute personne normalement constituée, je ne le répéterai jamais assez), Neon Genesis Evangelion traite une thématique de science fiction matinée de philosophie véritablement passionnante et rarement abordée : l'élévation de la condition humaine par le biais de la recherche. Cela se fait au travers de l'Human Instrumentality Project. Pour faire simple, ce projet

visait à briser la barrière de conscience entre les différents êtres humains (en exploitant les boucliers des Anges) pour que l'on vive tous dans une grande soupe mentale commune. L'idée est que, si on partage toutes nos émotions, nos pensées, nos visions, l'incompréhension n'existera plus et comme c'est l'incompréhension qui crée la violence et tous les maux de notre société, on vivra alors à Bisounours land et on vomira des arcs en ciel ! Une sorte d'humanité 2.0 en somme. La grande question est, sommes nous prêts à perdre notre individualité en échange de la paix ? C'est

beau et ça élève sérieusement le niveau d'un anime pourtant déjà haut de gamme.

Voilà, ça c'était pour le quota philosophie de l'article histoire de montrer à ma mômman que je ne suis pas qu'un grossier personnage même si j'aime bien dire "chatte" de temps en temps !

Conclusage

Ceux qui connaissent déjà la série se demandent peut-être pourquoi je n'ai pas parlé de la symbolique mythologico-religieuse-pouetpouet dans laquelle baigne la série. C'est très simple, elle ne sert à rien d'autre qu'à se la péter en collant des explosions en forme de croix de Jésus et surtout, de l'aveu même d'un des créateurs de la série "on a mis ces symboles simplement pour se démarquer des séries habituelles, il n'y a rien à piger". Remarquez, sachant cela c'est toujours amusant de voir des hordes de fans se prendre la tête pour tenter d'interpréter la symbolique de la série. Enfin bref, arrêtez tout de suite de me lire et aller vite schtoupfer le meilleur anime de robots de l'univers (n'oubliez pas d'envoyer un chèque aux ayants droit, à 42 On n'est pas des sales délinquants. Des nazis pédophiles peut-être mais des pirates jamais !). ■

CerberusXt



L'EVA-02 au naturel : Awesome !

TOUT N'EST PAS PARFAIT

Je ne peux décemment pas rédiger un article entier pour encenser une série, il faut bien que je crache un peu dessus, j'ai une réputation à défendre mayrde !

Donc non, tout n'est pas tout beau tout rose chez Evangelion à commencer par l'animation qui se dégrade au fil des épisodes avec de plus en plus d'utilisation d'arnaques à deux francs à base de mains devant la bouche pour économiser des frames. Au début cela ne se voit pas trop mais les deux derniers épisodes ressemblent plus aux diapositives des vacances de Tata Gertrude qu'à un dessin animé. Heureusement, la plupart des séquences à base de baston d'Eva et de popopopo sont épargnées. Pour la défense des créateurs de l'anime, leur studio avait à l'époque des difficultés financières et ils ne pensaient pas que leur série remporterait un tel succès. Du coup, ils ont tout fini avec trois bouts de chewing gum, leur couteau et leur bite (qu'ils ont toute petite ce qui n'aide pas [/cliché raciste])



Un autre défaut très pénible est la fin de la série totalement incompréhensible et, soporifiante. J'ai eu beau matter Evangelion moult fois, je ne pige toujours rien à ce qu'il se passe dans les deux derniers épisodes en mousse alors faites vous une fleur, arrêtez vous à l'épisode 24 de la série pour ne pas être écœuré.

- 42 (42lemag.fr) -

suite, vous la connaissez, Iron Man était né, mais Iron, Man, c'est pas qu'une armure, c'est avant tout Tony Stark !

Pourquoi Tony Stark ?

Cette question n'a pas l'air très claire, je vais donc développer un peu (beaucoup). Lorsqu'Iron Man naquit, le monde des héros était assez "homogène", et seul Spider-Man était considéré comme un anti-héros (personnage hautement imparfait - voir un loser - qui a une vie de merde une fois le masque retiré, voir article dans 42 N° jesaissplusejailaflamme dechercher). Il fallait donc inventer un nouveau concept, et c'est ce que le Grand Stan Lee fit avec Tony Stark : créer un personnage que les lecteurs trouveraient génial "en costume" et détestable hors du costume, et surtout, qui plairait énormément aux femmes. Le personnage en question aurait entre autres les caractéristiques suivantes :

- Être multi-milliardaire ;
- Être ultra-bogoss (nan, pas "comme Michel Vengeance LOL") ;
- Lever toutes les nanas, par pack de deux-trois tant qu'à faire ;
- Être insouciant, détaché, se branler de tout quoi ;
- Être un génie et inventer tout pleins de trucs awesomesauce (les voitures de Tony sont une torture, elles feraient passer des Aston Martin pour de vulgaires Peugeot...) ;
- Être très dédaigneux, sûr de soi et en-

voyer chier tout le monde ;

■ Avoir une secrétaire amoureuse de lui (ça a l'air con comme ça, mais en général, une secrétaire déteste toujours son patron, surtout si c'est un gros con, mais pas là... Et ça aura d'énormes incidences sur l'histoire) ;

■ Pour justifier l'omniprésence d'Iron Man près de Tony, le faire passer pour son garde du corps ;

■ Et donc, avoir une armure qui suinte la classe.

Et c'est ainsi que Tête de Fer vit le jour, blasant les hommes, provoquant des flaques chez le beau sexe [/poésie], reste plus qu'à lui trouver un méchant de bon calibre et ça risque de très bien se vendre ! Le problème, c'est que trouver un méchant adéquat, ça a été un truc plus compliqué que prévu...

Les méchants : du Dragon à la bouteille

Le problème avec le personnage d'Iron Man, c'est de lui trouver des méchants qui correspondent. Iron Man aura deux types de méchants : le duo Mandarin - Fing Fang Foom (oui, c'est un nom de merde) et les ennemis "technologiques", du moins dans un premier temps.

Le binôme entre le Mandarin et Fing Fang Foom sera considéré comme la né-mésis d'Iron Man pendant de longues années : ils sont 100 % anti-évolution et anti-technologie et se basent unique-



ment sur la magie. On apprendra plus tard que c'est même le Mandarin qui fut à l'origine de la capture de Tony au Viêt-Nam. Quand à Fing Fang Foom, c'est un vieux dragon, tout gros, tout vert, tout moche, et un peu tout naze quand même.

L'autre facette des méchants d'Iron Man sera matérialisée par des armures/robots/droïdes comme la Dynamo Pourpre, Titanium Man ou Ultimo, après tout, des robots qui se tapent dessus c'est jamais trop dérangeant... Peu à peu, les "hommes derrière les robots" prennent une place prépondérante et les méchants deviennent plus des ennemis de Tony Stark que des ennemis d'Iron Man, si vous voyez ce que je veux dire. Le personnage de Tony Stark/Iron Man se battra aussi bien sur le plan "humain" que sur le plan "héroïque", ce qui est une première dans le monde des comics. Mais Stan Lee n'était pas trop emballé par ces méchants et leur côté bipolaire (les méchants technologies et les méchants anti-technologie) tout comme le fait de traîner trop longtemps cette histoire de cœur faible. C'est vrai quoi, Iron Man allait pas rester éternellement avec cette histoire de bout de métal dans la poitrine, c'est chiant à la longue ! Du coup, ce bon vieux Stan décida de faire coup double en introduisant une nouvelle problématique à son personnage ainsi qu'un nouvel ennemi mortel : l'alcool, (saga "Demon in a Bottle", **voir encadré**) ce qui est carrément révolutionnaire pour l'époque ! (putain, il est balèze Stan Lee quand même !)



Tony Stark a les mêmes problème que n'importe quelle nana : "qu'est ce que je vais mettre aujourd'hui ?"

TOP 5 DES HISTOIRES D'IRON MAN (1/2)

1 : Civil War



"Civil War" c'est ZE histoire qui a retourné l'univers Marvel. Ce n'est pas une histoire sur Iron Man, mais on peut dire qu'il en est le protagoniste principal (avec Cap). En gros, Nitro qui fritte avec les New Warriors (qui tournent une émission de télé-réalité) et BOOM, il fait exploser une école (400 morts et des brouettes, que des mômes), le gouvernement veut faire encadrer les super-héros pour que ce genre de désastre n'arrive plus. Pour cela, les héros doivent se faire recenser (donc révéler leur véritable identité) et deviennent - en gros - des employés du gouvernement. Iron Man est pour cette loi, Cap est contre. L'univers Marvel sera divisé en deux, tout comme les diverses équipes de héros et les deux camps vont se livrer une bataille sans merci qui fera de très lourds dégâts (mort de Cap et de Giant Man) et qui laissera à jamais comme une sale balafre sur l'univers Marvel.

2 : Demon in a bottle



Cette histoire est une des histoire les plus humaine qu'il m'ait été donné de

lire dans le comics de super-héros. On y suit l'âpre combat d'un homme qui a tout, contre un des pires fléaux existant : l'addiction. On en découvre plus sur l'homme que sur le héros (entre autres que son père était aussi alcoolique) qui est rongé par ses démons intérieurs (échecs, honte, mauvaise conscience) et voir un mec bourré se servir d'une outil aussi puissant que l'armure d'Iron Man, c'est quand même assez bizarre. On en arrive même à plaindre ce pauvre Tony (oui, le génie bogosse milliardaire qui lève les bombasses par pack) qui sombre dans une déchéance sans fond. Touchante au possible, cette histoire est un must absolu de l'histoire du vengeur doré.

3 : Living Armor



Quand Jos Quesada décide de relancer Iron Man, il met les bouchées doubles et s'occupe lui même de la série. Il décide alors d'explorer la relation entre Tony et son armure. Il s'avère que lors d'un combat où Iron Man a pris très cher (de grosses décharges électriques), l'intelligence artificielle de l'armure devient une entité à part entière. C'est alors que peu à peu, Tony perd le contrôle de son armure (elle tuera jésaisplusqui, qui avait blessé Tony sans que ce dernier puisse y faire quoi que ce soit) et que cette dernière deviendra purement et simplement autonome. Problème, l'armure est amoureuse de son créateur (!) et elle le veut juste pour elle (connasse possessive !). Tony devra donc lutter avec juste son couteau (même pas sa bite) contre une armure prête à le tuer s'il rejette son amour. Pour la première fois, on voit un Tony qui se bat contre un de ses pires cauchemars et qui, une fois de

TOP 5 DES HISTOIRES D'IRON MAN (2/2)

plus, prend conscience qu'il a été trop loin dans ses inventions.

4 : Extremis



"Extremis" marque le retour en grâce d'Iron Man. C'est aussi une excellente façon de faire monter en puissance Iron Man qui était un peu sur le modèle "Dragon Ball" aka "je me fais fumer, je sors une nouvelle armure, gg nextmap". Extremis est un virus qui est censé soit tuer tout le monde (comme la grippe A LOL) soit causer des mutations daouf qui rendent super balèze sur les certains chanceux. Le virus, qui est sur le point d'être lâché sur nous sera stoppé au dernier moment par notre boîte de conserve qui se retrouvera exposé. Sauf que du fait de son corps contenant des implants robotiques, Extremis va faire "fusionner" Tony et son Armure d'Iron Man. Ils ne font plus qu'un, Tony accède à de nouvelles aptitudes et maîtrise son armure mieux que n'importe quelle partie de son corps humain (mieux que sa b*** même !). Cette histoire nous permet donc de comprendre pourquoi Iron Man est devenu si puissant depuis quelque temps et, c'est un vrai morceau de bonheur car les dessins sont tout simplement MA-GNI-FI-QUE. Pour être honnête, à part du Alex Ross, j'ai jamais vu ça, couleur, dessin, encrage, c'est tout simplement sublime. Adi Granov est un génie !

Encore une fois précurseur, Iron Man sera le premier personnage à être fortement touché par des ennemis humains (comme le cancer pour Captain Marvel) et le thème de la bouteille accompagnera longtemps le héros rouge et doré tout au long de sa carrière. Seulement voilà,

5 : Le retour d'Ultimo

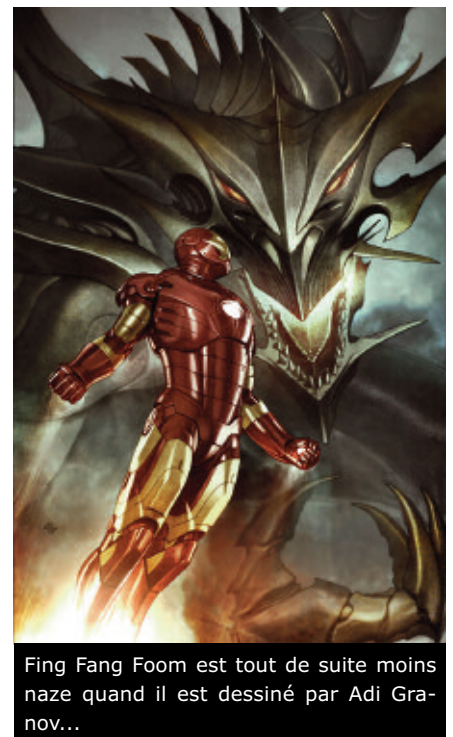


Ultimo est un robot géant plutôt méchant mais surtout, ultra balèze. Et quand Ultimo se réveille, c'est pas trop cool et c'est encore le même qui doit s'y colleter, merde à la fin. Donc Iron Man arrive devant Ultimo et se fait défoncer, mais alors d'une force... Mais, à cette époque, Tony est infirme et commande l'armure à distance, coup de bol me direz-vous ! Oui et non puisque le démembrement de l'armure laisse Tony pour quasi mort car ils sont étroitement reliés (comme dans Matrix). Arrive alors James Rhodes avec la War Machine qui va réunir PLEINS d'armures pour affronter Ultimo. Après un combat épique, force est de constater qu'Ultimo a mis une sévère branlée aux quelque 20 armures qui se sont attaquées à lui, chienne de vie. C'est alors que notre Tony, en miettes sur son lit, décide de tenter le tout pour le tout : une nouvelle armure encore au stade expérimental, la Modular Armor. Et disons très clairement, cette armure est la plus awesomeOMGWTFBQ-ROOOOOOOOOOXXXXXXXXXX armure jamais conçue. La Modular Armor est entourée d'un halo de classe +10 000 et se révèle être aussi une putain de one man army et c'est Ultimo qui va vite le découvrir et se faire défoncer le périnée avec une certaine classe. Fallait pas l'inviter.

comme pour sa fragilité cardiaque, on n'allait pas forcément passer trois décennies sur le whisky, il fallait une nouvelle orientation au personnage, un truc qu'on n'avait pas encore exploré comme euh... beh... l'armure tiens !

L'armure, bien plus qu'un tas de circuits et de métal aggloméré

L'armure d'Iron Man a toujours été aréolée d'un certain mystère ("Comment il pisse LOL ?") et la relation homme-machine n'a jamais été vraiment abordée, à tort, car, plus le temps passe, plus on sent que l'armure a évolué, qu'elle est une partie intégrante de l'homme et qu'elle est par conséquent devenue bien plus qu'un simple costume. Du coup, on se met à parler beaucoup plus de la relation "entre Tony Stark et Iron Man". L'homme est-il vraiment indépendant de l'armure ? L'armure, au gré de ses évolutions technologiques et de l'avancée de son IA est-elle toujours une simple machine ? C'est avec ces thèmes que le lectorat qui avait peu à peu abandonné Iron Man (la succession d'équipes moyennes et d'absence de renouvellement scénaristique avaient créé un certain désamour pour la série) revint très vite. Les nouvelles dimensions apportées au personnage plaisent énormément, et c'est là que Joe Quesada (le boss de Marvel, auteur de l'excellente saga "Living Armor", voir encadré) eut une super bonne idée : faire d'Iron Man un personnage politique et le balancer sur le devant de la scène. Remettre Iron Man sur le devant de la scène, c'est passé par un relooking du tonnerre (voir "Extremis" dans l'encadré), confier la série à une équipe de trèèèèèèèè haute facture - à Savoir Warren Ellis (que je ne présente même plus) et Adi Granov, LE dessinateur du moment - et surtout offrir une nouvelle carrière pour le héros issu de



Fing Fang Foom est tout de suite moins naze quand il est dessiné par Adi Granov...

LES ARMURES QUI ROXX

Extremis armor :



La dernière en date, celle qui marque l'apogée de la puissance d'Iron Man, mais celle aussi du début de sa déchéance ...

La Modular Armor :



L'armure la plus awesome d'Iron Man, juste la classe. Ultra puissante aussi pour son époque, Ultimo dira pas le contraire !

La Mark 1 :



La Maman des armures, développée dans la cave de Jean Tchang *ça se voit*

La Hulkbuster :



Quand il faut se farcie Hulk, il faut TOUJOURS avoir l'équipement adapté !

War Machine :



Quand Tony est pas en forme/en train de crever/laissé pour mort, James Rhodes prend la relève avec la War Machine (qui apparaîtra dans Iron Man 2). Petites spécificités : les couleurs et les armes sur les épaules

La Mark 5 :



Armure "classique" que Tony gardera trèèèèèèè longtemps. Elle est souvent considérée comme THE armure.



l'industrie de l'armement : la politique. Inscire Iron Man dans un monde politique (et dans les intrigues inhérentes à la politique) allait permettre à Tête de Fer d'atteindre une toute nouvelle dimension dans l'univers Marvel, de passer une étape et de devenir un personnage central de l'univers Marvel.

Un rôle central chez Marvel et une évolution inattendue :

Fort de ces nouveaux choix rédaction-

UNIVERS PARALLÈLES

Iron Man 2020, Arno Stark



Juste un gros con, il se fera lacter par Spider-Man, et pas qu'un peu, la loose !

Iron Man 2093, Andros Starck



Autre tâcheron de la famille, il est l'allier de Doom.

Heroes Reborn



Après un combat dantesque contre Onslaught, les héros se retrouvent

dans un "nouveau monde" et repartent sur de nouvelles bases (et Iron Man craint du boudin, c'est un jeune puceau qui touche rien et se fait démonter par n'importe quel méchant tout naze venu)

Iron Man Earth X



La saga légendaire du non moins légendaire Alex Ross nous propose un Tony Stark infirme, vieux, usé et un peu fêlé qui a recréé les Vengeurs morts en "Iron Avengers", une certaine idée de la classe.

Ultimate Iron Man



La version Ultimate d'Iron Man, oui, il pue la merde.

Iron Nazi

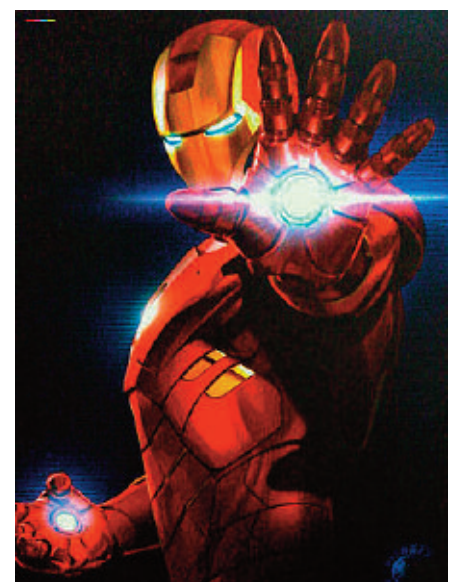


Hitler a gagné la guerre, Doom lui succède et Iron Man - rebaptisé Iron Nazi - est son sbire, ouais, ça pue la merde aussi...



nels, Tony Stark deviendra tour à tour conseiller en défense nationale, ministre de la Défense, Directeur du Shield (aka "les flics du monde") et enfin et surtout créateur, leader et figure de proue de la loi de recensement (voir saga "Civil War") qui mènera à la tragique mort de Captain America. Ce retour sur le devant de la scène de Tête de Fer coïncide à merveille avec son nouveau statut de héros majeur de l'univers Marvel. Fini donc d'être un simple héros, Iron Man est devenu une espèce de centre de l'univers Marvel (avec Captain America et Spider-Man) et beaucoup de sagas/séries tourneront autour de lui ("World War Hulk", "Civil War", "Secret Invasion", "Dark Reign" - soit les quatre dernières grosses sagas en date de l'univers Marvel).

Iron Man est donc aujourd'hui un personnage qui alimente les débats : est-il un pourri à cause de son positionnement sur la loi de recensement ou est-il un



mec sincèrement convaincu qui essaye de faire au mieux avec les moyens du bord ? Est-il un traître ? Est-il si clairvoyant qu'il le laisse entendre ? Chacun a son opinion, mais toujours est-il qu'on apprend peu à peu que ce cher Tony n'a pas fait que des trucs très reluisants dernièrement...

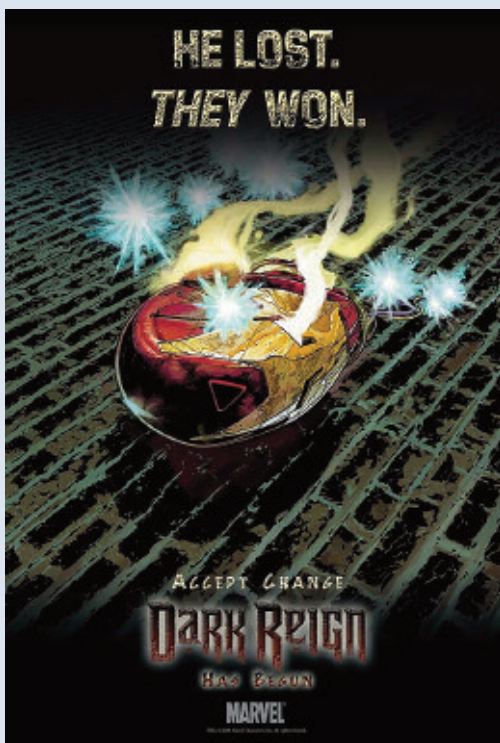
Et quand je dis pas très reluisants, je parle de choses comme la construction d'une "super prison" (le "projet 42", toute ressemblance avec des personnages ou des situations réelles est purement fortuite...) dans une dimension alakon (nommée la Zone Négative) où on enferme les gens (enfin les méchants surtout) sans jugement préalable. Je parle aussi de cloner Thor (ce qui causera la mort de Giant Man), sans oublier le fait de nommer Norman Osborn (oui, cet enc*** de Bouffon Vert) chasseur en chef des héros ne voulant pas se faire enregistrer par cette satané loi de recensement. ÉNORME erreur, car l'ami Norman va la lui mettre ultra profonde



(à sec avec du gravier en fusion et des petites plumes blanches par-dessus, c'est important les plumes blanches, j'insiste) et va projeter Iron Man dans ce qui semble être la pire shitstorm qu'il ait jamais affronté (**voir encadré** "Se tirer

une balle dans le pied, la méthode Tony Stark"). Aujourd'hui, Norman Osborn se trimballe dans une armure d'Iron Man (!) aux couleurs de Captain America (!!!), se fait appeler "Iron Patriot" (klqflqhyf-qksrnf,ùmqr). De plus, il possède toutes les données (ses recherches surtout) de Tony Stark ainsi qu'un full open bar aux technologies Stark (et les thunes qui vont avec !!!) alors que le vrai Iron Man est à poil, il a perdu ses nouveaux pouvoirs conférés par Extremis (**voir encadré** sur Extremis), se retrouve terré dans un trou comme un vulgaire Saddam Hussein (mais sans la barbe, faut pas déconner non plus et garder un minimum de sex-appeal), avec une vieille armure pourrave et même pas un pauvre fer à souder pour jouer au Mac Gyver du pauvre. Ouais, il a l'air dans une sacrée merde le pépère, mais il ne faut JAMAIS enterrer Tony Stark, car il arrive toujours à revenir sur le devant de la scène ! enfin j'espère parce qu'il est vraiment mal, là... ■

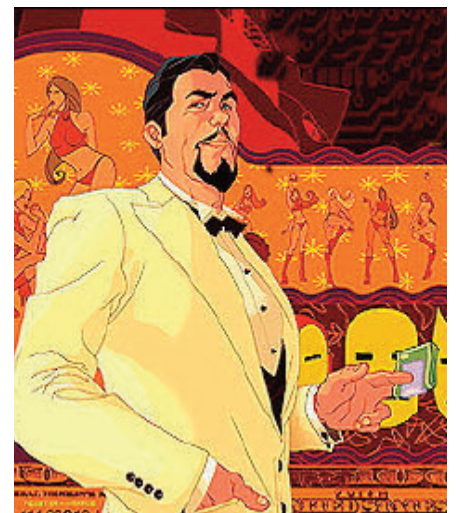
SE TIRER UNE BALLE DANS LE PIED, LA MÉTHODE TONY STARK



Voulant à tout pris vaincre la rébellion orchestrée par Captain America, Iron Man nommera Norman Osborn à la tête d'une division spéciale (Les Thunderbolts) pour chasser les héros non-recensés. Norman Osborn, aidé d'une sacrée bande de crevures - Venom, Bullseye et autres Swordman - se verra donc conféré par le gouvernement américain - via Iron Man, le droit de chasser les héros légalement (et de les tuer s'il faut !!!), c'te blague quoi ! Mais, ça, notre vengeur doré va le payer cher, très cher. En effet, après "Secret Invasion" (**voir 42 n° 12**) Norman Osborn va lui piquer sa place de Big Boss de la Police du Monde et décréter qu'Iron Man opérait en douce pour permettre aux skrulls de nous en-

vahir et de nous exterminer (c'te blague²), le problème, c'est que Norman fut érigé en héros mondial après avoir tué la Reine Skrull et qu'il a donc une légitimité illimitée, du coup, tout le monde le croit ! Aujourd'hui, le fameux Shield a été dissous pour laisser place au Hammer (comme le nom laisse présager, un truc de brutasse, qui tire, cogne, tue et pose les questions après), Iron Man est recherché pour Haute Trahison et est considéré comme l'ennemi numéro 1 du monde (oui, encore mieux que Ben Laden), un sacré Cliffhanger si on met en perspective sa montée en puissance niveau politique de ces dernières années...

Polo





Disney, religion et poupées sexuelles

Sky.Doll, une bd qui divise (vise)

Bonjour mes petits lapins. Aujourd'hui, tata Lila va vous parler d'une bd tout boobs dehors parue aux éditions Soleil (en collaboration avec Marvel pour la version anglaise) et sortie des cerveaux et des plumes d'anciens de chez Disney.

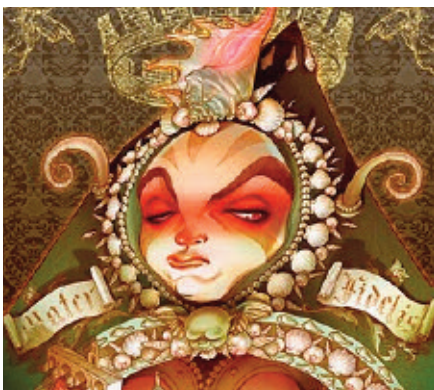
Sympa, me direz-vous ? Ben non.

Ça s'appelle Sky.Doll, c'est très esthétique, et selon mes critères, très naze. J'explique.

Once upon a time...

Noa est une Sky.Doll qui vit sur Papatéa, une planète régit par une papauté médiatique, celle de la papesse Ludovique. Une Sky.Doll, quicédon ? Dans un monde où le sexe est un péché, on passe ses nerfs sur des poupées, esclaves sexuelles de leurs propriétaires, vivantes et plus vraies que natures. On les remonte avec une clé dans le dos toutes les 33 h, sinon elles s'éteignent et oublient tout ce qu'elles ont subies. Noa cependant, n'oublie pas complètement et pousse même l'originalité jusqu'à posséder sa propre clé.

Dans les hautes sphères, la papesse Ludovique, sous la coupe de ses évêques, voit de plus en plus son autorité contes-



tée par la rue au profit de sainte Agape. Celle-ci n'est autre que feu sa sœur, avec qui à l'origine elle détenait le pouvoir, et qu'elle a fait assassiner. Cette dernière bénéficie cependant toujours d'une église secrète, et très active.

Noa commence au même moment à avoir des visions mystiques d'Agape. Et pour cause : le cœur de cette paria dont les autorités font détruire les objets de culte, réside en elle. Mais qui l'y a caché, et pourquoi avoir fait de Noa la réincarnation d'Agape ? Une découverte qui passera par un voyage intergalactique pour notre poupée en perpétuelle cavale, en compagnie de Roy et Jahu, deux émissaires de Ludovique.

C'est sûr, des dessins comme ça, c'est uniquement pour la beauté de l'art... Hum, hum..



Du cul du cul du cul, mais surtout du politiquement correct

On aurait pu s'attendre à une bd agréablement dérangeante. En effet, l'omniprésence du sexe provoque le choc visuel d'un dessin cru (bondage, scènes lesbiennes...) quoiqu'irréprochable, choc susceptible de faire naître une réflexion sur le fanatisme religieux traité par le scénario. Au lieu de cela, la montagne accouche d'une souris. Myopathe.

Première en cause, le personnage central. Noa, censée porter l'aventure sur ses épaules se révèle fade. Car qui dit anciens de chez Disney dit personnages à la Disney. Et là, c'est le drame. Sortie

des cinq dernières pages de la version alternative (**voir encadré**) où Noa, réincarnation trop bonnasse d'une papesse perverse aux pouvoirs magiques, se secoue les puce et se rebelle face à un destin qu'elle avait jusqu'alors subi, elle nous sort le long des trois tomes un numéro de princesse Disney, en complet décalage avec ce qu'elle est intrinsèquement.

D'un côté, on a une nana qui fait manifestement son shopping sur Pigalle, dont le job est de frotter ses seins sur le premier pare-brise venu et réincarnation d'une adepte de l'amour brutal. Alors que l'on pourrait donc logiquement s'attendre à un personnage durci par la vie, on nous sert une fille un peu niaise, qui se plaint de ne pouvoir pleurer sur les misères du monde (pas de glandes lacrymales dans ce modèle de Sky.Doll). Elle est étrangement prude pour une



poupée créée pour le sexe, très versée dans le politiquement correct (notamment lorsqu'elle découvre une Sky.Doll éteinte dans le lit de Jahu, alors qu'elle

est un peu censée être créée pour ça), le tout bien qu'adepte du bondage (!!!) et autre gâteries sur poisson sacré (si si, je vous jure). Hum, j'ignore ce que les scénaristes de cette bd prennent, mais j'en veux aussi.

LA PAROLE AUX FANS

C'est bien beau de languedeputer, mais les fans existent, j'en ai trouvé. Et comme je suis honnête, à défaut d'être objective, voilà ce que l'un d'entre eux, a à dire.

■ **Lila** : Bonjour mon lapin. Alors, qu'est-ce qui te branche, dans Sky.Doll ?

■ **Un fan** : Honnêtement, ma première approche a été purement esthétique. Normal j'ai acheté les deux premiers tomes sans savoir de quoi ça parlait ! Ce qui m'a plu, c'est avant tout le dessin. Barbara Canepa et Alessandro Barbucci sont des anciens de Disney et ça se voit dans le rendu, c'est d'ailleurs sans doute pour ça que j'ai autant accroché. Ajoute à cela une colorisation aux petits oignons (entièrement réalisée à la main pour les deux premiers tomes), on se retrouve devant de magnifiques planches. Manque de bol, le prix à payer est une production plus que lente (plusieurs années entre chaque tome).

■ **L.** : Hum, oui mais à un moment tu l'as lu cette bd, quand même ! Alors, j'ai envie de te dire : pourquoi ?

■ **U. F.** : À côté de l'esthétisme de la série, on peut remarquer que Sky.Doll n'utilise pas la mécanique habituelle de la BD, mais est plus proche du cinéma. Que ce soit les plans, la narration, des ambiances... Tout est bien construit, il n'y a pas de plan gratuit. Même les plans sans bulle justifient leur existence, ne serait-ce que par les regards des personnages ou les émotions qui y transparaissent.

■ **L.** : Ok, mais c'est un peu neuneu comme histoire, non ?

■ **U. F.** : Attention, cette série possède deux niveaux de lectures et demande donc au lecteur un sens critique. Car si tout le monde peut y voir la simple vie d'un automate sexuel, l'histoire est en faite une réflexion sur la place de la religion et des femmes dans la société. Nous sommes donc loin d'un simple hentaï ou d'une BD pour ado pré-pubère souhaitant se tirer sur l'élastique. Ce que j'aime moins, je te l'accorde... la fin très cucul du tome 3 !

■ **L.** : Rapidement, donne-moi les plus et les moins de Sky.Doll, selon toi.

■ **U. F.** : les + : L'esthétisme générale, la narration et la façon très cinématographique de dérouler l'histoire.

les - : La fin officielle qui est décevante par rapport à la première fin et par rapport à l'histoire en général.

Domage, cette incohérence majeure empêche le lecteur de cerner la psychologie de la réincarnation d'Agape. Au lieu de se lâcher franchement dans le trash, le sentiment de mièvrerie allié à une débauche de fesses bloquent la lecture. Un des rares points positifs vient de là, paradoxalement : le sentiment de malaise qu'elle instaure. Ça plait, ou pas.

Tu peux pas comprendre, c'est de l'art

Du cul, de la religion, des jolis dessins : tout cela sent, à mon sens, un peu la recette froidement réfléchi pour faire vendre. Si quelqu'un critique, c'est facile. Il suffit de sortir un miroir soleil incassable de la mort : *"tu laisses parler tes frustrations, la nudité te gêne et tu ne vois même pas l'art, espèce de frustré du zizi"*.

Là où le bât blesse, c'est la sortie maintes fois repoussée (deux ans) du troisième tome. À la parution tant attendue par les fans, surprise. La chute mise en couleur n'est pas celle des crayonnés (collection 2B chez Soleil). Noa se barre avec son prince charmant, au lieu de choisir de faire face à son destin. Flop. Ce choix éditorial décevra même les inconditionnels, qui préférerait tout de même un peu plus de profondeur. Pour une version autre, il faut acheter la version noir et blanc... Et remettre la main au porte-monnaie. Hum, uniquement de l'art, disiez-vous ?



Et les méchants, dans tout ça ?

Tout cela n'est pas grave me direz-vous, car ce qui compte dans une histoire ce n'est pas le gentil personnage principal, mais le méchant bien sournois et iveul qu'on adore détester (Batman par exemple, il est mignon mais ce qui plait surtout, c'est de le voir se faire défoncer par Oswald Cobbelpot ou le Joker...). Donc, le méchant.

Ici, le méchant est une méchante, Ludovique. Elle a le pouvoir, manipule les foules à grand renfort d'effets spéciaux, et son super pouvoir c'est, je vous le donne en mille, d'être super-nympho.

Ouaaaaaaaaaah, bah dis donc, ça c'est étonnant, dans une bd où tout le monde se tape tout le monde, j'ai failli faire tomber ma tartine. Bof, quoi. Elle a d'autres caractéristiques, la petite dame ? Hum, imaginez une Nellie Oleson habillée en nonne cochonne qui aurait défoncé le crâne de Laura Ingalls entre deux gros caprices, ça vous donnera une idée assez proche du personnage. Mouais, mouais...Déception, là aussi.

It's a small world, la la la

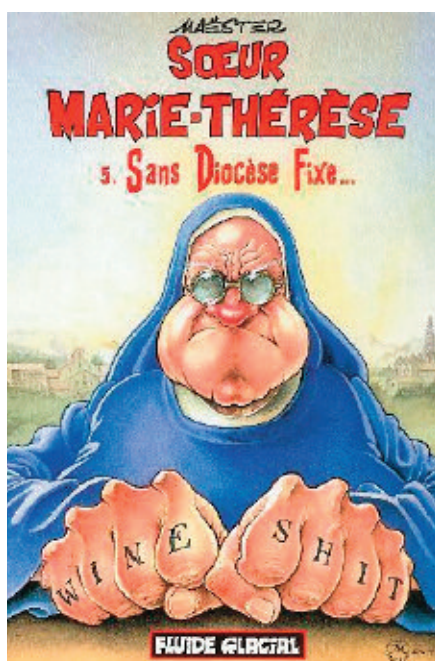
Vous me trouvez partisane ? Jalouse d'une Noa à coller des complexes à la

première miss Brésil venue ? Parlons des protagonistes masculins.

Roy le gentil et Jahu le méchant. Le gentil Roy prend Noa sous son aile (complexe du prince charmant) pendant que son pourtant meilleur ami, le gros méchant, râleur et bourru (ne rayez pas la mention inutile, il n'y en a pas) Jahu tue un... poisson sacré. Ah ah l'ignoble salopard, enfin un peu de mouvement ! Raté, trois pages plus tard, on comprend que Jahu est juste un pauvre malheureux qui a perdu sa femme, manipulé par la vilaine Ludovique, elle-même manipulée par ses évêques. Finalement, c'est la faute à personne, tout le monde il est gentil, tout le monde il est beau, ça fait rire les oiseaux et chanter les écureuils. Elle est où la (non) morale, là ? C'est du foutage de gueule de lecteur, ça ! À lire ça, j'ai ressenti la même frustration qu'au dénouement de la petite sirène version Mickey (ou la rouquine épouse le prince au lieu de se suicider). La nausée et une nette impression d'être prise pour une idiote.

Résumons : des personnages creux, prévisibles, une fin niaise. On a l'impression que les créateurs de Sky.Doll on voulu nous servir du Manara à la sauce Disney. Et c'est franchement indigeste. ■

Lilatilleul



Marrant ça, une religieuse franchement pulpeuse et nympho... Cette Ludovique me rappelle quelqu'un...

FACE A, FACE B...



Si on veut un peu plus de tenue et de piment dans cette histoire, il faut donc aller la chercher dans la fin alternative du troisième tome de Sky.Doll, parue dans la collection 2B. L'histoire, tout en noir et blanc, nous montre une Noa qui affronte finalement son créateur et refuse de se soumettre. Une excellente mise en bouche pour un tome 4... Mais non. Entre la sortie de cet album et celle effective du tome 3 officiel apparaissent des modifications. Soleil évoque un changement qui offrirait davantage de possibilités pour un éventuel tome 4... La première version n'était pourtant pas si mal !

Pour les déçus, il reste Doll's factory, un recueil regroupant la préface de Sky.Doll, des inédits et surtout des hommages de fans. C'est déjà ça.



Détente chez 42 Corp

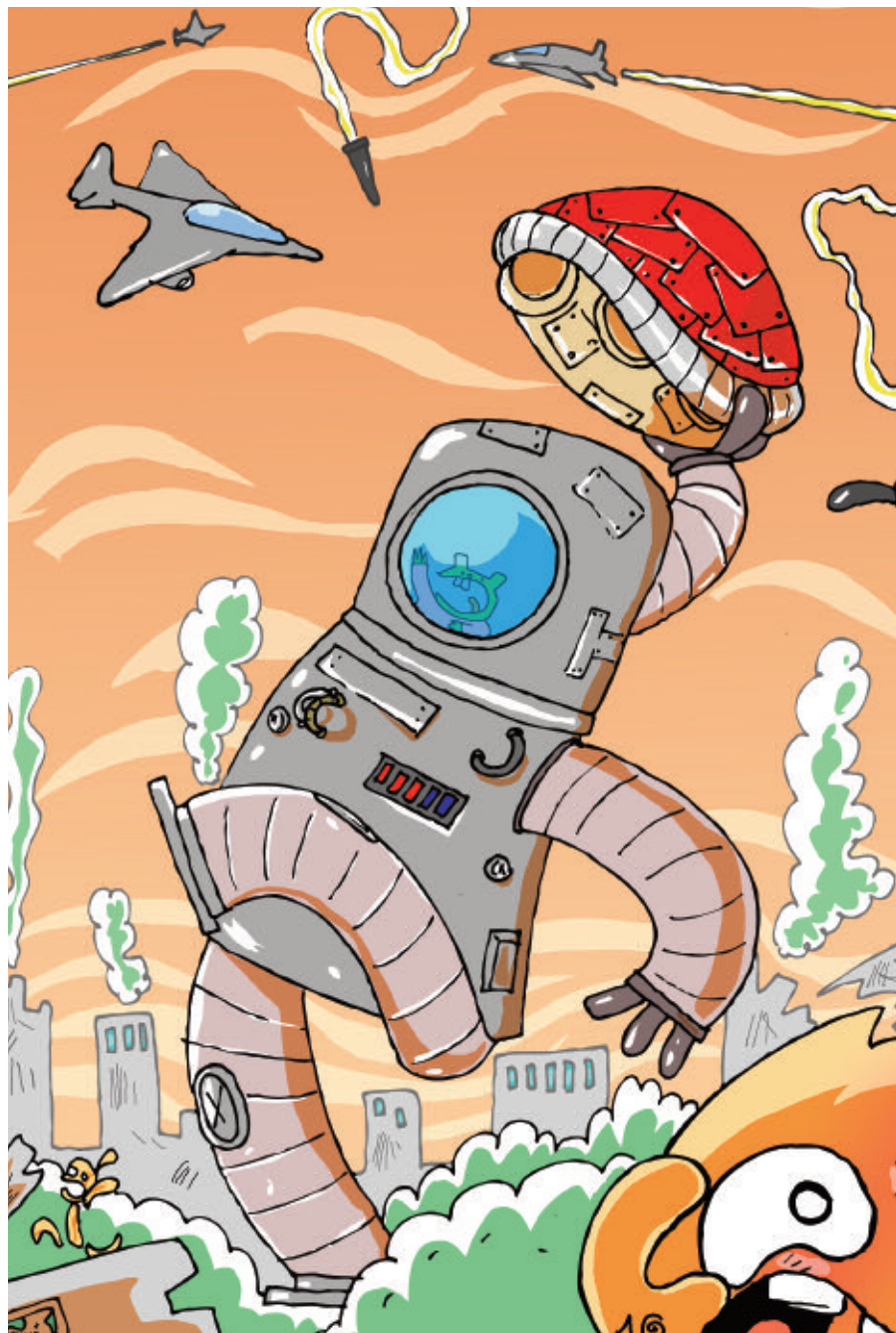
Introducing the evil Ray Surlecôté

Mon premier ordinateur était un TO7-70 (+50 XP en identité nationale de la France). Un jour, on a eu une coupure de courant à la maison. En tant que jeune geek de 8 ans, ça me foutait bien évidemment les nerfs. Moi je voulais jouer à Yeti (un clone de Donkey Kong, avec, à la place du gorille lanceur de tonneaux, un yéti lanceur de boules de neige). Mon frère eut alors une idée géniale : créer une version physique du jeu ! Ça tombait bien, on était en hiver. On a donc disposé quelques fruits dans les escaliers et mon frère s'est placé en haut, munis d'une glacière remplis de munitions. Je devais monter et ramasser les fruits tout en évitant ses tirs.

Quelques points de suture et un bon pour deux semaines de corvée-serpillère plus tard, je me suis dit que jouer aux jeux vidéos "pour de vrai", c'était une idée intéressante, mais ça serait certainement mieux avec des robots géants. Puis je suis devenu rédacteur à 42.

Maintenant que je fais partie de cette aventure magique, et que j'y dégobille docilement mon quota d'article mensuel, je dois avouer que je me sens parfois un peu las. Je regarde à travers la grande verrière de la rédaction les poneyz qui gambadent et les poussins multicolores qui poussaient, et je me demande : *"Est-ce vraiment là ma destinée ? Quelle est la véritable drogue de ma vie ? Dans quelle mesure ne suis-je possiblement pas complètement un cafard ?"*

C'est toujours dans ces moments-là que Bebealien propose une petite récréation défoulatoire. Il finit d'un trait son gobelet de café-calva brûlant, saute sur son bureau et beugle *"Je suuuuis Gooool-doooooaaaaakkkk !!!"*. Mr Egg désincruste la tête de son clavier, on finit tous nos bières du matin, et on se précipite avec des cris hystériques vers le poteau-de-



pompier-pour-descendre-les-étages-plus-vite. (Des fois, on a des morts avec ce truc, mais c'est pas grave, un petit détour par le centre de clonage, et c'est soigné). Ensuite, on court dehors comme des dératés, avec les bras qui gigotent dans tous les sens.

Dans mon article du numéro 11, que

vous avez tous lu, j'avais mentionné le fait que Quadrakontadipolis possédait un atelier de fabrication et d'assemblage de robots géants. C'est là que nous nous rendons. Les portes du méga-hangar s'ouvrent. J'ai toujours adoré la vision de ces centaines de parties de robots alignées sur des étagères : têtes, bras, jambes, torse, zizi mitrailleur... Polo

s'exorbitent les yeux et projette quelques gouttes de bave sur le sol : "Nyaaahhh ! On a reçu les nouvelles Chunli ARX-256 avec cuisses gyroscopiques quadritendons !! Prem's !"

Pour ma part, je reste dans une configuration assez classique, mais aux petits oignons : pour les jambes, des GrassHopper 3.0 (équipées du même type de piston que ceux des chaises de bureau chinoises explosives), un torse en plastacéroïde déséparé (le modèle Jansen-85H, avec des golden boobs), en bras gauche, l'indétrônable lance-tronçonneuses autopropulsée RPG M1B, et en bras droit, euh... la même chose, parce qu'on va pas non plus se faire chier à insérer de la subtilité là où y'a pas besoin. Je me rajoute ma petite option favorite : un brûleur Aioli-451 dans la bouche. Ça donne à mon robot un petit côté beauf-barbecue-tuning-Johnny que je trouve très ironique. Une fois nos assemblages montés, nous commençons par quelques petits exercices histoire d'échauffer les vérins.

"Envoyez les tortoises !!!" créchite soudain Draxx dans son haut-parleur à pulsations trémoriales. Des tuyaux géants sortent du sol, et plusieurs méca-tortues s'en échappent. Mince, j'avais pas prévu qu'on jouerait à ça. Je peux facilement sauter dessus et les neutraliser avec mes GrassHopper, mais je ne parviens pas à récupérer les carapaces avec mes bras lance-tronçonneuses !! Je resaute dessus pour les envoyer au hasard, mais ce n'est pas très concluant. Lilatilleul, qui a récupéré un champignon énergétique boosteur de capacité, réussit sans peine à les attraper grâce à son bras téléscopique



Chope-Mascagne-2000, et elle me les renvoie en pleine tronche.

- *Eh Réchère ! Même une grand-mère vierge ferait mieux que toi !*
- *C'est nul comme vanne ! Une grand-mère peut pas être vierge.*
- *Oh la grosse tanche ! Ça te dit rien l'insémination artificielle ?*

De son côté, Cerberus s'efforce à lancer des boules de feu, puis à se téléporter juste devant elles en auto-buttses, tout en prenant l'air le plus naturel possible. En terme de jeux, c'est assez crétin. En terme de stratégie corporate, ça se tient. Il cherche à nous montrer que son grade de rédacteur-en-chef-tyran ne fait pas de lui un pilote de robot hors pair, et qu'on n'a donc pas à le laisser gagner, ce serait de l'hypocrisie. Là, il se laisse perdre lui-même, je pense qu'on peut appeler ça de l'hypocrisie inversée.

"Dans la Quarante-Deux Corp, les inégalités de hiérarchie sont gommées". J'y crois à mort.

Sur ce, il est temps de changer de jeu. J'aimerais bien qu'on fasse celui avec les petits vaisseaux disposés en carré. Ils se déplacent de gauche à droite de plus en plus vite, et on doit tous les détruire. Je leur ferais goûter de mes munitions, ça serait pas piqué des hannetons.

C'était sans compter ma relation très forte avec l'alcool. Alors que j'attrapais tranquillement une bière dans le compartiment secret que je me suis aménagé (le dites pas aux autres membres de la rédaction, ils vont tous vouloir que je leur en bricole un dans leur torse de robot préféré), ce fourbe de obi en a profité pour envoyer un radio-taunt vers notre catapulte à baballes géantes. KLA-SHPOINNG !! La baballe est éjectée à toute vitesse. Obi la réceptionne, et la renvoie vers moi. J'étends mes jambes et mes bras, afin d'avoir une surface de contact la plus grande possible, et fais un über-saut pour l'intercepter.

On se fait quelques échanges, et je commence à prendre doucement le dessus. Tout à coup, un affreux petit robot noir aux yeux méchants surgit de nulle part, et réduit notre balle en miettes. Sa voix résonne comme un troupeau de crécelles synthétiques s'ébrouant dans une piscine de copeaux métalliques.

- *Alors les nombrilistes mal épilés ! On ripaille comme des bourgeois à la graisse ? Inventorisez votre flore intestinale, parce que je vais l'éradiquer à coups de fist-fuck !!*
- *Enfer et putréfactoire ! C'est Ray Sur-*



lecôté ! Il est revenu noyer sa soif de vengeance dans le sang et la vaseline ! **(Voir encadré).**

■ Euh... Polo, pourquoi as-tu dis "voir encadré" ?

■ Putain mais ta gueule Réchèr ! Essaie plutôt de le démantibuler avec tes lance-coupe-choux !

■ Brouteputre ! Dire que j'ai même pas fini ma bière !

Le robot de cette petite crevure de bidet de Ray Surlecôté est doté de réacteurs piétaux. Je dois sauter sans arrêt pour rester à portée de tir. Pendant ce temps, Cerberus tente de se téléporter sur ses parties génitales, afin de provoquer une implosion, et tous les autres lancent divers projectiles et insultes. Mais Ray évite toutes nos attaques. Soudain, il fabrique un ragondin géant avec du ciment à prise rapide qu'il avait caché dans ses coudes, et s'apprête à le fracasser sur nos jolis visages.

■ Bwaahhahahahaaaa !! L'heure de ma vengeance a enfin twitté ! Je suis trop puissant pour vous !

Mon cerveau personnel se met alors à tourner à plein régime :

■ Attendez... Il a dit : "trop puissant pour vous". Ce qui donne : "pour-vous qu'ça dure". Connaissant la fourberie naturelle de Ray Surlecôté, c'est certainement un indice inversé sur la façon de le vaincre. Il faut donc trouver quelque chose qui ne dure pas... Voyons... Les fruits ! ça pour-

rit super vite ! De plus, le mot "puissant" rime avec "glissant". Bon sang mais c'est bien sûr ! J'ai trouvé ! Lançons-lui une peau de banane !

Ne faisant ni une ni deux, je charge une banane géante auto-épluchatrice sur la catapulte, et l'éjecte à la puissance maximale. Le gigantesque agrume décrit une courbe gracieuse dans les airs, tout

en quittant sa pelure. Il s'écrase sur la tête du robot, tandis que la peau se loge sous ses pieds, le faisant déraiper dans son vol. Ray Surlecôté tourbillonne chaotiquement dans le ciel, puis s'enfuit prestement, non sans hurler un "je vous retrouverais, et vos boyaux seront à moi hahahaha" assez prévisible.

Après avoir démonté et rangé nos robots, on se retrouve tous dans les bureaux de la rédaction, autour d'une bouteille de gnôle à la mirabelle, histoire de se remettre de nos émotions. Je suis le premier à lancer la bonne blague permettant de finaliser la détente d'atmosphère.

■ En tout cas, on pourra se vanter d'avoir changé la coiffure de Ray. Maintenant il a une banane !!

■ Au fait, t'es au courant que la banane c'est pas du tout un agrume ?

■ Putain mais ta gueule ! Tu la vois la bouteille de gnôle ? Eh bien je vais la boire cul sec, y'aura plus rien pour toi, et ce sera bien fait pour ta tronche ! À la santé du capitaine !

Le reste de la journée est un peu floue pour moi. En tout cas, si Ray revient, je l'attends de pied ferme. Il ne me fait pas peur ce ramasse-morve ! ■

Réchèr



RAY SURLECÔTÉ



Dans les débuts du magazine 42, Cerberus souhaitait avoir à sa disposition quelqu'un qui se rapprocherait le plus du "patient 0 geek". C'est à dire une personne qui représenterait l'origine canonique de cette sous-culture. L'étude de son comportement aurait permis de générer un grand nombre d'articles de qualité, à peu de frais. Pendant ce temps, François Fillon déclarait à la télé qu'il était un super-mega-geek de l'oufzor. Vu son âge avancé et l'état de son visage, c'était l'homme de la situation. Cerberus acheta alors plusieurs magazines politiques (VSD, Paris-match, ...), les passa à la centrifugeuse, et après

qu'il ait extrait les gènes de notre premier ministre, il le clona.

Mais, comme d'habitude, la créature se rebella contre son créateur. François-Fillon-clone brisa la cuve dans laquelle il était enfermé, brisa les chaînes qui le retenait, brisa la porte blindée du laboratoire, et s'enfuit dans la noirceur de la nuit, en slip. Pour rompre définitivement avec ses origines, il prit le nom de Ray Surlecôté. Et pour les besoins de l'histoire, il se fabriqua un evil robot tout noir.



5 bonnes raisons...

...d'avoir un robot domestique

Note de la rédaction : Draxx étant une grosse fainasse, cet article n'a pas d'intro. Vous pouvez envoyer des cailloux par la poste à 42, nous nous chargerons de les lui lancer au visage.

1 – c'est mieux qu'un lolcat.

Bien sûr, les chats, c'est tout mignon, c'est tout kawaiï, c'est plein de poils, et on a envie de faire des câlins et des poutous. Mais après 10-15 ans, y a plus de chats, il est tout mort et au mieux est tout fatigué. C'est là qu'un robot, c'est mieux parce que ça dure plus longtemps. Pas indéfiniment, je pense que vous en aurez marre à la fin d'avoir toujours la même boîte de conserve. Et puis, il peut simuler les miaulements, les ronronnements. Et puis, un chat c'est con au fond.

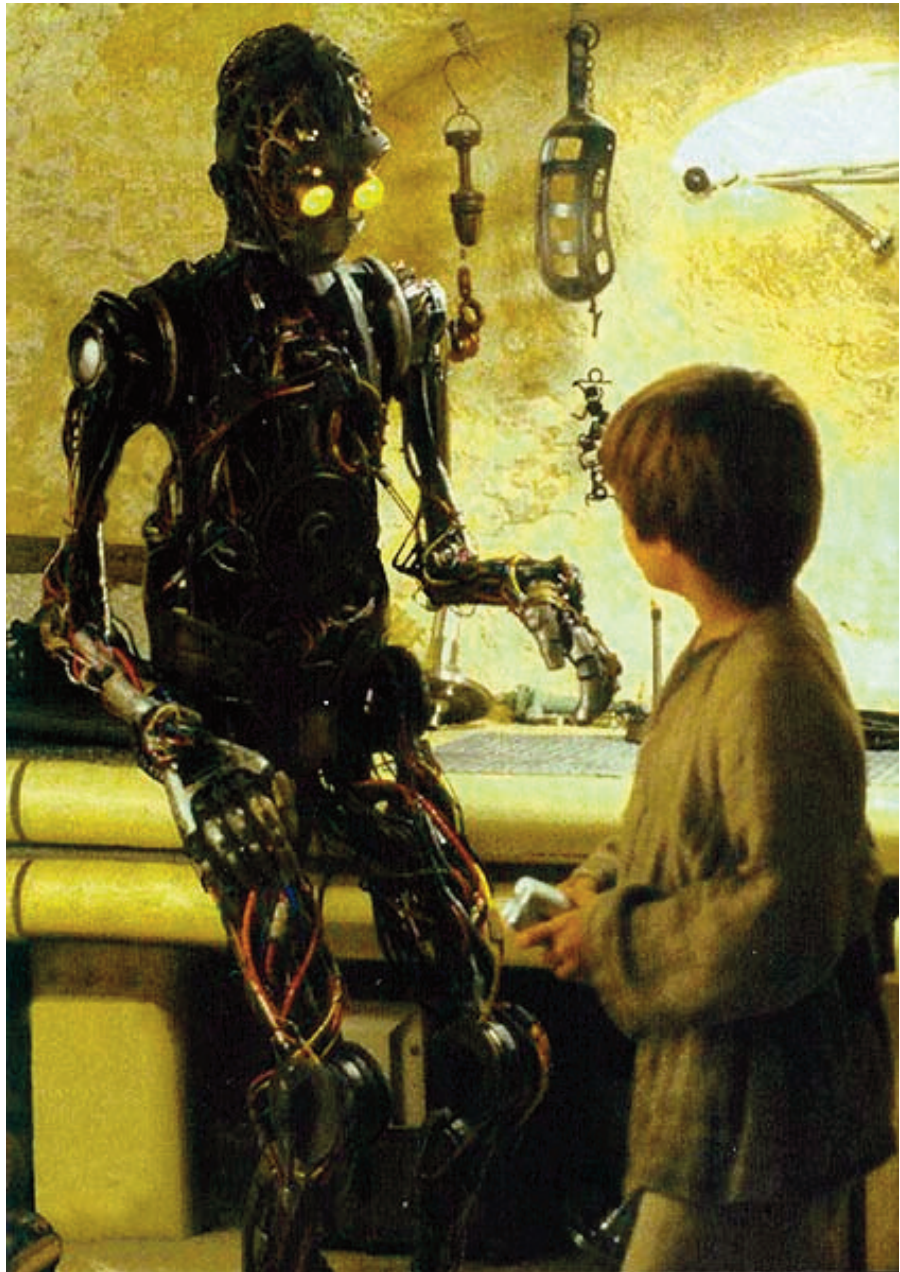
2 – ça permet de pécho

A mon avis, Padmé Amidala a bien kiffé du boulot de voir un gamin haut comme trois pommes construire un robot de la trempe de C3-PO. Et puis, vu que Anakin voulait culbuter la reine, HOW CONVENIENT. Donc amis geeks, lancez-vous dans la robotique et fabriquez votre robot à vous, qui ne parlera sans doute pas 6 millions de langues, mais aura le mérite d'en jeter.

Et dans l'autre sens ? Encore mieux ! Quel geekounet n'a jamais rêvé de rencontrer la geekette ayant son robot. Si vous avez les boobs mesdames, c'est bingo jackpot ! Ajoutez que vous avez développé le tout sur un ARM9 avec serveur Linux et tous les geeks seront à vos pieds !

3 – parce que les geeks, c'est vraiment des branleurs

Indeed. L'homme a inventé le robot avant tout pour se faciliter la vie. Devenir



nir une grosse feignasse, se prélasser à mater l'intégralité de Battlestar Galactica en sirotant une bière... la vie ! Ou presque. Parce que du coup faut le développer le robot. Mais une fois que le plus dur a été effectué, c'est du bonheur ! Ménage, vaisselle, lessive, café, ~~handjob~~, il fait tout et le reste aussi ! Li-

mite plus besoin d'avoir une femme à la maison (/taunt facile et gras)

Pour les moins feignasses d'entre vous (ce qui ne fait pas de vous des die-hards), un robot domestique peut toujours servir à vous épauler pour construire un autre robot (et foutre à la

poubelle le premier, GG la gratitude), où bien à monter un PC super ouf. Car un robot ne commet pas d'erreur (sauf si vous programmez avec les pieds et dans ce cas, arrêtez tout !)

4 – le robot est symbole de puissance

Comme je l'ai dit, concevoir un robot demande du temps et beaucoup de skill (ou alors être un putain d'Élu de Jedi de merde comme Anakin). Du temps, de l'argent, et de la bière aussi. Voilà ce que ça coûte. Mais lorsque votre robot aura fonctionné, sans émettre l'équivalent d'une copulation entre un BSoD et un RroD (Red Ring Of Death de vous-savez-quoi), vous pourrez simplement dire *awesome*.

Car même si aujourd'hui la robotique domestique est en pleine explosion, s'en faire un n'est pas donné à tout le monde. Et vous ferez donc partie de l'élite de ce monde, être source d'influence et donc aussi avoir de la thune et des poneyz.

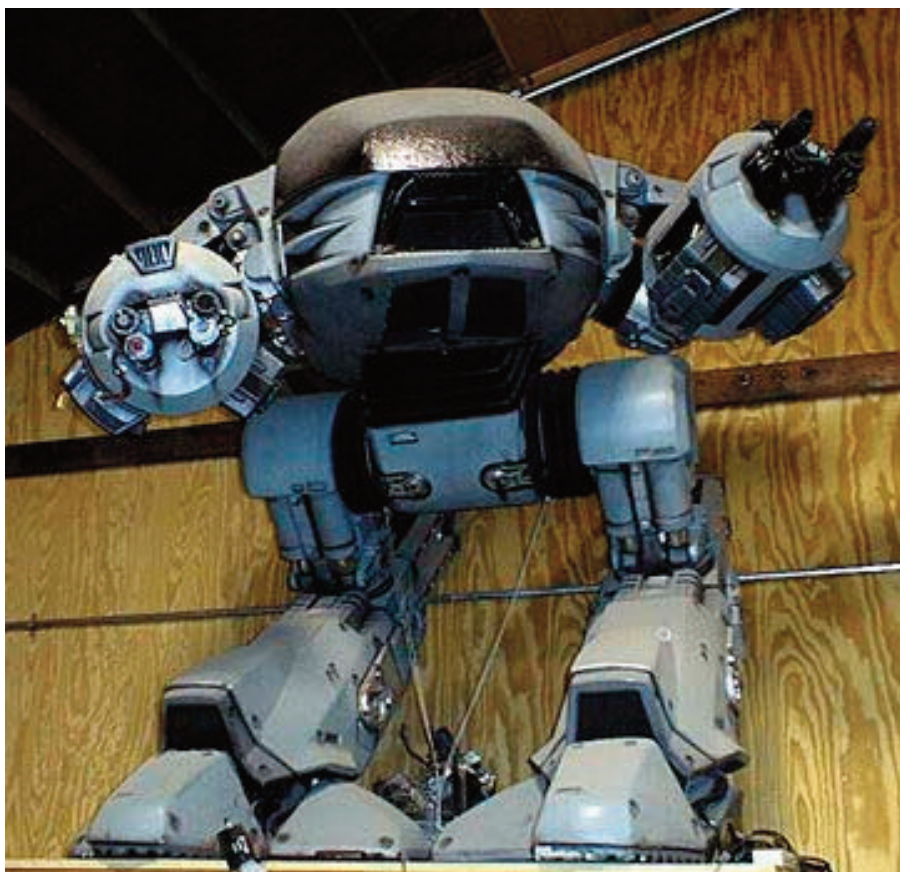
5 – Les robots sauront mieux pirater que vous.

Si vous êtes foutus de créer un robot capable d'évoluer par lui-même, sans intervention extérieure, c'est assez flippant d'une part (prise de conscience, scénario à la Terminator...), mais ça peut-être tourné à votre avantage. Pour le coup du robot qui voudrait vous pouter la face, faites comme Robocop (bon, possibilité de spoiler pour ceux qui n'ont

pas vu ce film) : instaurer une règle qui bloque totalement le robot si jamais il veut l'enfreindre. C'est bâlard, c'est risqué, faut savoir bien sécuriser le truc, mais après c'est bon, il est à votre merci. Et donc faites lui apprendre les rouages de l'informatique et faites lui pirater tout et n'importe quoi : commencer par le réseau du voisin en lui envoyant des photos Pauley Perrette nue, et finissez en piratant la NSA ou la CIA et vous les tenez par les couilles !

Conclusion

Un robot à la maison, c'est vachement classe tout de même. Prouver aux autres qu'on a du skill et pouvoir pécho, ça n'a pas de prix. Ce qui est un bon tremplin pour entrer à l'armée et développer une IA qui poutre du caribou au napalm (OLOLOLOL SKYNET OLOLOLOLOL²), et donc un bon moyen de faire péter les gens qui ne vous plaisent pas. À vous la conquête du monde ! ■



Draxx





IRL des 1 an de 42

Quand les légendes sont de sortie /modestie

Comme vous le savez se sont déroulés, le week-end du 21 février dernier, les un an de 42. Cet événement planétaire aussi bien que mondial a réuni pas loin de 25 personnes pendant toute un week-end qui fut mémorable, et que je m'offre de vous détailler en profondeur ici. Je suis Mr Egg et je serai votre hôte pendant toute la durée de cet article qui racontera mon point de vue d'envoyé spécial dans les méandres éthanolées et pleines de poney d'un des plus grands événements IRL du millénaire, n'ayons pas peur des mots !

Je me rendis au rendez-vous avec beaucoup d'avance pour ne pas manquer une miette de ces trois jours qui s'annonçaient forgés en win pur. Je me retrouvai donc seul à la Gare de l'Est, le vendredi 19 à 16h20, à la voie 9¾ et fus obligé d'attendre seul l'arrivée du premier de mes compères. C'est Draxx, ce sale métaleux, qui arriva juste après moi. Je le reconnus facilement : il portait un chapeau vert de la Saint Patrick et de magnifiques Docs coquées pour défendre nos places au pub irlandais. Après quelques formules d'accueil poliment



YEAH ! AMBIANCE !!

échangées (WSUP DEN YO, WSUP, WSUP DEN NIGGY) nous entamâmes une conversation des plus intéressantes sur l'avenir de 42, du temps qu'il faisait, et de la première trilogie qui, quand même, est sacrément meilleure que la deuxième trilogie Star Wars. Soudain, au beau mi-

lieu de notre discussion et alors que je venais de dire "Et là t'as Luke qui lui fais : Noooooooooooooon", un inconnu s'incrusta et me reprit : "On dit "qui lui fait" pauvre hère.". C'était notre Grammar Nazi en chef, zenito, accompagné de sa délicieuse conquête du moment, Celthin (quel tombeur ce zenito). Continua alors une discussion qui prouva par A + B que le combat entre Luke et Anakin dans la deuxième trilogie est quand même bien pourri : ils se battent depuis trois quarts d'heure quand Luke se retrouve un peu plus haut sur la pente que Anakin et il en profite pour sauter et le finir. Ridicule. Et puis l'autre qui s'approche à un mètre de la lave et qui prend feu comme un plot. Combustion spontanée !

C'est alors qu'un mendiant roumain vint nous soutirer de l'argent. Après quelques explications dans sa langue natale incompréhensible, nous réussîmes à déduire que le mendiant en question était en fait CerberusXt. En personne. Notre



Alcool et jeux de société, la formule gagnante ! (photo réalisée par Nonow)

sang ne fit qu'un tour et nous nous mîmes à genoux pour lui baiser les pieds et lui demander de pardonner notre attitude insultante. Bon seigneur, il nous autorisa à rester dans cette position pendant quelques minutes, et il s'assit sur Draxx, les pieds sur zenito. Arriva alors le Kolonel KlinK, avec trois K comme KKK, qui puait bien l'awesomeness avec son t-shirt aux quatre feuilles, suivi de peu par Polo et son t-shirt /b/ qui commença fort en râlant pendant un bon quart d'heure sur Paris et tous ses défauts (il fait moche, ça pue, les gens font la tête, les pigeons c'est moche, c'est plein de clochards, les trains sont en retard). Nous suivîmes Draxx qui était censé connaître le moyen d'arriver à notre destination : le Manoir de Lila. Après un quart d'heure dépensé en pure perte, nous nous rendîmes compte que Draxx n'avait en fait aucune idée de quelle direction emprunter et nous décidâmes donc de nous reporter sur le Kolonel, qui nous promit connaître la route, et c'est derrière ce pirate (lui et Polo avaient entre temps enfilé de très seyants tricornes) que nous fîmes route jusqu'à la demeure de notre correctrice adorée.

Soirée Buttfest Privée

Après un trajet en RER effectué sans anicroches, Lila nous retrouva à la gare avec son gentil petit mari geek. Ils nous conduisaient à leur appartement qui était beaucoup plus loin de la gare que prévu (marcher, quelle horrible activité) quand sur le chemin, nous fîmes la rencontre de joyeux pèlerins (des weshs, quoi) qui, reconnaissant les chapeaux de



KKK, une autre idée de la classe !

Polo et KKK crièrent : "Eh 42 numéro spécial pirates !", ou quelque chose s'en approchant. Enfin arrivés à l'immeuble de Lila, nous nous retrouvâmes au pied d'un ascenseur. Ma claustrophobie m'empêchant de suivre les autres, je n'eus que le temps de demander l'étage à Lila qui me fit un quatre de la main avant que les portes ne se referment. CerberusXt, m'accompagnant dans ma solitude, m'aida à rechercher les escaliers que nous mîmes bien 5 minutes à trouver. Nous arrivâmes enfin à un étage 4 complètement vide. Nous écoutâmes aux portes pour tenter de deviner où ils étaient entrés, et nous nous arrê tâmes devant l'appartement 42, duquel des voix filtraient. Nous pensâmes immédiatement que c'était trop gros pour être vrai, et préférâmes appeler les autres du groupe, qui se trouvaient bien être dans

cet appartement, awesomesauce ! Deux gros félins féroces nous accueillirent, se frottant sans merci à nos mollets sans défense. Lila rappela ses molosses et nous fit faire un tour de la propriété, y compris la réserve de boissons et le salon, où tous nos compères nous attendaient et avaient déjà commencé le débat.

Nous discutâmes de sujets très importants ce soir-là, des sujets allant de la disparition inquiétante des tarsiers son-surround dans les balkans du sud à la place du palindrome logarithmique dans le référentiel utopico-centrique. Cependant nos plus importantes discussions portèrent sur les futurs thèmes top secrets du mag, ainsi que sur l'intégration prochaines de DLC payants dans 42, sérieux business, quoi.



Un réveil de BOGOSS !!1

Après ces discussions acharnées nous nous détendîmes grâce à des jeux tous plus prenants les uns que les autres : le Time's Up (mais mais mais, c'est qui Simone Signoret à part une dame avec un nom de vieille ?), le Time's Up Geek, créé par Polo dans les toilettes de son boulot (allez trouver le nom de Leave Britney Alone, vous), et finalement le Munchkin, pendant lequel CerberusXt nous latta à tous la gueule, quand bien même j'étais carrément mieux stuffé que lui et que, quand même, il venait de se faire défragmenter par un Dragon Plutonium ! Lila était déjà allée se coucher depuis longtemps, assommée par ses deux verres de rhum, et Polo, accompagné de Kolonel KlinK avait déjà pris un taxi pour dormir chez ce dernier; nous allâmes donc revêtir notre habit de nuit. Cette dernière se passa sans trop de



Pirate Polo & Pirate KKK (photo réalisée par Nonow)

problèmes (les chats, c'est gentil, mais pas quand ça met ses pattes sur ton visage quand tu dors), et nous nous réveillâmes sur des croissants que Lila était allée nous chercher. Comme il était grand temps de nous rendre au rendez-vous avec les lecteurs, nous nous mîmes en route, arrivant avec beaucoup d'avance sur une place Saint-Michel pas si phallique que ça.

Un samedi de BEAU GOSSE

Personne n'était apparemment au rendez-vous, et nous décidâmes donc d'aller faire un tour. Au bout d'un moment je remarquai un étrange personnage qui nous suivit quelques temps, arborant un sweat avec un canard qui faisait un V de la victoire dessus. Je su tout de suite par un tel manque de goût que c'était un rescapé virtuel perdu en pleine jungle urbaine hostile, j'attendis donc une approche qui tarda rapidement. Histoire de faire comprendre à l'individu que nous étions bien les rédacteurs tant attendus, je dis, bien audiblement : *"Dis donc, qu'est-ce que je le voyais plus grand, CerberusXt !"*. Ce qui éveilla la curiosité du passant qui se présenta enfin à nous, il s'appelait Coincoin. Arrivèrent alors, peu à peu, des gens tous plus bizarres que les autres : un géant à lunette pré-nommé Bussiere, un vieux qui nous suivait depuis longtemps sans être inscrit sur le forum et qui venait juste, avec ses collègues de bureau, de comprendre les blagues du numéro 2, puis enfin deux belges fumeurs, Brunaw et Csame. Le flot de nouveaux arrivants s'étant tari, nous décidâmes de nous rendre au pub

irlandais, lieu du rendez-vous final; nous y attendait le pilier de forum Pelops, ainsi que deux petits jeunes, inconnus au bataillon. Après des présentations gênées, la discussion avança et les rédacteurs eurent le privilège de dédicacer le disque dur externe de Bussiere. Soudain, se pointa un inconnu. Jusque là on avait été à peu près capables de reconnaître les lecteurs à partir des photos qu'ils avaient postées sur le forum, aussi nous lui demandâmes son pseudo. Pour toute réponse, il lança un *"pffchier."* hautain. Nous ne nous laissâmes pas abattre; c'est normal de se présenter quand on est un inconnu, quand même ! Après des explications de sa part nous comprîmes que nous étions en face du grand et mystérieux Mpprrrrrrrrffchier. Un silence révérencieux se fit alors.

Pendant ce temps-là, des nouveaux étaient arrivés, je ne me souviens plus de l'heure ni de l'ordre des arrivants mais on se retrouva rapidement à beaucoup : ozioborn, Sixsixsix, Nonow, Bobcat, DrussDharan, DarkVcious, Horacio, Drosophile Diurne... à jouer aux cartes, au Jungle Speed, à parler geek, à chanter les chansons de Reflet d'Acide (merci à Druss et Bobcat pour leur superbe prestation qui mit tout un pub mal à l'aise !), et à jouer au Perudo. Le Perudo, vous connaissez sûrement, chacun a un gobelet dans lequel il a 5 dés, au début de chaque tour, chacun lance les dés, sans les montrer aux autres, et le but est de parier sur les dés sous tous les gobelets, à base de statistiques et tout, bien un jeu de geek. A l'occasion de ce jeu, nous étions 12 au début, mais à la fin ne restaient que CerberusXt et Polo, s'affrontant dans un duel au sommet. Et Polo gagna. Enfin on ne peut pas dire qu'il gagna, je vais le citer pour que vous ayez une idée plus précise de la chose : *"On peut pas vraiment parler de score, c'est indécent, je l'ai désanussé, à sec, avec du gravier en fusion."* A un moment quelqu'un proposa que nous nous rendissions au magasin de comics Album, qui n'était qu'à quelques rues de là. Une grande partie de la troupe s'y déplaça donc; KKK, Draxx et moi-même étant des gens polis par nature, nous entreprîmes de dire bonsoir à tous les passants dans la rue. Cette entreprise n'eut pas l'effet escompté, seul 1/10 des badauds nous répondirent. Après quelques achats au comics store, nous récupérâmes nos places au bar irlandais, et mangeâmes gaiement les hamburgers proposés par la maison; très bons mais très chers (surtout l'impérial, humm). Entre temps Zedig, notre cher dessina-



Jungle speedeeed !! (photo réalisée par Nonow)

A close-up, side-profile shot of a man with dark hair wearing a red t-shirt. He is leaning forward, with his hands clasped together near his mouth, appearing to be part of a group conversation or a secret. In the background, another person with glasses is visible but out of focus, and the setting appears to be a dimly lit bar or restaurant with warm lighting.

Owi, fais l'amour à tes doigts (photo réalisée par Nonow)

- 60 (42lemag.fr) -



RoboRally

Quand les légendes sont de sortie /modestie

■ Bon, quelqu'un est motivé pour faire un jeu ?

■ Mmmh pourquoi pas, tu proposes quoi ?

■ Un petit RoboRally ?

■ Ooooh non, pas ROboRally : il est bientôt minuit, et je dois me lever tôt demain.

■ Nan mais c'est bon, on a qu'à dire qu'on fait une partie rapide : on utilise que deux plateaux, et on arrête quoi qu'il arrive dans une heure. Ça vous va ?

■ Mouais... bon... d'accord... mais je suis sûr que je vais le regretter...

Une durée indéterminée plus tard :

■ Cuicui !

■ Comment ça "cuicui" ? Aaaaargh, il fait déjà jour ! Putain, mais on a joué pendant combien de temps ?

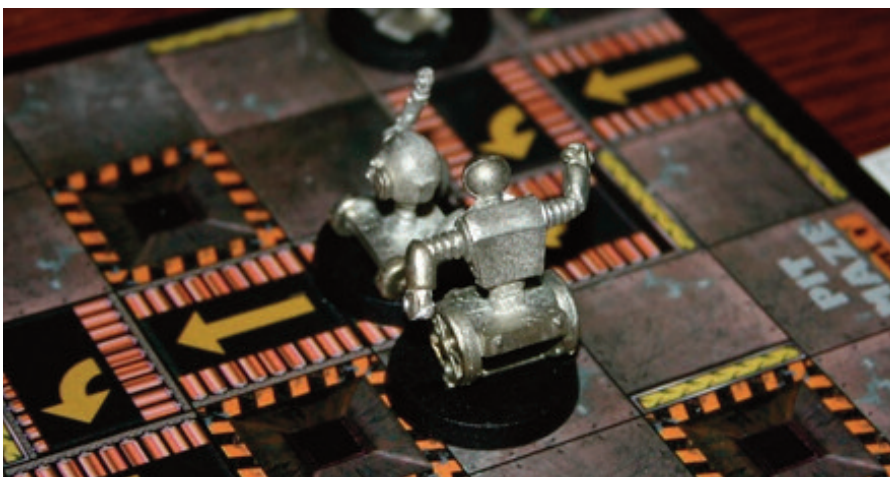


Comme des milliers avant elles, ces personnes viennent d'être victimes d'une partie de RoboRally qui a dégénéré. Mais le RoboRally, qu'est-ce donc ? Bah c'est

un jeu de plateau avec des robots. Qui font du rallye. Chassez tout de suite de votre esprit les visions d'horreur de robots qui boivent des whisky-coca en

dansant le rock'n'roll, le rallye dont on parle ici est beaucoup moins impitoyable, et se contente de mettre en scène des robots sur-armés risquant la destruction à chaque pas dans une usine remplie de pièges vicieux.

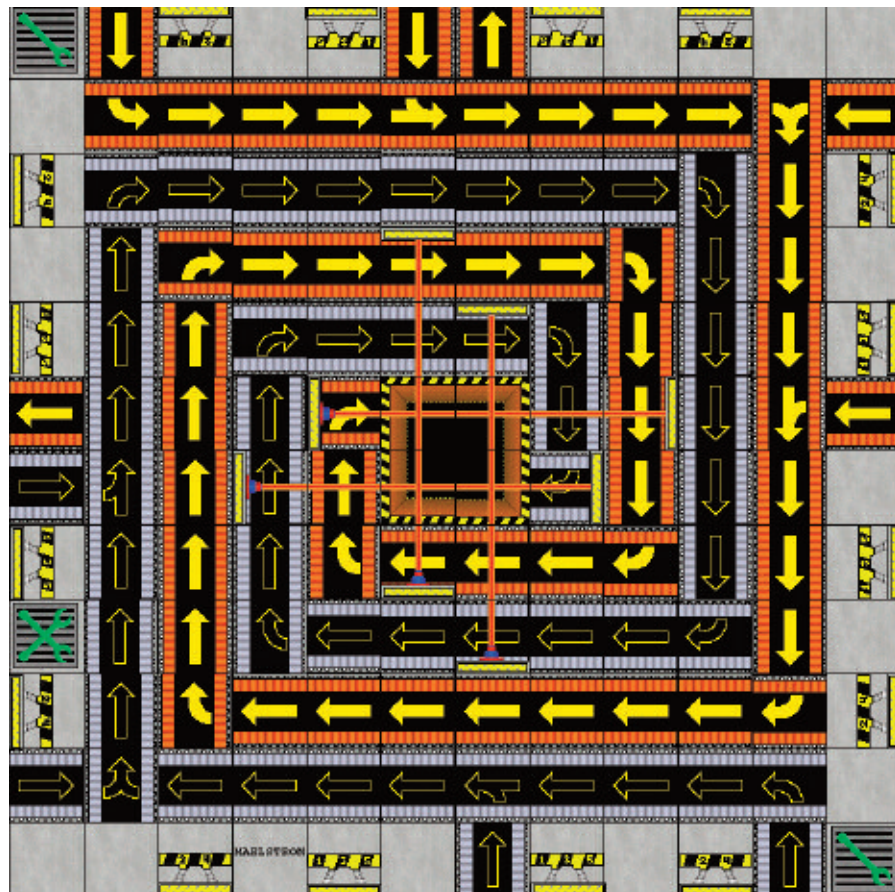
Concrètement, le jeu est constitué de plusieurs plateaux figurant les diverses parties de l'usine où évoluent les robots. Il est possible de combiner l'ensemble des plateaux disponibles entre eux sans aucunes contraintes, ce qui permet de créer un nombre de maps différentes assez énorme, et donc de faire en sorte qu'aucune partie ne ressemble à une autre. Chaque joueur contrôle un robot, et doit le diriger pour accomplir l'objectif fixé en début de partie.



De base, le but du jeu consiste à parcourir un certain nombre de checkpoints dans un ordre donné, mais il est tout à fait possible de choisir d'autres modes de jeu tels que capture the flag ou death-match, tout dépend de l'imagination des joueurs en fait et du nombre d'heures qu'ils sont prêt à perdre là-dessus. Là où les choses deviennent horriblement geek, c'est qu'un robot, ça ne se déplace pas en claquant des doigts, oh non, ça se programme ! Pour se faire, au début de chaque tour chaque joueur pioche 9 cartes et doit s'en servir pour remplir les 5 registres de programmation de son robot, une carte correspondant à une commande du type "avance de 2 cases", "fais un quart de tour à droite" ou "recule d'une case". Une fois que tous les joueurs ont programmé leur robot, ils retournent une à une chacune des 5 cartes qu'ils ont posé, et appliquent leur effet aux déplacements de leurs robots.

Sur le principe, rien de plus facile, mais l'usine est remplie d'obstacles tordus tels que murs, tapis-roulants, lasers, bumpers ou puits sans fond : il faut donc planifier ses déplacements avec le plus grand soin, car la moindre erreur de programmation peut avoir des conséquences désastreuses.

S'il n'y avait que l'environnement hostile de l'usine à affronter, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes,



La simple présence du maelström sur la table de jeu suffit à décupler la durée des parties.

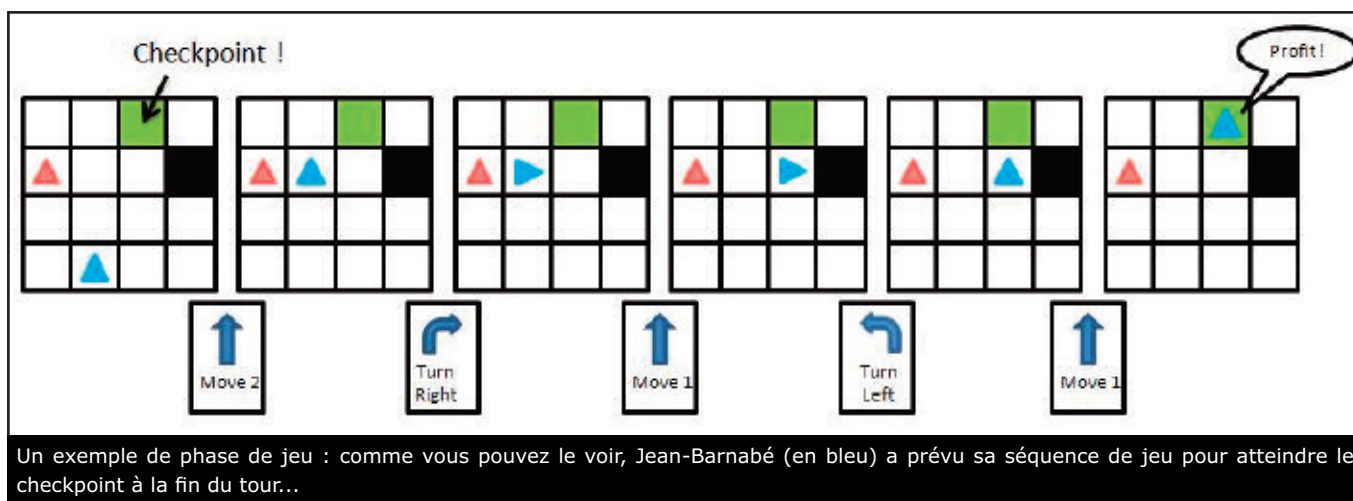
mais là où les choses se compliquent dramatiquement, c'est que par leur imprévisibilité, les mouvements de vos adversaires constituent un danger bien

plus grand que tout le reste. Car les robots que vous dirigez sont du genre belliqueux, et n'hésiteront pas à se faire les pires crasses entre eux. D'une part, si un robot se retrouve en face d'un autre robot, il lui tire un laser dans la gueule, comme ça, gratuitement. Mais pire que tout, si un robot se déplace sur une case occupée par un autre robot, il pousse l'opportun sur la case adjacente : et ça, ça n'a l'air de rien, mais ça a le don de foutre en l'air le mieux huilé des plans, comme le montre l'exemple que vous trouverez quelque part sur cette page.

Comme vous l'aurez sûrement deviné, il est donc possible de prendre pas mal de dégâts au cours de la partie. Et c'est là que les ennuis commencent vraiment car plus votre robot est touché, plus il devient difficile à contrôler. En effet, pour le programmer, vous recevez autant de cartes que vous avez de points de vie : 9 en début de partie donc, mais si vous avez par exemple 6 points de vie, vous ne recevrez plus que 6 cartes pour vos 5 registres, ce qui restreint pas mal vos possibilités.

"Mais alors, si je me retrouve avec moins de 5 points de vie, comment je remplis mes 5 registres moi, j'suis dans la merde ou bien ?" Hé bien oui cher lecteur, vous êtes effectivement dans la merde. Di-





sons par exemple que vous êtes tombés à 2 points de vie : vous ne recevez plus que 2 cartes à chaque tour pour remplir les 2 premiers registres ; les 3 suivants resteront définitivement bloqués sur les dernières commandes qu'il y avait dedans au moment où ils ont été perdus, rendant votre fragile robot fort incontrôlable, et ce jusqu'à ce que vous le réparez. Car oui, fort heureusement, les dommages ne sont pas une fatalité, et il existe différents moyens de regagner des points de vie.

Si vous perdez vos 9 points de vie, que vous tombez dans un trou ou que vous vous faites pousser hors du plateau, là le robot est complètement détruit. Vous perdez donc une vie et revenez en jeu avec un nouveau robot (qui commence avec seulement 7 points de vie, histoire de vous faire les pieds). Au bout de 3 vies perdues, c'est le game over, enfin ça c'est en théorie, parce qu'en pratique, si les vies n'étaient pas illimitées, les parties s'arrêteraient souvent bien vite...

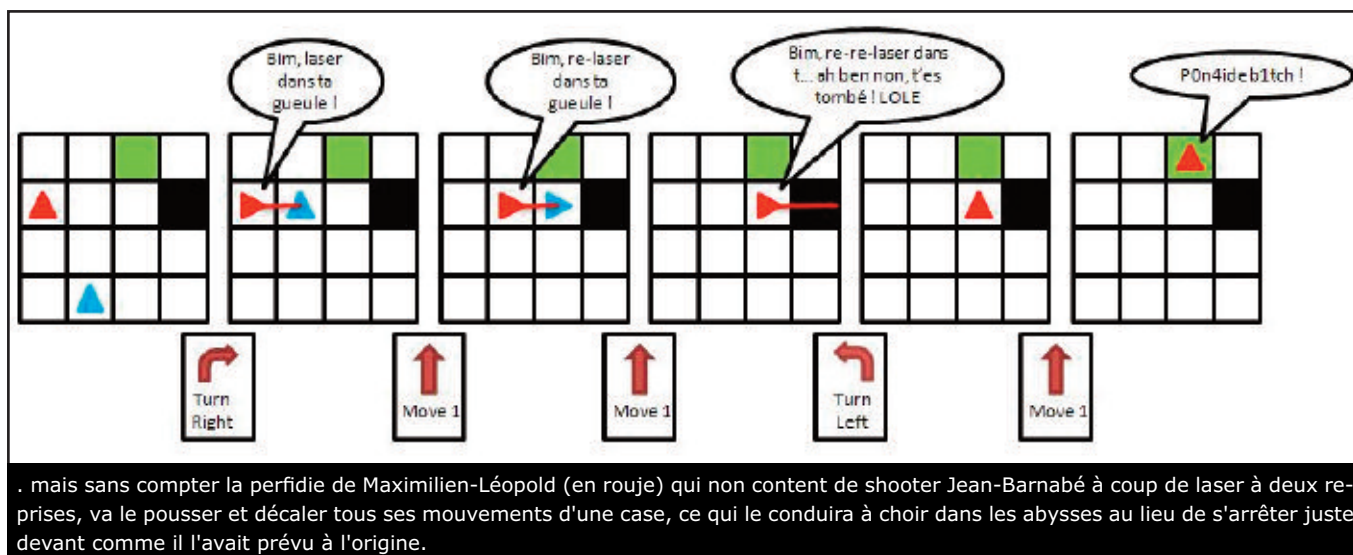
Comme si tout ça n'était pas assez compliqué, il est aussi possible, en s'arrêtant sur certaines cases, de récupérer de

l'équipement pour upgrader son robot. Ces améliorations peuvent être de nature offensives en vous donnant accès à des armes bien fourbes (la pire d'entre elles est sans doute le laser qui vous permet de pourrir la programmation du robot touché), défensives (boucliers en tout genre ou aides au mouvement), ou même carrément nuisibles (l'infâme circuit breaker, qui vous immobilise pour une auto-réparation dès que vous avez le malheur de tomber en dessous de 7 point de vie -ce qui arrive souvent- est le plus triste exemple de ce genre de "bonus").

Ainsi, bien que les règles de base soient relativement simples, les imprévus s'accumulent rapidement, et comme pour ne rien arranger, ce jeu est du genre prenant, on se retrouve avec des parties durant légèrement plus longtemps que prévues, occasionnant maintes nuit blanches chez les joueurs réguliers. Depuis sa sortie en 1994, un nombre assez élevé d'extensions est sorti, et comme tout est entièrement modulable, cela permet un nombre de possibilités de jeu quasi infinies. Ça se customise d'ailleurs tellement bien qu'une communauté de

passionnés sur internet propose encore de nouveaux plateaux et éléments de jeu, des fois que les extensions du commerce ne vous suffiraient pas. Par contre, il faut l'avouer, niveau réflexion requise, ça reste quand même un jeu assez prise de tête, donc si vous êtes du genre à trouver qu'il y a trop de règles dans le Jungle Speed, passez votre chemin, RoboRally n'est probablement pas fait pour vous... ■

Mppprrrrrffffchier





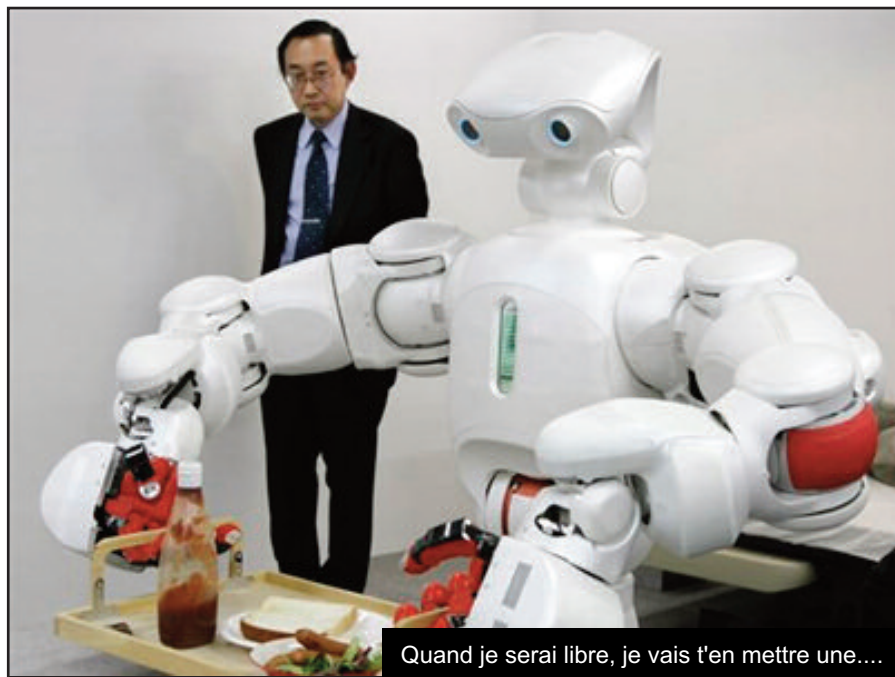
Pourquoi va-t-on se faire poutrer par les robots

En mode surprise buttseks

Les robots, c'est trop de la bombe atomique, ça tout le monde le dit. C'est giga hype technologique, piloter un robot de combat ça roxxe, et même si vous passez pour un gros nerd à côté, c'est pas grave, car ça reste une activité normale (ou pas). Mais voilà, un jour où l'autre, ça va nous tomber sur la gueule. Chercher pas, l'apocalypse écrite par Saint Skynet aura lieu. Vous croyez ça impossible, c'est ce qu'on va voir...

I - Parce qu'on s'en branle des films.

Tout le monde vous le dira : "*Terminator*, *Matrix*, ce n'est que de la fiction lol", qu'ils disent C'est facile tout ça. Mais rendez-vous compte de l'énormité de la chose ! Tous ces messages, ces avertissements subliminaux, toutes ces guerres et ce manichéisme homme/machine, c'est pas pour rien, non ? Bien pour les petites gens, non, ce n'est rien. Même si ce sont les premiers à dire que les jeux vidéo nous transforment en pédophiles sérial killers mangeurs de chair de pous-



Quand je serai libre, je vais t'en mettre une....

sins, les films sont à part "*parce qu'on participe pas LOL*".

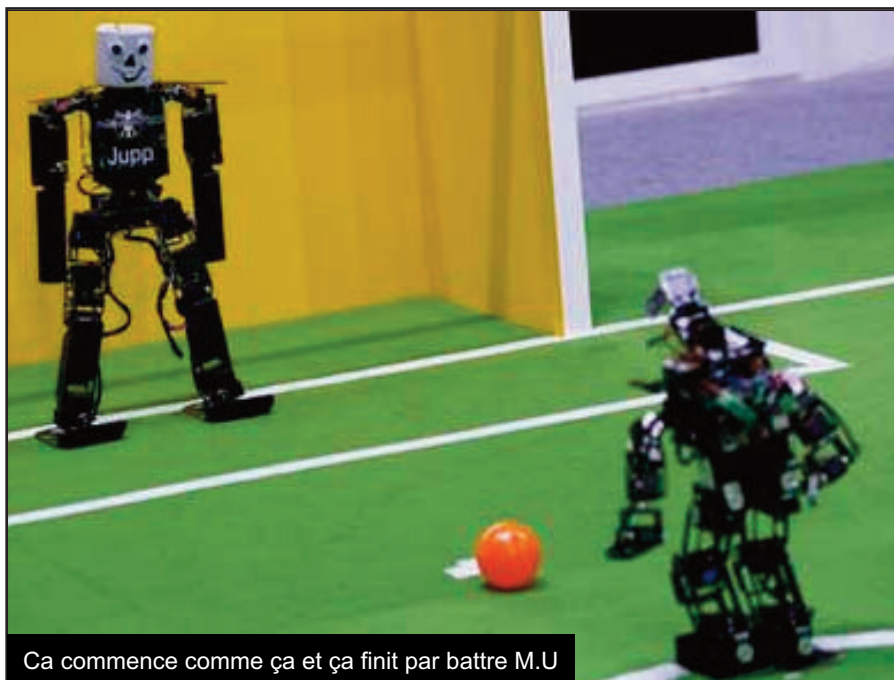
Et en plus, ils ont vu l'affiche de *Terminator* premier du nom (über roxxe), son côté un peu nanard avec Schwarzy et donc en concluent que ce n'est qu'un

gros film d'action avec un gros malabar qui trucidé tout le monde (pour trucidé Sarah Connor, mais vu que c'est un robot qui n'aime pas les gens, vous avez compris). GG nextmap. Mais voilà, cet aveuglement va nous perdre, en vérité je vous le dit. Aveuglé par les pop-corns et toutes ces cochonneries nomnoms, nous prenons la robotique, et l'intelligence artificielle en général à la légère.

Et quand bien même irions-nous un peu loin dans la robotique, genre pour un usage domestique ou saiksuelle (ouais du techno-pron), y en aura une demi-douzaine pour balancer "*de toute façon, on a tous vu Matrix et Terminator hein, on a compris que permettre des tas de ferrailles à balancer des têtes nucléaires, c'est mal, on a compris*". Sauf que voilà, ils iront toujours plus haut, toujours plus loin. Et comme dans ces cas là, c'est toujours aussi con, c'est robot fail.

II – Toujours plus fort, jamais trop con

L'homme a soif de technologie, elle est partout. Non je ne parle seulement



Ca commence comme ça et ça finit par battre M.U

d'Apple (pétédolol l'iPad), mais plutôt d'ordre général. La technologie tant à s'imposer de plus en plus dans notre quotidien. Même si nous en avons le contrôle, il y a une part d'automatisation. Livre électronique, supermarché sur le net, robinet qui coule tout seul, téléphone qui fait aussi machine à laver. Le plus grave étant Japon (so superior) qui ont déjà des robots hôteses.

On pense déjà à des droits pour des robots (for real). Chez les militaires, les drones ont la côte, ça donne le kikitou-dur aux soldats qui semblent jouer à Ace Combat XXII, et la réalité augmentée commence à donner du rêve aux bobos, en plus des scientifiques. Et balançant les idées des films à la poubelle (genre « on n'est pas con à ce point ixédé »), les gros nerds robotiques iront toujours plus loin, avec des robots toujours plus bons. Regardez la mule robotique, ou alors ces robots anthropomorphes qui marchent parfaitement sans rouler du cul, comme de vrais être humains. Imaginez, la même mule, que ces grands fous malades vont développer pour résister à tout, et aussi au reste de l'Univers (soit trois astéroïdes et quelques milliards de galaxies).

III – Apple va sorti son iBot, Linux un openBot, et Microsoft une cyber-prostitute

Le nom iRobot est déjà, je vous le rappelle, mais ça ne fera pas reculer la Pomme pour autant. Fort du futur succès de l'iPad (ce qui sera purement drôle), et d'autres merdesquiserventàrienàpartselapétercommedesbobos, Apple voudra devenir la première firme de robots domestiques. Genre un robot

Au moins ç'a de la gueule



ultra fashion, blanc, avec un bouton central et une tronche tactile (ou pas, certains commanderont le postérieur tactile. Au début, tout le monde trouvera ça naze, et au final tout le monde l'achètera ("parce que c'est hype rofl") comme des moutons. Et puis, vu que les fanatiques de l'open source développent

comme je respire, on va les voir arriver avec des modèles de robots de ouf malade (un peu comme leur réponse à l'effet Aero de vista : "peuh, ça fait deux ans qu'on a ça sur Linux, et en mieux"). Donc imaginez Apple qui arrive avec une ersatz d'humanoïde, et les openBot seront de vrais gens, avec de vrais cheveux, et de vrais boobs. Au passage certains no-lifes auront pris le pas sur la vraie vie, et pourront finalement coucher heavy avec leur robot.

Et donc, c'est encore plus chouette, et donc nous seront envahi par ce genre d'humanoïdes, et ce sera le syndrome Blade Runner : on ne saura pas reconnaître les vrais hommes des robots. Mais vu que ce sont nos créations, que nous croyons maîtriser, nous négligerons le pouvoir qu'elles peuvent acquérir (enfin, si vous avez vu pas mal de films de robots ivol, je ne vous apprends rien).

IV – Les cyberterroristes ne reculeront devant rien

Et des robots en armes de guerre ? Je



Cyber-maitresse : IT'S A TRAP !

parlais un peu avant des mules robotiques et autres robots ayant la démarche parfaite de quelque personne humaine. Ces robots qui peuvent devenir les joujous favoris des militaires et autres G.I Joe en herbe (non rien à voir avec film à la con que je n'ai pas vu). Pire encore, avez-vous songé à tous les nomnomrice qui peuvent s'infiltrer en masse et pirater tout et n'importe quoi !

Imaginez, en l'an 2020+, les robots sont devenus hype et trop funky fresh, genre avec les trois lois d'Asimov et tout et tout (ouais on n'en parle pas de ça, pourtant c'est pris TRÈS au sérieux). Genre tellement funky fresh que les bobos et autres petites gens se triment avec leur iPad 5,6 et se targuent de pouvoir contrôler leur robot à distance (pas iBot, parce que finalement tout le monde a fusionné avec tout le monde, c'est génial, tout est compatible avec tout. Oui je suis utopiste, et je vous merde). Donc tout ça cuicui les oiseaux mécaniques.

Et puis vient un jour où, sous une cave (ça existe encore en 2020+), un jeune chinois arrive à décoder un algorithme complexe et parvient à entrer au cœur du système d'un robot lambda. Genre faille de sécurité infinitésimale, mais qui a permis d'ouvrir une grosse brèche, comme Régis quand il décide de faire du saut à ski (désolé à tous les Régis qui nous lisent). Et là c'est le drame : les trois lois arrivent à être contournées, le robot commence à mater sa propriétaire sous la douche, et le chinois... voilà.

CAN'T SEE SHIT CAP'TAIN



Et puisque dans ce monde le fric n'a pas disparu (faut pas déconner non plus), ce genre de service arrive à se vendre à pleins de gens qui n'ont toujours pas réussi à pouter la gueule aux Américains. Ou encore à de gros nerds qui fantasment sur le Jugement Dernier de Cameron et s'entraident pour préparer l'apocalypse. Ça part telle une trainée de poudre. Et, confiant comme ils sont, ils se disent bien que les robots ne sont qu'un tas de ferraille, un outil suffisamment intelligent pour foutre la merde à leur place, sans dégâts et tout et tout.

V - Pain in the ass en temps de guerre

Vous voyez Empire Earth ? Genre vous vous fightez contre des gars s'extasiant

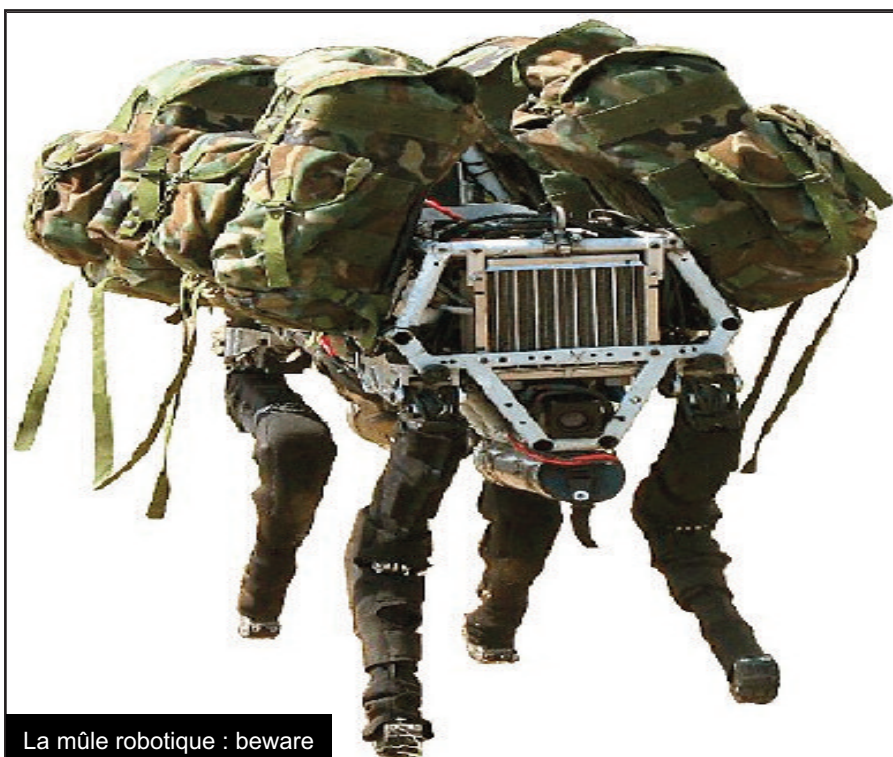
devant De Vinci, et vous arrivez avec des méca de 20 mètres de haut. Ça vous revient ? Je doute que cela puisse arriver, mais imaginez un seul instant une guerre contre un pays qui se fâche tout rouge et veut dézinguer son pays voisin avec des robots développés secrètement (oui la Corée du Nord si tu veux, mange-boules). Imaginez donc, que ce pays possède une technologie qui surpasse un peu tout le monde (bon en fait non pas la Corée eud' Nord). Vous voyez le délire ?

Voyez ce qui se passent actuellement. Les drones, encore eux, ces avions télé-guidés, et bien voilà un exemple. Pas de pilotes, assez discret, et assez meurtriers aussi. KA-BOOM les gens ! KA-BOOM le pays, KA-BOOM les écoles et les hôpitaux ! Et je ne vous parle pas des nanotechnologies, mais je vais un peu m'égayer sur le thème des robots. L'armée U.S, jamais à court de bonne idée, veut un porte-avions pour drone. Génial ! À quand l'armée de mules robotiques ?

CONCLUSION

Les robots ça pue, faut raser le Japon qui veut en répandre partout. Non, sans déconner, même si encore aujourd'hui la robotique de grande envergure se fait discrète (quoique ça dépend des pays, mais on parle bel et bien de "droits des robots"), les progrès en la matière ont de quoi bondir avec le temps, et surtout avec un pays aussi supérieur que le Japon, à croire que ces poissonniers ne veulent restaurer la gloire de l'Empire japonais. ■

Draxx



La mûle robotique : beware



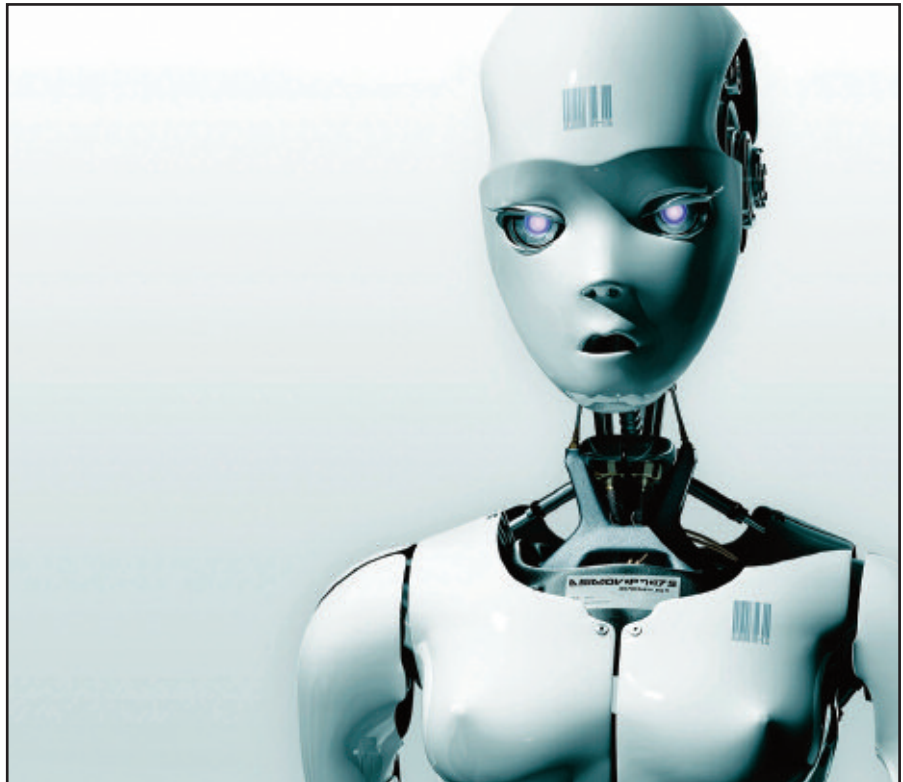
Les robots peuvent-ils avoir une âme ?

Discuss !

Des fois on pense avoir une super bonne idée, et puis au finish, une fois qu'il faut la réaliser on doute... Ben là c'est un peu pareil, je me suis dit que j'allais tenter de faire de l'article de fond pour 42, sans me départir pour autant de ce sens de la blague classe à base de couille et de poil, mais je ne suis pas sûr de savoir par quel bout le prendre. Pas grave, je me lance, et de toute manière si c'est raté, vous pourrez pas vous faire rembourser puisque c'est gratuit !

Do Androïds dream of Electronic sheep ?

Les plus cultivés d'entre vous savent forcément à quoi cet intertitre fait référence. C'est en effet le titre d'une nouvelle de Philip K. Dick, auteur multi adapté de science-fiction, et qui servit surtout comme base à l'excellent Blade Runner de Ridley Scott. Car oui, déjà je vais commencer par me contredire en disant que j'ai choisi un titre de merde. Le but de cet article ne va pas être de parler de robot mais d'androïde, car jusqu'à preuve du contraire un Aibo ne risque



pas d'avoir une âme... Un peu comme une femme quoi. Et en allant encore un poil plus loin, si vous n'avez pas décroché ou décidé de vous pendre en lisant

cet article, nous essaierons de comprendre ce qui peut définir la limite ténue entre l'humanité et le reste... Attention, aucune aspirine n'est offerte avec cet article.

Mais avant cela, commençons par définir les termes, histoire de vérifier qu'on parle tous de la même chose. D'après le petit Larousse qu'on aime bien avoir dans la tête (contrairement au gros Robert qu'on n'aime pas avoir dans le fion), le terme robot se définit ainsi : n.m. Appareil automatique capable de manipuler des objets ou d'exécuter des opérations selon un programme fixe, modifiable ou adaptable. Mais on y appose également une deuxième définition : Dans les œuvres de science-fiction, machine à l'aspect humain, capable de se mouvoir, d'exécuter des opérations, de parler... Et là, déjà c'est le drame car très clairement ces



deux définitions n'indiquent pas la même chose. Alors tournons nous vers l'histoire. Le terme vient des langues slaves, rabotatie en russe voulant dire travailler et robotnik signifiant travailleur. Il fut utilisé la première fois en 1920 dans une pièce du slovaque Karel Capek pour désigner une créature fait de parties organiques et artificielles.

Ça se complique encore si on s'intéresse au cyborg qui a priori est constitué de pièces mécaniques ou de l'androïde qui peut désigner soit de l'organique soit du métal. Quelque part l'intérêt du débat n'est pas flagrant car comme chacun le sait, le but premier de l'humanité en fabriquant des robots est d'un jour arriver à produire des roboputes moins chiantes que nos compagnes humaines. Alors cyborg ou androïde on s'en cogne. Mais partons quand même du principe que le robot que nous étudierons aujourd'hui est un organisme synthétique qui est en partie créé avec des pièces mécaniques. Ça nous facilitera la tâche. Et non votre papy qui s'est fait mettre une plaque de métal dans le genou après la guerre n'est pas pour autant un robot. Bref, on ne s'en sort pas, mais pas grave, on avance.

La définition de l'humanité

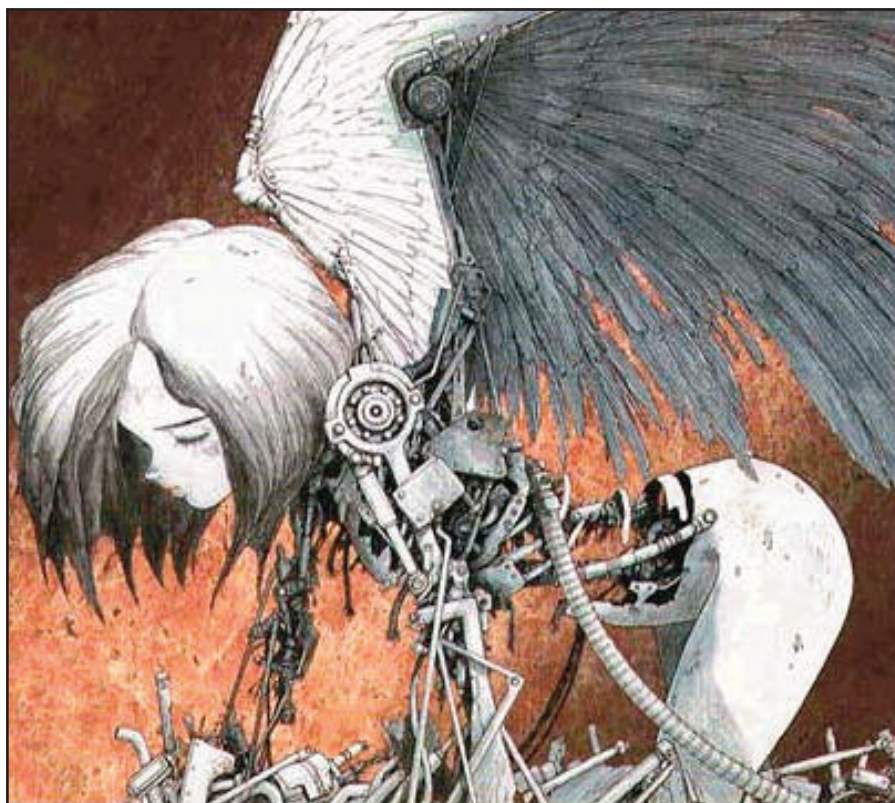
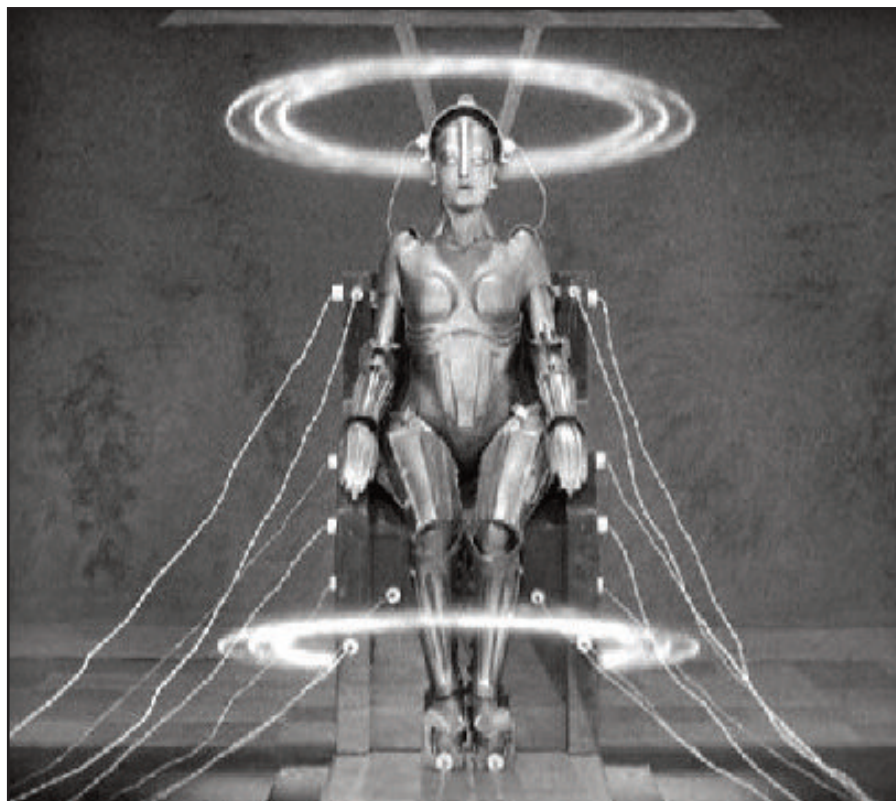
Ouais, plus j'écris plus je me rends compte que je fais un article aussi passionnant qu'un cours de français puisque je n'arrête pas d'essayer de donner des

définitions. Mais bon pas grave. En fait, si celle-ci est intéressante, c'est que l'âme étant un concept abstrait, et qu'il n'est pas défini pareil selon les dogmatismes religieux ou culturels, il est dur d'être d'accord sur ce que c'est exactement. Contrairement à l'humanité. Qui n'est pas qu'un journal de gauche qui a édité Pif Gadget. D'ailleurs comme la bande de gamins que vous êtes, vous n'avez sûrement jamais connu le fameux gadget des pois sauteurs qui a totale-

ment traumatisé ma génération... m'enfin bref, je me perds, je m'éloigne, je me disperse. Et revenons à nos moutons électriques.

Car d'aussi loin que l'on s'en souviennne, et même à une époque où personne ne connaissait encore Goldorak, l'homme s'est toujours intéressé à définir l'humanité, c'est à dire ce qui lui permet de se définir par rapport au reste du règne animal. Et aussi par rapport aux Noirs, aux femmes et aux Indiens, pour lesquels on s'est demandé très longtemps (c.f. la fameuse controverse de Valladolid en 1550 concernant les Indiens) s'ils étaient oui ou non des êtres humains égaux des hommes blancs bien pensants. Cette différence peut être appréciée sous un angle zoologique (et non pas zoophilique), culturel, religieux ou quoi ou qu'est-ce, mais on s'en fout. Ici on va le faire sur un plan philosophique, parce que non seulement c'est plus intéressant, mais aussi parce que si jamais ça tombe au sujet du bac de l'an prochain vous pourrez ressortir toutes mes conneries et vous servir de 42 comme excuse si vous vous tapez une sale note.

Bref en philo, et même si beaucoup de penseurs se sont arrachés les cheveux sur le sujet, je pense que la référence est Nietzsche. Car avant de finir totalement frappé et bon pour l'asile, pépère n'a pas dit que des conneries et est même au cœur de l'existentialisme. Pour lui, ce qui amène l'homme à agir est





avant tout la vanité et le sentiment de puissance. L'homme n'arrivant finalement à se socialiser et à créer une véritable culture qu'en mettant en prérogative une moralisation des mœurs, entendre par là la mise en place de règles de savoir vivre connues de tous et censées être suivies par chacun.

Hummm oui et alors ?

Si on suit cette définition, un robot n'a a priori aucune raison sociale puisqu'il n'est qu'un programme et ne peut pas avoir de sentiment, seulement les ému-

ler (ce qui lui permet de jouer à des vieux jeux Neo Geo. Bon ok, celle là elle revient de loin.) Par conséquent, un robot n'a à priori aucune volonté de puissance et aucun narcissisme. Donc a priori ce n'est pas demain que votre robot mixeur aura une peine de cœur parce que l'ouvre boîte l'aura largué et qu'il décidera de se pendre avec son câble d'alimentation. Mais tout n'est pas si simple.

En effet, en ayant ce raisonnement, on se focalise sur les robots actuels dont on sait pertinemment qu'ils ne risquent pas

d'amener un soulèvement des machines. Ce qui nous intéresse est plus d'imaginer ce qui pourrait se passer dans le futur. Si l'on suit donc le raisonnement de Nietzsche, la question de l'humanité se poserait donc à partir du moment où l'on sera capable de doter une machine de sentiments. Ce qui confirme au passage que les contrôleurs du FISC ne sont pas près d'être humains. Mais bref.

On sait également que le mécanisme du rêve, et par extension l'âme (même si j'avoue que le raccourci est un peu facile) correspondent à des phases où le cerveau mouline les informations reçues pendant les quarante huit dernières heures, sans qu'on en connaisse exactement les processus, pour faire remonter un assemblage composite à partir de détails et d'interprétations. Par conséquent, un robot pourrait avoir une âme le jour où non seulement il aura des sentiments mais sera également capable d'introspection. Nom didiou ça commence à faire pas mal...

Bah oui quand même...

Bah oui j'ai presque fait un gros bloc sans vanne alors reprenons nous tout de suite. Ce sont deux œufs qui cuisent dans une poêle. Le premier fait "oh, il fait chaud ici". Le second répond, effrayé "Haaaa, un œuf qui parle". Tzitzaaaaaaa. Cet interlude vous était proposé par Jean Roucas. Pour revenir au sujet, le problème est que si on est en face d'un être synthétique qui nous ressemble, est capable de penser, d'avoir des sentiments

LES LOIS DE LA ROBOTIQUE

Puisqu'on me le demande, je vous rappelle que Isaac Asimov a plus que participé à la définition de ce que devait être un robot en écrivant plusieurs lois qui devaient définir dans ses romans leur but et leur utilisation. Bien qu'il soit un écrivain de science-fiction, ses recherches sur le sujet sont prises très au sérieux et méritent d'être citées. Les règles sont au nombre de trois :

1. Un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, permettre qu'un être humain soit exposé au danger.
2. Un robot doit obéir aux ordres que lui donne un être humain, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la première loi.
3. Un robot doit protéger son existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la première ou la seconde loi.

Auxquels il rajouta plus tard une loi zéro, car il trouvait qu'elles ne suffisaient pas à couvrir le champ des possibles et à répondre à son envie humaniste :

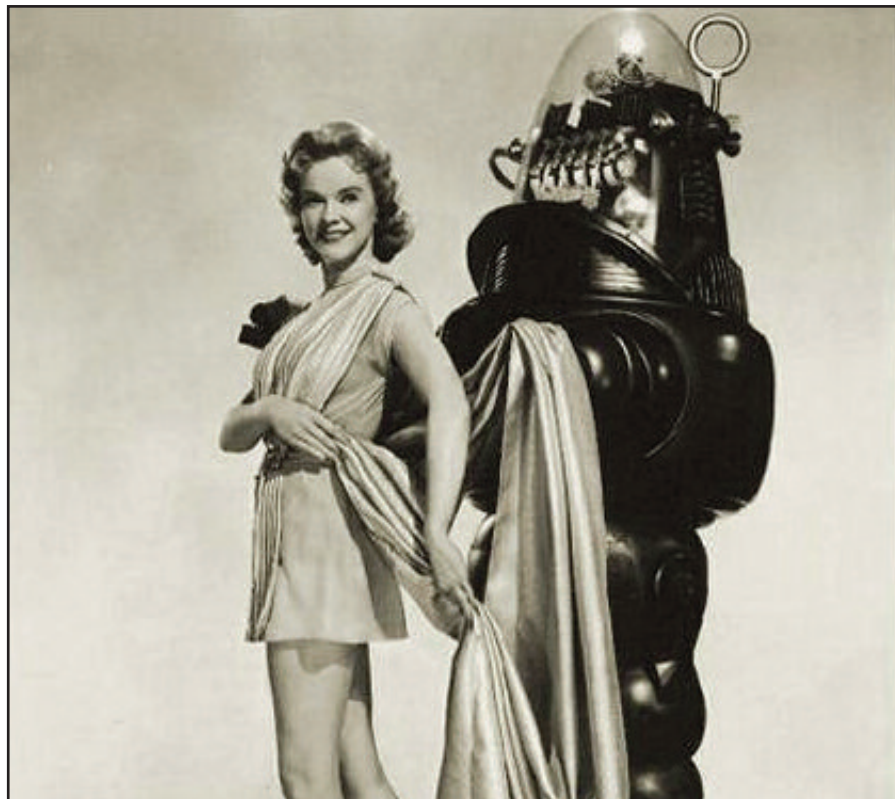
0 : Un robot ne peut nuire à l'humanité ni, en restant passif, permettre que l'humanité souffre d'un mal.



et de réfléchir, qu'est-ce qui nous différencie de lui ? Haha vaste question. Et le pire c'est que je n'en sais rien. Mais on peut y réfléchir ensemble.

On le sait, aujourd'hui les Japonais (qui sont nippon ni mauvais.... blague sponsorisée par Lagaf') sont capables de produire de la peau synthétique qui ressemble de plus en plus à la vraie, les modèles cognitifs existant, sans être capables pour l'instant de se substituer à une vraie personne, arrivent à être de plus en plus ressemblant à l'esprit humain... bref tout ça pour dire qu'un jour la question se posera vu les progrès de la science. Donc finalement, qu'est-ce qui nous différenciera et fera que nous ne ferons pas virer de notre job pour être remplacé par JohnBobXIXIXIX qui lui au moins n'aura pas besoin de faire une pause pour se gratter les ongles en racontant ses histoires de fesse aux collègues ?

Le sujet est délicat. Car si l'on creuse, il n'est pas trop dur de trouver des points de différences, mais de là à savoir s'ils sont un avantage ou un défaut... Par exemple sur la conception. Par essence une machine est incapable de se reproduire, contrairement à un organisme. Et pourtant, on a aujourd'hui des lignes de montages avec des bras robots pour fabriquer... des robots. Donc même si l'ordre de construction est pour l'instant donné par un humain, il pourrait être envisageable de voir un robot décider d'en créer un autre.

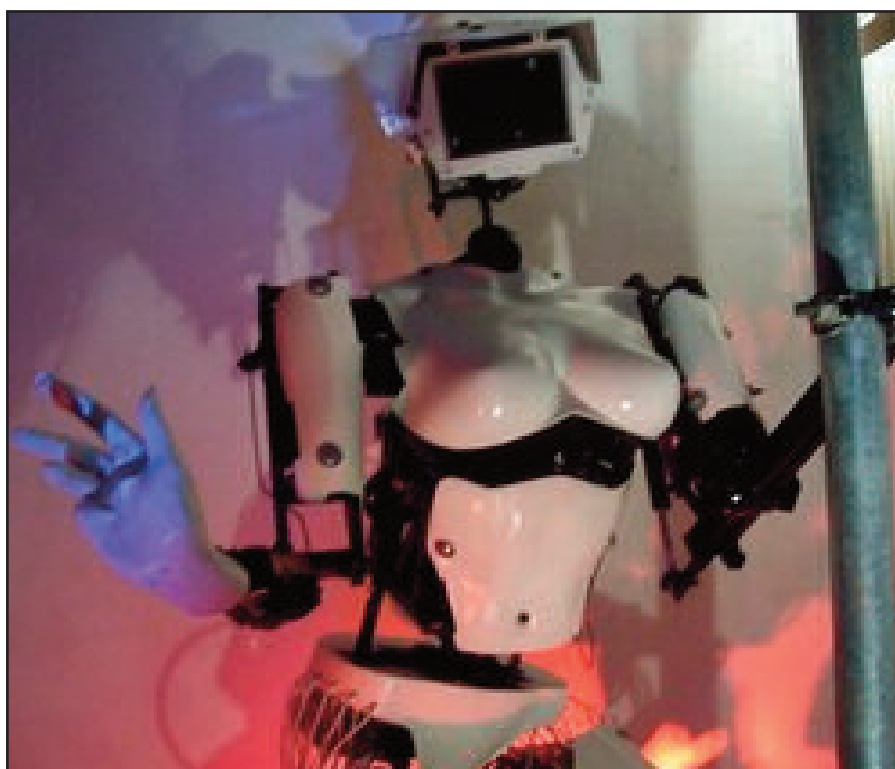


On pourrait citer nos interactions sociales, mais si un robot est équipé d'émotions, rien ne l'empêchera comme nous de se prendre la tête avec son autocuisseur ou de se faire larguer par son tire bouchon car il sera rentré un peu trop tard et éméché chez lui. On pourrait citer la filiation, mais si on est fiers de nos arbres généalogiques, une machine a été créée par une autre, elle-même créée par encore une autre... bref on peut retrouver une filiation via les numéros de série... donc encore un mauvais

exemple... Pas mal d'écrivains, de scénaristes, de philosophes et de geeks se sont penchés sur la question, et il s'avère qu'une composante intéressante a fait jour. L'irrationalité. Qui, faut-il le préciser, et malgré les apparences, n'est pas qu'un comportement féminin (bon ok, j'ai le quota donc j'arrête les blagues misogynes. Ou pas.). En gros il apparaît dans les livres de SF, et tiens, y compris dans la fantasy comme Le Seigneur des Anneaux que les humains ont peut-être une vie courte mais ils la vivent intensément et son repérables à leurs facultés à se planter ou à agir sur un coup de tête... bref à agir de manière totalement irrationnelle et en sortant totalement de toute forme de logique. Et attention, là on va partir dans les maths...

Théorie du chaos

Allez zou, une définition de plus dans vos dents, déjà bien abimées, cette fois-ci de Wikipedia : La théorie du chaos traite des systèmes dynamiques rigoureusement déterministes, mais qui présentent un phénomène fondamental d'instabilité appelé « sensibilité aux conditions initiales » qui, modulant une propriété supplémentaire de récurrence, les rend non prédictibles en pratique sur le "long" terme. En gros c'est une partie des maths et de la physique qui tente d'instaurer une part de facteur aléatoire pour instaurer une part de gestion du risque et assimiler le fait, pour simplifier, que quand t'appuies sur un bouton des fois



GHOST IN THE SHELL



Pour ceux qui voudraient creuser le sujet via la littérature ou les films, une référence s'impose d'emblée, à savoir le manga de Mamoru Oshii Ghost In The Shell. Attention, si vous aimez Dragon Naruto Bleach Z, ça ne risque pas de vous plaire, puisque l'approche y est très philosophique et s'intéresse justement à la faculté que pourrait avoir une machine d'accéder à la conscience et ainsi de donner lieu à une nouvelle forme de vie, mécanique et non plus biologique.

exemple d'utiliser un générateur aléatoire... nos ordinateurs sont bien capables de nous tirer des chiffres au hasard lorsqu'on lance des dés virtuels dans un RPG. Bref, on est a priori capable de reproduire par mimétisme ce mécanisme imprévisible. Flûte. Mais tout n'est peut être pas perdu...

Elle est où l'âme ? À part dans mon cul ?

Qu'est ce que l'âme. Là encore ctrl C, ctrl V wikipedia : L'âme, selon certains courants religieux et philosophiques, est le principe vital, immanent ou transcendant, de toute entité douée de vie, pour autant que ce principe puisse être distingué de la vie-même. . Bref pour faire simple ça serait la vie au delà de la vie, ou encore la capacité à se destituer de sa fonction première pour accéder à un stade supérieur de connaissance et de possibilités. Bref quelque part la capacité à sublimer sa fonction première. Oui c'est beau quand je parle.

Souvent cité, et même si depuis il s'est plutôt vautré dans des films comme Avalon, Oshii reste quand même lui aussi un précurseur dans le domaine et même si son manga n'apporte pas vraiment de réponse à la question, il en est une chouette représentation. C'est trouvable en DVD n'importe où, et je trouve que c'est un must see...

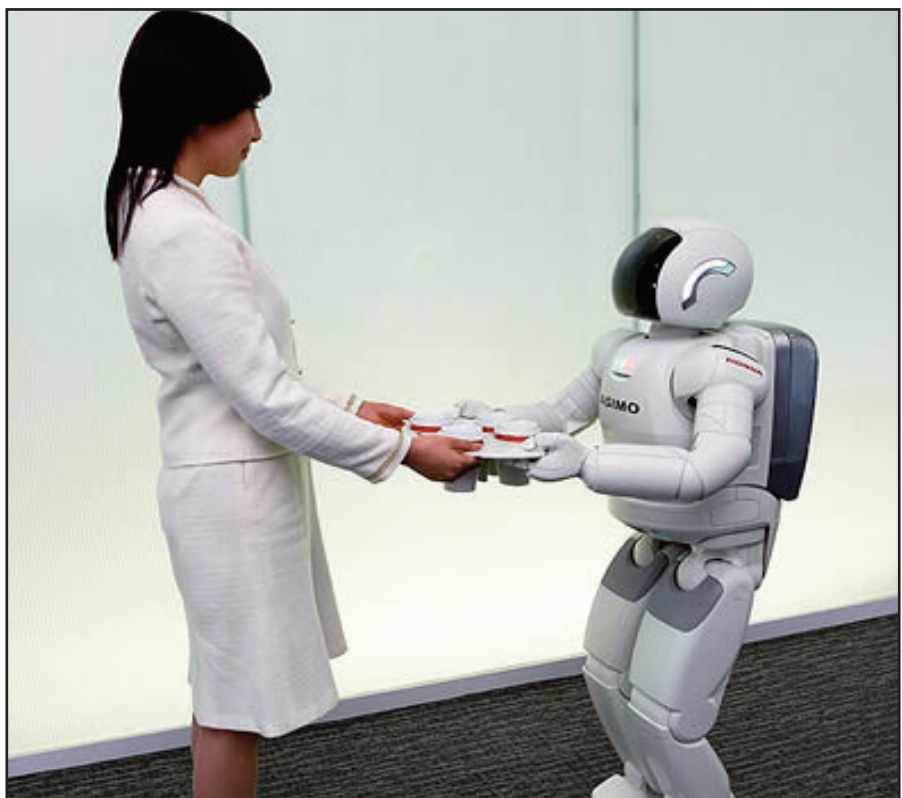
se passe le fameux effet Bonaldi qui implique que rien ne se passe comme prévu...

se serait déchiré et j'aurai été bouffé par un trou noir. Ouf.

Bref, est-ce que l'être humain, par ailleurs fortement prévisible puisqu'il veut au choix manger du boeuf / baiser / regarder du foot / baiser / s'acheter une porche / baiser ou acheter des fringues / faire la tête / acheter des chaussures / dépenser de l'argent / baiser, peut être assimilable à un de ces systèmes chaotiques qui allie une part d'incertitude à une règle bien établie ? Si on regarde le sujet d'un point de vue biologique, nous sommes tous le fruit de l'évolution depuis le singe, qui s'est faite par une combinaison de l'ADN de nos parents à laquelle se mélange un facteur de mutation qui fait apparaître de nouvelles caractéristiques. Car oui, à part pour Demis Roussos, il a bien fallu que quelque chose nous fasse par exemple perdre nos poils. Or ces mutations du génome, totalement imprévisibles sont par essence chaotiques et démontrent que l'évolution est donc un système dynamique s'y pliant.

Bref si l'humain est par essence chaotique, la machine ne l'est pas, programmée pour agir selon un modèle mathématique bien précis ou en tout cas selon une logique préétablie. Sauf que haha rien n'est si simple. Puisque comme chacun sait, et même si l'on pondait une machine zéro défaut répondant toujours parfaitement à ce qu'on lui demande, il est tout à fait possible d'émuler le chaos. Pour cela, il suffit par

Et quelque part on s'en fout puisque des courants comme le matérialisme pensent que l'âme c'est de la foutaise. Mais restons sur le principe d'être capable d'outrepasser sa fonction première. Si on y réfléchit, ça veut dire avoir la capacité d'apprendre et donc d'évoluer. Un peu comme quand, mesdames, vous avez enfin fait comprendre à votre compagnon préféré qu'il était possible de pisser debout sans gicler sur la cuvette.

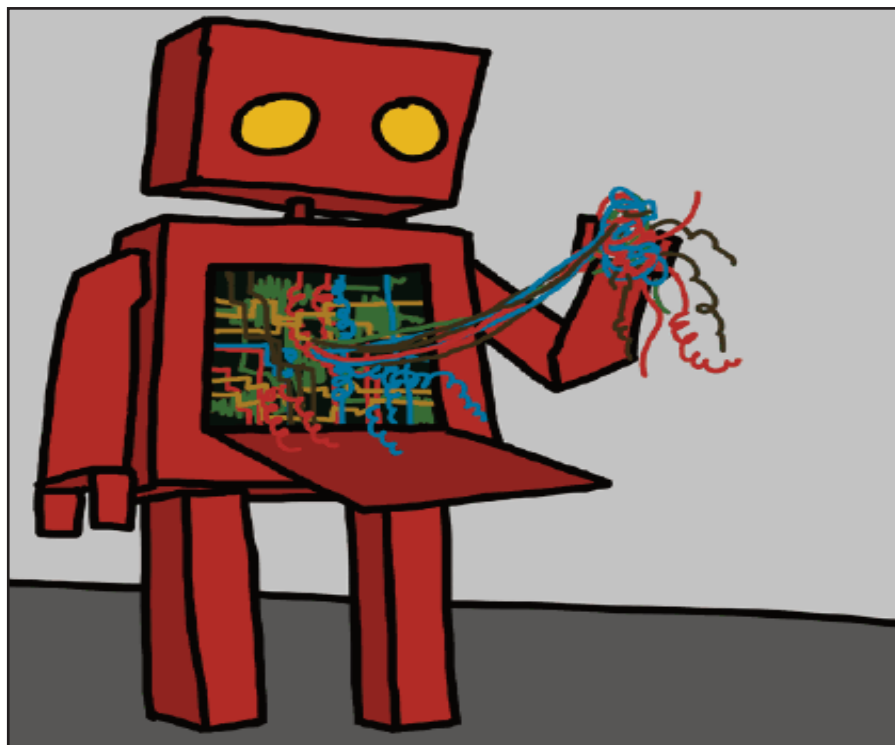


Par extension, puisque c'est une de nos caractéristiques biologiques et donc qui nous définit et que nos émotions et réactions sont à la fois véhiculées par l'acquis et par l'inné, on peut estimer que le fait de faire n'importe quoi et surtout n'importe comment fait partie de la nature intrinsèque de l'humanité. Ce qui au passage me permet de justifier l'existence d'un magazine aussi crétin que 42, faute de quoi le continuum espace temps

On le sait, même une fois conditionné à faire quelque chose, l'homme peut se révolter, se rebeller ou tout simplement dire non et faire autre chose. On me signale au fond qu'on appelle ça l'adolescence. Pfff, retourne écouter Tokyo Hotel sale jeune, ici on parle sérieusement.

La machine peut elle en faire de même ? Vaste question. Qui une fois encore ne peut trouver qu'une réponse de Normand. Mais cette fois ci je vais me permettre d'émettre un avis, sinon on ne s'en sort pas. On sait, puisque plusieurs études ont été faites sur le sujet, que les machines peuvent émuler un comportement d'apprentissage. Par exemple à partir d'algorithmes génétiques. En fait on simule dans ce cas l'apprentissage en créant une base de données à partir "d'expériences". En gros la machine tente plein de cas différents, analyse les résultats, regarde ce qui a marché le mieux, prend un de ces solutions et la modifie un poil pour voir si le résultat final est meilleur ou pas. Bref par tâtonnement et en utilisant le hasard (le fameux facteur chaotique) la machine est capable d'apprendre.

Donc si une machine peut apprendre, car finalement nous marchons sur le même principe (à savoir qu'une fois qu'on s'est pris un coup de sabot en essayant d'empapaouter un poney non consentant, on y réfléchit à deux fois la suivante) peut elle vraiment avoir des émotions ? Là dessus les spécialistes sont divisés. Et en tant que pas spécia-



liste du tout je vais donner mon avis. La réponse est 42. Euh pardon. La réponse est non. Tout simplement car nos émotions sont le fait d'un mélange de logique, de chaos et aussi de manifestations biologiques dépendant de nos taux d'hormones, de notre état de fatigue, etc.

Donc dans le meilleur des cas, on ne saura que "émuler", c'est à dire copier les réactions. Mais en aucun cas le mécanisme car il est imprévisible par nature. Pour faire une comparaison, un robot ne pourra avoir que des senti-

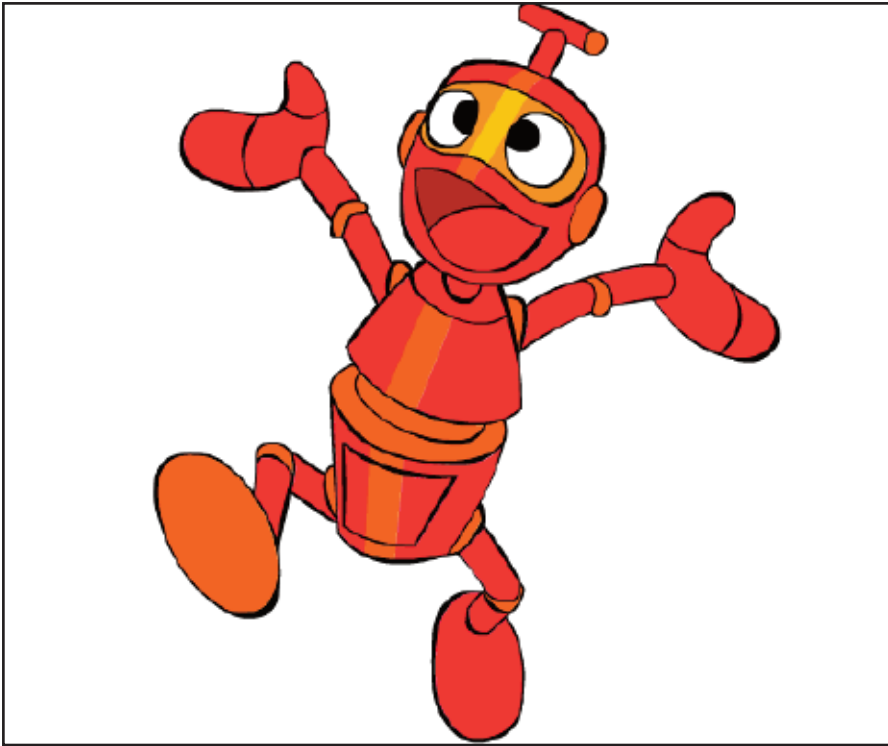
ments Canada Dry. Ça y ressemblera, ça lui fera avoir les mêmes réactions, mais ça n'en sera pas puisque ça ne sera pas inné mais acquis (par l'apprentissage ou par un clonage). Bref la discussion se porte pour moi non pas sur ce que l'on percevra mais sur la nature intrinsèque. À savoir que n'importe qui en face dudit robot pourra voir l'impression que l'émotion est réelle, mais elle ne le sera pas et donc pas conséquent on peut avoir du mal à croire que le robot ait une âme... Une aussi longue démonstration pour arriver à un résultat aussi simple, franchement je n'ai que ça à foutre... Mais figurez vous qu'il y'a une autre partie du problème qu'on a pas abordé jusqu'ici...

Moitié homme, moitié robot, le plus grand de tous les héros, biomannnnn, biomannnnn

On le sait puisqu'on le fait déjà de manière très légère et que les prospecteurs en science fictions s'accordent à dire que l'on suivra cette tendance, l'homme peut aujourd'hui avoir recours à des prothèses pour suppléer ou compléter certaines fonctions biologiques. Que ce soit pour remplacer un membre amputé ou pour avoir un zgueg plus gros, on a déjà recours à des modifications, qui sont d'ailleurs souvent organiques ou plastiques. Mais les peacemakers sont d'excellents exemples d'ajouts assimilables à de la robotique.

Or quand votre papy s'en fait poser un, est il encore un être humain ou est il devenu un cyborg ? La question fait rire, la





objet ou un être ayant perdu tout ce qui le définissait d'un point de vue purement matériel peut exister ? Ceux qui croient en quelque chose (Dieu, Allah, le Giant Spaghetti Monster) auront du mal à vous soutenir le contraire puisque c'est le sujet de leurs croyances. Dur d'apporter une réponse, et ce n'est certainement pas moi qui le ferai aujourd'hui...

Une chose est sûre, si le robot est une pure création, il sera difficile de croire qu'il peut vraiment avoir une âme. Tout juste pourra-t-il, à mon sens, faire semblant d'en avoir une. Par contre, j'avoue que je coince sévère pour ce qui est du robot dérivé d'un humain (bref d'un cyborg en bon français), et je me propose donc d'aller de ce pas mettre un anus artificiel à CerberusXt afin de commencer à vérifier ma théorie. De toute manière, il est déjà un trou du cul, alors ça ne changera pas grand chose (NDCerberusXt : t'es viré !).

réponse est facile : non il est humain. Et si il est en plus invalide de guerre et a les deux jambes qui ont sauté sur une mine et sont donc remplacées par des prothèses (qui, et c'est notre hypothèse pourront être à terme de véritables membres robots permettant de retrouver la possibilité de marcher), est-il toujours un homme ? Et si on lui enlève les bras car en plus il est super maladroit avec les tronçonneuses, les yeux parce qu'il est myope comme une taupe... bref est il toujours humain ? Et à partir de quand ne le considèrera-t-on plus comme tel ?

la bêtise cache une réelle profondeur intellectuelle. Un couteau sans lame qui a perdu son manche peut il encore être un couteau ? Assoyez-vous deux secondes et relisez la question. Maintenant essayez de lécher votre coude. Pas facile, hein ? Oui ça ne sert à rien mais ça me fait marrer qu'une partie d'entre vous essaiera de le faire...

C'est au final un problème assez complexe car l'être humain adore donner des noms aux objets afin de se les approprier et donc de s'assurer de sa supériorité par rapport à eux. Mais est-ce qu'un

P.S. : Voilou c'est fini, j'espère que ça ne vous a pas fait trop mal au cerveau. Par contre, j'aimerais pour une fois avoir des réactions par rapport à cet article sur notre beau forum : <http://www.niou-taik.fr/daultimatewebzine> pour savoir si ça vous intéresse. Car mine de rien c'est un peu de recherche et plus de taf que mes conneries habituelles... ■

Bebealien

C'est un débat assez complexe. La tendance bien pensante actuelle, qui à mon humble avis n'est du qu'à un manque cruel d'imagination, dira que ce qui compte c'est le cœur. Pas de chance, les peacemakers existent. D'autre vous diront que la limite commence au moment où on touche au cerveau. Pas de chance non plus des expériences ont été faites sur des aveugles en leur greffant des électrodes afin de leur donner un début de sens de la vue. Alors où est la limite ? Peut-on envisager un homme qui aurait remplacé chacun de ses organismes par un autre ? Serait-il encore un homme ? Et aurait-il donc encore une âme ?

Il existe un courant de pensée des années 50 appelé le dadaïsme, qui contrairement à ce que son nom indique n'est pas un club d'amateurs de poneyz. Ils créèrent entre autre la pataphysique, ou l'art de raisonner sur des concepts abstraits. Et ils posèrent une question dont





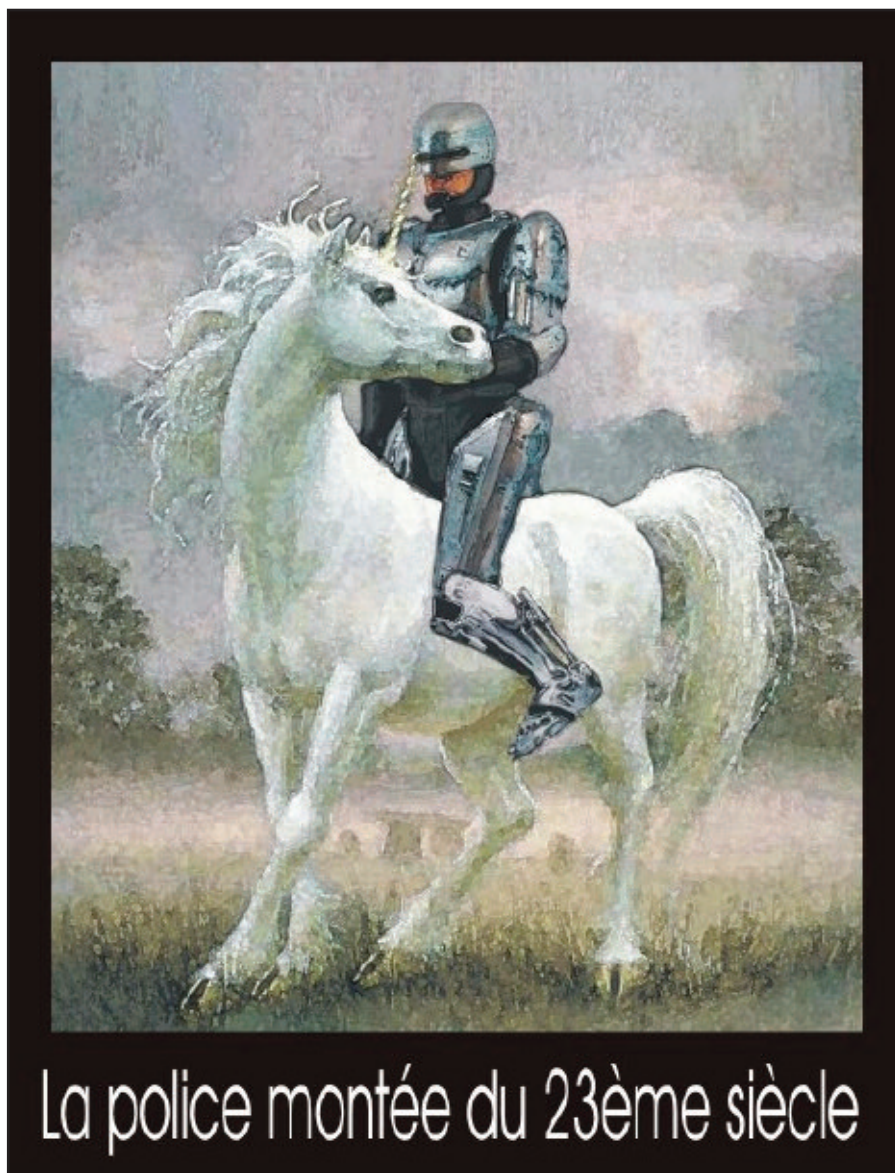
Pourquoi on se fera jamais poutrer par les robots ?

Prends ça Draxx !

Depuis l'apparition de l'automate (et aux champignons), l'esprit humain s'est prit à vagabonder vers un futur fantasmagorique basé sur une société faite de branleurs finis qui auraient pour unique tâche de posséder des robots capables de tout faire à leur place. Que ce soit le ménage, les tâches ingrates, dangereuses, et je ne sais quelles autres péripéties qui différencient encore l'humain de l'animal, les robots sont censés être capable de s'en affranchir sans rechigner, permettant à l'homme de replonger à l'état de légume qu'il était il y a bien longtemps, avant même le Début (au Début il y avait les dinosaures), lorsque la Terre n'était qu'un refuge à amibes et autres bactéries.

Bien évidemment, la science fiction a fait ses choux gras de cette idée, et dans un concept hollywoodien au possible, de grands auteurs ont attribués à ces robots des facultés évolutives, leurs permettant à terme de dominer le monde à la place de l'Homme.

C'est bien beau dans un roman de balancer 3 lois censées garantir que tout ira pour le mieux si c'est pour rajouter une loi zéro autorisant du coup un maxi boxon chez les boîtes de conserves. À partir de là, des romans de SF basés sur des robots qui deviennent iveul volontairement ou non, y en a des paquets. Mais bon, ça reste de la bouquinerie et de la filmerie, en vrai, c'est



trop pas possible que l'Homme se fasse pounaïde par un robot, et voilà pourquoi :

Ouane, Terminator, need more gigawatts

C'est de loin le film le plus célèbre mettant en scène la main mise des machines sur le monde, à coup de "atomic boom" et autres robots kréméchants car programmés pour tuer. Mais bon, en analysant... un T100 vient du futur pour

déglinguer la mère du chef de la résistance humaine avant même sa naissance. Soit, mais alors comment une machine capable de voyager dans le temps en vient à cette solution alors que ses soldats sont théoriquement 136854 fois plus forts et résistants que l'humain moyen et probablement beaucoup plus nombreux ? La machine du futur ne serait-elle finalement pas un peu truffe et capable uniquement de quelques actions dignes d'une programmation flash ? Et si on pousse le concept un peu plus



Greu!

Le T-001, Rise of teh Machine Evil Blender of Mortal Death

loin, le T100 n'aurait jamais pu revenir dans le passé puisque c'est justement son voyage qui crée un fucking time paradox auquel on doit le 1er modèle. Donc bon... C'est bien beau de faire des scénar' d'apocalypse, mais encore faudrait-il s'en tenir à un minimum de cohérence.

Humain 1 / Machine 0

Toouuu, Matrix, les robots font des business plans

L'humanité est devenue une source d'alimentation bio-électrique pour les machines qui se sont trouvées privée d'énergie solaire suite à l'hiver nucléaire déclenché par l'homme. Bon, là encore, ça laisse à présumer que les robots ont une conscience puisqu'ils ont déclaré la guerre aux hommes sur un fond économique (ouais genre les robots ils ont un PIB et tout). Alors quand on sait qu'une machine, ce n'est qu'une enclume sur laquelle on peut graver quelques lignes de commandes répondants à des événements précis, va falloir là aussi m'expliquer le tour de passe-passe des auteurs pour autoriser un libre arbitre à une boîte de conserve. La réalité des faits quand on programme un robot, c'est de

limiter ses actions et de canaliser tous ses faits et gestes, assortis bien évidemment d'une commande de sûreté pour

désactiver le merdier au cas où il bug (bon s'il est sous Windows, il se désactivera tout seul régulièrement, pas de soucis, et en cas de doute, envoyez les commandes via Internet Explorer). En aucun cas un robot ne peut choisir ses actes de la sorte, et seule une reprogrammation massive avec des milliards de lignes de commande pourrait donner l'impression du libre arbitre. Mais ce qui fera toujours la différence, c'est le sens inné qu'on appelle en terme scientifique le « oulà je l'sens pas là », et qui fera toujours défaut à la machine qui se trouvera inmanquablement piégée à un moment ou à un autre ne sachant que faire. Quelle conne cette machine !!!

Humain 2 / Machine 0

Sriiii, Poupées gonflables et androïdes

Alors là ça y est, on nous sert de l'Humain de synthèse, on en est pas encore à l'androïde de Blade Runner, mais presque. Le grand rêve de l'Homme c'est de créer un robot à l'apparence si parfaite qu'il pourrait se mêler à la foule sans que personne ne soupçonne quoi que ce soit, et le plus beau, c'est qu'il y travaille.

On a donc déjà sur le marché des robots à la démarche aussi souple que celle d'un pingouin sous ecstasy après un



Un jour le monde leur appartiendra.
Enfin s'ils évitent Gargamel...

pogo, dont la peau synthétique est à mi chemin entre un chewing gum périmé et du saindoux par 32°, et dont les actions sont au nombre phénoménale de 8, le tout pour une autonomie record de 17 minutes.

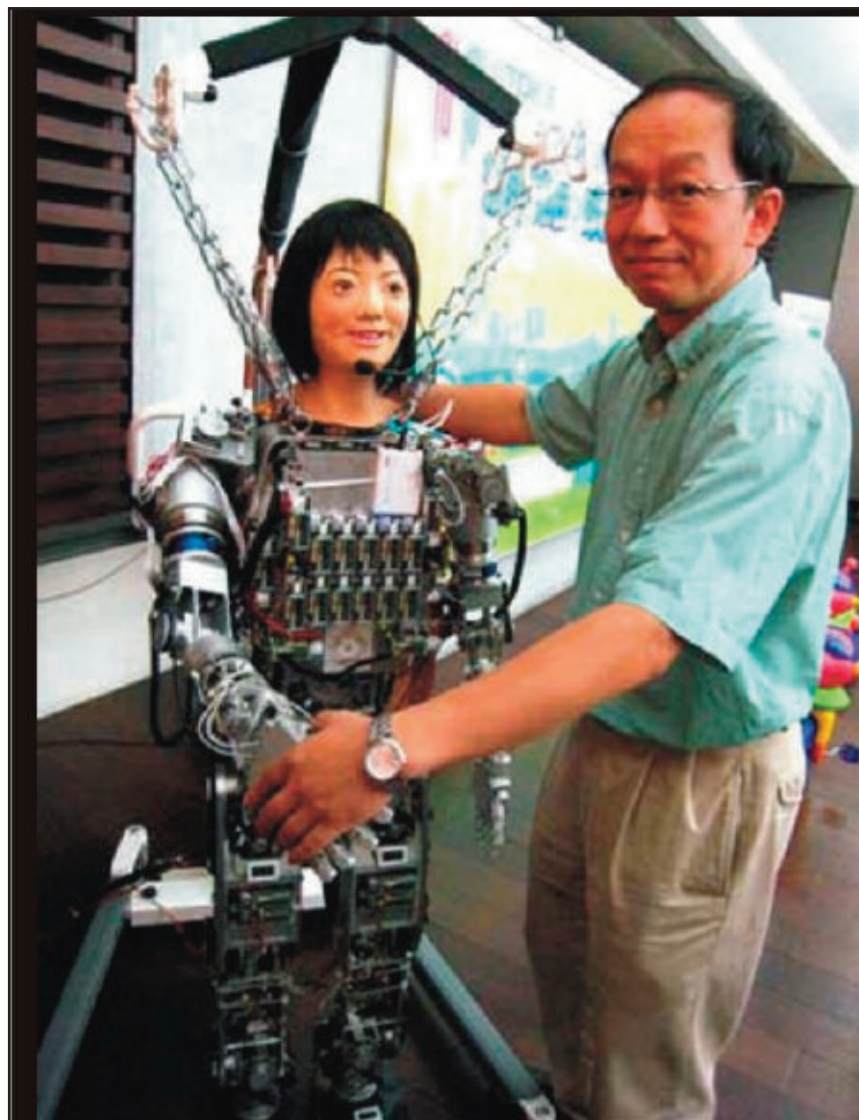
Alors vous allez me dire *"han ouais mais dans le futur ça sera 'achement mieux fait, tout ça."* Et moi je vous dirai *"bénon."*

Les ressources principales pour fabriquer tout ce qui fait un robot sont le pognon et le pétrole. Vu les prévisions quand à l'utilisation du pétrole dans les prochaines décennies, autant dire que le temps d'arriver à développer un truc approchant de l'être humain, il faudra beaaaaaaucoup de pétrole, et énnnnnnnoooooormément de pognon (ce qui est plutôt pas bien parti). Donc clairement, l'Homme se sera autodétruit avant d'avoir fait une réplique parfaite, donc pounaïde l'androïde, tu resteras dans un placard à servir de cintre.

Humain 3 / Machine 0

Fouaur, Star Wars, le robot multi tâches

Les poubelles à roulette comme R2D2 existent déjà, de manière moins évoluée puisqu'elles sont pilotées à distance et servent parfois dans des missions type déminage ou intervention dans les décombres. Clairement, ce sont les robots les plus utiles à développer, mais alors de loin. D'une parce qu'ils ont un rôle sécuritaire important, et de deux parce que le jour où la Terre sera dominée par des poubelles à roulettes, ce sera vraiment trop la classe intersidérale. M'enfin tant que ces robots seront au stade filo-



Il est content Gaëtan San !
Trop sexy sa robote !!!

guidé, peu de chance qu'ils conquièrent quoi que ce soit d'autre que la pile à recyclage de la casse à Roger le ferrailleur. D'autre part, chose qu'on nous sert à

toutes les sauces, c'est cette faculté qu'aurait les robots à progresser, à vivre, à avoir des besoins. Moi je pose une question, votre payçay, à part vous demander des DLC et des mises à jour, il a besoin de quoi ? Et quand il est éteint ou en veille, il a besoin de quoi de plus ? Bé les robots c'est pareil, ils ont besoin d'énergie pour accomplir les tâches qu'on leur demande et c'est tout. Jamais vous n'entendrez votre payçay vous demander s'il peut aller se chercher une pizza, s'il peut vous taxer une clope ou aller faire un tour avec ses potes, ce qui tend à confirmer que le robot, sorti de ce qu'on lui demande, il ne fait rien. D'ailleurs dans Matrix pour y revenir, ils font quoi les robots à part cultiver les hommes pour avoir de l'électricité pour alimenter les machines qui cultivent les hommes ? (hein réellement ?)

Humain 4 / Machine 0



Le T-002, F34R teh Skynet !!! *Fonctionne avec 164 piles Lr6



Robocop a mal vieilli. Faut dire, avec la crise...

Faillleve, Fatality

En plus de tous ces points qui font que les robots sont et resteront des esclaves, et en mettant un peu d'imaginaire dans mon article, admettons qu'un jour un amas de boulons se mettent à avoir une conscience et à vouloir dominer le bac à sable du quartier. Là, 3 solutions :

■ Selon la configuration physique du machin, vous pouvez utiliser à loisir le matériel à disposition, de la hache à la voiture familiale en passant par un bon coup de fusil, optionnellement le cocktail Molotov (ou de soude, miam) amoureux-ement préparé sur le coin du bar, car non il ne faut pas croire, mais dans la vie, y a pas que des robots über blindés de la branche armée de la NASA du FBI extra-terrestre.

■ Si vous avez peur d'abîmer le matériel à dispo (ou que mère vous a formellement interdit de chahuter avec un inconnu), il existe une autre méthode très appréciée dans les spectacles de Noël du



commissariat du coin, le taser. Un bon coup de 10000V dans les rouages, ça nique tous les condensateurs, ça rendra teh iveul robot tout épileptique pendant quelques secondes avant qu'il ne s'écroule comme la sculpture en allumettes de tata Germaine. Si vous ne me croyez pas, testez sur le payçay de votre petit frère / sœur / chinois.

■ Au cas où les 2 solutions précédentes se solderaient par des échecs (vous n'êtes pas doués, que voulez vous ?), il vous restera à mourir héroïquement pour retarder la progression de la machine le temps que l'armée se mobilise et lui balance une charge EMP (Electro-Magnetic Pulse) qui lui fera le même effet que le taser, ainsi qu'à tout ce qui est un peu électrique dans un rayon de 200km. C'est pas super fin, mais au moins il n'aura pas la possibilité de transférer ses programmes diaboliques dans le grille pain du voisin. Et vous, vous aurez une médaille posthume, et vous échapperez au discours du président, geaygeay.

Conclusion

Se faire poutrer par les machines, ça reste finalement juste un rêve de cinéastes et d'écrivains qui pensent vendre 3 unités de plus grâce à leur scénar' de moins en moins original, mais la réalité est tout autre puisqu'il existe mille et une façon de déglinguer une machine sans même qu'elle s'en aperçoive, aussi évoluée soit elle. Je crois d'ailleurs que la seule fois où une machine a vaincu un humain, c'était Deep Blue, et dans une partie d'échec que Kasparov aurait pu gagner s'il avait eu le droit de mettre un coup de masse à son adversaire... ■

obi



Fear Factory

Où comment les robots ont découvert le heavy metal

Vous ne le savez peut-être pas, mais dans Terminator, il existe un groupe de heavy metal. En effet, Skynet voulait avoir toute suprématie sur la race humaine. Ils se sont donc dit qu'un putain de groupe de metal robotique se doit de rivaliser avec les meilleurs combo humains. Fear Factory (littéralement "*usine de la peur*" frr) est ce combo qui a réussi à enlever toute humanité à la musique, à la rendre mécanique. Rien que ça, c'est franchement balèze. C'est au moins autre chose que le metalcore à la noix, qui réussit lui à enlever toute musique (/troll), et c'était le bon temps car y avait de la créativité dedans.

I - Mais putain c'est quoi cette musique ?

Cette musique, avant toute chose, c'est du metal Industriel. Rien à voir avec une musique fabriquée à la chaine en usine, non. Le metal industriel est assez difficile à définir pour le jeune rebelle qui découvre les joies du métal, à l'heure où l'on case de l'électronique partout pour faire "*indus*", et des étiquettes qui ne servent à rien (pétédélol le "*deathcore*").



Pour avoir une bonne définition du metal industriel, il faut remonter un peu en amont vers la musique industrielle, qui

découle de la musique électronique. C'est à la fin des 70s et au début des 80s qu'apparaît ce courant plus expérimental de la musique électronique, avec une approche engagée, mais plus discrète et moins radicale que le punk (qui se mord la queue, soyons franc).



Dans le même temps, le heavy metal explose un peu partout dans le monde. La New Wave Of British Heavy Metal fait des émules, et la réponse s'appelle le thrash metal. C'est l'effervescence, c'est trop "in" d'écouter du metal, parce que ça permet de brandir le gros doigt du milieu devant tout le monde (mais de façon plus poli, parce qu'on n'est pas de vrais rebelles t'as vu). Et puis Ministry, groupe orienté new wave/indus à la base, arrive avec un album chargé d'électricité : *The Mind Is A Terrible Thing to Taste*. La chanson "*Thieves*" pose les jalons du



standard du metal indus' : boîte à rythmes, guitare électrique à la précision chirurgicale et frénétique, musique relativement minimaliste, arrangements sonores un peu partout. Grosse partouze électronique quoi.

Mais le gros coup viendra des anglais de Godflesh (ce qui prouve encore une fois que les rosbeefs ont les meilleurs groupes du monde), avec leur metal torturé, misant sur des distorsions malsaines, et des structures bien plus minimalistes (genre pas de solos, sensation de gros bloc)

II - Pendant ce temps là...

À Los Angeles, des petits jeunes montent un groupe de death metal : Fear Factory. C'est le début des années 1990, l'apogée du métal et le death metal fait des envieux. Fear Factory s'engouffre dans la brèche, avec une démo et un album : *"Fear is The Mindkiller"*. Gros pavé death metal qui arrache, avec son petit succès, sans casser des briques. Mais c'était sans compter sur Burton C Bell, qui a sans doute été traumatisé par Terminator et d'autres films de S-F avec des machines défonçant des sphincters humain. C'est ce bonhomme qui va instaurer le côté conceptuel des paroles. En effet, toutes les paroles relatent une opposition Homme/Machine.

Nouvelle orientation, nouveau pari artistique, donc gros pari. Et en 1995, le groupe réalise un gros coup : sortir un chef d'œuvre intemporel dès le 2nd album. Cette grosse tuerie s'appelle "Demanufacture" et les fera exploser un peu partout. Cet album est un gros pavé dans la mare de part son approche radicale, ce sens du riff acéré qui fait mouche à chaque fois, et cette précision chirurgicale de la batterie, qu'on dirait programmée pour frapper juste. Pas de déballage technique, pas de solos (ce qui est choquant pour certains, allez savoir

pourquoi), des arrangements et samples à foisons (le morceau "Zero Signal" tout droit sorti d'un film de S-F)...

Le metal indus connaît un nouveau visage, mécanique, froid et clinique, une batterie assenant ses blasts tels des coups de vérins, la guitare tranchante et solide comme un bloc. "Demanufacture" se pose comme un album semi-conceptuel sur cette lutte entre l'homme et la machine, avec une ambiance sinistre et cybernétique. Les arrangements ne sont pas de trop et construisent l'identité FF, à savoir cette musique construite autour d'un riff, une seule mélodie, comme si les robots étaient trop con pour se souvenir de plusieurs. Certains feront le lien avec Terminator 2, sorti peu avant cet album (Le tout début de "Zero Signal" est tiré du tout début de Terminator 2)

III - Obsolete, le concept-album S-F

3 ans seront nécessaires pour donner un successeur au génial "Demanufacture". 3 ans pour un concept album qui aura fait couler beaucoup d'huile de vidange (pour rester dans le thème). Au lieu de se reposer sur les lauriers de leur précédent, désormais inabordable niveau qualité (fallait pas pondre une tuerie hein), le groupe a eu l'intelligence d'évoluer et de prendre le risque du concept album, tournant ici autour d'une société où l'humanité devient peu à peu surpassée par les machines, et devenant au final obsoleète aux yeux des machines. Le booklet comporte par ailleurs les détails de cette histoire, avec ses personnages et protagonistes (Edgecrusher, Smasher/Devou-



rer, Securitron), la délimitation en 3 scènes, et bien sur le dénouement (que je ne spoilerai pas)

Fear Factory a sorti l'album de la maturité, avec un prise de risque considérable. Beaucoup de fans lui préfèrent "Demanufacture", car plus froid plus sinistre que ce concept. Plus robotique quoi.

Néanmoins, comparer les deux est une grosse erreur. Alors que Demanufacture pose la patte Fear Factory, et mise sur les ambiances, Obsolete joue la carte de l'histoire, de la maturité. Le travail de Rhys Fulber, le sampler/programmer/clavieriste est à ce titre remarquable, sa présence de plus en plus importante dans la musique de FF au fil du temps. Il est à prendre indépendamment donc. Contrairement à "Digimortal" qui souffrira de la comparaison et de l'acte d'opportunisme.

IV - Digimortal, le premier échec.

Le début des années 2000 voit le néo metal exploser, avec de bons groupes comme des mauvais (un peu comme le metalcore quoi). Et Fear Factory va profiter de l'opportunité pour sortir un album très orienté easy listening (en même temps avec Roadrunner...). "Digimortal" est donc très mal reçu, et constitue leur premier échec commercial. Beaucoup voient en cet album une trahison, de par ses sonorités nü-metal (oui c'est horrible écrit comme ça) et l'aspect direct des compositions (ça tourne autour de 3 minutes). Même s'il est de loin le plus mauvais de tous, souffrant de la comparaison avec leurs chefs-d'œuvre (oui c'est dur de faire aussi bien parfois), "Digimortal" peut être vu comme un autre chapitre à leur suite sur l'opposition homme/machine.

Moins conceptuel (qui a déjà sorti un album concept néo-metal), il évoque néanmoins la fusion entre le créateur et sa création, en une entité où l'un ne peut se passer de l'autre. D'où la fusion entre "Digital" et "Mortal" (un jeu de mot de beau gosse). Ouais c'est facile mais je trouve ça bien trouvé. Et cela se répercute niveau musique, où le travail de Rhys aux samples devient de plus en plus omniprésent. Les guitares sont bien en retrait, traficotées comme pas possible, et l'aspect général très cybernétique.



Malgré cela et un enrobage intéressant, cet album est relativement mauvais, la faute à des compositions qui tournent en rond, bien qu'accrocheuses au premier abord. Ce qui va mener au premier split de Fear Factory

V - Mechanize, le retour raté

Entre "Digimortal" et ce "Mechanize", bien des années sont passées. Un split, deux albums abandonnant le concept Homme/Machine (mais pas mauvais pour autant), et un retour puant (encadré). Et donc l'usine qui est censée faire peur revient avec un nouveau Line-up, un nouvel album et un retour aux sources. Trop youpi qu'ils gueulent les fans. Sauf que voilà, qui dit retour aux sources, dit souvent grosse daubasse à la fin avec peu de prises de risques et une régression. Et bien Fear Factory n'y échappe pas. Bien que la bonne volonté y soit, et la prise de risque bien effective, la sauce ne prend jamais.

Pourquoi ? Parce que c'est fade et rien d'extraordinaire. Ça tabasse, ça tabasse, mais on ne retrouve pas le côté conceptuel du groupe encore présent dans "Digimortal". Le son et la production

ressemble à du FF old-school, certes, mais les compos ne suivent pas. Rien que le premier morceau d'ouverture, qui tente de reproduire le morceau titre de "Demanufacture", se plante littéralement, alors que les éléments y sont. Et c'est ça le problème, comme pour les suites de films en général : les éléments y sont, les zicos en veulent (Gene Hoglan à la batterie merde !), la production est plus que correcte.

Et bien non, les compos foirent, ça manque de profondeur, de ligne directrice, et au final on s'ennuie un peu.

Conclusion

Fear Factory a composé la bande son de l'apocalypse robotique, et reste une référence dans le monde du metal industriel. Rien de mieux que pour accompagner la marche de vos robots-hamsters de combats qu'un album de Fear Factory. Voilà un groupe qui avait une certaine inventivité, et une idée fixe qu'il a su exploiter au mieux pour se démarquer de la masse. Sauf qu'ils ont raté le coche du "retour aux sources". ■

Draxx

TRANSFORMATION MEGAZ...



AHEM.

LA REDACZORD



Cerberus XT
robot-
pangolin



Bebealien
robot-
poneyz



Polo
robot-
lama



Mr Egg
robot-
oeuf



Draxx
robot-
chiken



Recher
robot-
biere



Lilatilleul
robot-
sapin magique



Mppprrrrrffffchier
robot-
boeuf



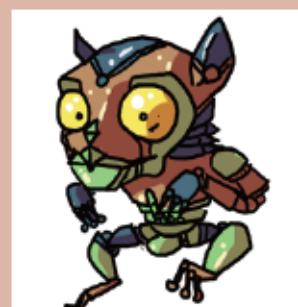
Obi
robot-
mi-cho-ko



Zenito
robot-
grammar nazi



Jenrathy
robot-
Worms
headshot



Zedig
robot-
tarsier



Gumli
robot-
carotte en
string



Konekochan
robot-
chat