

42

L'automne arrive, c'est la
saison des champignons



Pour rigoler entre deux frappes
chirurgicales de boucher



"SANS DEC' LA GUERRE ÇA DÉCHIRE GRAV' SA RACE" GENERAL PATON A LA VEILLE

BANDE DE PETITES
LOPÈTTES MINABLES
DE PEIGNE-CUL DE
LECTEURS EN ROBE
ROSE ! EST-CE QUE
VOUS ÊTES PRÊT À
DEVENIR DES
PUTAINS DE NO-LIFE
DE L'INTERNET ?

CHEF !
OUI CHEF !

EST-CE QUE VOUS
VOULEZ ÊTRE DES CYBER-
MACHINE À GEEKER, AVEC
UNE BITE À LA PLACE DU
CLAVIER, UN PORT USB AU
CUL, ET TELLEMENT DE
GRAS DANS LES CHEVEUX
QUE VOS PELLICULES
S'EXILERONT DANS VOS
POILS PUBIENS ?

CHEF !
OUI CHEF !

ON VOUS A PRÉPARÉ UN
FOUTREPUTAIN DE NUMÉRO
DE PSYCHOPATHE, QUE MÊME
VOTRE MÈRE SERAIT PRÊTE
À SE FAIRE GANG-BANGER
PAR JÉSUS ET DIEU LE PÈRE
POUR L'AVOIR ! EST-CE QUE
VOUS ALLEZ LE LIRE EN
ENTIER ?

CHEF !
OUI CHEF !

CHEF !
OUI CHEF !

QUAND VOUS SEREZ DEVENU LES PIRES
ENFOIRÉS LES PLUS MALADES DE TOUT LE
CYBERWEB, VOUS SEREZ CAPABLES
D'UPPER VOTRE PALADIN DÉMONISTE 30
HEURES PAR JOUR, VOUS TERMINEREZ
PONG EN MODE NIGHTMARE RIEN QU'À
L'OREILLE, VOUS SEREZ INVINCIBLES AU
PIERRE-FEUILLE-CISEAUX ET IMMUNISÉ À
PINCE-MI-PINCE-MOI ! VOUS CONNAÎTREZ
PAR COEUR TOUS LES JEUX DÉBILES QUI
EXISTENT SUR CETTE ENCULÉE DE
PLANÈTE ! VOUS POURREZ JOUER PENDANT
DES SIÈCLES À NI-OUI-NI-NON !

VOUS CROYEZ QUE VOUS SEREZ FOUTU
DE VENIR À BOUT DE CE SACRÉ
BORDEL DE MERDE DE TAS D'OCTÈTS
QU'ON A CHIÉ POUR VOUS ? Y'A DES
IMAGES DE TORDUS, DES BLAGUES DE
DÉSÉQUILIBRÉS DU CERVEAU POURRI
QUE MÊME AU GOULAG ILS EN VEULENT
PAS, ET DU TEXTE AVEC TELLEMENT DE
MOTS ET DE LETTRES QUE LES VEINES
DE VOS YEUX VONT GICLER DU SANG
JUSQUE DANS LA CULOTTE DE VOTRE
PETITE SOEUR ! ET VOUS DITES QUE
VOUS SURVIVREZ À ÇA ?

EST-CE QUE VOUS ÊTES
PRÊT À TENIR À NI-
OUI-NI-NON JUSQU'À
LA FIN DE VOTRE
SALOPERIE DE PUTE DE
VIE DE CLOPORTE
MOISI ?

CHEF !
OUI CHEF !

SAUF QUE LÀ,
VOUS VENEZ DE
PERDRE !

POUNAIDE !!





EDITO

J+3 après début du siège : La guerre. La guerre ne change jamais. Cela fait maintenant plusieurs jours que l'ennemi nous encercle. Ce qui avait démarré comme une simple manifestation à la suite du report du numéro 19 "Au prix ou on paye notre abonnement gratuit c'est une honte !!!" s'est maintenant transformé en véritable siège.

J+4 : La survie s'organise. Nous avons fini les restes de Michoko chouffés dans le tiroir d'obi pendant qu'il avait le dos tourné et Jenrathy a trouvé une idée astucieuse pour régler la pénurie d'eau en léchant les murs suintant d'humidité de notre cave-rédaction. "Je m'hydrate toujours comme ça en raid, les bouteilles d'eau c'est pour les gros plows !!"

J+6 : C'est la famine !! Tout le monde commence à délirer, sauf Réchér qui raconte de toute façon toujours n'importe quoi. Est ce déjà la fin ?

J+7 : Après de longues hésitations, Mppppfrchier a décidé de partager avec nous sa réserve de pâtée pour chien gourmet de luxe, son pêché mignon selon ses propres dires, "si c'est bon pour un animal aussi noble que le teckel à poil long c'est bon pour nous bande de lopettes !". Au moins maintenant on sait d'où vient son haleine de chacal

J+9 : Les murs de la cave sont aussi secs qu'une prostipute ménopausée, nous allons bientôt mourir de soif et ce n'est pas la solution proposée par Polo "Eh les mecs, sans dec, arrêtez de flipper, si on fait une ronde et qu'on se crache mutuellement dans la bouche pas besoin d'eau, on est en autonomie total, cycle infini du glaviot FTW §§1"

J+12 : La chance nous sourit, il pleut ! Je remercie intérieurement ma radinerie car c'est la vétusté des lieux et ses nombreuses fuites qui nous sauve ! C'est l'euphorie et le seul moyen de nous rendre plus heureux aurait été de coller Scarlett Johannsen en tee-shirt blanc sans soutif sous ces même fuites, on se console en y collant Lilatilleu !!

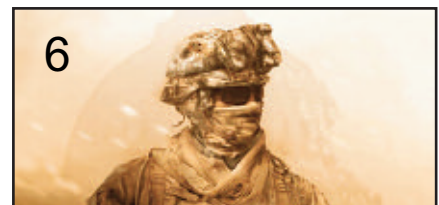
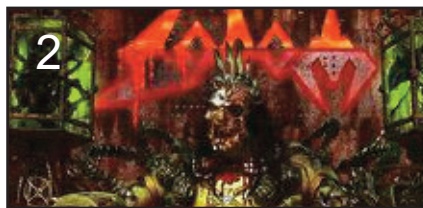
J+13 : Voyant que nous ne craquons pas, nos assiégeants ont décidé de lancer une guerre psychologique atroce. Ils catapultent sur les murs de la rédaction des groupies de Tokyo Hotel "Through the moonsoooooooooon" et du nouveau Kurk Cobain Justin Bieber "Babyyyyyyyyy" et des kikoolol "mdrrrrrr xD". Draxx est à deux doigts de devenir fou et Bebealien, touché au visage, est mort dans mes bras. Avant de rendre son dernier souffle il m'a tendu une photo de poney en me demandant "promet moi que si tu t'en sors, tu iras lui dire que je l'ai toujours aimée".

J+31 : Enfin, le numéro 19 de 42, réclamé par nos assaillants, est prêt à être publié ! Je le lance d'une main tremblotante par dessus nos fortifications en espérant que cela calme enfin la foule. Le silence se fait, seulement troublé par un dernier "loooooooooooooooooooooo *sprotch*". Sommes nous sauvés ?

CerberusXt

Zi Army Game

J'adore l'armée et, même s'ils font souvent des choses idiotes (Franchement, le plan vigipirate, qu'elle bêtise. Comme si les pirates allaient passé par le métro pour attaquer la capitale, ils passeront par la Seine !), vu que ce sont eux qui ont le champignon atomique je suis obligé d'être sympa. Pour le prouver voici un sommaire en leur hommage ! **Associez chaque rubrique du magazine au gentil monsieur en treillis qui lui correspond le mieux :**



A JEUX VIDEO p14

B CINEMA p46

C TELE p56

D COMICS p62

E IRL p66

F PORTNAWAK p84

RÉPONSES : 1-C : Colonel O'Neil (Stargate) | 2-F : Groupe Metal Sodom | 3-B : Il faut sauver le soldat Ryan | 4-E : Le baron rouge | 5-D : Captain America version guerre mondiale | 6-A : Modern Warfare 2



Lé Niouzes

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

SÉRIEUX, QUE QUELQU'UN LE TUE



Y'a des gens comme ça, qui sont des valeurs sûres : quelles que soient les circonstances, on sait que chaque fois qu'ils ouvrent la bouche c'est pour sortir une connerie grosse comme le triangle des Bermudes. Parmi ces êtres d'exceptions, Frédéric Le-febvre, Jacques Séguéla, Sarah Palin (vivement qu'elle fasse un come-back celle là d'ailleurs, à mon avis elle est encore loin d'avoir épuisé tout son potentiel), Jack Thompson, et bien sûr Robert Kotick.

Bobby je ne vous le présente plus, on en a déjà suffisamment parlé dans 42, mais sa dernière en date est assez gratinée. Évoquant le coût élevé des cinématiques de Starcraft 2 lors d'un entretien avec la Bank of America Merrill Lynch's Media (dont l'implication pour le développement artistique des jeux vidéo n'est plus à prouver), Bobby a soulevé l'idée de les rassembler à part et de faire payer le tout une vingtaine d'euros.

Pour l'instant, il n'est heureusement pas question de vendre le jeu sans les ciné-

matiques (ce qui n'enlève rien au caractère profondément débile de cette idée), mais ne soyons pas naïfs, cela constitue probablement une étape logique dans le masterplan de l'ami Bobby. Et d'ailleurs, pourquoi s'arrêter là ? Les musiques ça coûte cher aussi, donc vendons-les séparément ! Le développement d'un système de sauvegarde, ça coûte de l'argent, hop, à part aussi (après tout, dans Dragon Age il fallait bien acheter un DLC pour avoir le droit de stocker ses objets, merci Electronic Arts) ! Mode des DLCs oblige, il est courant de parler de "jeu en kit", mais là, on atteindrait vraiment le niveau supérieur. Enfin bref, je veux pas faire mon aigri, mais par moments, ça fait chier le jeu vidéo moderne...

Et en bonus, Tim Schafer (The Secret of Monkey Island, Day of the Tentacle, Psychonauts, ...) parlant de Bobby : "Ses obligations sont envers ses actionnaires. Bien, mais il n'a besoin d'être un tel abruti à ce sujet pour autant, pas vrai ? Je pense qu'il y a moyen de le faire sans être un connard absolu. Il me semble que ça doit être possible. [Mais]

Tout le monde s'en...

Le propylène a une masse de 42 g/mol, MTLMSF.

Un chien tourne en moyenne deux fois sur lui-même avant de se coucher, MTLMSF.

Les spermophiles aiment les glands. Notez que les spermophiles sont de mignons petits écureuils donc ce n'est pas ce à quoi vous pensiez, MTLMSF.

Il n'y a aucun lien entre le whisky J&B et Justin Bieber MTLMSF (bien que ça expliquerait beaucoup de choses)

D'ailleurs quand tu lis en bon français, son nom donne "juste imbibé"! C'est évocateur quand même MTLMSF

Dans Shutter Island, il y a 42 patients dans les bâtiments A et B réunis MTLMSF

ce n'est pas quelque chose qui l'intéresse. [...] Il pourrait se diriger vers une industrie qui fait de l'argent. Les roulements mécaniques... Quelque chose qui correspond plus à ses passions. La fabrication d'armes ?" ■

Mpppprrrrrrffffchier



"J'ai le nez qui me gratte bordel" Jean Luc Delarue



Demander à des publicitaires de faire preuve de finesse et de logique c'est un peu comme demander à Delarue de rester sans bouger devant un rail de coke : l'idée paraît super drôle sur le coup mais ça se termine toujours dans un bain de sang et des couinement de marcadins. Les braves gens du marketing l'ont une nouvelle fois prouvé par le biais d'une campagne publicitaire de mayrde qui, et c'est suffisamment rare pour le noter, parvient à être putassière sans utiliser le sexe pour faire passer son message.

Cette campagne virale terme technique pompeux pour désigner un gros troll naze chez les marketeux a démarré avec la publication d'un site web annonçant l'ouverture prochaine d'un restaurant un peu particulier. Ce restaurant, supposé ouvrir ses portes dans la capitale des Nom Nom Bretzels, proposait aux visiteurs de faire don d'une partie de leurs organes tout en annonçant qu'il recherchait un chirurgien "ouvert d'esprit". Bref, un fake de resto-cannibale d'une extrême finesse que même mon petit cousin, pourtant suffisamment crédule pour se taillader les veines après avoir maté un épisode d'Il était une fois la vie pour voir si son sang contient bien des vaisseaux spatiaux, aurait repéré à deux bornes !

Malheureusement, les politiciens alle-

mands, contrairement à leurs grosses voitures, ne sont pas livrés avec l'ABS (Assez de Bon Sens) de série, ils ont donc joués le jeu des marketeux en condamnant publiquement ce site de mauvais goût, lui offrant ainsi une couverture nationale puis mondiale (on répète pourtant de ne pas nourrir le troll, bande de niais). Je n'ai pas trouvé de trace de leurs déclarations mais j'imagine que ça devait ressembler à "le cannibalisme c kaka, lol" et autre "tuer déjen sa lé fé mourir" vu le niveau.

Tous fiers d'avoir provoqué l'émoi de quelques débiles, les responsables de cette campagne ont alors dévoilé leur

vrai visage, celui d'une association d'herbivores de végétariens. Leur porte-parole, Sebastian Zösch, a expliqué que le but de ce fake était de dénoncer les aspects diaboliques du mangear de viande ("the evils of meat-eating"). Ouai, diabolique, n'ayons pas peur des mots. Ça fait des générations entières que les humains bouffent de la viande parce que s'ils ne le font pas ILS MEURENT DE CARENCES GRAVES (on est omnivore non pas parce qu'on peut manger de tout mais parce qu'on DOIT manger de tout), mais, bizarrement maintenant, si tu bouffes un steak tu vas direct brûler en enfer à côté de Polpot la compote et Marc Dutroux !

Mais bon, ça encore ce n'est pas trop gênant, non, le truc bien moisi des aiselles c'est d'avoir choisi le cannibalisme pour tenter de dénoncer les vilains mangeurs et producteurs de viande. Apparemment, les idiots derrières cette campagne sont de sales analphabètes persuadés qu'Homme s'écrit Ome ce qui explique le Omni de Omnivore... Si on a le droit à autant de mauvaise foi, moi aussi je peux faire des campagnes publicitaires anti-végétariens en les traitant de sale drogués. Bah oui, c'est vrai ça, la cocaïne provient d'un végétal non ? En plus le slogan est tout trouvé : sauvez un junkie, mangez un rôti !

Et vous saviez qui était végétarien ? Hitler !

Ah ! On fait moins les marionnettes maintenant les brouteurs d'herbe !! ■

CerberusXt




W

Merci qui ?! 



Si on essaye de mordre le surfer d'argent, on se casse les dent MTLMSF (et en plus ca rime)



Dans ta queue Familles de France ! 

Polo

"Wagou Polo, ça faisait longtemps qu'on s'était pas vu !" "Tu t'es jamais demandé pourquoi ?" Polo

... MAKE IT A BETTER PLACE

Pour faire du fric aujourd'hui, il y a un moyen très simple : utiliser une licence à outrance, jeter un peu de poudre aux neuneus, et c'est le succès garanti. Ça, Call of Duty l'a bien intégré. Si en plus on y case une abonnement dedans pour faire raquer les neuneus un peu plus chaque mois, c'est l'epic win assuré, pas vrai World of Warcraft ?

Il faut être honnête, World of Warcraft fait rêver un paquet de développeurs parce que v'là la machine à fric ! Du coup, le MMO est "très hype" ces derniers temps et on envisage d'en faire sur les plus grosses licences (Star Wars) mais aussi sur un peu n'importe quoi, comme, au pif, Planet Michael.

Planète Michael est un MMO sur l'univers du heu... enfin de celui qui... J'veux dire vous savez... Bref du noir-blanc qui a clamsé y'a à peu près un an. Dans cette future œuvre d'art vidéoludique, on aura le luxe de se balader dans les zones des différentes chansons de l'ex-King of Pop (rien à voir avec Prince of Persia LOL BLAGUE A CERB SPOTTED §§ Ndcerb : mécréant, mes droits d'auteur !!), au menu donc une ville vide où Billie Jean, un cimetière pour Thriller...

Aucune information n'a été communiquée concernant les zones de Neverland et les 86 978 098 987 cabinets de chirurgie esthétique...

En ce qui concerne les classes qu'on pourra incarner, qui met une piécette sur la classe Pedobear ? ■

Polo



SÉRIEUX, VOS JEUX SONT TOUT POURRIS



Voilà une initiative qui devrait intéresser bon nombre de gens, surtout les aigris des consoles qui cherchent désespérément des gens ou des occasions pour gueuler sur ces types qui prennent les gens pour des cons (des fois, pas tout le temps quand même). Le Inno Show, est l'occasion rêvée car il s'agit d'une convention organisée par l'un des plus importants grossistes multimédia de France, Innelec Multimedia. Le but de cette convention, privée, c'est que les constructeurs rencontrent les revendeurs et récoltent leurs avis.

Autant dire que ces derniers se sont empressés de prendre la belle perche et de savater comme des sauvages ces vilains goujats. Que ce soit Sony, Microsoft ou Nintendo, chacun en a eu pour son grade. Et quand je dis savater comme des sauvages, ce n'est pas volé. Voici un florilège de ce qui a été balancé à la gueule des constructeurs

Sony :

Votre Service Après Vente est lamentable, il est d'une incroyable lenteur et d'une lourdeur administrative très pesante pour nous. Ce qui m'embête c'est que je commence à avoir de la PS3 Slim en SAV et que je ne suis pas emballé pour vous l'envoyer tellement c'est long.

Le Move, dont Sony croit qu'il s'agit de leur meilleure invention depuis le walkman, se fait défoncer en règle quand les revendeurs pointent du doigt le faible apport de produits chez ces derniers.

Vous ne croyez pas en vos produits pour en commercialiser si peu ?

Microsoft :

Il s'agit du Kinect, invention du siècle pour Tsunoda, qui permettra aux FPS de se jouer uniquement sur consoles selon lui.

Décevant... je m'attendais à une révolution et je me retrouve avec un accessoire qui, effectivement, détecte les mouvements, mais qui rame. Non seulement il faut idéalement se positionner entre 1m50 et 2 mètres, mais en plus il y a un décalage entre l'action réalisée et son affichage à l'écran.

Voilà, dans ta gueule, je te t'emballe quand même crosoft, que tu puisses t'emporter sans te brûler.

Nintendo :

C'est là que les revendeurs ne contournent pas la question : la ludothèque.

80% des jeux Wii et DS sont des daubes innommables, seuls 20% d'entre eux sont vraiment valables et encore je suis large ! A ce rythme là, les gens qui déboursent plus de 40€ pour un jeu qui sera vite relayé au placard ne sont plus prêts de revenir chez nous

Une initiative qui fait plaisir, mais est-ce que ce genre de convention va se reproduire dans le futur ? Les constructeurs sauront-ils être à l'écoute et tirer les leçons de ce lynchage désormais public ? ■

Draxx

TU VEUX PAS 100 BALLES ET UN MARS AUSSI ?

En France, la pauvreté gagne du terrain, et pas vraiment là où on le pense. Les ayant-droit sont tellement pauvres qu'on les prendrait pour la caste des Intouchables. Le téléchargement les ruine, et plus personne n'achète leur CDs, leurs DVDs, et plus personne ne va au cinéma, malgré les records d'affluences. Cependant, contrairement aux autres pauvres de France, ils ont droit d'avoir des sous en plus, sur simple demande. Même s'il faut plaider, il est facile pour eux d'obtenir gain de cause.

Et cette fois-ci, les ayant-droit s'acharne sur la taxe de la copie-privée, de moins en moins adaptés aux support actuels selon eux. Ils préconisent des augmentations, et une anticipation quand aux évolution du marché. En gros, on va te faire raquer sévère, que ça te plaise ou non. Une illustration :

Cartes de mémoire non dédiées

	Rémunération actuelle	Nouvelle rémunération (proposée)
32 Go	0,95 €	1,90 €
64 Go	0,95 €	3,80 €

Clés USB non dédiées :

	Rémunération actuelle	Nouvelle rémunération (proposée)
32 Go	2 €	4 €
64 Go	2 €	8 €
128 Go	2 €	16 €

Disques durs externes

	Rémunération actuelle	Nouvelle rémunération (proposée)
1,5 To	20 €	30 €
2 To	20 €	40 €
5 To	20 €	100 €

Oui jusqu'à 100€ de taxe pour 5To, normal comme ça. Sont pas très subtils les ayants droits.

Et cela ne s'arrête pas là, ces pauvres gens se battent sur tous les fronts : anéfi, ils réclament l'instauration d'une taxe sur les supports avec des outils permettant l'enregistrement, comme un téléphone portable, ou encore... Une console. Ba ouais, mais ça c'est pas nouveau, certains voulaient carrément une taxe de 20% sur le prix d'une console en guise taxe copie privée.

Ils sont forts ces ayant-droit. ■

Draxx

Tout le monde s'en...

Il y a 150 000 kilomètres de liaisons neuronales dans un cerveau humain (et encore, ça c'est juste pour le transport d'informations rapides) MTLMSF

Ce sont les français qui ont les plus gros pénis en Europe avec une moyenne de 15,6 cm MTLMSF

Les Français sont sans doute les plus gros menteurs, MTLMSF



"Si tu te grattes les couilles et que t'en sens quatre, c'est que l'ennemi n'est pas loin."

HOLY DJEZUS ON A STICK

Le cerveau c'est trop rigolo !", ce slogan, offert par le très inspiré auteur du "cheval c'est trop génial wouhou pataclap pataclap" a le mérite d'être aussi vrai qu'il est moisi du postérieur. Car oui, le cerveau est rigolo ! Tenez, prenez par exemple son incroyable capacité d'andropomorphisation, capacité qui n'a aucun rapport avec un pot de compote sponsorisé par un célèbre personnage de Matrix, qui nous permet de reconnaître des visages sur à peu près n'importe quoi ! Grâce à elle, les smileys prennent vie, on peut s'imaginer que des objets inanimés ont une personnalité simplement parce qu'ils ont trois protubérances ressemblant à des yeux et une bouche et surtout, les frères Bogdanov passent encore pour des humains ! Bref, c'est formidable.

Mais tout ça, comme dirait Jean Pierre Coffe après avoir bouffé un guide du savoir vivre, c'est de la matière fécale ! Pour permettre à cette capacité d'atteindre son plein potentiel lolesque, il faut la coupler à la crédulité foi du fan club de zombie Djézus ou tout autre ami imaginaire de votre choix. Grâce à la magnifique synergie qui se crée entre stupidité et reconnaissance faciale, vous obtenez des milliers d'apparitions divines et autres ololdjzusitizamirakeul, c'est génial.

Et quand je dis milliers j'exagère à peine ! Si on en croit le fan club de Djézus, leur messie a quand même réussi à coller sa sale face sur à peu près tous les objets de l'univers : morceaux de drap pourri, tartines grillées, traces d'humidité sur des murs et autres trous de balle de chien (si si), tout y passe. Là où c'est magique c'est qu'il s'agit systématiquement de la tronche de Djézus comme représenté dans tous les tableaux de la renaissance, à savoir en version beau gosse blanc à la mode italienne du 12ème siècle. En réalité, ce brave barbu avait plutôt une tronche à se faire offrir 300€ et un aller simple direction Roumanie mais bon, c'est moins vendeur, alors j' imagine qu'il a utilisé ses pouvoirs magiques de chirurgie esthétique pour plaire à son fanclub !!

Si je vous parle de tout ça c'est parce que le petit jeu du "où est Djézus" est passé récemment au cran supérieur. Désormais, notre zombie préféré a décidé de faire apparaître son corps ENTIER ; c'est ainsi que Rickey Navarre, un Etazunien de l'Amérique, l'a repéré le long de l'"Highway 26" :



Oui, il y a pas à dire, c'est méga flagrant et si on doit s'exciter le zgueg au moindre objet en forme de croix je connais un paquet de poteaux téléphoniques qui feraient bien de serrer les fesses, mais soit.

Le brave Rickey a décidé que cette découverte était de la plus haute importance et qu'il devait l'annoncer au monde entier. Par chance, ce jour là, les guerres, la famine et les crises économiques avaient décidé de s'arrêter quelques minutes pour laisser le temps à des journalistes de l'extrême (probablement sortis du cheptel Jean-Pierre Pernault) de recueillir son témoignage : "Ça m'a sauté aux yeux. Je me suis dit que ça ressemblait vraiment à une image de Jésus pendu au poteau. C'est comme s'il essaie de nous dire quelque chose, vous voyez?" Je m'occupe de vous, je vais répondre à vos prières". Vous avez vomi un arc en ciel ? C'est normal !

Croyez moi, si j'avais le pouvoir de voyager dans l'espace et le temps, je me matérialiserais devant le brave Rickie, je le choperais par le col et je le secouerais violemment d'avant en arrière en hurlant "Gros naaaaaaze !! Si Djézus était vraiment accroché à ce poteau il serait plutôt en train de dire "détachez moi bande de glands", "aaaaaaaah ça pique les mains !!!" et autres "si je chope cet enfoiray de Judas il va connaître la colère divine dans son ***". Tes prières à deux balles de toute façon il s'en tamponne très fort le coquillard, un mec capable de laisser mourir des enfants de faim ne te filera jamais plus de pognon !!!".

Hélas, cette rencontre divine avec du lierre fut de courte durée, les services municipaux de la région décidèrent bien vite de nettoyer le poteau téléphonique de toutes traces de Djézus de peur que des fanatiques s'amuse à grimper et se retrouvent électrocutés. Dommage, parce que s'il y a bien un truc encore plus rigolo que le cerveau, c'est la sélection naturelle des mongolos. ■



LE GENTLEMAN RAPPEUR

**Le rap, j'aime. Que dis-je, j'adore.**

Parce qu'à chaque fois que j'en entends parler, moi, petite chose évoluant hors de notre temps, c'est pour des trucs fun. Comme lorsque Joey Starr se la joue Mike Myers revenu des sports d'hiver sur une super 5 tunée. J'aime.

Alors que dire de notre ami, idole de la rédaction de 42, Seth Gecko ?

Notre ami Seth - la chevalière marche avant marche arrière - Gecko a d'autres références, manifestement. Plutôt que les grands classiques de l'horreur, il préfère s'inspirer de Hanna Barbera, et son héros Capitaine Caverne.

Pour preuve, son incarcération à la prison de la Santé suite à sa mise en examen fin juin dernier pour violences volontaires aggravées. Les faits : il serait accusé d'avoir, suite à une altercation avec elle, traîné une jeune femme par les cheveux sur une quinzaine de mètres depuis sa voiture. Sur les Champs-Élysées. Au volant de son Audi (une Cinquecento, ça l'aurait pas fait).

Cependant, tout est bien qui finit bien, son petit écart de conduite (mouhaha) lui a en effet permis de rencontrer mister You, avec qui il projetterait un duo, comme à la belle époque de Sheila et de Ringo. L'histoire ne dit pas lequel des

deux portera la robe rose, ou le costume en velours orange col pelle à tarte.

Après ces fulgurances, je ne sais pas pour vous, mais perso, le prochain rappeur qui obtiendra mon respect, il aura un doctorat en génomique, et aura recréé un parc animalier plein de dinosaures zombies. ■

Lilatilleul

**Tout le monde s'en...**

Le rien existe et c'est dans ça que grandit l'univers. MTLMSF

FULL OF NORMAL PEOPLE²

Les chats, **check**
 Les chiens, **check**
 Les scientologues, **check**
 Sarah Pallin, **check**

Je pourrais continuer longtemps, car la liste est longue, mais /b/ n'en est pas à son premier coup d'éclat. C'est vrai qu'en général, "The Biggest Army In The World" fait plus dans la punition qu'autre chose, parce qu'il faut être cruel envers les personnes cruelles (et connes) et puis que bon... C'est marrant aussi.

Ce coup-ci, /b/ a décidé d'offrir un vrai anniversaire à un vétéran de la guerre de 90 ans qui cherchait des gens "pour venir fêter son anniversaire" et qui "paraissait très triste".

Ainsi, William J. Lashua s'est vu offrir un anniversaire royal : pleins d'invités, des centaines de cartes, de la bouffe à outrance, des cadeaux et même des tits... Apparemment, ça sera rebelote l'année prochaine, sinon elle est ou Jessie Slaughter ? ■

Polo

"Ouais ouais, les pédophiles on s'en occupe." Benoit XVI

FUCK YOU GEORGE LUCAS, FUCK YOU !

J'aime Star Wars. Quand j'ai découvert ça, c'était la révélation. Non pas que j'allais finir comme un geek terré au fond de ma caverne, avec mes trois poils au menton. Non, la révélation que c'était trop génial tout plein. Le genre de révélation qu'on n'en a que rarement, comme par exemple en écoutant le solo de Tornado Of Souls de Megadeth, me faisant pleurer de joie, mais je m'égare. Star Wars, c'est des films vus et revus, une GRANDE CARTE de la galaxie avec TOUTES les planètes, que mon papa m'avait acheté chez le marchand de journaux, avec d'autres trucs badass sur Star Wars, que je dévorais.

Lorsque la prélogie est sortie, une pointe d'amertume se fit sentir. Ce n'était pas le total massacre, mais Hayden Christensen en Anakin, ça craint. Oui, j'adore l'Episode 1 et je vous prout. Mais voilà le truc qui me fait chier grave... Star Wars en 3D. Cet enthousiasme soudain pour la 3D me fait chier. Je surchie sur la 3D, tout simplement parce qu'on la case partout. Tout blockbuster sort en 3D désormais et personne n'y échappe. Heureusement qu'on peut encore voir en 3D et ne pas avoir mal au crâne ou aux yeux. Mais voilà, Star Wars en 3D. D'ici 2012, tous. Autant la prélogie, OK, ça peut le faire, car la course de pods dans l'Episode 1 est fun (je vous reprout). Mais les premiers, non.

Ce qui m'inquiète le plus, c'est que ce passage est un moment charnière, car il est synonyme d'une généralisation. Bientôt ce sera le SdA, puis Matrix (bon là encore, ça doit avoir de la gueule), puis tout le reste.

C'est en fan de Star Wars que je le dis, cette affaire pue la merde. ■

Draxx



UNE DERNIÈRE POUR LA ROUTE... OU PAS

Des fois, je lis un titre de nouze sur le net, je ris comme un con. Et parfois en lisant ledit article, même en prenant conscience de la gravité de la chose, je ne peux réprimer un rire gras et sonore. L'histoire qui s'est déroulée fait partie de ces choses ignobles de la vie, que l'on doit à la bêtise humaine, aussi infinie que l'Univers, mais sacrément drôle tout de même.

En Belgique (pour changer tiens), un homme a exprimé ses dernières volontés de la manière suivante : "Je souhaite être enterré avec une canette de bière". Un peu rustre, mais une manière comme une autre de s'en jeter un dernier pour la route. Tout s'est bien passé jusqu'à ce qu'un malotru ne chipec la canette, et ne la boive.

Ouais ouais, à ce point. Un type est arrivé, a vu une canette et hop l'a bue à la Claudy Focan. Et puis l'a jeté dans la benne du cimetière. Tout dans la finesse ces belges. Mais, tel un film estampillé Disney, tout est bien qui finit bien (ou presque), car les fossoyeurs ont mis à la place 2 canettes aux côtés du défunt. Tournée générale des fossoyeurs. ■

Draxx



Tout le monde s'en...

Si on additionne toutes les lettres de INTERNET, on obtient 105.

$1+0+5 = 6$.

$6 \times 7 = 42$.

MTLMSF

Si le magazine poursuit son rythme de publication (sauf avril 2011 où l'équipe sera en congé maladie pour cause de contraction d'un virus tout à fait nouveau contre lequel Bachelot va commander 420 millions de vaccins), il y aura exactement 42 numéros de 42 avant la fin du monde. MTLMSF surtout que c'est un peu long.

Enfoiray de hippies ! Qu'est ce qu'ils peuvent m'énervier ces saletés de pacifistes avec leur "la guèr c mal lol" et autres "ouais, vive la pé *prout*" quand ils ont des tendances scatophiles. Je te les enverrais au Pakistan discuter philosophie de bisounours avec les Talibans, qui sait, entre barbus ils arriveraient peut être à se comprendre et au pire, une petite décapitation n'a jamais fait de mal à personne !



Non, la guerre ce n'est pas mal, la guerre, c'est cool, cool comme un jeux vidéo ! Si vous ne me croyez pas regardez donc les magnifiques spots de pub pour l'armée de terre qui passent en ce moment à la télé et qui montrent un soldat courir comme un gland en vue à la première personne. On se croirait dans un FPS, c'est beau comme un camion de pompier vu à travers les yeux d'un enfant niais, si je n'avais pas subit une ablation des glandes lacrymales au Vietnam je crois bien que je pleurerai !

Je n'ai pas peur de le dire, les mecs qui ont eu l'idée de cette publicité sont de vrai génies ! Tout le monde sait que les jeux-vidéo rendent les jeunes fous dedans leur tête, mais peu auraient eu les coronès de piocher dans un tel vivier de psychopathes pour gonfler les rangs de notre belle armée !! Aaaaah, comme je suis impatient de découvrir toutes les nouvelles recrues que cette campagne va amener, je les imagine déjà, crapahutant dans les montagnes Pakistanaïses à la recherche d'un barbu à shooter, qu'il soit civil ou Taliban, ponctuant leurs tirs d'un "lol la guerre c'est trop fun ! Piou piou headshot les sand niggers !" voir d'un "Wtf respawn ??" lorsqu'ils sauteront sur une mine ! Les incidents diplomatiques et autres bouts de bidoche vont pleuvoir, ça va être génial.



Par contre, faudra peut être qu'on leur explique que les sauvegardes ne marchent plus depuis Djézus. ■

Sergent-Chef CerberusXt

Tout le monde s'en...

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.

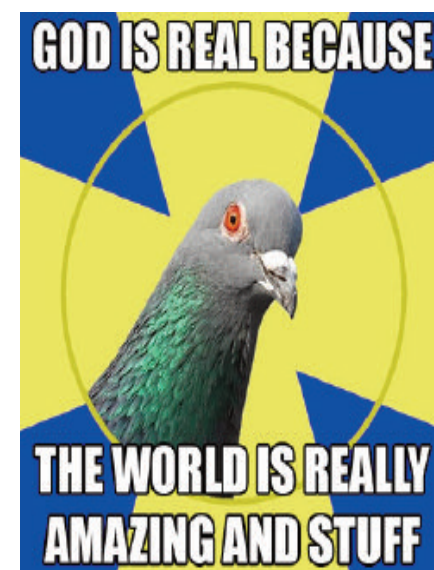
MEUPORG CHRÉTIEN

C'est drôle lu comme ça, hein ? Mais non, ça va vraiment sortir. Il ne s'agit pas d'un jeu de Scien-tology interactive, ou encore Christ Entertainment. Il s'agit d'un vrai jeu, jouable sur le net, mélangeant jeu de rôles et jeu de stratégie, dont le contexte est la genèse de la Bible. Vous incarnez un descendant de Abraham, devez mener votre tribu et la faire survivre.

Le jeu est fortement inspiré par la Bible (sans déconner) et les missions seront dans le même ton que certains textes de la Bible. Voilà maintenant que la religion s'insinue dans le jeu vidéo, de quoi faire troller beaucoup de monde (même si la simulation de dieu n'est pas nouveau). Pour ma part, même si je trouve le principe bizarre, c'est un excellent moyen de découvrir la Bible, sans se farcir des pages et des pages d'histoires sans intérêt (j'ai essayé de lire pour ma culture, et c'est CHIANT).

Par contre les croyants vont être contents (ou pas, si c'est pas assez fidèle). Comme quoi le jeu vidéo n'est pas qu'une affaire de violence et de débâche (même si dans le jeu on peut se foutre sur la gueule avec d'autres) ■

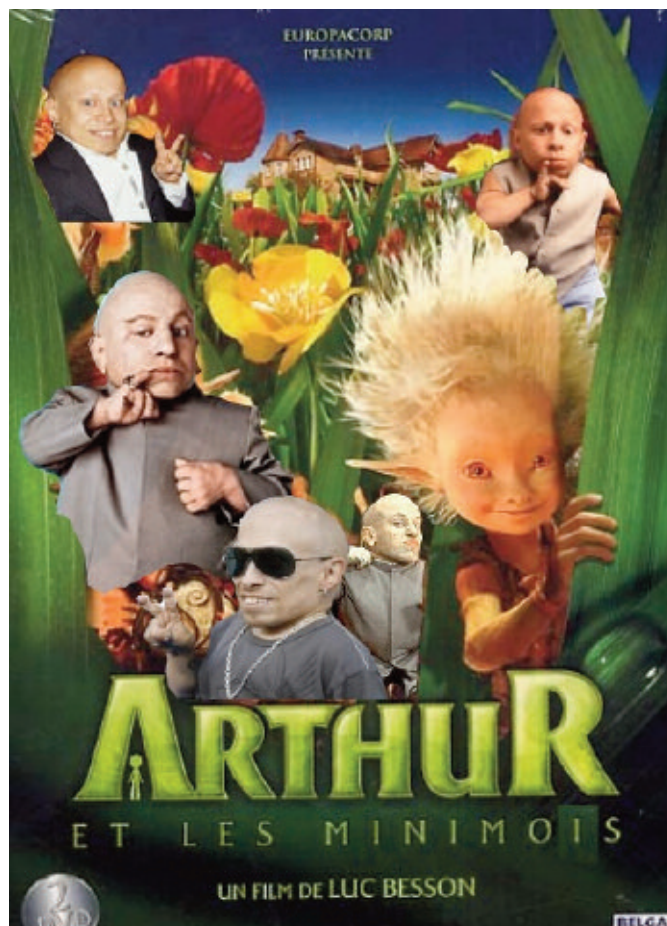
Draxx



"Bungie est le dernier studio indé capable de fournir des jeux de qualité" Bobby Kotick

A photograph of a man running down a city street, completely engulfed in a large, intense fire. The fire is bright yellow and orange, reaching up to his chest. He is wearing a light-colored shirt and dark pants. In the background, there are parked cars, including a blue one, and a red building. The scene is captured in a slightly blurred, action-oriented style.

Free
Entreprise eco-responsable.
Nous n'utilisons que du papier recyclé





La Trilogie God Of War

"Attention chérie, ça va couper"

Introduire God of War, c'est pas facile. Après avoir pas mal cogité, j'ai décidé de choisir un mot, le plus approprié pour représenter au mieux cette saga : érection.

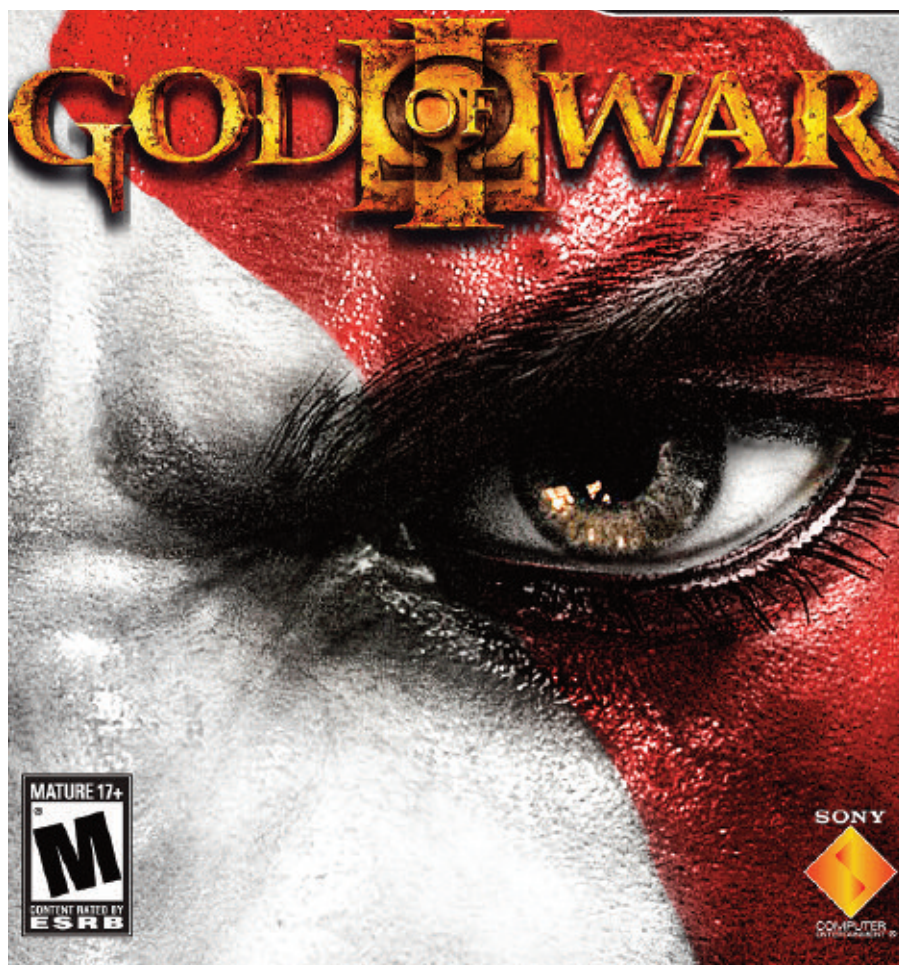
Le phénomène de l'érection est orchestré par le cerveau. Lors de l'excitation (par la vue, le toucher, l'odeur, le son), des signaux de stimulation sexuelle apparaissent dans le cerveau. Ces signaux descendent jusqu'à la verge en passant par la moelle épinière, puis les nerfs érecteurs. Ces nerfs sont directement liés aux artères et aux corps caverneux du pénis.

Sous l'effet de ces signaux, les corps spongieux du pénis, situés sur la partie inférieure, se gorgent de sang tout comme les 2 cylindres de corps caverneux qui, chacun traversé par une artère profonde, assurent la rigidité de l'érection. Le reflux du sang est bloqué par la contraction des muscles situés à la base du pénis. Les muscles du périnée jouent également un rôle dans arrimant solidement la verge à l'abdomen.

En gros, God of War file une sacré gaule, il fallait le préciser.

Bon, OK, j'veais faire un vraie intro mais pitié lache ce fouet

La guerre ça a toujours été un sujet assez fascinant. Depuis l'aube des temps, on se tape sur la gueule. En fait, on a commencé à se taper sur la gueule dès qu'on en a été capable, ce qui doit faire de nous des hommes fondamentalement béliques je suppose. Et, même



si le concept de guerre a évolué au fil des siècles, c'est surtout *"la façon de faire la guerre"* qui a changé. Sans parler de *"guerre économique"*, la façon de guerroyer aujourd'hui, c'est quand même un truc de baltringue, un peu comme des allemands au paintball quoi (je me cache derrière un obstacle et je tire non stop



mes 5000 billes, lol trop fun MAIS BOUGE TON GRAS GROS TAS PUTAIN). Déjà, les armes à feu c'était ultra lame comme truc, mais alors avec les drones

de combat, les missiles guidés, les tanks et toutes ces merdes, ça faggotise à mort. Et ça tombe bien, moi je suis pas là pour vous parler de la guerre *"pour les fiottes"* (je laisse ça à l'Oeuf), nan, moi je vais

vous parler de lames, d'épées, de lances, de décapitation, d'écrasage de crâne à mains nues, de sang partout, de marteaux qui broient le corps, DE LA VRAIE GUERRE QUOI y'aura un peu de cul aussi, faut pas déconner non plus !!!!! En route, pour une grande partie de finesse, de délicatesse et de poésie et pour, aussi, ce qui est très probablement la plus grande trilogie de l'histoire des JV sur console (et ptêt même plus si affinité ?)

[Sheldon Cooper]It's a warm summer evening in ancient Greece ... [/Sheldon Cooper]

Kratos était un capitaine Sparte. Il était réputé pour être un excellent guerrier, très sanguinaire et totalement impitoyable. Mansque de bol, un jour, Kratos se retrouve du mauvais côté de l'épée, et, dans un dernier rôle, implore Arès - le Dieu de la Guerre - de la sauver. Ainsi, Kratos devint le serviteur d'Arès et exécuta ses basses oeuvres. Manque de bol, lors d'une de ses missions, Kratos exécute ... sa propre famille. A partir de cet instant, Kratos jure de se venger de son "créateur", chausse les Nike Arès, ça risque de chier pour ton matricule.

C'est donc armé de ses lames et de vos doigts tout gras que Kratos s'en va en guerre, pour péter la gueule à Arès et défoncer la rondelle à tout ce qui voudra se mettre en travers de sa route.



Il est gros, il a l'air costaud, pas grave, sa tronche va quand même finir au dessus de votre cheminée

Voilà pour le lore.

Plus concrètement, GoW est un beat'em all, mais pas n'importe quel beat'em all.

Gow 1 et 2 : une histoire d'amour, de poésie et de finesse version Sparte

Le temps de la réflexion est finie, il est l'heure de tout péter. Il faut comprendre un truc : RIEN n'arrêtera Kratos dans sa

soif de vengeance et SURTOUT Kratos n'est pas un gentil, c'est un VRAI méchant, pas un de ces clichés "grosse brute avec un coeur gros comme ça", non, Kratos est une pourriture, une vraie, et il vous emmerde. Le premier volet de GoW aura donc pour but de crever Arès, cet enfoiré aux cheveux gras (il a des cheveux jaune fluo, comme des frites qui ont trop trempées dans l'huile) et ensuite, dans le deuxième opus, à aller faire la bite à Zeus, ouais, il est



Comment ça y'a plus de Mc Deluxe ?

comme ça Kratos, il fait pas dans la demie-mesure. (En ce qui concerne le troisième volet, on le verra à part parce que ... juste parceque.) Dans le premier volet, la quête de Kratos sera axée autour de la boîte de Pandore, qui donnera à Kratos le pouvoir de démolir un Dieu. Pour atteindre cette fameuse boîte, Kratos devra se balader dans le Labyrinthe de Pandore, lui même dans une forteresse gigantesque accroché sur le dos du Titan Chronos errant dans les Sables du Désert perdu (sympa non ?). Concernant le second volet, Kratos deviendra l'allié des Titans voulant prendre leur revanche sur les Dieux dans le but ultime de refaire la boîte à caca de Zeus. Ce qui est sympa dans ces jeux, c'est que Kratos rencontrera de nombreux héros de la mythologie comme l'Hydre de Leme (transpercée), la Méduse (transformée en Apéricubes), le Minotaure (Kebab party), Thésée (la gueule broyée en lui smashant une porte sur le coin de la face), Prométhée (BBQ !) et Icare (qui manifestement ne sait pas voler sans ses ailes), bref, Kratos se fera pleins de potes !

**L E E E E E E E E -
ROOOOOOOOOYYYYYYYYYYYYY
Y JEEEEEEEEEEEEENNNNNNN-
KIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIINS**

On dirige donc Kratos "à la façon d'une Lara Croft" sauf que qu'il a nettement moins de nichons, plus de sang, qu'il est "très légèrement" plus bourrin et qu'il bouge BEAUCOUP mieux. C'est le premier point fort de GoW, la maniabilité de Kratos : outre une palette de mouvement plus que complète (y'a des combos grandioses), Kratos obéit au doigt et à l'oeil et il est par conséquent très facile de réussir sans peine ses actions, le tout, sans être un assisté tétraplégique comme dans PoP4. Oui, le gameplay déchire putain de bordel de merde, je me permet d'ajouter un "putain de bordel de merde" parceque c'est vraiment superlatif. Ah oui, petit détail, quand Kratos tue, il ne coupe pas "simplement" la tête, non, trop classique ça. Non Kratos, coupe un membre, puis il éventre, crève un oeil, arrache un bras. Ce genre de moment de finesse se réalise via des QTE (Quick Time Event, en gros faire des manip selon un certains timing pour envoyer la purée d'awesomnesssauce) pour les boss et semi-boss et "à l'os" sur les mobs de base.

Pour ce qui est de la réalisation, pour de la PS2, c'est vraiment impressionnant.



Ce qui est marrant avec ce jeu, c'est de revoir les boss faire les badass en se remémorant de la façon dont on les a trucidé :')

Les graphismes sont très fins, très colorés, les textures sont superbes et variées, tout comme les environnements qu'on traverse. Bref, un sans faute !

Un des (autres) tour de force de ces jeux, c'est le level design. Même si on est guidé dans les niveaux, chaque niveau a sa personnalité, et se trouve être assez "épique" (cadeau bonus, les musiques, encore mieux foutues que celle de Shadow of the Colossus !!!!!!!). Le dos d'un Titan, le Tartare, le temple de Pandore, le combat finale contre Arès, tout est pensé pour qu'on en

prenne pleins la vue et c'est vraiment réussi ! On prend un plaisir à tout détruite partout et parfois à repasser par certains coins de la map qu'on a visité avant pour y effectuer une nouvelle action qui va modifier à nouveau cet environnement. Ce qui impressionne, c'est cette sensation que tout a été pensé de A à Z avec une extrême méticulosité. On sent que la dev team (Santa Monica Studio) s'est déchirée pour donner une cohérence globale très prononcée à ses bébés et ils ont fait fort, très fort. Pour être honnête je vois pas quel jeu pourrait détrôner ces GoW 1 et 2 ...



Huging, you're doin' it wrong

Verdict :

■ **Réalisation** : un bon gros **18** pas volé, je suis vache mais c'est juste parce qu'il y a eu peu d'évolutions graphiques entre GoW1 et GoW2 (même si c'est logique mais c'est juste pour faire mon connard)

■ **Gameplay** : **19.5**, parce que dans GoW3, je sais pas comment ils ont fait, mais c'est encore mieux

■ **Musique** : **19** : SU-PER-BE

■ **Scénario** : **18**. Si on part sur un scénario de base classique, la façon dont il évolue est vraiment géniale. Le seul bémol de ces oeuvres et qu'on rencontre quasiment que des "seconds couteaux" de la mythologie, patience

■ **Durée de vie** : **16**. Il faut compter une douzaine d'heure (à la louche) pour chaque jeu, ce qui est pas dégueu vu le genre du jeu, mais qui est tellement peu vu la qualité du jeu ...

■ **Note générale** : **18**. Si j'avais fais ce test lors de la sortie des deux jeux, j'aurais mis 20, là, des années ont passé, même si le jeu reste d'une qualité exceptionnelle.

God of War 3 : Quand le jeu vidéo n'est plus vraiment un jeu vidéo

... à part un GoW 3. Alors là, attention

les enfants, parce que autant GoW 1 et 2 sont des jeux mythiques, autant là ... sincèrement, je trouve pas de superlatifs suffisants pour exprimer ce que je pense de ce monument. Nan parce que GoW3, on s'est tapé des images et des vidz pendant 3 ans, qui, et à chaque fois, on se disait "lol, ça c'est une cinématique, bon, c'est beau, mais c'est pas de l'In Game", perdu.

Quand on lance GoW3, on attend que la cinématique finisse "mais pourquoi il

bouge pas ce con ?" OMG WAT C4EST PAS UNE CINEMATIQUE CEST LE JEU WAT WAT WAT WAT \$\$\$\$

Ouais, ça, c'est le premier effet Kiss Cool, une grosse tarte visuelle dans la gueule. Mais cette tarte n'est pas uniquement dû à l'aspect graphique, mais à "ce qui se passe" : on commence le jeu sur le dos d'un Titan qui escalade l'Olympe et en pleine guerre totale (GoW2 s'arrête sur cette phase). Concrètement, c'est LA PUTAIN D'ANARCHIE \$\$\$\$ Ca pète de partout, les Titans se frittent avec les Dieux, ils détruisent la moitié du monde en même temps et Poséidon fait son apparition.

Et là, attention, Poséidon, c'est juste un truc de ioufdmqlsjcmùqkdcl;qld. Pour faire court, Kratos (qui est déjà un beau bébé) est grand comme un orteil de Poséidon qui se fait un plaisir de lacher ses "chevaux d'eau (wat ?)" sur Gaïa sur laquelle Kartos est agrippé ! C'est donc sur Gaïa en souffrance qui vous allez comprendre un des boss les plus épiques de l'Histoire des JV. Mais, le mieux dans ce combat, c'est pas le combat en lui-même, mais la façon dont il va se finir, je veux pas spoil, mais c'est LEGEN - wait for it - DARYYYYY. (je l'ai refais 10 fois juste pour le trip).

Bon, je vais pas vous décrire chaque boss parce qu'ils sont tous plus mythique que les autres, mais vous avez saisi l'idée.



Poséidon, premier boss de GoW3 et accessoirement best boss evar en terme de design !

Pourquoi ce jeu est SI différent

Si GoW1 et 2 sont d'excellents jeux, la PS3 permet à GoW3 d'apporter un souffle inédit dans les JV. Quand je dis que le jeu est mythique, je n'exagère pas puisqu'il souffle un vent d'épique sur chacune de actions de Kratos : Poséidon meurt, la mer englouti la surface de la moitié du Globe, Héra meurt, la Terre se flétrit, Hadès meurt et les âmes en peine s'échappe de l'Enfer pour retourner le peu de vie qu'il reste etc etc ...

GoW3 a ce supplément d'âme qui manque à tant de jeu pourtant doté d'indéniables uqualités (comme Uncharted par exemple) et contrairement à la majorité des jeux où "on tue le boss et bon bah voilà", on sent qu'il y a une implication cataclysmique à chaque fois. Et, à chaque fois, les cinématiques (qui sont aussi génialissimes et magnifiques que novatrices en terme de conception), à la manière d'une film d'exception traduisent superbement ses changements. Et, évidemment, la musique qui accompagne chacune de ces scènes de magnifique désolation est au diapason. En gros, tout le contraire d'un WoW où "bravo tu a fait ta quête, tiens, prend ton item, tes PO et casse toi".

En plus, on sent que les dev n'ont ce coup-ci pas été limité par les capacités de la console (ce qui était le cas avec la PS2 qu'ils ont poussé dans ses derniers retranchements) et qu'ils se sont fait plaisir. La mise en scène des exécutions des Dieux est juste parfaite, c'est la sur-renchère du "gore marrant" (sans dec' exécuter Poséidon, Hercule et Zeus, c'est un bonheur de chaque instant) qui fait



Jeu classe, Artworks classes

jizz à chaque fois. Je pourrais continuer à vous parler des heures durant ce tout ce qui fait que ce jeu est un jeu d'exception parmi les jeux d'exceptions, mais je pense que vous avez saisi l'idée (sinon vous être vraiment très cons -_-)

Verdict : Tu l'as voulu, tu l'as eu

Réalisation : ... un putain de gigantesque coup dans ton cul. Rien à dire, la perfection pure et simple : **20**

Gameplay : Du GoW 1 et 2 en mieux foutu (sisi), plus gore, plus jouissif (si vous vous retrouvez avec une demie molle, c'est normal), plus libre, plus tout quoi ... **20**, what else ?

Musique : Grosse claque musicale dans la gueule, comme un Shadow of the Colossus ou un Kickass au ciné, à chaque zic on se dit "putain, jamais ils auraient pu trouvé mieux" : **20**

Scénario : Comme ses prédécesseurs, on part d'un truc classique (tuer Zeus) mais on l'amène de façon grandiose (même concept de "repasser dans les mêmes endroits qui évoluent etc") et puis bon, tuer les Dieux, et de cette façon, putain quoi ... bah encore un **20** hein.

Durée de vie : God of War se finit en à



peu près 10 heures, c'est court, mais franchement, même s'il faisait 100 heures, ce serait toujours aussi court, donc je pète un **0**, WE WANT FUCKING MOAAAAAAAAARRRRRRRR

Général : J'ose le dire : ce jeu est parfait, tout est parfait (durée de vie mise à part ^^), je n'arrive pas à concevoir un truc plus awesomsauce que ça avant ... GoW4 ? Bon, c'est pas prêt d'arriver (du tout même) mais ce jeu enquille les superlatifs avec une facilité déconcertante, un peu comme Rocco avec les bonnasses de l'Est. Le problème comme j'ai dit plus haut, c'est que quand le jeu se finit, on est un peu désorienté par une telle baffa vidéoludique dans la gueule . Bon, bah on le recommence, encore et encore ... Bref, en terme de notation c'est **20** parceque tout est parfait ou **0** parceque maintenant on est comme des cons, on regarde plus les jeux de la même façon ET PUTAIN VOUS VOUS DEMERDEZ COMME VOUS VOULEZ MAIS VOUS ALLEZ ME FAIRE UN QUATRIEME POUS ET QUE CA SAUTE BANDE D'ENFOIRAY \$\$\$\$\$\$

Conclusion :

Il est rare que je sois fanboy à ce point d'une saga JV (ce qui est encore plus vrai quand il s'agit d'un jeu sur console) et que je n'arrive pas à lui trouver de défauts objectifs. Même des jeux magnifiques comme Starcraft 2 (difficulté d'accès), Shadow of the Colossus (gameplay et caméra un peu relou) ou Natural Selection (hitbox en mousse) ont leurs défauts mais GoW (surtout le 3) n'en a tout simplement pas. Ce jeu est parfait, n'importe quel joueur se doit d'avoir joué à ce bijoux au moins une fois dans sa vie (moi j'ai acheté une PS3 juste pour ce jeu et pour The Last Guardian ...), sinon c'est un peu comme mourrir puceau ...

God of War est LA trilogie et son dernier représentant en est la quintessence. God of War est bien plus qu'un jeu vidéo, il transcende les JV et s'élève sans peine au rang d'oeuvre d'art. Il mérite à jamais place au panthéon vidéoludique.

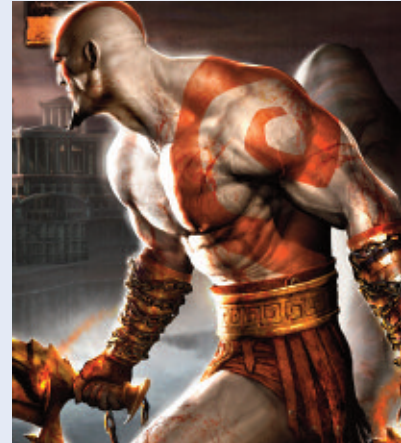
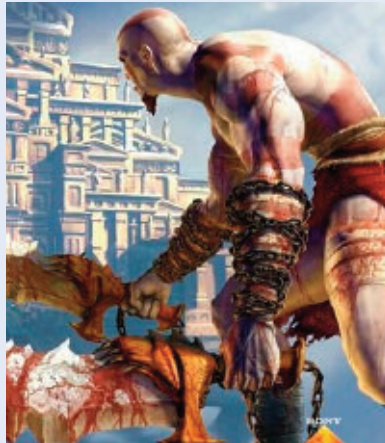
Messieurs les développeurs de Santa Monica Studio, chapeau bas, vous méritez le respect éternel. ■

Polo

KRATOS : DESIGN ET ÉVOLUTION

Le design de Kratos est de base simple et percutant, un gros balèze qui a l'air pas sympa (du tout même). Il a un tatouage rouge qui taverse son corps (visage inclu) et des lames méchamment badass accrochées à des chaînes elles-mêmes "soudées" aux avants bras de Kratos. A part ça Kratos, la blancheur de la peau de notre antihéros est due au fait que les cendres de sa femme et de sa fille mortes de ses mains lui collent à jamais à la peau, définitivement un mec bien.

En terme de design, Kratos a peu évolué du premier au second opus (juste une ceinture et une toge qui fait moins clodo) :



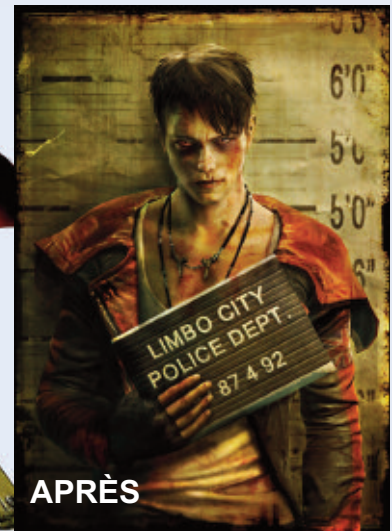
alors que dans le troisième opus, il est devenu nettement plus musclé et s'est paré d'une superbe spallière



Peu de retouches donc, mais des retouches dans le bon sens, sinon, comment il va Dante ?



AVANT



APRÈS



Desert Strike : Return to the Gulf

Fais gaffe à toi Tiger Wood !

En 1990/91, alors que la plupart d'entre vous en étaient à secouer frénétiquement une peluche qui n'avait rien demandé ou encore à vomir un excédent de biberon sur votre père ému aux larmes par cette tentative de communication, bein au Koweït, ça se saladait la tronche grave à coup de missiles dans ta face d'Irakien pilleur de pétrole. Car oui, en 1990, l'Irak a envahi le Koweït pour lui chourer son pétrole et se refaire des thunes après des années de guerre avec l'Iran.

Seulement voilà, ça n'a pas plus à environ plein de monde (34 nations), puisque qui dit pétrole bloqué, dit économie de capitalistes coincée aussi. Alors paf !!! La Guerre du Golfe !!! (Golf sans "e", ça ne concerne que Tiger Woods) Bon en 2 mois c'était torché, mais à l'instar des conflits type Vietnam, les américains ont encore essayé de se construire des Action Man le plus grand de tous les héros et de se valoriser aux yeux du monde, et on a entendu parler de cette micro guerre pendant des plombes (même encore aujourd'hui).

Bein Electronic Arts, en bons zaméricains de base, ils se sont dit : *"Oh-mého, un jeu sur la guerre en Irakie Saoudite, ça va se vendre comme des côtes de porc à Springfield !!!"*

Mais comme en 1992 (après la guerre donc) les FPS n'étaient pas trop à la mode (Wolfenstein 3D est de 1992), ça laissait la possibilité aux éditeurs de faire de vrais jeux et pas des trucs tout moisi à la CS, MW2 etc...

Et donc cette année là, c'est la Méga-drive, (puis la Master System et la Super Nintendo en 1994) qui va recueillir le 1er volet d'une mini saga à base de nhélico-



ptères, à savoir les Strike, et c'est avec Desert Strike que ça commence.

Ouane, le scénario

Comme tout droit sorti de l'imagination des plus grands scénaristes de fps ac-

tuel, le scénario est d'une pauvreté à faire passer l'abbé Pierre (modèle hiver 1954) pour un descendant de Crésus qui aurait fait fructifier ses actions pendant des siècles.

Syndrome direct de la guerre, un mé-

chant moustachu (à la mode en 1990, remplacé par les barbus depuis 2001) avide de conquête et de pouvoir veut péter la gueule à tout le monde en utilisant des armes de destruction massive secrètement cachées quelque part. Et ça !!! ça plaît pas du tout à Dobeulou !!! (enfin le président américain fictif du jeu.)

Du coup, vu que l'armée va mettre trop de temps à arriver dans le pays du grand méchant (me demandez pas pourquoi, sans doute un problème d'approvisionnement en pagaies pour les porte-avions), il expédie ses troupes d'élite sur place (munies vraisemblablement de pagaies nucléaires elles...) pour agir avant la guerre.

Et vous faites partie de cette élite et vous allez pouvoir changer le sort du monde aux commandes de votre nhélicoptère de combat. A vous la musique de Supercopter en boucle dans le salon, à vous le nhélicoptère blindée de la muerte qui tue, à vous les grands espaces, à vous...

Euh, à vous de jouer quoi.

Toouuu, l'interface :

Bon, j'avais me débarrasser tout de suite



Apache version 1900



Apache version 1990

*Learn teh difference.
It could changer rien du tout.*

du sujet qui fâche, à savoir l'ambiance sonore.

Là où on était en droit d'espérer une scène avec des hélicos, du napalm et surtout la Chevauchée des Walkyries, on se retrouve avec une musique qui est loin, mais très loin de l'opéra de Wagner, pour la simple et bonne raison que l'équipe en charge de la bande son du jeu a dû être oubliée sur une aire d'autoroute au fond du Nevada. Y A PAS DE

MUSIQUE DU TOUT !!!!

Alors certes, ça peut être un parti pris de laisser la seule ambiance sonore aux bruitages du nhélicoptère, aux tirs d'artillerie et autres (tous dignes des bruitages que vous faisiez donc en 1992), mais ça pique franchement, surtout dans certaines phases de survol d'étendues désertiques, puisque ça devient vite aussi chiant que de visionner un mix entre Dunes et 2001 l'Odyssée de l'Espace. Si vous n'avez pas un bonus inné de +8 contre la narcolepsie ou une chaîne hifi à portée, vous vous réveillerez probablement trop tard pour pas vous faire descendre.

Visuellement par contre, le niveau est pas mal pour une 16 bits, et phénomène presque tout neuf à l'époque, le scrolling horizontal (Choplifter) ou le défilement à la After Burner, c'est fini !!! Place à la 3D isométrique, ce qui permet une sensation de liberté plus grande, et un gain non négligeable en réalisme.

Chaque map est grosso modo composée de flotte, normal vu que chaque mission commence par l'envol depuis une frégate, et de désert, plein de désert, encore du désert, fous rebrendrez pien un beu de désert Ja ?

Des bâtiments sont bien évidemment disposés ça et là pour habiller le tout, des immeubles, des usines, des fabriques, tout étant plus ou moins démontable grâce à l'armement du nhélicoptère, joie !!!

Bon évidemment, les habitués des gra-



**La croix, c'est la zone de largage.
Les fûts, c'est du kérozène.
Le drapeau, c'est de la propagande.**

phismes actuels feront une rupture d'anévrisme devant les images du jeu, mais pour une 3D isométrique de cette époque, les animations étaient relativement fluide et les graphismes assez fins. Coup de bol cependant que la guerre du Golfe se soit passé au Koweït et pas en plein carnaval de Rio, ça justifie l'environnement plutôt pauvre et aide ainsi l'affichage qui n'en est que plus fluide, et c'est tout ce qu'on lui demande.

Sriii, le gameplay :

Qui dit 3D isométrique, dit prise en main pas forcément simple, mais qui se révèle plutôt rapidement accessible même aux assistés style joueurs sur payçay. Par la suite, même une fois le hélicoptère en main, un autre souci se pose, celui de la précision des tirs, puisque parfois, plutôt que de vider ses cartouches pour descendre un tireur embusqué dans un immeuble, il sera aussi vite fait et moins dangereux de viander carrément tout l'immeuble par une frappe chirurgicale comme savent si bien le faire les zétazuniens.

Quid du déroulement du jeu allez vous me demander, impatient que vous êtes.

Le jeu est composé de 4 campagnes successives, comportant chacune 9 mis-

sions allant du sauvetage d'alliés à la destruction d'usines chimiques en passant par l'empêchement de lancement de missiles Scud.

Et pour tout ça, vous disposez d'un seul et unique appareil, un Apache armé d'une mitrailleuse, et de 2 types de mis-

siles, plus ou moins efficaces selon ce qui est au bout du viseur.

Au début de chaque mission (différent du Début, puisqu'au Début, il y avait les dinosaures, et que là dans Desert Strike, on en voit pas, même au début), vous êtes sur une frégate près des côtes et vous devez choisir un copilote pour vous assister dans la mission à remplir. Certains permettront de manœuvrer plus vite l'hélicoptère (pour les missions de sauvetage par exemple), d'autres d'avoir une plus grande précision avec vos armes. Une fois le choix effectué, en avant la non-musique, va falloir agir.

Chaque mission étant précédé d'un briefing, vous saurez donc rapidement quelles sont les cibles et objectifs. Mais plutôt que de partir bille en tête, il faudra aussi analyser un minimum le déroulement de la mission puisque l'ordre de destruction des cibles peut aussi bien être un gros avantage qu'un suicide rapide et très douloureux. Par exemple vous devez fumer une usine chimique, jusque là rien de méchant, ça va passer tout seul, sauf que ladite usine est à portée d'intervention des troupes du méchant moustachu, et que sur le chemin qui mène à cette usine, vous êtes en plein dans le champ de surveillance radar de la zone. Donc pour éviter de vous faire salader par une demi-armée de blindée qui vous aura chopé au radar, il faudra commencer par péter l'installation radar.



Oui, ce jeu fonctionne aussi sur des émulateurs roumains.



Tu la vois ma grosse frappe chirurgicale ??



Ecrit comme ça c'est tout con, mais attendez de lire le chapitre suivant.

Fouaur, subtilité :

Comme vous l'avez normalement lu, vous savez maintenant qu'avant de péter un objectif, il faut s'affranchir de quelques obligations. Donc direction la station radar, sauf qu'en chemin, vous tombez sur une escouade du méchant moustachu. Etant quand même là pour répandre des boyaux, paf, vous attaquez et vous mangez un peu de plomb aussi, ce qui va vous obliger à trouver soit des alliés que vous hélitreuillerez à bord (et qui remonteront le blindage de l'appareil une fois débarqués au bon endroit). Sauf qu'en cherchant un peu sur la map en évitant au maximum les rencontres ennemies, vous bouffez du carburant et une fois à sec, vous découvrirez que les capacités de planeur d'un hélicoptère sont assez limitées. Donc il faudra aussi trouver du carburant, souvent planqué dans des bâtiments anodins qu'il faudra dégommer pour trouver le précieux liquide, vous allégeant ainsi de munitions non moins précieuses qu'il vous faudra pour détruire la fucking usine chimique que vous savez même pas où elle est !!!!

Et si n'oubliez qu'il va bien falloir débarquer à un moment les alliés embarqués (6 max) si vous voulez récupérer un peu de ce foutu blindage.

Et comme on est à l'époque 16 bits, pas de quick save, juste un pauvre mot de passe donné à la fin d'une campagne. Oui vous avez bien lu campagne, et pas mission.

Donc 9 missions, avec un nombre de vies limité évidemment (même si on peut en gagner en route), et ça vous donne

une idée de la difficulté globale du jeu. Il faut savoir perdre pour apprendre de ses erreurs et déterminer quelle est la meilleure tactique pour terminer une mission, un état d'esprit à 126M d'années lumière des jeux actuels qui font tout pour que seuls les hardcore gamers aient envie de savoir si oui ou non il est possible de perdre. (Spécial dédicace à PoP.).

Conclusion :

Sorti dans un contexte politique particulier, Desert Strike a du coup gagné un statut vendeur très rapidement, appuyé par une réalisation de bonne facture plaçant le jeu dans les bons titres de l'année 1992. La réalisation et le gameplay en font un jeu difficile, parfois frustrant, mais en contrepartie valorisant une fois certaines missions hyper dur accomplies.

L'ambiance sonore plombe quand même pas mal le jeu, mais la consolation vient du fait que la non-musique nous épargne

peut être une vieille musique dance et psychédélique complètement en décalage avec l'univers de Desert Strike.

Les suites Jungle Strike et Urban Strike, quoi que de bonne facture n'ont jamais bénéficié de l'après conflit et sont restées en retrait de cet opus qui a ouvert la voix aux jeux en 3D isométrique.

Notage :

■ **Intérêt** : Les fans de guerre et les nostalgiques des missiles Patriot (oui il y en a...) seront aux anges de pouvoir revivre la guerre du Golfe sous un aspect différent loin des stéréotypes FPS actuels. Les autres y verront un vrai challenge, avec une vraie prise de tête, et une vraie satisfaction de terminer les missions. **17/20**

■ **Rejouabilité** : Le fait de rejouer parfois 4 ou 5 fois la même mission pour la terminer enlève toute envie de rejouer. En même temps, une fois les maps connues, il n'y a plus de surprises, moins de stress, donc moins de challenge et de fun. **8/20**

■ **Nostalgie** : Outre les accrocs de la guerre dont je parlais juste avant, ce jeu a marqué son époque et peut donc prétendre à insuffler une bonne dose de nostalgie à ceux qui l'ont découvert à sa sortie (il a été réédité sur psp en 2006 dans un pack EA). Ah la joie d'avoir perdu 14 fois au même endroit, d'avoir dû éteindre la console à la 9ème mission de la 4ème campagne parce qu'il est 3h42 et t'as cours à 8h... **16/20.** ■

obi



Fucking dromedaries from Hell

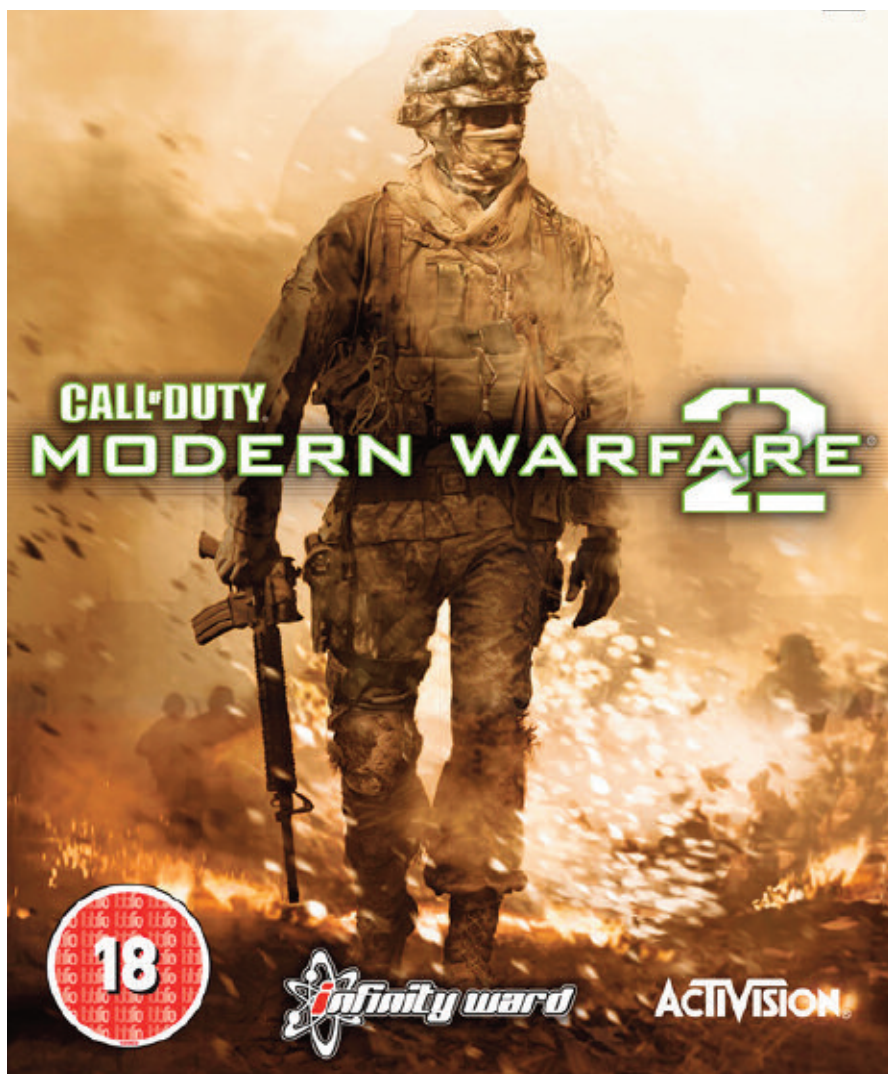


Les Russes, c'est des connards

Et autres enseignements.

Se moquer du scénario d'un jeu vidéo, c'est comme pousser un aveugle dans un escalator : c'est facile et marrant. Bien sûr, certains jeux sont réputés pour la richesse et la profondeur de leur scénario, mais pour la plupart des FPS, c'est une autre paire de manches. Après tout, le plus souvent, à de notables exceptions près (coucou Bioshock), l'histoire n'est qu'un prétexte permettant vaguement de justifier pourquoi on peut se défouler à tuer des trucs. Mais parfois, des développeurs se sentent ambitieux et se mettent en tête de pondre un scénario hollywoodien avec des super coups de théâtre, des moments de bravoure larmoyants, et des dialogues prétentieux entrecoupés de cinématiques à base d'images satellites à l'intérêt approximatif. Et là, c'est le drame.

Je ne sais pas comment le scénario de Modern Warfare 2 a été élaboré, mais au vu du résultat, l'hypothèse suivante me semble la plus probable. En gros, l'équipe créative s'est enfermée dans une salle de réunion pour y lire l'intégrale de ce gros blaireau dépourvu de tout talent de Tom Clancy. Ensuite ils ont visionné toutes les saisons de 24 sans dormir. A l'issue, pour éviter l'overdose de café, ils se sont mis une cuite au redbull-whisky. Lorsque le producteur les a retrouvés le lendemain baignant dans leur vomi, il a alors décidé de plutôt confier



l'écriture à son fils de 14 ans qui aime bien jouer à la guerre avec ses camarades et qui a même eu 17 sur 20 à sa rédaction sur ses vacances en Floride. Et c'est ainsi qu'est né l'un des plus gros fails scénaristiques de l'histoire du jeu vidéo. A l'instar d'un Indépendance Day, le résultat n'est pas seulement mauvais, mais carrément insultant vis-à-vis de l'intelligence des spectateurs. Et ça, ça vaut bien un petit article dans 42. Comme vous vous en doutez, ça va spoiler lourdement, mais d'un autre côté,

Modern Warfare 2, soit vous y avez déjà joué, soit vous n'avez pas l'intention d'y jouer, et dans ce cas vous ne demandez pas mieux que de vous faire spoiler son scénario débilissime. Alors sans plus attendre, let's rock, motherfuckers.

Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, un résumé des épisodes, enfin de l'épisode, précédent s'impose. Parce que Modern Warfare, c'est avant tout un contexte géopolitique de haut vol, et il faut donc bien en maîtriser tous les te-

nants et aboutissants si vous voulez saisir toutes les subtilités de cette grande fresque militaro-nawaquesque. Modern Warfare 1 racontait la guerre entre les États-Unis et les forces d'Al-Asad, un dictateur d'un pays quelconque du Moyen-Orient. Jusque là, que du classique, mais les choses se corsent lorsqu'au milieu du jeu, Al-Asad utilise une ogive nucléaire pour vitrifier sa propre ville, éliminant 30 000 soldats américains (et probablement dix fois plus de civils de son pays) avant de s'enfuir la queue entre les pattes chez des potes russes. Une escouade du SAS dirigée par le capitaine Price est alors envoyée sur les lieux : après avoir retrouvé et réglé son compte à Al-Asad, ils découvrent alors que sa tête nucléaire lui avait en fait été vendue par un certain Imran Zakhaev, un trafiquant d'armes qui est apparemment aussi le chef du groupuscule russe ultra-nationaliste qui fout le bordel dans la région. Mais Zakhaev est un peu soupe au lait, et en réaction à la mort de son fils (ce blaireau se jette du haut du toit d'un immeuble pour échapper aux gentils messieurs du SAS qui voulaient juste lui poser des questions), il décide de tirer quelques missiles nucléaires en direction de la côte Est des États-Unis. Heureusement, au terme d'un assaut héroïque, le soldat "Soap" MacTavish (incarné par le joueur) et Price parviennent à stopper la menace et réussissent au passage à coller une balle dans le crâne de Zakhaev, et c'est ainsi que s'achève Modern Warfare 1.

Les terroristes russes se sont fait laminer, leur chef est mort, tout devrait donc

rentrer dans l'ordre maintenant, non ? Haha, c'est mal connaître les scénaristes de Modern Warfare ! Parce qu'en fait, on ne sait absolument pas comment, mais les ultra-nationalistes (ceux-là même qui se font défoncer en bonne et due forme par les héros dans Modern Warfare 1) ont finalement pris le pouvoir, et ont érigé Imran Zakhaev au rang d'idole du peuple. Pour rappel, Zakhaev à la base, c'est juste un trafiquant d'armes dont le plus grand fait de gloire consiste à avoir

vendu à un minable dictateur du Moyen-Orient une ogive nucléaire qui a fait des dizaines de milliers de victimes innocentes. Un mec tout à fait recommandable quoi. Et donc, Zakhaev est maintenant considéré comme un héros. Soit les services de propagande russes sont super efficaces, soit les Russes sont des connards. Je me demande vraiment laquelle de cette explication est la bonne dans le monde merveilleux de Modern Warfare.



L'histoire de Modern Warfare 2 débute en Afghanistan, cinq ans après les événements du premier opus, où vous incarnez le soldat Joseph Allen, luttant contre des rebelles, ou des terroristes, ou quelque chose dans le genre, on sait pas trop, mais bon, c'est des sand niggas, donc y'a forcément une bonne raison à ce que l'on les tue. Qu'est-ce que l'armée fout en Afghanistan au moment du jeu, on n'en a aucune idée, mais s'il y a une chose à retenir de Modern Warfare, c'est que l'Amérique est chez elle partout dans le monde, donc on va pas non plus commencer à demander des justifications à la mort du moindre bougnoule.

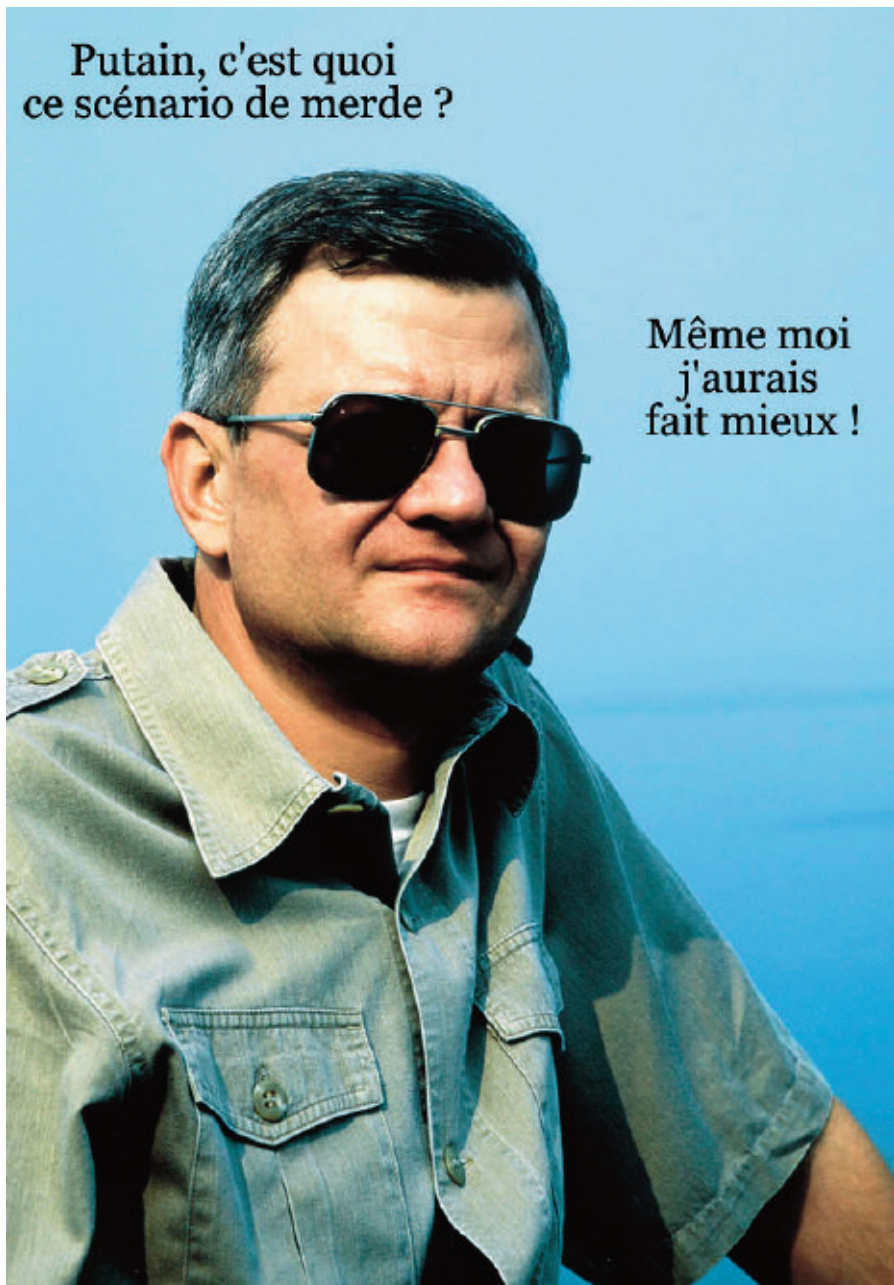
A noter que les écrivains d'Infinity Ward ont fait les choses bien, et se sont assurés les services de conseillers militaires pour avoir des dialogues réalistes. Concrètement, ça veut dire qu'au lieu de dire *"Oh merde, un hélico à gauche, prends le lance-roquettes et shoote-le !"*, les personnages vont dire *"Tango Mike aéroporté sur Sierra Echo, dispatch au LMAFV requis. Case jambonneau, je re-peins Ronald Reagan en diagonale."* Certes, ça améliore grandement l'immersion, mais on a quand même souvent l'impression de se retrouver au milieu d'une variante régionale du Kamoulox dont on a oublié de vous expliquer les règles.

Après cette mission d'introduction, Allen est recruté par le général Shepherd (l'éminence grise de l'armée américaine, qui commente toutes les cinématiques en assenant des pontifs pseudo-philosophiques sur la guerre) pour rejoindre la prestigieuse Task Force 141, responsable de toutes sortes d'opérations spéciales vachement risquées dans le monde.

Et justement, nous retrouvons deux membres de cette unité d'élite dans le froid glacial de la Sibérie : le sergent Gary "Roach" Sanderson, et son supérieur le capitaine MacTavish. Hé oui, Soap, qui au moment des événements de Modern Warfare 1, était simple soldat chez les SAS, a mis moins de cinq ans pour s'engager dans l'armée américaine et y atteindre le grade de capitaine. Ça c'est de la promotion fulgurante (pour info, quand un soldat se distingue par un acte de bravoure, aussi impressionnant soit-il, on le récompense par une jolie médaille et une grosse tape dans le dos, mais on le promeut pas à un grade d'officier, comme ça, au pied levé, faut quand même faire un minimum d'études pour ça) !

Putain, c'est quoi
ce scénario de merde ?

Même moi
j'aurais
fait mieux !



Nos deux acolytes sont donc là pour infiltrer une base russe et y récupérer un satellite de surveillance américain ou un machin comme ça. Ah oui, je vous préviens, je vais souvent être un peu imprécis sur les objectifs exacts qu'on accomplit, mais c'est parce que les in-

formations données dans le jeu elles-mêmes sont tout le temps floues, et on ne comprend donc jamais exactement ce qu'on fait et pourquoi. Procédé narratif laissant au joueur le soin d'assembler lui-même les pièces du puzzle, ou cache-misère pour les incohérences du scénario, je vous laisse seuls juges... Afin de mener à bien votre mission, le jeu introduit un astucieux gadget : le radar à battements de cœur pour repérer vos ennemis dans le blizzard. Je ne peux pas m'empêcher de penser qu'un bête détecteur de chaleur aurait tout aussi bien fait l'affaire, mais bon, ça devait pas faire assez *"modern warfare"*.



En tous cas, la mission se déroule bien, ça se termine par une super course-poursuite en jetski, trop cool, on se croirait dans un film de James Bond, mais oulà, attention, car voici venir le moment DRAMATIQUE du jeu, avec la très



- Vous préférez être abattu par balle ou brûlé vivant soldat ?
 - Heu... Plutôt brûlé vivant je crois... Pourquoi cette question mon général ?
 - Non non, pour rien...

controversée mission "No Russians". Pour ceux qui n'auraient pas suivi la polémique imbécile qui a entouré ce niveau, ce passage du jeu a beaucoup fait parler de lui parce qu'on doit (et encore

"doit", c'est un bien grand mot, car il est tout à fait possible de réussir cette mission sans tirer un seul coup de feu), attention, accrochez-vous, OH MON DIEU, tuer des civils ! Du coup, pour ménager

la sensibilité des personnes qui pourraient être heurtées par le fait d'abattre des polygones avec sa souris, cette mission est totalement skippable. Cela dit, même si cette mission a probablement été créée à la base juste pour faire parler d'elle avant l'heure, l'idée d'impliquer le joueur dans un acte absolument monstrueux, bien exécutée, peut constituer un ressort émotionnel puissant, et est donc plutôt louable d'un point de vue narratif. Le problème c'est que dans les faits, tous les personnages agissent de manière tellement débile qu'au final, l'impact que cette mission aurait pu avoir est totalement annulé, mais je reviendrai là dessus dans quelques paragraphes.

Nous retrouvons donc le soldat Allen qui s'est infiltré dans un groupe terroriste russe dirigé par Vladimir Makarov, présenté comme le grand méchant de cet épisode. Apparemment, Makarov était une importante figure du mouvement ultra-nationaliste de Zakhaev, mais quand ceux-ci ont pris le pouvoir, ils l'ont viré parce qu'ils le trouvaient psychotique. Oui oui, des mecs qui n'ont pas hésité à balancer des missiles nucléaires sur les États-Unis ont réussi à trouver un mec trop fanatique pour eux, c'est vous dire si Makarov est taré ! Du coup, celui-ci est devenu l'un des terroristes les plus recherchés du monde, et votre mission est donc de... heu... je n'en ai aucune idée en fait.

Vous vous retrouvez en fait comme agent infiltré dans le groupe juste au moment où ils lancent une opération dans l'aéroport Imran Zakhaev (hé oui, Zakhaev a même donné son nom à l'aéroport international de Moscou ; c'est un peu comme si les voyageurs en Arabie Saoudite atterrissaient à l'aéroport Ousama Ben Laden, après tout il a quand eu une influence non négligeable sur l'aéronautique). Vous êtes donc censés suivre Makarov et l'aider à exterminer les civils. Mais euh, c'est pas justement pour l'empêcher de faire des trucs de ce genre que vous vous êtes engagés ? Lui coller une balle dans la tête là maintenant (ainsi qu'à ses potes, personne ne se méfie de vous de toute façon) et vous rendre à la police en disant : "Je suis un agent infiltré dans ce groupe terroriste. Ils étaient sur le point de massacrer tous les civils présents dans l'aéroport. Voici les coordonnées de la base de Makarov dans laquelle vous trouverez tous les détails de son organisation". C'était pas envisageable ? C'est même pas une histoire de s'infiltrer pour trouver qui est

le grand chef, vous savez déjà que Makarov EST le chef, il n'y a aucune raison de ne pas l'arrêter là maintenant ! Mais bon, c'était apparemment trop intelligent, donc vous devrez vous contenter d'obéir aux ordres du méchant (la mission échouant si vous décidez de faire le malin en neutralisant les vilains terroristes).

Vous avancez donc dans l'aéroport en mitraillant (ou pas, je vous rappelle que c'est facultatif, parce que franchement, je connais des curés dépressifs qui pourraient être choqués par moins que ça) des vagues de civils. Perso, si j'entendais des coups de feu dans un aéroport, j'essaierai de me planquer ou de me barrer, mais les touristes de Modern Warfare, eux non : ils se contentent de glander sur place en attendant que vous débarquiez, avant de courir vaguement dans la direction opposée (mais bon, ils courent moins vite que les balles alors cette stratégie ne fonctionne pas très bien). Peut-être que c'est parce que les agents de sécurité, au lieu de faire leur boulot, à savoir évacuer les civils justement, jouent à la place aux héros en tentant de se faire à eux tous seuls un groupe de terroristes sur-armés vêtus de gilets pare-balles. Les choses se corsent un peu ensuite car ce sont les unités d'élite qui viennent tenter de vous arrêter, mais apparemment, face à des connards armés de mitrailleuses lourdes et lance-grenades, ils n'ont rien trouvé de mieux qu'un assaut frontal avec des boucliers anti-émeutes. Ils n'ont pas de snipers dans la police russe ou quoi ?

Mais au moment de s'enfuir, Makarov révèle le vrai but de cette attaque : abattre l'agent Allen (on constate donc qu'en plus d'être timbré, Makarov est aussi très confiant, n'ayant pas peur de tourner le dos à quelqu'un qu'il sait être un agent américain alors qu'il massacre des civils innocents par dizaines) et le laisser pour mort afin que trouvant le cadavre d'un agent de la CIA sur les lieux, les autorités russes concluent que c'est les Américains qui ont commandité l'opération terroriste, et déclarent la guerre aux Etats-Unis ! Effectivement, ça paraît parfaitement logique : "Quoi ? Un cadavre américain sur le lieu d'une attaque terroriste ? Plus besoin d'enquête, c'est la GUERRE !" Normal quoi. D'un autre côté, les Russes, c'est des connards, donc c'est pas si tiré par les cheveux que ça. Enfin merde quoi, c'est un peu comme si sur la seule foi de la religion des auteurs d'un attentat, les États-Unis décidaient



d'envahir des pays random du Moyen-Orient pour heu... ok... mettons que j'ai rien dit.

Heureusement, les diplomates américains ont prévu le coup et s'empressent de contacter leurs homologues russes afin de désamorcer le conflit. Après tout, rien n'est perdu, il suffit de leur expliquer : "Effectivement, le corps que vous avez trouvé était celui de l'un de nos agents, mais il était là en tant qu'agent infiltré. Si vous examinez les images de surveillance, vous pourrez très bien voir que c'est Makarov, un individu bien connu de vos services, qui donnait les ordres, vu que ces gros glands n'ont même pas mis de cagoules. D'ailleurs, le fait que vous avez retrouvé Allen dans un coin isolé abattu d'une balle à bout portant devrait quand même vous mettre la puce à l'oreille que c'est un gros coup monté, non ?" Du moins, c'est ce qu'ils feraient si ils étaient intelligents.

Mais vous vous doutez bien que ce n'est pas le cas : plutôt que de zoomer sur les 250 images de Makarov qui ont dû être prises durant l'attaque, les génies du renseignement américains décident plutôt d'analyser les images des balles tirées afin de déterminer qu'elles ont été vendues par un trafiquant d'armes brésilien (y'avait sûrement son logo gravé sur les balles), et alors d'envoyer une équipe à Rio pour le capturer en espérant que ça permette de remonter jusqu'à Makarov. Un plan brillant que Roach

et Soap sont donc chargés d'appliquer : en route pour le Brésil et ses riantes favelas !

Alors pour moi, la faune des favelas, ça ressemblait plutôt à ça :



Dans Modern Warfare 2, c'est plutôt ça :



C'est une vraie putain d'armée qui vous attend sur place, à tel point que je me demande comment ça se fait qu'ils n'aient pas encore renversé le gouvernement brésilien et envahi tout le reste de l'Amérique du Sud (ça serait cohérent avec le contexte super vraisemblable du jeu en plus). D'un point de vue gameplay, c'est probablement la mission la plus difficile du jeu, alors qu'on est qu'au premier tiers, ce qui prouve au passage



DON'T WORRY SIR

I'm from the Internet.

que les développeurs n'en avaient rien à foutre de la progression de la difficulté.

Pendant ce temps là, aux Etats-Unis, dans une salle de contrôle quelconque :

■ Hi John, comment ça va guy ?

■ Bien Jack, et toi les enfants, bien ou bien ?

■ Ouais, ça va, tranquille... dis, il est buggé ton radar ou quoi ? Y'a pleins de points qui clignotent dans tous les sens.

■ Ah ouais, c'est bizarre, c'est comme si... OH PUTAIN, DES AVIONS RUSSES ! DES AVIONS RUSSES PARTOUT ! ON EST ENVAHIS !

Parce que pendant ce temps là, les Russes n'ont pas perdu de temps, et ont lancé toutes leurs troupes à travers l'Europe et l'Océan Atlantique jusqu'à la côte Est. Sans que personne ne s'aperçoive de rien. Après tout, pourquoi pas, je pense que ça doit être relativement facile de lancer un plan d'invasion à grande échelle de manière totalement inaperçu. Par exemple, vous allez voir l'Amérique, vous lui faites "Attention, derrière toi, c'est Hiro-Hito !", et hop, pendant qu'elle a le dos tourné, invasion ! Les Russes ne sont pas seulement des connards, ce sont aussi des ninjas.

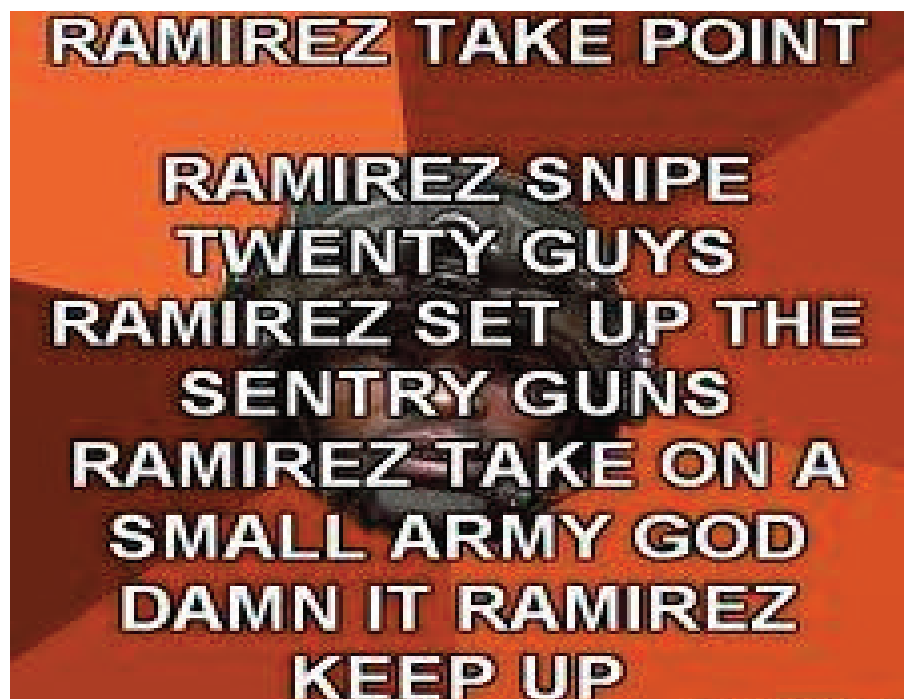
En plus, je ne suis pas un expert en opérations militaires, mais lancer un tel plan

d'attaque, c'est pas vraiment un truc qui se planifie à l'arrache en quelques jours comme ça, il me semble. Une hypothèse raisonnable à ce stade là est alors que les Russes c'est des connards, et qu'ils avaient donc tout planifié depuis le début, et qu'ils attendaient le prétexte de l'attaque de Makarov pour pourrir ces ordures impérialistes d'Américains. On peut alors s'interroger sur l'intérêt à long terme d'une stratégie consistant à attaquer la première puissance militaire mondiale dotée de l'arme nucléaire (vous savez, le machin dont l'intérêt est de garantir à l'adversaire une annihila-

tion rapide même si la guerre est perdue), mais bon, les Russes sont des connards certes, mais on n'a jamais dit qu'ils étaient malins hein.

Un nouveau protagoniste est alors introduit, le sergent Ramirez. Oui, le Ramirez du meme "Ramirez do everything". Cela vient du fait qu'alors que vous n'êtes censé être qu'un soldat parmi d'autres, c'est systématiquement à vous qu'on va demander de faire tout le boulot : abattre un hélicoptère, piloter un drone, courir sur la route entre des chars ennemis, déboucher les chiottes, Ramirez can do it all ! D'un point de vue gameplay, c'est sûr que c'est mieux que si tous les ordres qu'on vous donnait consistaient en "Ramirez, couvre-moi pendant que je fais tous les trucs intéressants !", mais c'est néanmoins rigolo.

Avec ses potes, Ramirez va donc avoir pour mission de repousser tant bien que mal les envahisseurs Russes qui foutent le bordel en Virginie, et c'est l'occasion pour le jeu de faire vibrer à fond la corde patriotique de ses clients avec ses visions d'une gentille banlieue américaine typique ravagée par les affres de la guerre. Plus tard, ce sera carrément Washington et alors là, entre la Maison Blanche, la Capitole, la National Mall, aucun symbole ne sera épargné. On retrouve là l'un des plus grands paradoxes du jeu, qui semble en permanence le cul entre deux chaises, avec d'une part toutes les scènes de la Task Force 141 qui semblent dire "Fuck yeah ! La guerre c'est cool !", et les scènes se déroulant aux États-Unis qui elles sont plutôt "Ah



ouais mais non, la guerre c'est horrible ohlala !", histoire de ne pas trop passer pour des patriotards putassiers (mais c'est globalement loupé de ce côté là). Vu le niveau moyen des joueurs de Modern Warfare 2, je vous laisse deviner laquelle de ces deux interprétations est la plus susceptible d'être retenue.

Pour des raisons qui me sont totalement obscures, à un moment le fast-food Burger Town du coin devient un enjeu stratégique majeur, et vous allez donc passer un moment à le défendre, ce qui donne lieu à un beau festival de Ramirez do everything. En tous cas, au vu des 156 chars et 18 hélicos qu'ils envoient sur place, on peut être sûr d'une chose, les Russes ont salement envie d'un triple whooper. Après hop, on repasse au Brésil, puis à nouveau en Virginie où après diverses péripéties, l'escouade de Ramirez reçoit l'ordre d'aller sauver un VIP de toute urgence. Mais arrivés sur place, ils constatent qu'ils sont arrivés trop tard, le VIP étant déjà mort. Tout cela est décidément bien mystérieux. Qui était-il ? Pourquoi était-il aussi important ? Cela n'a aucune importance, cet événement n'ayant aucune incidence sur le reste du jeu, et plus personne n'y fera allusion. C'est génial, on balance pleins de trucs incohérents dans tous les sens, comme ça le joueur a l'impression qu'il a affaire à une histoire super complexe, enfin j' imagine que ça doit bien marcher avec le public visé.

Pendant ce temps là, on ne sait pas trop comment (je vous avais prévenu que cette expression allait revenir souvent), mais grâce à l'arrestation musclée du trafiquant d'armes brésilien, nos héros ont découvert que dans un goulag russe est enfermé quelqu'un que Makarov n'aime vraiment pas et décident donc

d'aller le libérer, parce qu'au point où ils en sont, c'est une piste pas plus conne qu'une autre. Entretemps, ils ont quand même le temps de neutraliser une prise d'otages sur une plate-forme pétrolière : aucune idée de ce que ça vient foutre là, mais je confesse qu'à ce stade là de l'intrigue, je ne cherchai même plus à comprendre pourquoi je faisais des trucs.

Ceci étant fait, ils partent à l'assaut du goulag, et au prix de quelques efforts, parviennent à la cellule du prisonnier qu'ils sont venus chercher ; et là, SURPRISE, il s'agit en fait du capitaine Price, l'ancien supérieur de Soap visiblement disparu depuis cinq ans ! Petit rappel des

faits pour ceux qui n'ont pas tout suivi : Modern Warfare 1 s'achevait alors que Soap et Price étaient sauvés in extremis par les gentils Russes après avoir réussi à tuer le grand méchant du jeu. Mais que s'est-t-il passé ensuite ? Comment ça se fait que Price s'est retrouvé enfermé dans un goulag alors que Soap menait une brillante carrière dans l'armée américaine ? Pourquoi personne ne s'est inquiété de ce que devenait ce bon vieux Price ? Autant de questions auxquelles nous n'aurons, là encore, aucune réponse. J' imagine que les spéculations vont bon train sur les forums d'Infinity Ward, personnellement, l'explication "They just didn't give a damn" me semble la plus plausible. Du reste, Soap n'a pas l'air plus étonné que ça de retrouver son vieux mentor en un tel endroit, et se contente de lui rendre son pistolet qu'il avait abandonné à la fin de Modern Warfare 1 (comme c'est touchant, pendant cinq ans Soap a gardé en permanence le flingue de Price sur lui au cas où il le croiserait à l'improviste dans une geôle soviétique).

Cela dit, nos amis ne sont pas plus avancés que ça, alors pour passer le temps, Price concocte un super plan : attaquer une base navale russe, s'introduire dans un sous-marin et tirer un missile nucléaire sur Washington, mais le reprogrammer avant de manière à ce qu'il explose en haute atmosphère, comme





ça il déclenchera une impulsion électromagnétique qui désactivera tous les appareils électroniques russes (et aussi américains, mais eux ils sont à la maison, donc ils devraient avoir l'avantage) ce qui permettra de repousser leur assaut. Rien que ça.

J'imagine bien le brainstorming chez Infinity Ward :

■ Bon, dans Modern Warfare 1, le protagoniste crevait dans une explosion nucléaire et des missiles passaient à deux doigts de détruire la côte Est. Faut qu'on fasse encore plus fort dans le 2 !

■ Je sais ! Un missile nucléaire qui rase Washington !

■ Woooh l'autre, tout de suite quoi... On peut quand même pas faire ça, on va traumatiser tous les chitts n'enfants américains !

■ Ben alors le missile il explose dans l'atmosphère au-dessus, et BAM, c'est le black-out total dans Washington, les avions tombent du ciel, on a tous les avantages de l'apocalypse sans les inconvénients !

■ Génial ! Comme ça on peut aussi montrer l'explosion vue de l'espace par un astronaute, avec l'onde de choc qui détruit la station spatiale internationale !

■ Heu... une onde de choc dans l'espace ? Y'a pas d'air dans l'espace, c'est pas p...

■ Oh, ta gueule toi !

Le pire, c'est que je trouve qu'il s'agit de l'une des idées les plus crédibles du jeu, ça en dit long sur la qualité générale du scénario. Le niveau commence alors par une petite phase d'infiltration qui n'est pas sans faire écho à la fameuse mission

en Ukraine de Modern Warfare 1, mais ça ne dure pas très longtemps, et on revient bien vite au level design plus conventionnel basé sur des ennemis qui spawnent à l'infini et au hasard. A part ça, le plan se déroule sans accroc, Price entre dans un sous-marin comme une fleur et faut croire qu'en Russie, n'importe quel pékin peut reprogrammer et tirer un missile nucléaire comme ça, en claquant des doigts, car tout se passe parfaitement comme prévu.

On revient donc à Ramirez et ses amis qui galèrent à Washington, et qui réussissent finalement in extremis à reprendre la Maison Blanche aux Russes, quelques secondes avant que le commandement américain n'ordonne la destruction totale de la ville qu'il pensait perdue. Bref, c'est vachement poignant, les envahisseurs sont repoussés, oh say, can you see by the dawn's early light, et blah blah blah...

Du coup, maintenant que la menace russkof est (momentanément ?) évitée, le général Shepherd décide de s'occuper une bonne fois pour toute de Makarov en envoyant la Task Force 141 attaquer ses deux planques connues. Heu... vu que tout ce que ses hommes ont fait avant, ça n'a en définitive servi absolument à rien pour localiser Makarov, pourquoi il n'a pas directement commencé par là au lieu de les envoyer en vadrouille aux quatre coins du globe ? Bon tant pis, mieux vaut tard que jamais, Roach se retrouve donc dans la base géorgienne de Makarov : celui-ci ne s'y trouve pas, mais il récolte toutefois pleins d'informations en hackant les ordinateurs qui traînent sur place, et s'en va donc gaiement les rapporter à Shepherd.

Et là, c'est LE rebondissement du jeu : Shepherd est en fait un enculé de traître qui bossait depuis le début avec Makarov. Ayant récupéré les infos qu'il cherchait, il abat donc Roach (c'est-à-dire vous !), et pour faire bonne mesure, l'asperge d'essence et l'enflamme avec son cigare alors que celui-ci est encore agonisant, histoire qu'on comprenne bien qu'il est MÉCHANT ! Dans une première version de cette scène, le général Shepherd claquait un salut nazi avant d'arracher la tête d'un chaton avec les dents, mais ils se sont dit que c'était encore trop subtil. Mais quelle est donc la raison de cette incompréhensible trahison ? Héhé, il va falloir continuer votre lecture pour le savoir, impatients lecteurs.

Pendant ce temps là, Price et Soap se sont aussi fait piéger en Afghanistan, mais comme ce sont des vétérans de Modern Warfare 1, ils parviennent à s'en sortir. Comprenant qu'ils se sont fait trahir et qu'ils sont maintenant recherchés pour haute trahison alors que Shepherd passe pour un héros aux yeux du reste du monde, Price décide de faire la seule chose raisonnable : attaquer la base de Shepherd et l'assassiner. Car comme il le dit lui-même, si Shepherd s'en sort vivant, ce sera un héros de guerre. Tandis que s'ils le tuent, ce sera... un héros de guerre doublé d'un martyr ? Heu ouais ok, passons.

Résumons maintenant les forces en présence. D'un côté, les troupes d'élite sur-entraînées du général Shepherd, dans leur base secrète. De l'autre, deux clamps sans aucun soutien ni logistique. A votre avis, qui va gagner ? Bravo, vous avez trouvé : je vous passe les détails, mais au terme d'une course poursuite en zodiac, l'hélicoptère dans lequel Shepherd s'enfuyait se crashe dans le désert, et nos deux warriors le rejoignent pour lui péter la tronche.

Et là, on a enfin droit au moment qu'on attendait tous : celui où le grand méchant explique ses motivations. Accrochez-vous, c'est du lourd. En gros, il y a cinq ans, une explosion nucléaire a tué 30 000 de ses hommes, et apparemment il n'est pas content parce que *"the world just fucking watched"*. Ok, et tu voulais qu'il fasse quoi *"the world"* ? Qu'il souffle sur le champignon atomique pour essayer de l'éteindre ? En plus, c'est pas comme si ce crime était resté impuni :



les deux responsables, Al-Asad et Zakhaev ont bel et bien été éliminés dans Modern Warfare 1. Enfin bon, du coup Shepherd a organisé une machination avec Makarov pour déclencher une guerre avec la Russie, le but final étant qu'il y ait à nouveau pleins de patriotes qui s'engagent dans l'armée...

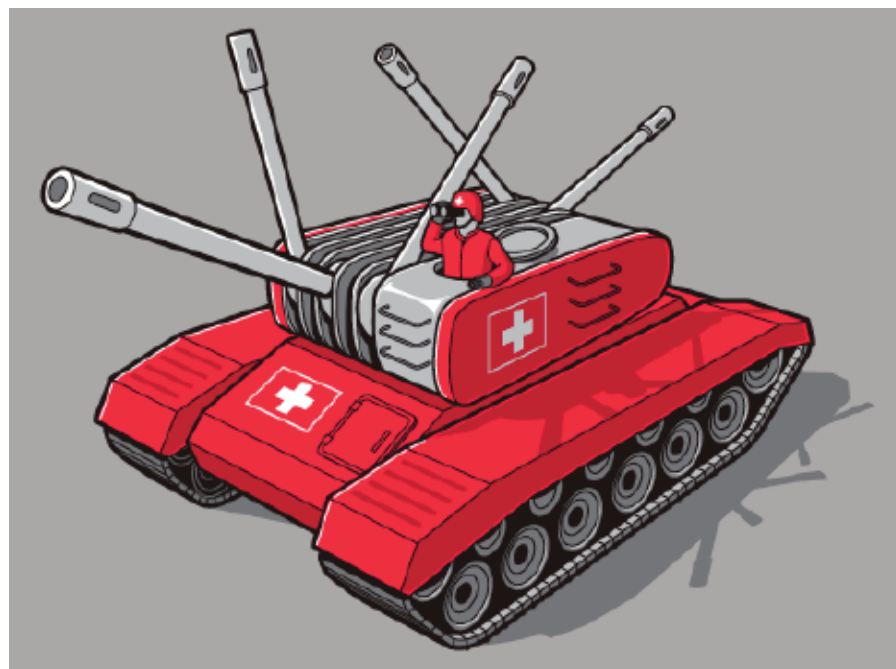
Woaw. Juste woaw. Donc pour résumer, pour protester contre la mort de tes soldats, tu as orchestré toute cette machination, provoquant la mort d'encore plus de soldats, ainsi qu'une guerre totale avec la Russie, ce qui résultera en pleins

de nouveaux soldats morts et potentiellement l'anéantissement de ton pays (bah oui, la Russie a l'arme atomique hein...). Mais tout va bien, la fibre patriotique de tes compatriotes est préservée ! Bravo Shepherd, t'es pas la moitié d'un con toi...

A ce moment là, j'ai sérieusement envisagé la possibilité que Modern Warfare 2 était en fait un jeu profondément subversif, qui, en prêtant volontairement des motivations totalement ridicules à ses personnages principaux, vise à démontrer l'absurdité de la guerre et de la course à la puissance. Et puis je me suis souvenu du profil type d'un joueur de Modern Warfare 2, et qu'il faut arrêter de lire à tout prix des messages cachés là où il n'y en a pas.

Pour finir, Soap tue Shepherd, on croit que Price et lui vont mourir ici, seuls et abandonnés de tous, mais non, leur pote russe arrive en hélicoptère et les sauve, parce qu'il faut qu'ils soient en forme pour Modern Warfare 3.

Sinon, niveau gameplay, ça va, ça se laisse jouer pendant le peu de temps que ça dure. La mise en scène n'est pas dégueue non plus. C'est un jeu Michael Bay quoi. ■



Mpppprrrrffffchier



Armes : IRL vs FPS

Panpan pioupiou ratatatatac

Jouer n'est pas un jeu, c'est même extrêmement sérieux !

J'en ai plus qu'assez de voir toutes ces entorses faites au réalisme sous prétexte que "c'est juste pour le lol" et c'est pourquoi je lutte, depuis tout petit, contre le laisser aller dans les divertissements. Comment fais-je ? Facile, par exemple, quand je jouais aux Cowboy et aux Indiens, j'incarnais toujours un Cowboy. Armé de mon colt à billes, je rentrais dans la maison de mes petits camarades indiens et je tabassais copieusement leur famille avant de les balancer hors de chez eux, prétextant que leur baraque m'appartenait et que s'ils n'étaient pas content ils n'avaient qu'à aller chialer ailleurs, j'étais déjà bien sympa de les laisser installer un casino dans la niche du chien !¹ Un peu de réalisme historique ça ne peut pas faire de mal, mayrde !

Même chose, lorsqu'une fille me proposait de jouer au docteur, elle avait intérêt à avoir VRAIMENT chopé un truc



IRL Portal Gun : Where is your god now ?

intéressant du style malaria cancéreuse du tétanos sinon je l'envoyais direct faire ses besoins "Mais laisse moi à la fin ! Puisque je te dis que tu n'as pas la

fièvre !! Et même si tu avais vraiment la fièvre ça ne se soigne pas avec, je te cite, "mon gros suppositoire" espèce d'ignares !!¹ Ouais, c'est ça, retourne donc dans le casino de tes parents !!¹".



Replique IRL du fusil d'assaut de Mass Effect : Where is your god now BIS ?

Vous comprendrez donc pourquoi, lorsque aujourd'hui j'entends Familles de France & cie prétendre que la plupart des FPS sont des "simulateurs de guerre qui rendent fous les enfants dedans leur tête", je fais comme la courbe : je me gausse !! Bande d'inconscients, les FPS ne sont pas des simulateurs parce qu'ils sont aussi réalistes que Delarue est clean ! Affirmer des choses pareilles c'est aider les terroristes ! Déjà que la plupart des joueurs de FPS à succès ne sont pas les plus brillants de la portée, mais si en plus ils se mettent à croire que leurs roXXor sk1llz à Modern Warfare vont leur permettre de se débrouiller en cas de combat, j'aime autant vous dire que la troisième guerre mondiale sera plus vite finie qu'un coût de

lapin éjaculateur précoce qui n'a pas trempé son biscuit depuis 10 ans !!1

Comme j'aime étaler ma confiture, laissez moi vous expliquer pourquoi les armes dans les jeux vidéo n'ont pas grand chose à voir avec leurs petits camarades IRL même si vous devez déjà le savoir car vous lisez 42 et que vous êtes donc très beaux et très intelligents [/lèche].

Le viseur :

Attention, Renault Master of the obvious : dans la réalité, les militaire n'ont pas de gentil viseur magique qui vole devant eux en permanence pour leur indiquer précisément vers où pointe leur arme, à la place, ils doivent se servir du viseur placé directement au dessus de leur flingue, voir, s'ils veulent se la jouer boîte de nuit, utiliser un pointeur laser. Pour refléter cette réalité, la plupart des FPS ont intégrés un mode de vue "iron-sight" ("Vue métallique" en fromage qui pue) qui consiste en un zoom sur le viseur des armes en lieu et place du flying viseur of doom. Cette vue, qui bouffe presque la moitié de l'écran quand on l'active, contribue à renforcer l'immersion et le réalisme... à un détail prêt.

Observez la vue ironsight en haut à gauche tirée d'un FPS quelconque, rien ne vous choque ? Si vous avez répondu "oui" arrêtez de jouer les fayots, si vous avez répondu "non" placez votre main un doigt en l'air face à vous pour "simuler" un viseur du pauvre. Alignez vous en direction d'une personne, comme si vous alliez tirer dessus. Que remarquez



vous ? Eh oui ! Votre doigt ou votre cible sont flous, vous ne pouvez pas voir les deux nets en même temps à moins, bien sûr, d'être très très proche de votre victime qui doit d'ailleurs être en train de se demander pourquoi vous louchez en la montrant du doigt alors arrêtez ça tout de suite !! Dans la réalité, pour viser, à moins de faire du corps à corps et d'avoir installé un viseur sur votre couteau de combat, il faut soit faire le point en alternance entre le viseur et la cible, soit trouver une sorte de juste milieu bancal, ce qui est peu pratique. Les fusils sniper n'ont pas ce problème grâce à leur lunette.

Donc, si les FPS voulaient vraiment col-

ler à la réalité, ils devraient intégrer cette notion de flou en ajoutant, par exemple, une commande permettant au joueur de régler sa focale. Chose qui ne risque pas d'arriver vu que dans la tête de certains développeurs, le joueur moyen a déjà beaucoup de mal à utiliser les touches avancer et sauter en même temps (Assassin's Creed /taunt).

La visée :

Là encore, il y a un détail qui est très souvent oublié : les micro tremblements de nos mains. Que vous soyez un chirurgien ou un parkinsonien assis sur un lave linge en plein essorage, il est quasi impossible d'y échapper. Ces "vibrations", générées par les mouvements correctifs de nos muscles sous tension, peuvent sembler faibles au premier abord mais elle moisissent considérablement la précision des tirs dès qu'on augmente un peu la distance de sa cible. Cet effet est d'autant plus pervers que plus vous maintenez longtemps vos muscles tendus, plus les tremblements s'amplifient.

Si vous voulez vous convaincre de tout ça, choisissez un pointeur laser (vous savez, le truc qui rend fou les chats et aveugle vos petits camarades), tendez légèrement les bras en avant comme si vous teniez un pistolet et visez un objet au loin en tentant de maintenir en joue votre cible aussi longtemps que possible ? Alors ? Ouais, après une vingtaine de seconde c'est Haïti in da house !!

Dans la réalité, ce phénomène oblige les





- Il fera 15 degrés à Marseille, 6 degrés à Grenoble et des rafales de vent de 80km/h toucheront le nord de la France
- Tu fais chier roger

"Nan mè oseb du ven, g pa peur g pri mon écharpe, LOL !" Ahahaha petit crétin. Pour pouvoir viser avec précision à des distances atteignant 1600m, le tireur d'élite est obligé de prendre en compte la force et le sens du vent ainsi que la distance précise de sa cible pour régler la compensation de son viseur (les petites molettes sur le côté ne sont pas là que pour faire joli), on est donc bien loin du concept simpliste que les scientifiques appellent communément "mettre la croix sur la tête" et qui est la norme dans quasi tous les FPS...

...et heureusement, parce que si à chaque fois que l'on voulait tirer au fusil sniper en multijoueur on devait se coltiner un joueur en binôme je vous laisse imaginer les crises de nerf "T'inquiète je gère, j'ai la météo sur mon iphone, on va roxxer !".

Les grenades :

Bon alors là, attention, je vais ~~enculer des mouches~~ faire l'amour dans les fesses aux mouches. Dans le monde merveilleux des militaires, lorsque l'on parle de "grenade" sans plus de précision, cela signifie que l'on parle de "grenades à fragmentation". Donc, en toute logique, les grenades des FPS sont toutes à fragmentation. Et alors, me direz vous ? Et bien le soucis c'est que les grenades à fragmentation sont ce que l'on appelle des "grenades de défense" pour une raison toute simple : leur rayon d'action est plus grand que la distance maximale à laquelle elles peuvent être lancées, soit, en plus clair, toi y'en a pas avoir assez force dans les bras pour éviter de te faire boiter la face quand la grenade pétera ! Le seul moyen "sûr" pour utiliser de telles grenades est

soldats à faire un choix : soit ils visent et tirent aussi vite que possible pour ne pas laisser trop le temps à leur muscles de se fatiguer, soit ils prennent 15 ans à bien compenser leur tremblote pour être sûr de faire mouche sachant que de tout façon il est quasi impossible d'anticiper ses propres "vibrations". Cet effet est d'ailleurs d'autant plus important que l'arme est lourde (quoique, le fait de caler l'arme contre son épaule dans le cas d'un fusil aide beaucoup, ce sont finalement les armes de poing les plus handicapés).

Dans la plupart des FPS rien de tout ça. Il y a bien les fusils sniper qui déclenchent quasi systématiquement des crises de tremblote mais, pour les fusils mitrailleurs ou les armes de poing, c'est comme-ci notre personnage était coulé dans du béton. C'est d'autant plus amusant que, dans ces jeux, on passe à peut-être tout son temps le flingue pointé en avant histoire de bien se fatiguer les avant-bras, chose impossible en réalité à moins d'avoir remplacé tout son squelette par des poutrelles en acier ! S'il fallait vraiment coller à la réalité, le joueur devrait avoir à appuyer sur un bouton pour lever son arme avant de viser et les tremblements générés par ses muscles s'amplifieraient au fil du temps, mais bon, soyons honnête, ce serait très chiant.

Au pire, si vous êtes un intégriste du réalisme, vous pouvez toujours demander à votre grand-mère de s'agripper à votre fauteuil chaque fois que vous tirez.

Les fusils sniper :

Dans la réalité, sniper est un job globalement chiant. Déjà, vous pouvez oublier l'aventure en solitaire ou, uniquement armé de votre bite et votre calibre 12.7x99, vous dégommez 15 000 Viets tout simplement parce que les tireurs d'élites opèrent en binôme voir en trinôme. Ouais, dans le monde réel chiant vous devez vous coltiner deux boulets mais, attention, ces rabats-joie ont un rôle primordial : l'un d'eux doit couvrir vos arrières avec une mitrailleuse standard (ça évite les backstab humiliants au couteau) et l'autre est une sorte de monsieur météo portable qui doit en permanence relever la vitesse, la force et la direction du vent (probablement en léchant son doigt) ainsi que la topographie générale des environs.



d'être planqué bien sagement dans des tranchées ou derrière un gros mur, les éclats volant trop loin pour espérer s'en sortir en courant dans la direction opposées.

Mais alors, cela voudrait-il dire que tous les soldats de jeux vidéo sont des champions du lancer de poids capable de bazarder des grenades frags suffisamment loin pour être à distance de sécurité ? En fait non, il s'agit juste d'un abus de langage (quand je vous dit que j'allais faire l'amour aux mouches). Les grenades représentées généralement dans les FPS sont en fait des "grenades choc", ou "grenades d'assauts". Contrairement aux grenades frags, elles sont conçues pour ne pas balancer d'éclats partout lorsqu'elles explosent, du coup, seule la zone de souffle représente un danger et cette zone est suffisamment réduite pour permettre même à un gros paralytique des bras de la jeter à bonne distance. D'ailleurs, la fameuse grenade "glace esquimaux" allemande avec son petit bâton qui permet de la balancer super loin est une grenade choc. Oui, vous en avez rien à secouer, je sais :'(

Ça c'était pour la minute vocabular nazi, sinon il y a un détail, heureusement de plus en plus souvent corrigé, issus directement du cinéma et qui fait bien rigoler concernant les grenades dans les jeux vidéo : l'explosion ! Non non non et non ! Une grenade qui explose ne produit pas l'équivalent d'un mini champignon nucléaire ni des flammes de 12m de haut (GTA4) tout simplement parce qu'elle ne contient pas assez de combustible pour alimenter un feu de joie !! Une grenade, quand ça pète, ça fait



juste un vieux flash moche, une fumée blanche/rouge et les gens qui étaient autour apprennent à voler en poussant des cris de marcassin, point.

La gâchette :

Voilà encore un détail qui peut sembler minime mais qui rend pourtant le tir avec une véritable arme et le tir dans un jeux-vidéo très différent. Contrairement

au bouton de la souris, la gâchette est attachée directement à l'arme ce qui implique que, lorsqu'on appuie dessus de façon trop violente ou rapide, on peut pourrir son tir. Sur une souris, à moins d'être un manchot, on peut tout à fait cliquer/tirer extrêmement rapidement sans risquer de faire bouger son arme.

Cet effet est d'autant plus handicapant sur une véritable arme que la gâchette n'est pas "binaire" comme un bouton de souris, il faut la presser sur quelques millimètres avant de déclencher le tir. Du coup, si vous voulez pouvoir tirer directement après avoir visé sans moisir votre ajustement, vous devez utiliser la gâchette un peu comme une pédale d'embrayage, en l'actionnant à la limite du déclenchement pour n'avoir plus qu'une faible impulsion à effectuer pour tirer. En pratique, c'est très délicat à faire et si vous n'avez pas l'habitude vous êtes sûr de tirer par inadvertance avant d'être prêt ("putain t'abuses, j'ai pas encore réussi à calculer le sens du vent, mon doigt est pas assez humide c'est la galère !!"), résultat, en général il faut se contenter de tirer douuuuement sur la gâchette (ou pas si on est Rambo et qu'on se fout totalement de la précision !!). Dans ces conditions, impossible





AND I- E -
WILL ALWAYS LOVE YOUUUUUUUUUUUUUUUUUUU

de transformer une arme de poing en mitrailleuse automatique rien qu'en cliquant comme un parkinsonien en plein tremblement de terre sur sa souris (ne mentez pas, je sais que vous avez déjà essayé).

J'entends déjà les consoleux dire "mouhahaah la honte, les joueurs pc comment vous êtes trop pas réalistes, moi j'ai une gâchette sur ma manette c'est trop comme pour de vrai LOOOL !!!" et je leur répondrais tout d'abord en leur crachant au visage que j'essuierais juste après en me confondant en excuses parce que bon, je suis quand même une petite merde parce qu'il n'y a vraiment pas de quoi être fier quand on joue à des FPS sur console, ensuite en leur faisant remarquer que, malgré les apparences, le problème avec la gâchette des manettes est strictement identique. Quel que soit la forme du bouton, comme les mouvements de la manette n'ont de toute façon aucun impact sur les mouvements de votre arme dans le jeu (exception faite des manettes Wii mais dans ce cas je ne ferais pas que vous cracher dessus), on reste loin de la réalité !

Les silencieux :

Sûrement une des plus grosses aberrations concernant les armes à feu. Que ce soit au cinéma ou dans les jeux-vidéos, les silencieux sont représentés comme des tubes magiques capables de faire passer le bruit des turbines d'un A380 pour le doux glissement d'un avion en papier. C'est bien simple, apparemment il suffit de coller un silencieux sur n'importe quel gros flingue pour faire croire à

l'adversaire qu'il est attaqué par une tribu de papous armés de sarbacanes "*phtû phtû*". Le plus beau c'est que le silencieux peut être à peu près n'importe quel objet de forme cylindrique (tube en métal quelconque, saucisse de Francfort, rouleau de PQ, anus de chat, etc...), et qu'en plus il fonctionne avec n'importe quelle arme (pistolet, fusil à pompe "no country for old men" et probablement lance roquette si on les laisse continuer).

C'est totalement n'importe quoi ! Si on y réfléchit un peu on se rend vite compte de l'impossibilité de la chose. Une arme qui fait feu cela représente entre 140 et 150dB (pour une arme de poing), un bruit capable de rendre sourdique n'im-

porte qui. Comment voulez vous qu'un simple tube en métal de quelques centimètres parviennent à faire disparaître totalement ce genre de bruit quand un fraking mur en béton de 20cm n'empêche pas d'entendre les basses de votre crétin de voisin qui écoute Lorie à fond "des calins des bisous moi j'en veux tous les jooOOOOOUURS !! Mais la ferme ou c'est ta face que je viens câliner à coup de rangers enfoiray !!!!!1" ?

En réalité, les silencieux ne parviennent que très très légèrement à étouffer le bruit d'un tir d'arme, une 20ème de décibels tout au plus. Or, mon incroyable maîtrise en mathématique théorique me permet d'affirmer que -20dB sur une arme qui en fait 140 c'est égale à vachement beaucoup de bruit quand même !! Mais alors, quel est l'intérêt d'un tel dispositif si on ne peut même pas l'utiliser pour prendre d'assaut tout seul une base ennemie ?? Simple, même s'il n'étouffe pas véritablement le son, le silencieux rend le bruit du tir plus "*diffus*" et donc beaucoup plus difficile à localiser ce qui peut être très pratique pour un sniper qui n'a pas envie de passer son temps à se déplacer entre chaque frag. Bref, on est loin de James Bond.

En tout cas, grâce à ça, j'en suis maintenant sûr : les gardes dans les jeux d'infiltration, en plus d'être aveugles et atteints d'une forme aiguë d'Alzheimer (ils ne cherchent jamais une personne qui attaque leur base plus de 2mn), sont sourds comme des pots ayant suivi un



concert de Metallica à côté d'une enceinte. Pour ne rien gâcher, ils sont également extrêmement naïfs vu qu'ils ne s'inquiètent jamais, même lorsque leurs petits camarades disparaissent les uns après les autres (Commando est un must pour ça), "bof, pas de soucis, c'était moule frite à la cantoché, ils ont dû se choper une fulguro gastro".

Les UZIs :

Les UZIs c'est un peu les Caliméros des armes à feu. Dans à peu près tous les FPS, ces petits pistolets mitrailleurs sont présentés comme de vilaines pétoires, imprécises qui distribuent leurs balles n'importe où à la vitesse de la lumière "preuteupreuteupreut *chargeur vide *preuteupreut", ce qui est, bien entendu, complètement faux sinon je n'en parlerais pas.

Dans le monde de la réalité, les Uzis tirent moins vite que leurs alter ego virtuels mais ils compensent cela en étant parmi les pistolets mitrailleurs les plus fiables et précis qui existent. Pour ne rien gâcher, on peut en utiliser deux en même temps et du coup tirer comme une mayrde pour faire jeux vidéo. On est donc loin de la pauvre arme pourrîtes que l'on s'empresse de tromper avec la première HK-47 qui nous fait de l'œil.

Là où c'est intéressant c'est lorsque l'on cherche à comprendre pourquoi les développeurs représentent ainsi ces armes. Après tout, ils ne sont pas plus débile qu'un autre et vu l'avalanche de FPS qui existent il doit quand même bien y avoir



un pinpin qui a remarqué l'erreur ? En fait, la réponse est assez simple, les jeux vidéo, même ceux se voulant réalistes, ne cherchent pas à simuler la réalité mais plutôt à simuler ce que les croyances populaires prennent pour la réalité ce qui est très différent. Hors, dans l'imaginaire populaire, les Uzis sont les armes utilisées par les gangsters pour faire leur fameux drive-by (aka : tirer depuis une voiture avant de se barer vite fait, rien a voir avec une bouffe au mac-do). Comme dans les années 80 ces drive-by étaient réalisés avec plusieurs tireurs armés de pistolet mi-

trailliers Uzi qui arrosaient sans vraiment se soucier de viser, on a fini par considérer ces armes comme imprécises et tirant extrêmement rapidement. Bref, les gangsters c'est rien que des enfoiray qui ont moisi nos beaux jeux-vidéo !!

Les shotguns :

Je sais que je vais rendre triste beaucoup de personnes en disant ça mais, il faut se rendre à l'évidence, les shotguns ne sont pas les armes ultimes que les FPS nous montrent. Dans les jeux, ces armes sont censées être le top du top pour les combats rapprochés, déchiquetant les armures comme s'il s'agissait de pain d'épice et atomisant les vilains planqués honteusement derrière des murs avec un bonus +12 aux dégâts critiques si le vilain est un zombie. Dans la réalité, les balles tirées par les fusils à pompe ont un très faible taux de pénétration (ce n'est pas sale) et, à moins d'être vraiment au corps à corps, leurs tirs ne traversent ni murs ni armures. A vrai dire, les shotguns sont même utilisés par les groupes d'intervention pour leur excellente capacité à ouvrir des portes bloquées sans pour autant tuer les personnes qui pourraient se trouver derrière (dès fois qu'un terroriste facétieux ait utilisé un otage comme cale porte). Bref, le shotgun est un vulgaire pied de biche amélioré, ça casse le mythe.

Bon, bien sur, j'exagère un peu, les fu-



sils à pompe restent des armes très dangereuses, ne serait-ce que pour tuer un zombie en lui ouvrant une porte un grand coup dans la gueule, mais on est loin des engins de destruction massive que l'on trouve dans les jeux-vidéo. La encore, comme pour les Uzis, les développeurs ne font que donner aux joueurs ce qu'ils demandent et comme dans l'imaginaire populaire, fusil à pompe = Arnold Fucking Terminator, ils ont tendance à en faire un petit peu trop.

Conclusion :

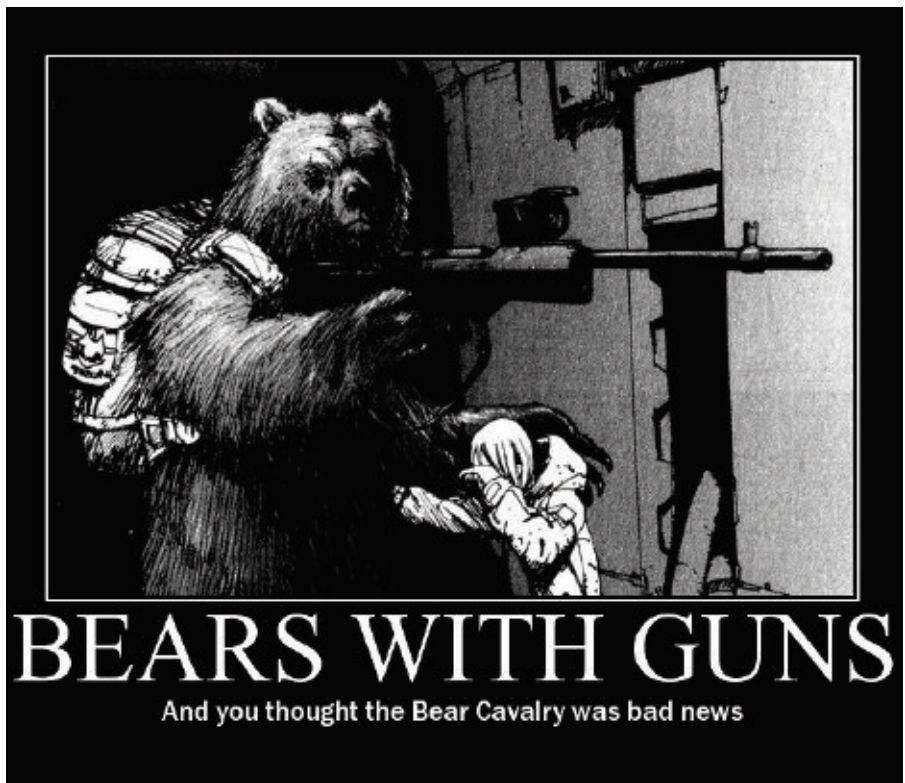
Comme on pouvait s'y attendre, les armes dans les jeux vidéo sont très différentes de la réalité car leur finalité n'est pas d'émuler ce qui se passe en vrai mais plutôt de simuler ce que nous croyons qu'il se passe en vrai sans pour autant détruire tout plaisir de jeu. En plus clair, vu que je me suis perdu dans ma propre phrase, **le but n'est pas d'être vrai mais de sonner vrai sans être chiant** et heureusement parce que dans le cas contraire nous jouerions tous à America's Army ce qui aurait un effet laxatif certain.

Histoire de finir cet article en chanson,

je citerais un auteur célèbre, connu notamment pour son vibrant hommage aux plaques de verglas avec son titre "*laisse pas trainer ton fil si tu veux pas qu'il glisse*", qui a dit une chose très juste à

propos des armes à feu "*boom boom bang bad boy pose ton gun boom boom bang bad boy*". ■

CerberusXt



La minute ours

Ou comment faire du remplissage à deux roubles





Minecraft

Mine, Craft, KILL !

Puisque c'est un numéro spécial armée, je présenterai donc en toute logique un jeu pacifique (ou presque, on peut y passer des heures sans commettre un seul meurtre virtuel). Comment décrire Minecraft ?... Tu te rappelles des Lego de ton enfance ? Les heures que tu as passé à essayer de construire les structures les plus improbables en essayant de défier les lois de la physique et en échouant lamentablement. Imagine retenter l'expérience, en ajoutant des Zombies, du Crafting et une vue FPS : on a Minecraft, un jeu de survival bac-à-sable où quasiment tout est possible, le tout dans un paradis cubiste. Tous tes rêves les plus fous de défonçage d'arbres à mains nues, de massacre d'araignées géantes à l'épée de bois et d'exploration de terres inconnues et infinies vont devenir réalité. N'est-ce pas ton seul souhait que de t'échapper de ta vie de bureau ou de ton collège avec des profs cro cro méchants ? Tout ce que tu veux n'est-ce finalement pas de te trouver une colline, creuser un trou dedans, poser une torche, un établi, et un four dans un coin et qu'on te fiche la paix ? Alors Minecraft est fait pour toi, lecteur !

Tour d'horizon

Toujours en version Alpha, ce jeu est le jeu que vous avez toujours attendu sans le savoir. Bien sûr, il est buggé, mais le soutien est à la hauteur de l'investissement (10€) : une mise à jour par semaine, au moins ! Cet achat te permettra enfin de prouver à ta mère que les jeux vidéos ne sont pas que des simulateurs de meurtres : enfin l'occasion de justifier vos 25 heures par jour passées sur le PC ! Mais il te donnera aussi la possibilité de frimer en soirée : "Moi j'ai un château entouré de lave et



de cactus". Quoi de plus badass ? Oui, avec des requins surmontés de sentry-guns ça serait mieux, mais chut, lecteur... Quoi, tu me demandes en quoi consiste ce jeu ? Ma présentation ne te satisfait donc-t-elle pas ? Bon... d'accord, je m'y mets. Ah ça, on n'aime plus les introductions qui savent ménager le suspense, forcément ma brave dame ! forcément ! génération zapping ! génération Facebook ! Ahem.

Minecraft ? C'est simple : tu lances une partie, tu te réveilles sur une île - ou continent ? - créée aléatoirement de manière procédurale et potentiellement infinie (pouvant aller jusqu'à 5 fois la taille de la Terre) et tu commences à taper sur des arbres pour en faire des armes. A MAINS NUES. Bien sûr il faut passer par la case wiki pour connaître les recettes d'armes et autres, mais une fois ce stade passé, on retourne au matraquage

LIENS UTILES

- Tuto basique : <http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?f=35&t=19065>
- Tuto avancé : <http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?f=35&t=17021>
- Lien du wiki, section crafting : <http://www.minecraftwiki.net/wiki/Crafting>
- Tous les bâtiments qu'une bonne map devrait avoir : <http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?f=35&t=14998>
- Tuto sur la redstone : <http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?f=35&t=27519>
- Machines à tuer des monstres : <http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?f=35&t=15282> (fonctionne apparemment moins bien depuis l'Halloween Update)
- Blog de Notch, le créateur du jeu, avec plein d'infos sur les updates : <http://notch.tumblr.com>
- Fansite en français : <http://minecraft.fr/>

d'arbres TOUJOURS A MAINS NUES. Tu vois un mouton, FRAPPE-LE, tu récupères de la laine. Un cochon (ô combien expressif), PAREIL, un steak qui tombe. Une vache ? HOP du cuir. Cite-moi un jeu où on peut faire tout ça, je te mets au défi ! Avec ces ressources durement amassées, tu commences à créer n'importe quoi, un bateau, une armure de cuir, des tableaux pour accrocher aux murs, des petites clôtures. "Oh mais c'est comme Les Sims !" "Non."

Rapidement vous savez construire de quoi détruire les blocs de pierre et de terre, et vous vous faites une grotte pour passer la nuit. C'est ça, Minecraft. Car à la nuit tombée, une fois cette magnifique lune carrée haute dans le ciel (je vous l'avais dit, Minecraft est un vrai paradis cubiste), les monstres arrivent. Les zombies sont faciles à avoir à l'épée, ils sont lents; mais les araignées géantes, c'est une autre histoire, elles sont rapides, et ELLES SAUTENT ! Impitoyables, ces bêtes-là. Ensuite, dans l'ordre de difficulté viennent les Creeper. Des méchantes bêtes informes et discrètes (pas un seul son) jusqu'au moment où, quand juste derrière vous, elles émettent un léger "SSSSSSSSSS", alors votre cœur se soulève, votre vie passe devant vos yeux et elles explosent. One shot presque garanti (alors oui, on pourrait me dire que les Creepers sont les pires

des créatures de Minecraft, mais ils ne sont rien face au dernier, et pas des moindres,) le squelette. Cette créature est la pire raclure d'égout jamais créée ! Il lance des flèches à tête chercheuse infligeant deux cœurs de dégâts (soit 1/5 de la vie totale) et sait prévoir vos déplacements ! Les mots ne suffisent pas pour décrire l'enfer que peut vous faire vivre cette créature. Seule l'expérience pourra. Je ne parle même pas des rares

et presque hypothétiques SQUELETTES MONTÉS SUR DES ARAIGNÉES GEANTES ! Ainsi donc si tu as acheté Minecraft pour vivre une partie de plaisir dans un jeu facile, achète-toi plutôt un jeu vraiment facile, comme Tintin au Tibet ou n'importe quel Gears Of Wars en mode Insane, ou alors jouez en mode Peaceful. Le mode Peaceful de Minecraft est le pendant de l'Action Replay sur Gameboy; activable n'importe quand, il vous fait remonter vos cœurs et disparaître tous les ennemis. Effet secondaire : fait aussi disparaître toute impression de challenge. À n'utiliser qu'en dernier recours.

Vous combattez donc la nuit, construisez le jour, tour à tour Batman et Bob le Bricoleur, que demander de plus ? Du craft ? Non, ça serait trop beau. Eh bien sors de ton doux rêve, lecteur, car, non content de te réveiller sur une île déserte dans un monde infini et unique et de pouvoir explorer jusqu'à plus soif, Minecraft te permet de crafter les objets les plus insensés ! Une boussole, des rails, une épée en diamant, des blocs de verre: qu'ont en commun ces objets en plus de leur SUPER DOUCEUR ? Ils sont tous craftables dans Minecraft. C'est ainsi que sont possibles les plus folles montagnes russes, les plus grandes piscines de lave en fusion, les plus longues chevauchées à dos de cochon... Vous l'aurez compris, on peut tout faire, dans Minecraft. Bon, peut-être pas tout, tout, mais au rythme où vont les updates, ce niveau risque d'arriver plutôt rapidement.



Survivre

A screenshot from the game Minecraft showing a small wooden house with a red roof and a wooden door, situated in a lush green environment with trees and a body of water. The player's health bar is visible at the bottom.

Un petit aperçu d'une de mes maison

Une fois les poches pleines de fer et autres diamants (l'or est inutile, aussi



HALLOWEEN UPDATE

Le 31 Octobre dernier est sortie cette mise à jour. Je vais passer rapidement dessus car elle a apporté autant de bon que de mauvais, et va donc sûrement bientôt être patchée. En premier lieu, cette update a ajouté l'Enfer. Accessible par une porte en obsidienne, on s'y balade dangereusement, se faisant attaquer par des monstres géants lanceurs de boules de feu. Le bon côté c'est qu'un pas dans ce monde correspond à 16 dans l'autre ! C'est donc un moyen efficace pour voyager plus rapidement. Seulement il est pour l'instant encore très buggé : quand on y meurt on perd toutes nos affaires, et les portails apparaissent un peu aléatoirement de façon bizarre...



Pour fabriquer un portail : construire un rectangle d'obsidienne avec un trou de 3x2 - les angles sont facultatifs - puis enflammer une des pierres du bas.

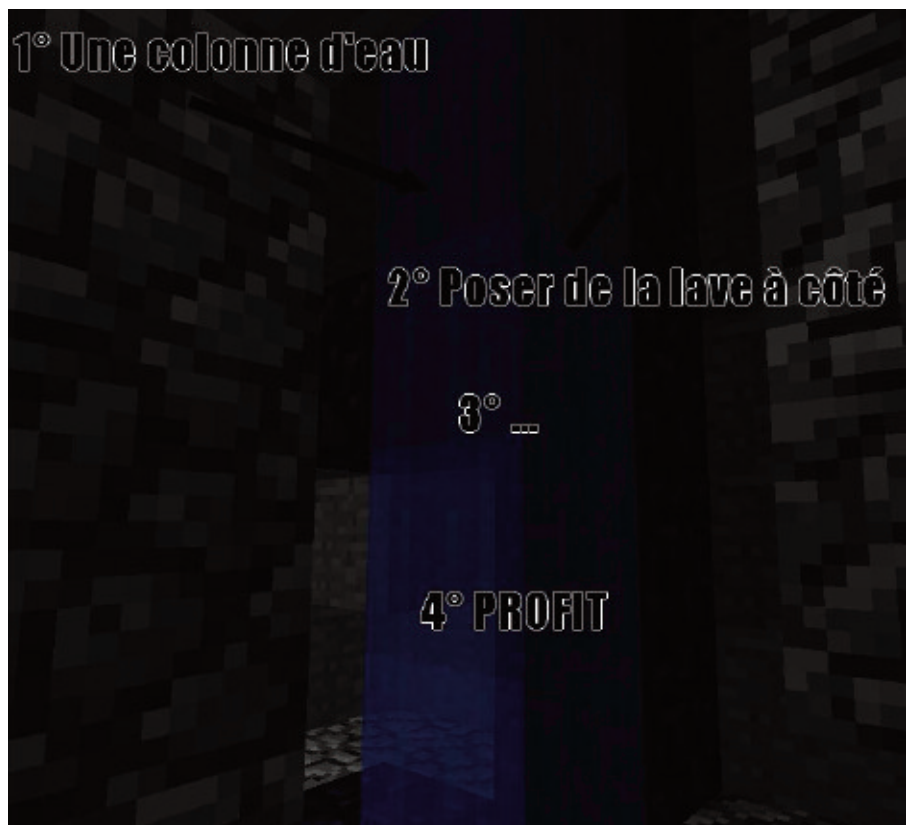
Cette update a aussi implémenté les biomes : les maps créées ne sont plus uniformément neigeuses ou non-neigeuses, on peut maintenant avoir un morceau de désert, un autre de montagnes, un autre de forêt profonde, un autre de toundra... Beaucoup plus de diversité, donc. A noter que ces changements ne sont valables que sur les nouvelles maps créées après l'update.

faible que du bois), il est temps de créer une épée pour se défendre contre les monstres et, surtout, aller en chasser à la nuit tombée ! Les creepers sont la cible principale, ils lootent de la poudre à canon qui permet de crafter de la TNT. Pour en venir à bout, la meilleure technique d'attaque est le hit and run. En effet, comme ils explosent dès qu'on s'approche un peu trop, il faut taper, se reculer, taper, et recommencer jusqu'à ce que mort s'en suive. Une petite astuce : si vous vous faites courser par des monstres, la meilleure technique est de se cacher dans un arbre : il vous suffit de vous mettre sous un arbre, lever la tête, enlever deux blocs de feuilles, puis empiler des blocs de terre sous vos pieds jusqu'à ce que vous vous retrouviez à la place des deux blocs de feuilles en moins. On peut ensuite voir tous les monstres sans être atteint, protégé par de solides blocs de feuilles. Au lever du jour, les zombies et squelettes brûleront, contrairement aux creepers et araignées, pour détruire ces derniers il faudra faire en sorte qu'ils sortent de notre champ de vision en partant le plus loin possible. Bien, maintenant que tu sais

comment survivre, il est grand temps de te mettre à construire !

Construire : travail, famille, patrie

La première chose à construire est bien évidemment un abri. La seconde, en revanche, n'est pas aussi évidente à trouver : un abri de la mort qui tue. Mieux, donc. Comment réaliser un bon abri de la mort qui tue, me demanderas-tu ? La première chose qu'il faut, en plus de tous les éléments d'un abri normal, c'est de la lave. Facilement trouvable en souterrain, on peut la prendre dans un seau, genre, comme ça. Une fois les douves de lave faites, plante des cactus, ça en jette, et ça peut tuer les monstres qui seraient assez inconscients pour s'aventurer sur les terres d'un paysan/minneur minecraftien avisé. Un autre élément essentiel de la parfaite baraque de la mort, c'est les démonstrations de richesse : placez partout des établis, des fours, quitte à en paver le sol (astuce pour cacher des objets rares, d'ailleurs : un four placé sur le sol dans une grotte, invisible, et un clic droit dessus permet de révéler ce que tu y auras mis). Une cascade fait aussi toujours bon effet, un petit seau d'eau lâché en hauteur fera l'affaire. Mais ce qui est encore mieux, c'est un rideau de cascades, avec une grotte cachée derrière, déjà plus impressionnant ! Et pourquoi pas une fontaine d'eau infinie ? Creuse un trou de 2 blocs sur 2, et de 1 de profondeur, remplis le de deux seaux d'eau à deux coins opposés, et voilà, une fontaine d'eau in-



A pixelated, blocky representation of a pink pig standing on a green field, characteristic of the Minecraft game. The pig is constructed from light pink and white blocks, with a simple, friendly expression. It has a large, rounded body and small, stubby legs. The background is a green field with a subtle pattern of darker green blocks, suggesting grass. The overall style is reminiscent of early 3D computer graphics or indie games like Minecraft.

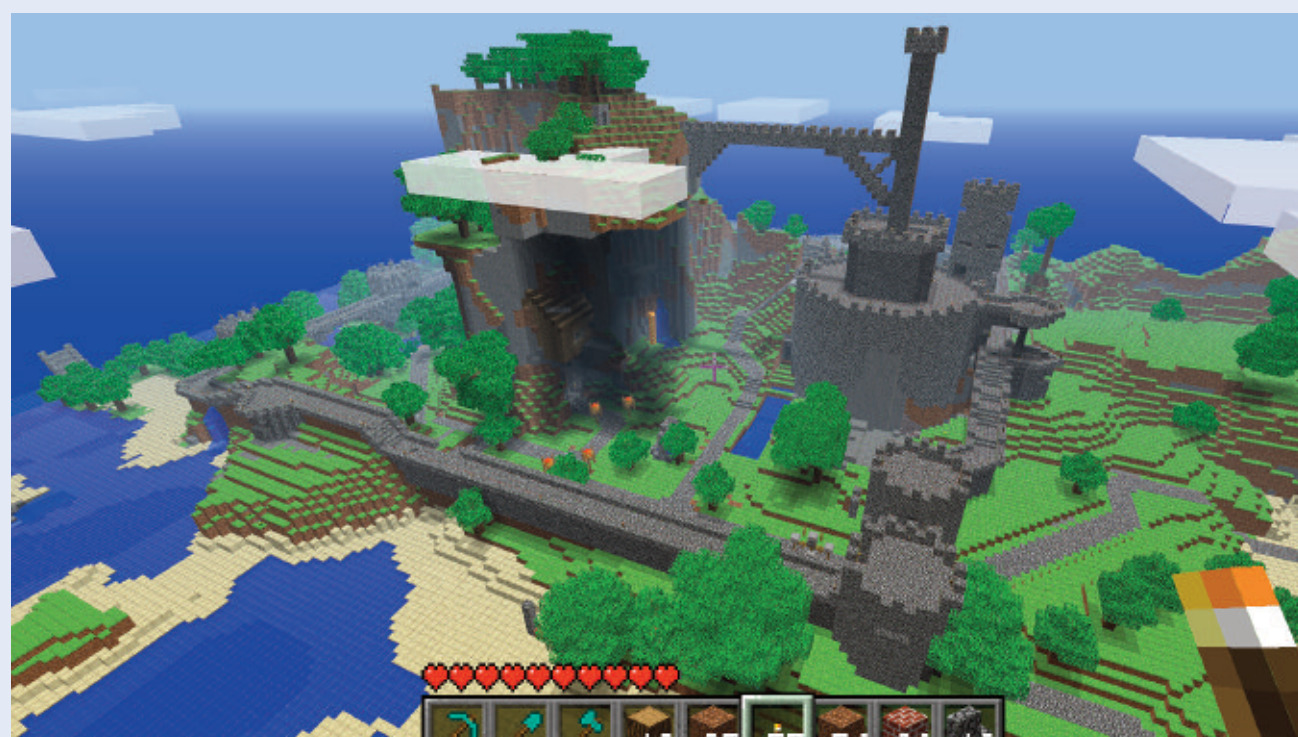
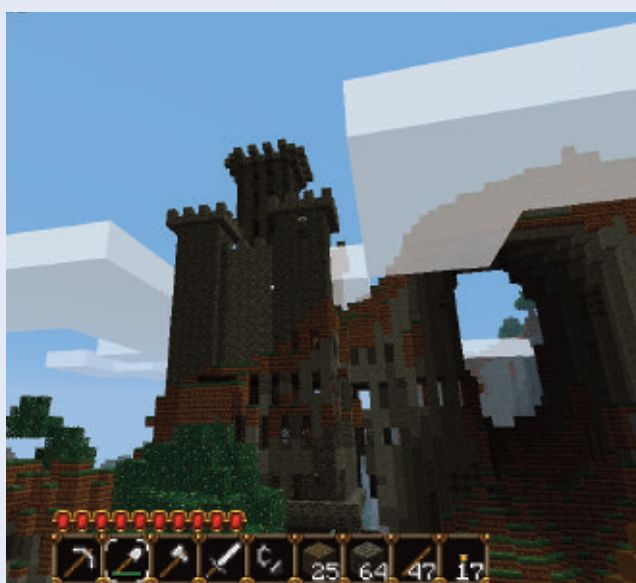
sorti des années 90 niveau graphismes, mais pour un monde quasiment infini, c'est déjà pas mal. Sur tout qu'il faut garder à l'esprit que le jeu n'en est qu'au stade d'alpha, il est updaté chaque semaine et fait l'objet d'un soutien tout particulier du créateur, Notch. ■

[illegible]

- 44 (42lemag.fr) -

GALERIE DE CRÉATIONS MINECRAFT

DÉCOUVERTE





Jarhead

Un film de guerre sans action

Tiens, et si je me contentais de citer la première phrase du début-début ? : *"C'est l'histoire d'un gars, il tire avec un fusil de sniper pendant des années. Puis il va à la guerre. Puis il rentre chez lui et range le fusil. Et il s'aperçoit que, quoi qu'il fasse : aimer une femme, construire une maison, changer une couche... Ses mains se souviennent du fusil."*

Le film raconte le quotidien de jeunes marines, engagés pour diverses raisons, mais principalement parce qu'ils cherchaient leur place dans la société. Ils ont été entraînés et préparés à tuer, et sont envoyés en Irak, pendant la guerre du Golfe. Il y a juste un petit problème : y'a pas d'ennemis. On ne les envoie jamais se battre au front.

D'où ça vient ?

Dans leur vocabulaire spécifique, les marines se nomment eux-même des "Jarhead", à cause de leur coiffure en brosse, qui leur donne une forme de bocal. C'est aussi une manière de suggérer qu'ils n'ont pas grand-chose dans le crâne au départ. Mais ça se remplit au fur et à mesure, par le conditionnement et l'entraînement. En français, on dirait "cruche", mais nous, on l'utilise plus pour les blondes que pour les militaires.

L'histoire est tirée d'un livre au titre éponyme, écrit par Anthony Swofford, un ex-marine racontant son vécu. Le film est raconté de son point de vue, avec la super technique de la voix-off-que-en-fait-c'est-le-héros-qui-parle-depuis-dedans-sa-tête. Pas très original comme astuce, mais quand c'est fait avec des phrases qui fennequissent de la poutre, ça fonctionne bien. (cf. Fight Club).

Le "message" du film (oui, il y a toujours des messages dans les oeuvres d'art, un



peu comme dans Outlook), c'est de raconter la réalité de la guerre du Golfe. Car au départ, elle a été présentée comme une guerre "parfaite" (surtout dans les médias américains). Sans civils morts, sans destruction inutile, avec juste la petite bombe qui va bien, là où il n'y a que des soldats méchants. Eh bien c'est pas tout à fait la réalité, en particu-

lier concernant les séquelles psychologiques.

Bouts de machins non-naïfs.

Jarhead est un film qui n'a pas vraiment de fil conducteur ni d'intrigue. La plupart des scènes qui le composent n'ont pas de relations de cause-conséquence entre



Swofford au lendemain de sa cuite de Noël, face à son sergent-chef (Jamie Foxx)

elles. Tout est simplement mis bout à bout, dans un ordre plus ou moins arbitraire. Ça a l'air chronologique, mais ça pourrait ne pas l'être.

Ce type de narration n'est pas spécialement révolutionnaire, on le retrouve dans plein d'autres films : *Paris, Fauteuil d'orchestre*, *les Vacances de Monsieur Hulot* (note pour plus tard, faire un article sur l'immensissime Jacques Tati), ou encore *Le Battement d'Ailes du Papillon* (aussi appelé "*Amélie Poulain 2*" chez nos amis Coréens, mais tout le monde s'en fout).

A ma connaissance, cette narration "patchwork" est surtout utilisée dans des films racontant le quotidien confortable de personnes banals, saupoudrés de "petits plaisirs simples de la vie", et de "détails magiques qui vont changer votre existence". C'est une narration assez naïve (Ceci n'est pas une insulte, on a le droit de faire des films cuculs, pour offrir un moment sympa aux spectateurs). Sauf que pour *Jarhead*, l'histoire est tout sauf naïve. D'ailleurs, le titre complet, c'est "*Jarhead : la fin de l'innocence*".

Exemple de scène bizarre qui ne se raccroche à rien.

Le sergent ordonne à ses hommes de prendre une pilule anti-attaques bactériologiques, et leur fait si-

gner une décharge, car celles-ci n'ont pas vraiment été testées. Certains marines protestent, des répliques bien classe fusent, du style "*Je bouffe cette pilule, et demain, mon anus se retourne et se met à me parler !*" Mais ils finissent tous par l'avalier, sauf un qui la recrache.

Après ça, on pourrait s'attendre à ce qu'il y ait une attaque de gaz-chimie-radioactivité-nucléaire, et ils survivraient tous, sauf un. Ou au contraire, ils chopperaient tous une maladie bizarre, et se diraient "*Fuck ! C'est à cause de ces fucking pilules !*"

Eh bien non. Rien de tout ça. La suite ne fait plus jamais référence à cette scène. Et le film est garni de ce genre d'étrangetés.

L'impression que donne cette narration patchwork-subjective, c'est qu'Anthony Swofford ne comprend rien à ce qui lui arrive. Il est ballotté d'un endroit à un autre, d'une scène à une autre, sans qu'il soit capable d'extraire un fonctionnement global de l'opération militaire à laquelle il participe. Un pion déplacé ici ou là.

Enfin, pas exactement "déplacé". Il a été posé, puis oublié. Car, comme l'indique le sous-titre de cet article, c'est un film de guerre auquel il manque toutes les scènes classiques, tous les codes liés à ce genre. Le héros ne tue pas de méchants par paquets de trouze, il ne sauve pas de pauvres civils veufs et/ou orphelins, il ne pénètre pas tel un ninja dans un bâtiment truffé d'ennemis pour dé-



Foot américain dans le désert en combinaison MBC.



Une référence assez évidente à Full Metal Jacket

jouer les plans d'un dictateur fou, il ne désamorce pas des bombes, ne neutralise pas des batteries de missiles, ne délivre pas son vieux compagnon d'armes et ami de toujours, qui a résisté aux pires tortures sans jamais rien avouer. Il ne fait rien de tout cela.

Mais alors, il se passe rien ?

Bien sur que si ! Contrairement à ce qu'indique le sous-titre (haha, je suis

LOL quand même), il ya des scènes d'actions. Mais elles ne montrent pas des marines contre le reste du monde. Elles montrent les marines entre eux. Ils jouent au foot, se saoulent la gueule, s'entraînent, chialent parce que leur copine les trompent, se battent, pétent les plombs, ... Dans tout le film, on voit très peu d'Irakiens. (D'ailleurs il a pas du tout été tourné en Irak, mtlmsf). C'est l'absurdité de la situation de ces marines qui est au centre du film, pas leurs actions,

qui ne sont que des "effets de bords" de cette absurdité.

Conclusionning

C'est un film qui m'a laissé une impression bizarre. La première fois que je l'ai vu, j'ai pas tout à fait pigé la fin. Swofford rentre chez lui, et je me suis dit : "Cool. Maintenant il peut faire ce qu'il veut. Il en a chié pendant plusieurs mois, mais il est rentré vivant, et tout va bien. Il est libre." D'ailleurs, on voit tous ses potes marines mener chacun leur vie comme ils veulent. L'un est cadre dans une boîte, un autre s'occupe de ses gamins, un troisième va aux putes, ...)

Sauf qu'en fait, Swofford est pas "libre". Son conditionnement de marine, son attachement à son fusil de sniper, et à tout ce qu'il a fait dans le désert, fait qu'il ne peut plus penser à autre chose. Et c'est là où je me dis que l'entraînement des marines doit vraiment être particulier, parce que j'arrive pas du tout à m'imaginer comment on peut en arriver à un tel point d'obsession.

Donc ce film envoie du bois, chopez le quelque part, et regardez-le. ■

Récher

LES GENS BONS DE JARHEAD

Jake Gyllenhal. Il joue le personnage principal. L'acteur est classe, voili voilà. Et si j'ai bien tout suivi, il a chaussé des baboues pour nous faire le Prince Of Persia.

Le réalisateur Sam Mendes. Ceux qui ont vu American Beauty reconnaîtront sa façon de voir l'humain comme "une matière de travail artistique". (Je sais pas comment exprimer ça de manière plus claire, sachez juste que ça ne signifie absolument pas qu'il sculpte des pyramides du Louvre en morceaux de viande). J'ai bien aimé American Beauty, car chaque personnage y est très détaillé, dans sa façon de se comporter, dans ses rapports avec les autres, etc. La narration y est moins décousue, car il y a une vraie histoire à raconter. Mais on retrouve un peu cette idée de petites scènes, passants d'un personnage à un autre.



"On va botter le cul à Soddome Hussarde"

Chris Cooper, jouant le colonel "Je sens que je commence à avoir une érection" Kazinski. Du bon bourrin. Fun fact : lui aussi a sévi dans American Beauty, tenant le rôle d'un militaire à la retraite, avec des couilles de 4 kilos chacune. Ça pourrait tout à fait être le même personnage que dans Jarhead, mais à un autre moment de sa vie. Je sais pas si c'est un clin d'oeil fait exprès, ou si c'est parce que y'a pas meilleur acteur pour faire des vieux bidasses badass. J'imagine que Chris Cooper sait jouer autre chose, mais je ne connais pas le reste de ces prestations.



Assalakiss Fett

On va la lui faire !!

En ce numéro spécial "armée", j'ai le privilège de recevoir un personnage ayant fortement marqué l'histoire d'une galaxie lointaine, très lointaine, il y a longtemps, très longtemps.

Personnage souvent dans l'ombre mais néanmoins primordial dans le déroulement des événements, on ne l'a pour ainsi dire jamais vu, du moins pas directement.

Je reçois donc aujourd'hui pour vous monsieur Assalakiss Fett.

■ M Fett bonjour.

■ Bonnnjouuuuuur !!!

■ ... Vous semblez plein d'enthousiasme, ça fait plaisir à voir.

■ Bah pour sûr, pour une fois que c'est de moi qu'on parle et pas de Jango ou Boba, ça m'fait bien plaiz !!! Tout ça parce que ces 2 ploucs sont apparus quelques fois à l'écran, on oublie tout de celui par qui tout a commencé.

■ C'est-à-dire ?

■ Nan mais vous croyez sérieusement qu'avec le pognon que je me suis fait sur Kamino à créer les techniques de clonage



La classe. On l'a ou on l'a pas.



**Science
Hell Yeah !!!!**

j'allais me casser le fion à prendre des risques et à faire la pucelle maquillée pour la télé ?

■ J'avoue ne pas tout suivre.

■ Béh trou d'balle, je suis la source, l'original, le modèle quoi ! Jango, c'est ma doublure cascade, un des 1ers clones en développement standard, comme Boba par la suite, pas comme ces saloperies de conserves en costumes blancs.

■ Queuhoua ? Vous voulez dire que Jango et Boba sont des clones ? Pour Boba je le savais, mais Jango, j'étais persuadé qu'il était le modèle pour tous les autres.

■ Mais que vous êtes couillons les journalistes... Pendant que c'te marionnette occupait tout le monde, moi j'en ai profité pour voyager et aller refaire le brushing à quelques espèces protégées par les lois galactiques. Du braconnage hardcore yeah !!!

■ Hein ? Mais euh... Vous avez quel âge ?

■ Qu'est ce que ça peut te foutre ?!?

■ Nan mais c'est pour comprendre pourquoi vous paraissez si beau si jeune si votre ramage se rapporte à votre plumage...

■ Oué c'est bon. J'ai 1359 ans dans 2 jours.

■ oO Mais, mais, comment est ce possible ? Vous êtes apparenté aux terriens pourtant ?

■ Si j'ai mis au point les techniques de clonage avec les girafes de Kamino, tu crois pas que j'ai pu aussi mettre au point des trucs marrants genre des caissons de jouvence et autres, hein, pécord ?

■ Haaaaannnnn, c'te feinte !!!! Bon bein euh, bon anniversaire un peu en avance alors. Vous avez prévu quelque chose pour fêter ça ?

■ Mes droïdes sondes m'ont rapporté la localisation d'une planète nommée Aiur sur laquelle traîneraient quelques boueux qui se battent avec des lampes torche. J'verrai si je vais là bas où si je vais looter encore quelques armes marrantes sur les planètes de chasse des Prédateurs.

■ Vous avez combattu des Prédateurs ?

■ Combattu c'est un bien grand mot. Disons que je leur ai refait la rondelle façon chou-fleur mouhahahhah !!!

■ Mais avec ces aptitudes comment cela

se fait-il que vous ne soyez pas intervenu dans les grands conflits galactiques dans ce cas ?

■ Pourquoi faire ? Les rebelles ils avaient pas un radis, et l'Empire, ils payaient tellement mal qu'il fallait 25 justificatifs pour les notes de frais, alors ils pouvaient bien aller se faire foutre !!!!

■ Donc j'en déduis qu'en plus d'un chasseur, vous êtes un mercenaire.

■ Ouuuuh attention c'est plus subtile. Je suis un chasseur pété d'oseille grâce au clonage, mais un mercenaire bénévole.

■ Mais vous venez de dire que vous n'êtes pas intervenu parce que ça payait pas ?!?

■ ... Je suis pas mère Thérèse non plus hein, pis y avait l'autre bot à ma place. Moi j'interviens quand ça me plaît, et c'est tout.

■ Mais qu'est ce qui vous motive aujourd'hui dans la vie ?

■ Le cul de ta sœur.



Angry predator is angry



1242 ans, ça se fête



Wanted
~~Dead or Alive~~ *Réglé.*
A. Fett

diablement impropres à la vie, il n'y aura, un jour, plus personne dans l'univers, même vous n'y survivrez pas.

■ Bah justement !!! Fini de papoter, j'ai des courses à faire, ce soir c'est soirée cochonnes et tartiflette à la maison, alors tu m'excuses, mais là j'y vais.

■ Mais j'ai encore des questions...

■ Ouais mais bonhomme, si tu veux pas que je te noue les bras autour des jambes, tu vas faire comme si j'y avais répondu. Allez, tchao, à la r'voyure !!!

■ Euh au revoir M Fett... ■

obi



Madame Fett, de son prénom Cella



Meanwhile, in North Korea

Bouhahahha !!! Mais fait pas c'te tête je déconne... En gros aujourd'hui, y a plus que les trucs à adrénaline qui me font tripper, et vu tout ce que j'ai vu, me faut du lourd pour en ressentir un minimum.

■ Comme par exemple ?

■ Pour mes 1242 ans, mes potes se sont cotisés pour un chouette truc. Ils m'ont bandé les yeux, et ils m'ont embarqué dans une navette rapide. Et ces connards ils m'ont parachuté sur une nuée Zerg avec pour seul équipement une boule de bowling. 'Tain quand j'y repense, c'te rigolade !!!

Y avait des pattes d'Hydralisks qui volaient de partout, de la compote de Zergling à foison !!!

J'aurai pas cru qu'ils mordaient si fort par contre...

■ Ah oui quand même... Mais vous n'avez jamais pensé qu'une existence si longue pouvait vous permettre de changer les choses ? Vous auriez sans doute beaucoup à apporter sur le plan écologique, les gens vous écouteraient, vous êtes charismatique !!!

■ Bein et alors ? La dernière planète où ça la jouait baba cool sur le retour avec fumage de pétards et chemises à fleurs, c'est sur Alderaan. Quand tu vois ce qui leur est arrivé... ça vaut pas le coup de perdre du temps avec ces conneries, autant s'amuser.

■ Mais si tous les mondes sont irrémé-



J'encule la 3D

Bouh le malpoli !

Le titre est grossier, mais je m'en cogne. Le sujet me fout les boules, et je ne peux me permettre d'être gentil bisounours. Surtout devant la bêtise du truc. Donc, au lieu de faire un article "j'accuse", et bien j'encule. C'est plus raffiné et ne laisse pas la place au doute. Comme vous vous en doutez, je chie sur la 3D. Non pas sur le concept en lui même porté au cinéma (quoique), mais sur l'engouement et l'hystérie autour de cette "révolution". 3D par ci, 3D par là, TV 3D truc de ouf malade, maintenant jeux vidéo... On en bouffe un peu partout.

I. Quand l'arnaque passe à la 3D

Le cinéma, c'est chouette. Ce qui est encore plus chouette, ce sont les films à grand spectacle bien foutus. Prenons au hasard Inception. Un putain de bon film qui ravage tout sur son passage, déclenche pas mal de mindfucks et comporte un scénario de fou malade. Et puis y a LE film à grand spectacle, qui en fout

plein les mirettes, parce qu'il a été en gestation pendant près de 15 ans, parce que la technologie utilisée est "*trop géniale truc de révolution cinématographique*", parce que c'est le grand retour

de James Cameron, et parce que c'est long épique, avec des gens tout bleu dedans. Et aussi parce que c'est l'occasion de foutre de la 3D : Avatar.

Bien que le film soit cool et en foute effectivement plein les mirettes, il ne brille pas par son scénario. Soit. Mais à partir de là, la 3D se bouffe à toutes les sauces. Le plus souvent, et heureusement, ce sont les blockbusters qui y passent. Dans une autre catégorie, nous pouvons citer les films d'animation.

On peut donc penser qu'il y a bel et bien du potentiel, surtout avec les films d'animations. Sauf que... patatra... regardez Toy Story 3 en 3D et vous verrez de quoi je parle. Une arnaque sans nom. Je suis allé le voir dans un petit ciné, avec donc peu de salles. Pas de possibilité de regarder en 2D. Du coup, hop on raque pour les lunettes, ce qui fait une place bien cher. Et là c'est le drame. J'alterne lunettes 3D/vision normale. Affligeant. Un léger flou, et basta.

A chier par terre, une sensation de relief



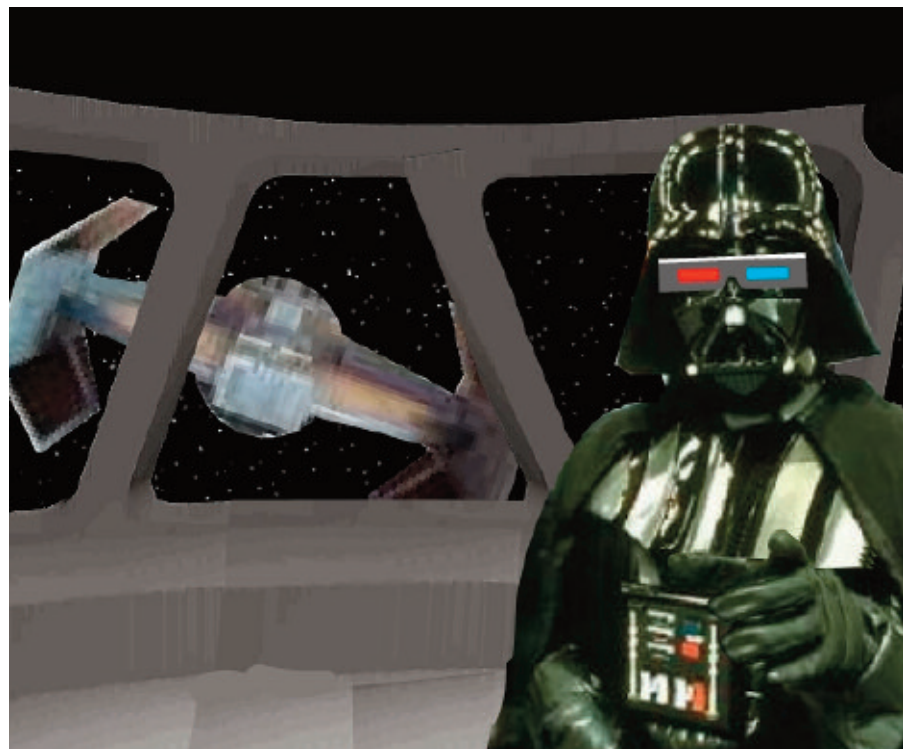
qui pue la chiasse. Et en plus j'ai les yeux qui piquent au début. Voilà où on en est. Et le problème est que ce n'est que de la 3D dans ce genre, ou de la 3D qui fait mal au crâne. Le pire dans tout ça, c'est qu'il est obligé de voir un film à l'affiche en 3D. Bien évidemment, dans les grandes enseignes, les mastodontes des salles de ciné, avec des kékés partout, y a moyen de regarder un film en 2D. Mais pour *"Moi, moche et méchant"* par exemple, PAS MOYEN de le regarder en 2D.

Heureusement, tous les films ne passent pas encore en 3D. En regardant l'affiche de l'UGC des halles à Paris, il n'y a bien que *"Moi, Moche et Méchant en 3D"*. Je m'emporte peut-être. Mais ne va-t-on pas vers une généralisation ?

II. Star Wars passe en 3D, tout fout le camp :

Voilà le truc qui me fait personnellement flipper. Lucas cède à la 3D et va ressortir TOUS les épisodes en 3D au cinéma. Grosse opération fric à mon humble avis de métalleux. Sur le papier, ça peut être cool Star Wars en 3D. L'attaque de la Death Star, la course de pod... Mais après ? Qu'est-ce que ça va donner ? Une 3D digne d'intérêt ? Y a-t-il suffisamment de scènes exploitables pour une bonne 3D ? Non.

Je sens plus l'opération fric, parce que Lucas n'en a pas eu assez sur Star Wars, et que tout le monde va se jeter dessus *"parce que ça va être trop beau LOL"*. Et



cette annonce laisse pointer une inquiétude légitime.

Cette inquiétude est le basculement vers le tout 3D. Car on va avoir le Seigneur des Anneaux en 3D, qui se verra ressortir tous les épisodes en 3D. Puis Matrix, puis les gros gros films. Les franchises sans intérêt passent déjà à la 3D (au pif Resident Evil), pour un résultat de merde qui ne justifie pas l'achat de lunettes de merde

Ma grande inquiétude est, qu'avec un tel géant comme Star Wars en 3D, cette technologie est vouée à un *"bel avenir"*.

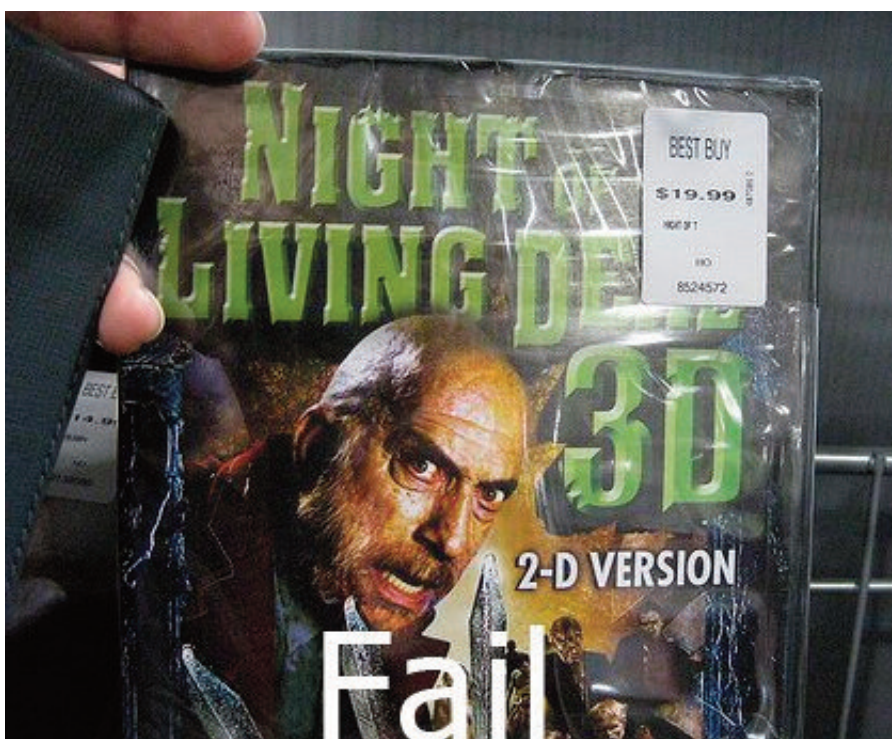
III. Ouais mais la 3D j'en veux pas

Non je n'en veux pas. Je ne vois pas l'intérêt de regarder Toy Story 3 QUE en 3D. Je ne vois pas l'intérêt d'un film comme Saw en 3D, juste parce qu'on voit une scie circulaire nous foncer dessus. Génial. Non, je ne veux pas me bousiller les yeux en portant des lunettes à la con. Déjà que je porte des lunettes en temps normal, alors en mettre deux coup sur coup, non merci.

Le problème est que l'on nous impose la 3D. Non pas de façon directe, sans avoir le choix (encore heureux), mais de façon à pousser les gens à l'achat. Ou à aller voir un film en 3D. 3D par ci, télé 3D, mise à jour de la PS pour lire les films en 3D... C'est bien gentil tout ça. Mais si on est comme moi, un vieux conservateur pas encore très chaud par la 3D ? On peut toujours mater des films en 2D, mais il faut aller chez les gros. Et quand on veut aller au petit ciné du coin, voir un film qui au final n'est proposé QUE en 3D et qu'il faut raquer pour les lunettes, ça la fout mauvaise.

Fort heureusement, la 3D ne concerne que les gros gros budgets. Mais paye ta bullshit.

Ma grande peur est que bientôt on n'ait plus le choix, à cause de ces marketteurs de merde qui prônent et adulent la 3D sur tous les toits, aussi bien pour le ciné que pour la télé.



Caca prout chiasse :

Je ne connaissais pas l'existence de télévisions 3D, mais force est de constater que ce concept compte bien envahir nos magasins (pas encore nos chaumières). Évidemment, avec le balbutiement de la technologie, on doit encore se taper les lunettes débiles à porter, pour pouvoir en profiter pleinement. Et encore, c'est pas dit, car il faut un lecteur compatible, et des films compatibles ! Ah ouais c'est le bordel.

Résumons : pour mater un film en troidé chez soi, il faut

- Une télé 3D
- Un lecteur Blu Ray en 3D
- Un film visible en 3D
- Des lunettes 3D.

Le choix se fait vite limité, étant donné que l'intérêt de voir un film de Lelouch en 3D est plus qu'inexistant. Pour rappel, voir un film normalement c'est moins chiant. Et donc Sony se lance plein pot, avec sa PS3 lecteur de Blu Ray capable désormais de lire la 3D et de lancer des Bravia compatibles. Mais quelle catastrophe ! Des couleurs de merde, une technologie pas encore mature, pour un résultat désastreux. C'est simple, ça fait un flop total. Catalogue trop limité, et engouement relatif.

Quel avenir pour la 3D ?

Dire que la technologie est morte n'a pas de sens. Y a du potentiel, et certains projets peuvent valoir le détour (le King Kong de Peter Jackson, plus travaillé) et tout n'est pas perdu. Mais cet engouement soudain et cette avalanche de 3D de supermarché rend difficile la pertinence d'un tel choix technologique.

Espérons que ce flop des télévisions 3D serve de leçon, et qu'on arrête de sortir de nouvelles suites de franchises en 3D, parce que ça va vite être chiant. ■

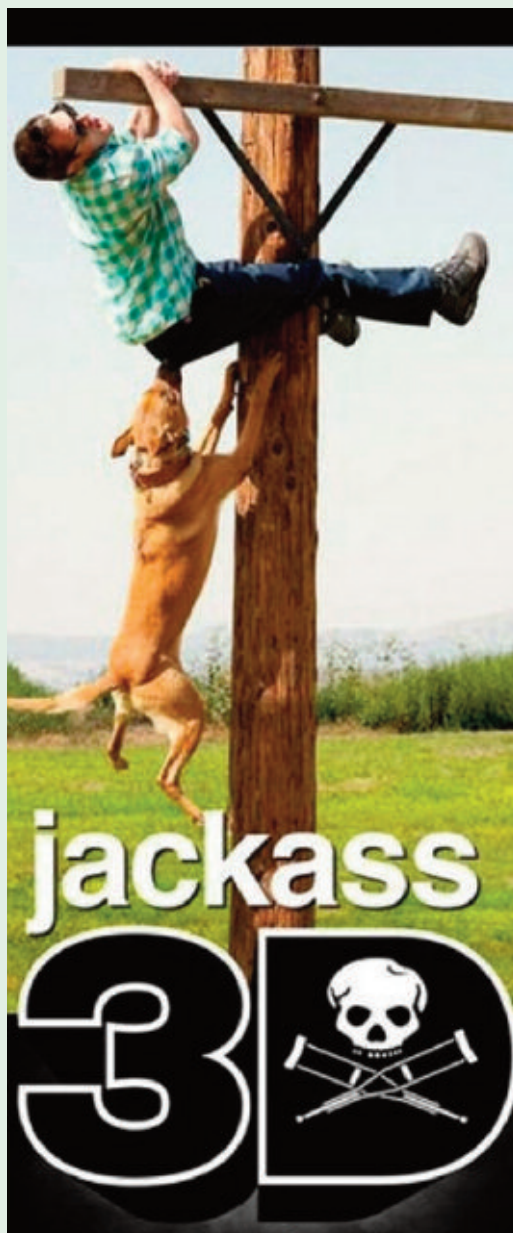
Draxx**LES VOILETS DE FRANCHISES EN 3D**

Vu que la 3D c'est trop hype à la mode tendance et bien on a de quoi remplir les caisses de flouze. C'est pour ça que pas mal de franchises se permettent de sortir des suites, exclusivement en 3D. Saw, Transformers, Resident Evil... La 3D est donc devenu un prétexte à sortir de nouveaux films qui ne misent que sur le visuel.

Un peu comme les jeux vidéo actuels, sorte de vitrines technologiques sans âme ni vrai contenu. Alors ça coûte des millions, mais ça en rapporte tellement plus. Seule (petite) exception, Jackass 3D. Déjà OVNI dans le monde du divertissement, l'arrivée d'un Jackass 3D remplit de joie les amateurs de débilités crasses et profondes et nous donne l'occasion de refaire des soirées pizza bières lulz devant des fous attardés.

Opportunisme 3D ? Surement. Mais le principe de Jackass se veut totalement assumé et pour le coup peut être plus intéressant qu'une bouse signée Michael Bay avec du gloubi boulga incompréhensible en 3D.

A voir donc.



Consommer une existence

Poésie publicitaire

Vos aisselles sont des temples de fraîcheur, et vous êtes le rôle principal de tous les instants de votre vie. Ces instants ne durent pas plus de 30 secondes chacun. Mais c'est votre vie. De plus, comme vous avez du gel dans les cheveux, vous êtes invincible. Vous et votre panthère-animal-totem, vous grimpez aux murs, pirouettez dans les airs, frottez votre tête contre le sol, et enchaînez 3000 tours de fête foraine sans vomir. Il ne peut rien vous arriver d'horrible ou d'affreux. Vous n'allez pas vous faire arracher la jambe dans un accident tragique de la sécurité routière, car VOUS AVEZ DU GEL.

flash

Des tas de choses que vous faites font que les gens autour de vous se mettent à danser. Vous buvez une boisson rafraîchissante et les gens se mettent à danser. Vous choisissez vos nouvelles lunettes maintenant, et les gens se mettent à danser. Vous essayer de déstabiliser votre agent d'assurance et les gens se mettent à danser. Ou alors des fois, les gens, ils fondent, ou tombent en poussière, pour montrer à quel point vous, vous êtes durable. Durable de lapin, avec la sauce en poudre qui va avec, bien entendu.

Ce qui est durable aussi, (au moins 15 heures), c'est le maquillage de vous en tant que Femme.

flash

Vous êtes unique. Comme tout le reste de la population, vous êtes unique.

Et c'est tellement bien, qu'on a décidé de la recopier, cette unicité. Pour que vous



puissiez être unique, pleins de fois clonées en même temps et revivre à volonté ces moments uniques qui durent 30 secondes dans lesquels vous avez le rôle principal de cette vie qui est la vôtre. N'oubliez pas de les capturer pour

l'éternité dans un appareil photo numérique.

Attention ! Vous êtes unique, mais vous n'êtes surtout pas la pensée unique !! Oh non non non. Ce serait mal, tellement

gris et triste. Tous ensemble, là, vous êtes tous l'EXACT CONTRAIRE de la pensée unique.

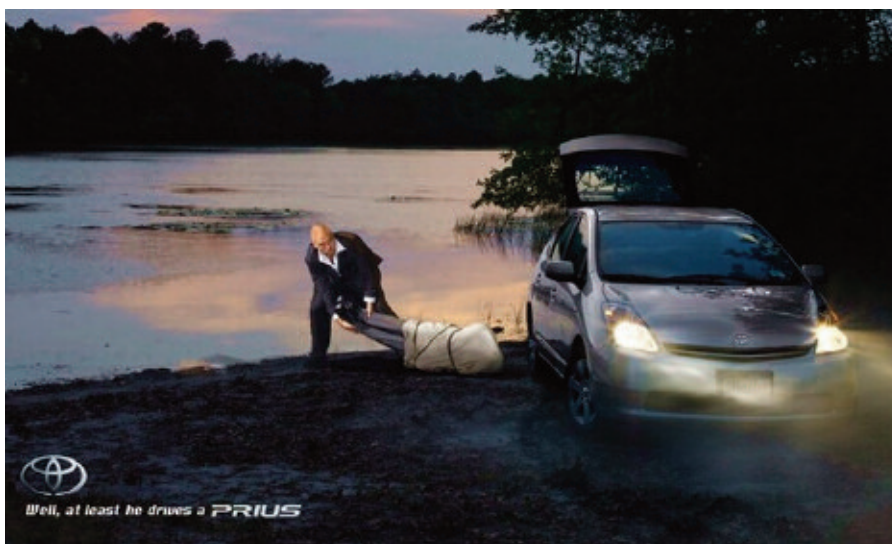
flash

Aaaaaah, vous en tant que Femme !!! Un monde entier vous est réservé : mystère, beauté, parfum, séduction, minceur. Des centaines de mètres carrés de cheveux qui volent d'un mouvement de tête. Des sous-vêtements numérotés en leçons. Des orgasmes permanents.

Et les tâches ménagères alors ? Rien de plus simple. Vous devez laisser votre sol ou vos plaques de cuisson accumuler saletés, gras et traces de brûlures, et seulement ensuite, vous pourrez donner un seul coup d'éponge, sans jamais frotter. La surface redeviendra immaculée et brillante. Surtout ne nettoyez pas autour. Il faut qu'on voie bien la différence entre le sale et le propre.

flash

Mangez des barres chocolatées à noi-



settes incorporées. (N'en mangez pas ! Vous risquez de devenir trop gras, trop salé ou trop sucré.) Buvez du vin, de la bière et du whisky, et vous visiterez des abbayes, des villages pittoresques, et des terres de clans. (Ne buvez pas d'alcool ! C'est dangereux si vous n'êtes pas accompagné de Modération.) Mangez des yaourts au bi-findus pour avoir une flèche vers le bas tatouée sur le ventre.

(Ne mangez pas de yaourt ! Ce n'est pas un 5-fruits-et-légumes par jour.)

Schizophrène schizophrène, tu vas dans le mur. Oh, schizophrène schizophrène, tu vas dans le mur.

Fumer tue. Si vous fumez et que les symptômes de vie persistent, parlez-en à votre médecin. (Cette vie qui est la vôtre dont vous avez le rôle principal et ... argh.)

flash

Par les pouvoirs d'achat qui vous sont conférés, revendez votre droit à la détente, votre droit à l'estime, votre droit à une destinée non cafardeuse, votre droit à la sexualité, préservez votre capital osseux, votre capital fraîcheur, votre capital sain d'esprit, votre capital adroit, c'est capital.

Vous avez gagné au loto et au poker, et on vous a remboursé la différence.

Vous n'êtes pas en train de payer un prix exagéré pour toutes les choses que vous achetez. Je répète : VOUS N'ÊTES PAS EN TRAIN DE PAYER UN PRIX EXAGÉRÉ POUR TOUTES LES CHOSSES QUE VOUS ACHETEZ !!

flash

Ce n'est pas votre faute si le monde est possiblement en train de mourir. Vous achetez éco-responsable et testé cliniquement. Vous ne savez pas ce que c'est que le parabène, mais vous avez un para-parabène, au cas où.

Votre capital cancer se porte bien. Vous êtes un véritable musée du cancer. On vous en a dépisté un dans le colon, un



**Good things are
twice as good in Cellophane**



dans les poumons, un dans la prostate, et le dernier à la mode se trouve dans le sein (toujours ce "Vous en tant que femme", n'est-ce pas ?)

flash

Avez-vous remarqué comme tout ce qui sort de votre entre-jambe est bleu ? Contrairement à ce que l'on a pu vous dire, personne ne fait caca des fleurs. Nous faisons tous caca du bleu, bleu transparent, qui est absorbé par votre papier toilette quintuple-épaisseur. Et vos menstruations de vous en tant que Femme ? Bleues aussi. Et vos incontinences de nouveau-né sur la couche-culotte ? Bleu. Du bleu, il y en a jusque dans les coins de votre ciel électrique. Bleu bleu bleu, le ciel de Provence, gland gland le goéland.

flash

Vous n'êtes pas seulement unique en des milliers d'exemplaires. Vous êtes également multiple. Il y a tellement de gens qui sont vous. Tous ces héros qui se sont associés à une cause.

Vous êtes Yannick Noah en caleçon. Vous êtes Benzema dans une banque. Vous êtes Jean Rochefort et juste sa cerise. Vous êtes Eva Longoria et ses cils +37 en charisme. Vous êtes Djibril Cissé-pas-rigolo-tout-ça et son casque à écouteur de bonne facture. Vous êtes Penelope Cruz qui le vale énormément beaucoup bien.



Au fait, cette schizophrénie dont nous parlions tout à l'heure ? Mais c'est absolument génial ! Vous êtes maintenant deux fois plus unique par rapport aux nombreuses fois que vous étiez déjà unique au départ ! Profitez à fond de ces 50% de vous-même en plus.

flash

Votre fils vous aime car vous lui faites de la délicieuse pâte énergisante pour goûter. Votre fille adolescente vous adore car vous lui avez payé un forfait débloqué afin qu'elle puisse mettre à jour son statut toutes les 20 secondes et devenir ainsi le rôle principal de tous les instants de sa vie, encore plus nombreux que les vôtres qui eux, se paient parfois le luxe de s'allonger langoureusement jusqu'à

des 33 secondes et demi.

Oui, votre vie de famille est une harmonie totale. Vous avez restauré l'amour que vous portent vos enfants grâce à vos choix d'achat. Je répète : VOUS AVEZ L'AMOUR RESTAURANT QUE VOUS ENFANTEZ AUX PORTES GRÂCE A VOS CHATS D'ANCHOIX !!

flash

La seconde lecture est gratuite, reprenez cet article à partir du début*

*Offre soumise. Oh oui, elle vous est entièrement soumise. C'est votre petit jouet et vous pouvez en faire ce que vous voulez. ■

Récher

Devenez plein de fois vous-même avec la PSP





War Story

Quand la télé réalité trouve un nouveau filon

Alors ? On aime la guerre ? On aime tous les FPS de la WWII, les films qui étripent des petits niaks, alors que les américains ont perdu la guerre du Viet-Nam ? On aime le sang ? Et en plus de ça on aime la télé. Alors 42-demi-molle a l'émission dont vous rêvez tous, pour vous goinfrer de popcorn et voir du sang 24/7 : de la télé réalité guerrière ! Ça en jette hein ! Un programme chargé vous attend. Voici un peu ce qu'on imagine à 42 comme émission de télé réalité sur la guerre.

Un cadre réaliste, en pleine jungle

A l'instar de Koh-Lanta aux Philippines, le cadre de l'émission se situe en pleine jungle, en terrain hostile. Sous toutes ses formes. L'Asie du Sud-est semble un bon terrain adéquat. Il faut savoir que 42-demi-molle a relancé un peu le business là bas, en recréant de gentils petits conflits à la frontière cambodgienne. Une histoire de niaks donc bon. Pour faire un sum-up, les Cambodgiens un peu coco



Ouais non, faut pas déconner quand même

veulent s'étendre et empiéter sur le Viêt Nam et ses habitants. Ce qui n'est pas du gout de ces derniers, même s'ils sont un peu cocos eux aussi. On a fait en sorte que les deux se chiffonnent bien, sans fioritures.

C'est dans ce contexte de gentille guerre, que nos candidats vont être lâchés. L'objectif principal est de mener un des deux pays à la victoire. A savoir, si les bouffeurs de riz de l'ouest vont pouvoir récupérer un lopin de terre chez les Viêts, ou alors si ces derniers vont conserver leurs terres et faire un deuxième trou-trou à ceux d'en face.

On ne peut plus classique, il est vrai.

Des candidats triés sur le volet (ou pas)

Cette partie est assez comique et une grande partie de l'émission sera consacrée à ces bleu-bites. Vous avez vu le film Full Metal Jacket ? Non ? Que faites-vous là à lire ce torchon PDF ? Courrez voir ce film absolument, sinon vous n'allez pas comprendre la sauvagerie de l'entraînement, tellement vous êtes des froussards. L'entraînement sera vicieux, poussera les recrues à bout.



Jean Philippe va égorger un viet

Les recrues, justement, parlons-en. Vous pensez qu'on ne va prendre que des Baboulinets en puissance ? Que des Stallone période Rambo ? Et bien ouais, en pire. Nous ne prenons que les gros bras, sachant que la stratégie, c'est nous qui nous en occupons. Nous avons avec nous des spécialistes, parmi l'élite mondiale. Mais le plus drôle est qu'on ne prend pas n'importe quel stratège militaire. On se diversifie, en prenant des stratégies de milieux différents. Premier choix, et pas n'importe lequel : Raymond Domenech. Une valeur sûre qui sera notre stratège attitré number ouane.

Le reste ne sera que de l'infanterie, avec des gros bras, des gros bras, des gros blacks, et des gros bras. On va les faire chier dans leurs frocs, avec un sergent instructeur tellement vache que Philippe Lucas est l'abbé Pierre à côté. Vous suivrez dans un premier temps l'entraînement quotidien de la future élite militaire. Ils seront beaucoup, nombreux, et il n'en restera qu'un contingent. Une machine de guerre, qui devra en gagner à elle.

Si vous avez aimé Full Metal Jacket après l'avoir vu, vous serez agréablement surpris de voir l'hommage rendu à ce film, notamment durant les phases d'entraînement. Une des épreuves récurrentes consistera à résister aux assauts psychologiques du sergent instructeur, qui fera tout pour vous briser mentalement comme ceci :

« Alors couille molle, on n'est pas foutu

d'avoir le dos droit ? T'es qu'une merde de pneu laissé à l'abandon sur l'autoroute en plein désert du Nevada. Tu pues l'infection à tel point qu'un médecin de guerre refuserait même l'amputation et te jetterait directement dans la fosse commune. Quitte le régiment pauvre merde, tu n'es qu'un bon à rien et tu finiras à vider la poche à pipi de ta mère, qui a déjà honte de toi en te regardant » Après ce genre d'épreuve, l'entraînement s'intensifiera avec un parcours du combattant version hardcore. On balancera du crottin de cheval bien puant à la tronche des types qui ne devront pas vomir sous peine de recevoir des coups un peu partout sur le corps. Le parcours devra être effectué en un temps record,

car les Viêts courent vite (surtout dans les arbres).

De vrais ennemis qui ont la haine de votre peuple

Pour faire une bonne émission de télé réalité, encore faut-il que le contenu se rapproche le plus de la réalité. Sur ce point là, War Story (qu'on pourrait décliner aussi en "Badass-Rambo-like-soldiers kickin'-some-asian-asses Reality Show") remplit scrupuleusement le cahier des charges, en recrutant façon random des mercenaires cambodgiens et vietnamiens, pour les besoins de l'émission. Seulement, on ne leur file pas de script, ils sont au courant du petit conflit généré par nos soins. Les cambodgiens font parti de ceux voulant s'étendre un tit peu, tandis que les militaires vietnamiens sont recrutés de force, parmi la population, pour défendre le pays.

Dans les deux cas, ils ont la haine des européens, parce qu'on a remis au goût du jour une sombre histoire de tourisme sexuel à grande échelle, tellement sombre que la Thaïlande doit revoir ses standards. Et à tel point que ça les choque, les Cambodgiens. Du coup, ils ont grave la haine et veulent foutre des missiles dans nos culs, avec de la sauce à la menthe. Me demandez pas pourquoi pour la sauce à la menthe. Les bleus ont donc affaire à des teigneux, pas forcément gros bras, mais des haineux. Et ils vont haïr, comme le dit si justement l'Oeuf Cosmique. Et pas à moitié. On veut coller le plus possible à la réalité. Alors on met le paquet. Armement massif pour ces gens, du napalm, des FAMAS, des Carl Gustav for teh lulz, et des



Attention, ne pas reproduire chez vous



La semaine prochaine William est mis à mort...



...et Jean-Edern apprend à tirer.

bouncy grenades, ces grenades qui rebondissent partout en faisant "pop-pop-pop". Sans oublier les fameuses "sticky" grenades.

Quant à leur nombre, il sera énorme. Genre supériorité numérique à pleine balle. Le boulot de la future petite armée (qui va se sentir vachement petite), va être de venir à bout de centaines de niaks, armés jusqu'aux dents. C'est pas gagné, mais justement nous les entraînons pour ça !

Une fresque épique, avec de vrais morts

La partie la plus intéressante de l'émission, celle qui fera les prime time du vendredi soir. Une fois les baboulinets entraînés comme des bêtes, ils pourront passer aux choses sérieuses. Et lorsqu'on parle de choses sérieuses, il s'agit de grandes batailles épiques. Assaut d'une colline prise par le camp adverse, escarmouche en pleine forêt... Le public pourra voter pour choisir l'équipement du contingent, afin de savoir s'il y aura du M60 à la chaîne, ou alors de simples 9mm. Et oui, vous pouvez les équiper uniquement de 9mm (sachant que 42-demi-molle décide de l'armement du camp adverse).

Des caméras seront installées sur presque chaque soldat, afin de suivre à la trace le soldat de votre choix. Arrivera

alors des batailles épiques, des décisions stratégiques aléatoires, et des retournements de situations. Une autre participation du public sera requise pour l'attaque au Napalm, ou autre type de bombardement. Les soldats seront, je le précise, livrés à eux même et n'auront aucun contact avec l'extérieur. Aucune équipe de réalisation, que des caméras embarquées.

Lorsque l'émission s'arrête, la bataille continue. S'il reste suffisamment de guerriers, et bien ils se démerdent. Vous en loupez des morceaux forcément. Ou alors on les flingue tous et on balance

de la chair fraîche. Chaque prime time consiste en une bataille majeure, qui sera étalée sur plusieurs émissions ou non, selon l'ampleur et le sens de la démerde de nos bleus. Mieux que des films de guerre, la télé guerre. Vous pourrez voir les tripes sortir des yeux, après qu'un niak se soit passé les nerfs sur un Schwarzi armé jusqu'aux dents, vous pourrez admirer les cadavres jonchant le chemin des candidats.

Si tous les soldats meurent au combat, l'émission s'arrête pour de bon. Sauf s'il y a de la chair fraîche derrière. Mais si tout le monde est envoyé en mission suicide et que tout le monde meure, ce qui est très probable, vu qu'on ne veut aucun survivant, alors on arrête tout, et on attend la prochaine saison.

La meilleure émission de télé-réalité au monde

Du sang, de la sueur, des larmes, du caca tout mou qui sort du pantalon, un budget pharamineux, et un réalisme à couper le souffle "War story" est la télé-réalité du futur, où le destin de chacun des candidats se joue tout au long de l'émission. Focalisé dans un premier temps sur des G.I en herbe, le concept pourrait se décliner en une version hardcore avec des repris de justice, ou mieux, des condamnés à perpétuité (ou à mort), balancés dans une mission suicide encore plus chiant. Un entraînement encore plus dur, toujours plus loin toujours plus fort.

42-demi-molle n'a pas fini de vous surprendre. ■

Draxx





Captain America

Faire du meilleur avec du pire *pis après refaire du pire*

Après avoir vaillamment lutté (sisi j'me suis trouvé super Michel sur le coup là - attention super jeu de mot de ouf -) pour réhabiliter DareDevil le mois dernier, je vais à présent m'attaquer au héros qui part avec le plus gros handicap du monde des comics (enfin, après Superman hein, cette coupe de cheveux et ce bavoir rouge, faut pas déconner non plus ...) : Captain America. Ouais, dès le nom, on sent que ça va pas forcément être glorieux comme truc (et là je parle même pas du costume !) ... et, bah c'est à peu près ça. Sauf que, sur le coup là, Marvel a su faire volte-face et a été capable de transformer un de ses pires personnages en un des meilleurs (le meilleur ?), le tout, en bousculant pas mal de choses (et en faisant grincer des dents de l'autre côté de l'Atlantique). Explications.

Pourquoi Captain America ?

Un début de réponse à cette question est la date de la "naissance" de Cap (Steve Rogers dans la vie civile) : 1940. Nous sommes en pleine WW2, le choix de ce personnage est tout sauf anodin. En 1938 naquit l'homme qui inventa le slip au dessus de futsal : Superman, qui eu un succès retentissant. Le superhéros "parfait" a donc la côte durant ces années de vache maigre, mais, Cap répond à un design "plus complexe" comme l'homme au bavoir rouge géant. 1940, Hitler, le



nazisme les foufounes en mode "pelouse sauvage"... époque de merde. Car Captain America a été désigné pour être un porte drapeau de l'Amérique "pays de la liberté". Captain America est donc courageux, vertueux, valeureux, honnête, grand, fort, il a toujours raison (il est ricain hein !) mais surtout, il est humain. Et oui, ça change tout. Là où Superman est un alien, la Torche Humaine est un androïde et Submariner (Narmo) est un mutant-atlante-à moitié humain, Cap est un Yankee, un vrai ! Bon, il a certes été

un peu bidouillé via un "sérum de super soldat", mais bon, ça reste un Humain et un Américain, forcément, il doit roxxer, c'est l'Oncle Sam qui l'a dit.

Qu'en a-t-on fait ?

Captain America est là pour représenter l'Amérique : la grandeur d'esprit, la générosité, la force, la liberté, l'idéal et toutes les bullshits du genre. Il est également le rempart contre l'adversité politique, à savoir les nazis puis les



communistes un poil plus tard. Car une fois Hitler mort/caché aux Bahamas/envoyé dans l'espace/déguisé en Bobby Kotick, il faut bien trouver un truc sur quoi taper. Marvel créera bien le IIIème Reich dirigé par l'ignoble Crâne Rouge (qui, on l'apprendra plus tard, était celui qui dirigeait Hitler) pour faire un peu subsister les relents du nazisme, mais bon, ça va 5 minutes quoi. Place aux cocos. Alors là, Marvel va se lâcher pendant la Guerre Froide. Et que les cocos c'est tous des méchants, et qu'ils font mourir les gens de faim, et qu'ils ont que des superméchants avec des accents de psychopathes, et qu'ils aiment pas les lolcats, bref, communistes = piouree. Bon, à part ça, Cap sera aussi à l'origine de la création des Puissants Vengeurs, une équipe de boy scouts comprenant Thor, Iron Man, l'Homme Fourmi, La Guêpe et le poète Hulk qui passeront leur temps à taper sur la gueule de méchants voulant conquérir le monde (souvent des popov d'ailleurs ...). Ah oui, Cap sera aussi toujours en étroite relation (NON !) avec Nick Fury, le big boss du Shield (espèce d'organisation de SuperFlics qui protège le monde), un vrai bon américain ce Cap' !

Pourquoi est-il si chiant ?

Et bien, il est si chiant à cause du postulat de base du personnage. Une espèce de drapeau ambulant qui nous fait comprendre toutes les 3 cases que les USA ça déboite du teckel avec du piment d'espelette, ça saoule très vite. Autant,

VOUS REPRENDRÉZ BIEN UN PEU DE DÉMAGOGIE ?

Cap est un humain, certes, mais il a été "boosté" par une formule. Il y a un donc de "la triche" dans les aptitudes de Cap. Le message d'un tel personnage lors de sa création est à base de "tous ensemble luttons, nous pouvons le faire". Facile quand on a été tuné hein ! C'est pour ça qu'entre en scène Bucky. Un jeune, fougueux, honnête, fidèle (un peu modèle "Chevaliers Du Zodiaque" quoi) est qui est 100% Bio (c'est bon le Bio, mangez en, enfin c'est ce qu'ils disent, moi j'en sais rien). Bucky est là pour symboliser cette esprit de "tout le monde peut le faire", "tout le monde peut lutter à sa manière [contre les nazis]". En terme de propagande et de démagogie, y'a pas à dire, c'est du costaud ...



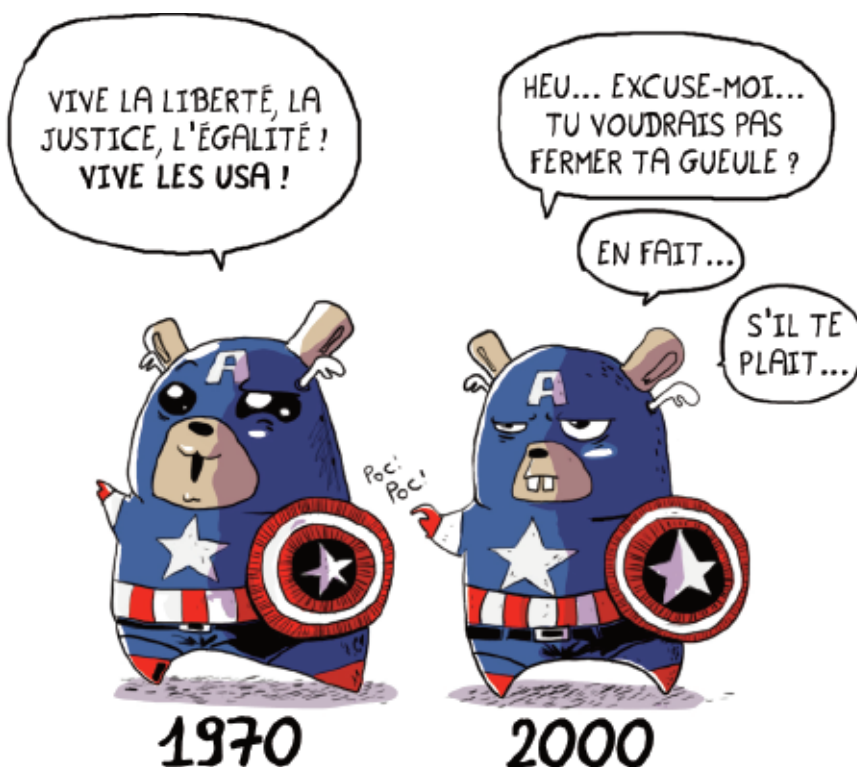
la nécessité d'un personnage "fédérateur" pendant les heures sombres (nan mais Dieu, c'est un fake lui, pas comme Cap' !) de l'Humanité pouvait avoir un sens, autant là, on se demande un peu le bien fondé de poursuivre sur cette lancée. D'ailleurs, en terme de parution, ça se ressent et la série sera plusieurs fois relancée parce que bon, le personnage étant ce qu'il est, c'est vrai qu'on tourne souvent autour du pot ...

De mon point de vue, jamais je n'ai détesté autant une série (pas même les

Runaways, LA suprabouze Marvel des années 2000) que le Cap des années 70 et 80. Cette espèce d'arrière-goût douteux d'impérialisme américain au fond de la bouche était proprement insupportable et on avait presque l'impression de se taper une sous-daubasse Disney (tiens, déjà à cette époque ...) à chaque épisode/saga. Le problème donc de Cap, c'est ce qu'il est, et le pourquoi il a été créé. Seulement, "émanciper" un tel personnage avec tout ce qu'il représente, est une tâche des plus risquée et complexe ...

Ed Brubaker et les années 2000

2000 c'est le début d'une nouvelle ère pour Marvel. Joe Quesada est le nouveau big boss et il a une ligne directrice claire : arrêter de faire de la merde. Concept pas dégueu, faut avouer. Forcément, un des plus gros chantiers de ce bon Joe, sera de faire "quelque chose de bien" avec "le pire" personnage de Marvel. Il est vrai que voir un Cap faire comprendre toutes les 3 cases que "America is superior lol" ça le fait de moins en moins. Autant on kiffait bien les boules des USA les décennies précédentes, autant maintenant, il faut reconnaître que le statut des USA vis-à-vis du monde a très nettement changé. Dans l'imaginaire collectif, "liberté, indépendance et qualité de vie" ont été remplacés par "impérialisme, corporatisme et guerre". Comment un personnage comme Captain America peut-il vivre "en paix" avec ce qu'il représente ?





Captain America #1, difficile de faire plus explicite ...



L'épisode de la mort de Cap', un comics culte, malheureusement violé par les décisions débiles de Marvel 2 ans plus tard



Une image dure pour les lecteurs de la Maison des Idées

C'est à Ed Brubaker que la tâche de répondre à cette question fut confiée, et, il faut être clair, cette tâche est carrément herculéenne et bon nombre de (bons) auteurs se seraient allègrement pétés les dents dessus.

Sauf que ce cher Ed est fait d'un bois très rare, du même genre que Mark Millar (Ultimates), Frank Miller (Dark Knight, DareDevil, Sin City) ou Brian Michael Bendis (trop de choses pour que je le case dans une seule parenthèse), un bois d'awesomeness. Concrètement, Cap devra faire face à "la face sombre" des

USA continuellement. Il découvrira le Proche et Moyen Orient, ce qui changera à jamais sa façon de considérer sa chère et tendre Patrie. Je me souviens tout particulièrement de ce récit où Cap devra se battre contre un "héros Pakistanaï" qui tuait des soldats américains. Lors de l'affrontement entre les 2 personnages, les révélations de "Super Paki" vont littéralement retourner le cerveau de Cap, hé oui mec, ça craint d'être un pion hein ?

Notre bannière ambulante sera aussi souvent confronté à des histoires poli-

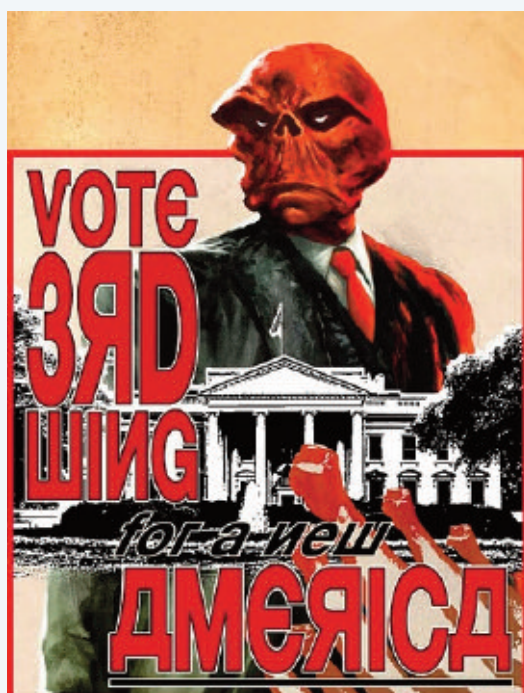
tico-économiques où des grosses firmes ricaines sèmeront le mort au nom du profit. En fait, plus le temps passe, plus on se demande comment Cap peut "exister" dans la période actuelle ...

Grand final en apothéose ...

À la vue des éléments cités au dessus, il est vrai qu'on imagine de plus en plus difficilement un Captain America subsister, les idées qu'il défend(ait) ont clairement des décennies de retard. Les "troubles" épisodes liés aux attentats du 11 septembre 2001 ne feront que renforcer cette impression, dès lors, que faire de Cap ? C'est lors du cataclysmique Civil War que la réponse sera trouvée. Pour rappel, Civil War est un crossover qui a secoué le monde Marvel il y a 3-4 ans. Le monde des héros se retrouvait divisé en deux par un projet de loi de recensement des super-héros : un clan était pour, avec Iron Man comme leader et un clan était contre, avec Cap à sa tête. S'enfuit une bataille fratricide au cours de laquelle la bande à Cap perd. Lorsque Cap s'apprête à entrer dans le palais de justice, pour être jugé pour Haute Trahison, il sera abattu par un sniper ("en gros" parce que c'est un poil plus compliqué que ça, mais passons). Cap meurt, sur les marches d'un tribunal, alors qu'il allait être jugé pour Haute Trahison, on ne peut pas faire plus explicite comme référence aux évolutions du monde actuel. Très clairement, cette mort est une façon absolument parfaite de clore en beauté la vie d'un héros mythique dont on a su tirer le meilleur (malgré un putain de handicap à la base). En plus, cette mort est une "vraie" mort, Cap n'as pas disparu dans

NÉMÉSIS

Il paraît qu'on mesure la qualité d'un personnage par rapport à son principal méchant. La némésis de Cap se nomme Crâne Rouge (Red Skull en pas VF) et se trouve être une excellent méchant. Ce cher Crâne était l'incarnation du nazisme (il était le "boss d'Hitler") lors du siècle précédent, et, il a su évoluer pour devenir un vrai "méchant 2.0" (voir article "Marvel et Société" dans le No7 de 42). Crâne deviendra même un parfait méchant du 3ème millénaire puisqu'il passera par le corporatisme américain (il passera via une société nommée Dell Rusk, anagramme de Red Skull) pour atteindre son but : nuire aux USA et faire souffrir Cap. Au final, il commanditera l'assassinat de Cap, en sirotant un Whisky, père.



ULTIMATE CAPTAIN AMERICA

Après avoir réinventé les X-Men et Spidey, Marvel s'attaque aux Vengeurs qui seront appelés "*The Ultimates*". La différence donc, c'est que Cap' n'est pas réveillé dans un glaçon en 1963 mais en 2000. Du coup, notre Cap - en plus d'être déjà un gros bourrin de base - n'hésite pas à utiliser des méthodes très "années 2000" : tabassage, torture, humiliation, tout y passe. Bref, cette version de Cap est aux antipodes de la version boy-scout de l'univers Marvel "*normal*" et ça, putain, qu'est ce que c'est bon !



une explosion, il est pas tombé dans un fleuve, n'a pas été happé dans une faille dimensionnelle, non, c'est propre, clean, nickel, RIP Cap.

Du coup, il faut quand même un "Cap" et c'est Bucky (qui finalement n'est pas mort, 40 ans après Zzzzzzz) qui reprend le flambeau de son mentor, mais bon, Bucky c'est Bucky et le VRAI Cap est mort !

... ou pas ...

Le samedi, en général, je fais mes

courses de comics. Je déboule chez Album, et je choppe à peu près toutes les nouveautés, sans trop regarder ce que c'est. Sauf que là, je vois "*Captain America Reborn*" WWWAAATTTTTT ?????

[illegible]

ont achevé Cap ont "désynchronisé son corps avec son époque et bla bla bla" et il suffit "d'aller rechercher sa conscience dans le temps et gna gna gna mes couilles".

Marvel a donc décidé de ressusciter son personnage, dans un but plutôt douteux car Bucky (le nouveau Cap donc) apportait un nouvel élan très intéressant au personnage (et un nouveau costume bien cool créé par le grandiose Alex Ross) de part son passé en tant que Soldat de l'Hiver (quand on pensait Bucky mort, il a en fait été récup' par des savants soviétiques qui lui ont lavé le cerveau et en ont fait une machine à tuer). Pour la suite, je sais pas comment ça va se passer, mais une chose est claire : ressusciter Steve Rogers (le "vrai" Cap) est - encore - une erreur monumental, à croire que Marvel a décidé d'en faire collection ...

Conclusion : Va te faire foutre Mickey

Pour conclure, je dirais que Cap est passé de "*personnage que je détestais le plus*" à un des "personnages que je préfère" et tout ça c'est dû au tandem Quésada-Brubaker qui ont su brillamment repenser le personnage et le faire coller à une certaine réalité (la fin de Bisounours Land quoi). La série régulière depuis les années 2000 est un pur régal. On y voit un personnage qui - ENFIN - doute des motivations profondes des personnes qui l'envoient, se pose des questions, réfléchit à l'évolution de son cher pays et qui donc, en vient à se remettre en question. C'est un petit peu, je pense, ce que les lecteurs attendaient d'un Cap "*post années 2000*", marre de voir un mec foncer tout droit avec des oeillières et un cerveau de joueur de MW2. Bref, ce Cap mérite d'être connu pour ce qu'il est devenu, à la manière d'un Daredevil, et non pour ce qu'il est à la base.

Reste maintenant l'épineux problème du "tiens, et si on faisait n'importe quoi ?" de Marvel. Alors là, franchement, je ne peux pas l'expliquer, mais la mauvaise nouvelle, c'est que le Punisher y est passé il n'y a pas longtemps déjà (avec le résultat qu'on connaît ...) et que je me dis que Mickey doit pas être étranger à cette décision débile.

Modèle Disney à la con ... 

Polo



La JAPD

Parce que pour niquer une journée, y'a pas que les grévistes !

La fameuse Journée d'appel de préparation à la défense, aaaahhhhh, que de souvenirs ! Ça fait 10 ans pour moi, mine de rien, mais, même pour être honnête, j'ai l'impression que c'était hier tant je me souviens parfaitement de cette journée totalement légendaire. C'est d'ailleurs ce genre de journée mythique qui a tendance à vérifier le magnifique adage Si les cons volaient, le ciel serait tout vert. J'aurais dû y aller avec un pote à moi mais, il a décalé sa JAPD et y était allé deux semaines avant moi, bon bah je serais seul, tant pis. Ceci dit, il a question *"alors c'était comment ?"* Il a juste répondu avec un sourire qui ressemblait à ça :



Avec du recul, ça aurait dû me mettre la puce à l'oreille...

En route pour une journée avec l'élite de la France, allons à la rencontre de notre dernier rempart en cas de guerre totale !!! On est pas dans la merde...

Sur un air de road trip

Aller à la JAPD, c'est tout un programme, vu que c'est à trouzemille kilomètres et qu'on peut y aller qu'en train, hé oui Micheline, la journée, commence mal et tôt, très tôt, putain oui, que c'est tôt 4h du mat' quand même... Je sais pas vous, mais moi quand je dois me lever super



*Un gradé à toc et à bloc, 50 djeunz qui s'en tapent le coquillage,
bienvenu à la JAPD !*

tôt pour aller en vacances ou faire un paintball, je me lève comme une fleur, mais pour aller voir des militaires c'est pas la même...

Bref, train, retrain et reretrain sont au programme, plaisir. Forcément, quand on prend le train à une heure pas possible vers un endroit encore moins possible, on risque de se retrouver avec des bonshommes dans la même galère, ce qui, me donnerait presque envie de sympathiser sauf qu'à la première phrase "Yo, tu crois qu'on va essayer des ba-

zOOkas ? Comment ça péterait sa mère !!!" (Avec les "O" en majuscule pour vous situer l'intonation du mot), j'me suis dis que j'allais rester dans mon coin avec SpiderMan comme compagnon de voyage. Le voyage se finit, je suis rassuré, enfin, presque.

Premier contact

C'est important le premier contact, très important même. À cet égard, on a droit à un troufion qui DERP à mort et qui, en plus de con-troller... cinquante fois qu'on

a bien la même tronche en vrai que sur la carte d'identité (limite, il derpait tellement que je comprends qu'il ait dû vérifier 50 fois...), met un point d'honneur à nous broyer la main en guise de salutation, encore un connard qui croit qu'en écrasant la main lors de la poignée, on passe pour un Tough Guy, putain de plot sans déconner...

Arrive un gradé avec des écussons super shiny sur les épaules, (ce qui a le don d'impressionner les 2-3 bouseux autour de moi "*Il a dû faire des guerres lui, c'est sûr !*") venu pour nous expliquer, en gros, le déroulement de la journée. Il arrive très péniblement à dissimuler le fait qu'on va risquer de se faire chier au travers des 53 741 554 DVD et "*questionnaires*" qu'on va devoir se taper.

À cet instant précis, j'me suis dit qu'il fallait vraiment que je socialise avec mon voisin, mais, quand je tourne la tête pour tenter de prendre contact, j'me suis finalement dit que ces DVDs devaient pas être si mal...

**Booooooooooooooooooooo
oooooooooring**

Et c'est parti pour la valse des films à propagande à la con, youpi, bonheur !

Et vas-y que je lance des sacs de riz à des Somaliens et vas-y que je te soigne des petites Niakoués et vas-y que je fais un foot avec des petits "*dejesaispasou-*



mais qu'il révent la dalle" avec des grands
smiles partout. En fait l'armée ça res-
semble vachement à l'école des fans,
enfin sauf que les petits ils sont tout
maigres ce coup-ci...

Après 2-3 films débiles, arrive le tant redouté *"premier questionnaire"* : une grille télé. Mais pas n'importe quelle grille télé hein, une avec Jean Pierre Fauchal qui anime Qui veut gagner des patates (ou un truc du genre) et pleins d'autres joyeusetés, y'a pas à dire, on sait déconner chez les bidasses ! Bref, joint à cette grille télé, on trouve des questions philosophiques comme "*À quelle heure se déroule l'émission machin-bidule ?*"

J'avoue avoir bloqué deux bonnes minutes pour comprendre l'intérêt de cette daubasse, mais bon, en voyant mon voisin s'esclaffer "*waou trop facile*", j'me

suis dis qu'il fallait pas trop que je me creuse le bourrichon et qu'il valait mieux remplir leur bouse vite fait, parce que bon, les X-Men vont pas se lire tout seuls...

Je finis le bousin, et un troufion vient ramasser et ose un "*ça a été ?*". Franchement, je peux répondre quoi à cette question complètement conne ? Par contre, mon fameux voisin a grave la banane "*j'ai bien assuré*" me dit-il, apparemment pas peu fier de sa "*prestation*". Putain, il est que 10 h du matin...

Mon voisin, ce héros (ou mon héros de voisin, au choix)

Arrive midi, on va bouffer. Et là, grande classe, bavette à l'échalote, frites, bouchées à la reine, "*putain, ils dallent bien les cons*". Chose vite infirmée par un troufion lors de la pause clope "*ils se déchirent toujours pour la JAPD niveau bouffe, c'est un bon argument commercial*", pas con. En même temps quand je vois le niveau des neuneus avec moi, aucun doute sur le fait que ça puisse marcher ce genre de technique démagogico-perrave. Fin de la pause, re-DVD sur "*pourquoi ça déchire l'armée, vite engagez-vous*", sans oublier "*regarde un peu le fancy matos de ouf qu'on a et check un peu les tanks de malades, garçon*" (par contre ils disent pas que les tanks, à part les nettoyer, on fera peanuts avec...) et re-questionnaire, fais chier.

Ce coup-ci, on a un texte avec une histoire à la con d'un gosse qui veut des gants pour bricoler mais son père veut pas. Finalement, des Ricains font un pont avec des gants et gna gna gna bisounours arc en ciel, licorne rose... Le sale mioche balance à son père un *"tavu tarba ils ont des gants eux, s'pèce de baltringue"*, enfin j'affirme pas les



termes exacts mais l'idée de base est là. Mais, ce qui retient mon attention, c'est pas ça, c'est plutôt que mon voisin (qui a une pure crotte de nez qui pend de sa narine droite) se retrouve avec une grande feuille blindée de dessins. Vite fait, je jette un œil sur sa feuille et je vois une voiture, un avion, un dragon, un téléphone et en dessous de chaque dessin, 3 mots, il faut cocher le bon. Y'a pas de doute il a "bien assuré" au premier questionnaire ... Ça y est, j'ai compris, le premier questionnaire servait à dépister les analphabètes et les "personnes spéciales", finalement c'est pas si con ... c'est ptêt' même le seul truc intelligent de la journée.

On finit sur une espèce de sondage "Avez-vous trouvé la journée instructive ?" et autres "Pensez vous vous engager ?", sur lesquels j'ai bien envie de me faire plaisir, mais bon, ne prenons pas de risques inutiles tout de même...

Enfin, c'est fini, on peut partir, je remballage doucement mon stuff et là, un militaire vient voir mon voisin le neuneu "Alors, comme ça, t'aimerais t'engager ?". Heu... en fait... Bah ouais, ça a du sens en fait, avec un peu de recul...

Je vous l'avais dit qu'on était dans la merde...

Alors, la fameuse JAPD qui permet de cocher "accompli" dans la case "service militaire" des formulaires de l'administration, à quoi ça sert ? Franchement, à part remarquer des analphabètes (pour mieux les recruter derrière ?) je vois pas trop... Y'a de chouettes films de propagande (comme ceux qu'on a la télé depuis quelques années) et on nous fait croire que c'est un truc pour l'élite (si si, pour de vrai, les militaires ont l'air de penser qu'ils sont la crème de la crème, epic :)), non, je vois pas... On se fait royalement chier, c'est soporifique à souhait, il y'a cependant un certain côté abrutissant, mais bon, on bouffe bien et on peut se foutre de la gueule des neuneus qui comprennent rien à rien (et y'en a un sacré paquet hein !), comme TF1 quoi...

Enfin, vous inquiétez pas, si ça pète un jour, y'aura mon voisin qui viendra nous défendre ! (enfin s'il arrive à comprendre dans quel camp il est...) *fear* ■

Polo

CADEAU(X) BONUS



Vous savez, quand on prend le train, y'a toujours des moments funkys, je n'y ai pas échappé bien entendu. J'étais pépère dans mon wagon de TER quand je vois un contrôleur monter deux wagons plus loin, ce qui a le don d'exciter mes deux con-genères. "Vazy, l'aut' s'il vient me contrôler j'le pète, j'lui marave sa gueule" "ouais trop raison quoi, d'où il vient lui là, on va le péta". Je veux mourir...

Arrive notre contrôleur, "Bonjour, contrôle des titres de transport", forcément, Seth et Gueko n'ont pas de billets et discrètement leurs toutes petites couilles dans leur bas-ventre "oui M'sieur, bien M'sieur d'accord M'sieur, oh non, essvépé, pas d'amende etc etc".

Le contrôleur passe à l'autre wagon, et là, Unleash The Fury "OUAIS NIQUE SA RACE C'FILS DE PUTE J'VAIS TE LE DÉFONCER" "OUAIS J'VAIS LE PRENDRE, LE CASSER EN DEUX C'TE BALTRINGUE TAVU" en guise de prélude. Oui, pendant une heure, je vais devoir me taper ces deux fucktards en train de bomber le torse et se la péter badass après s'être fait tranquillement mettre à l'amende. Pas la peine de vous expliquer la suite, les petites crottes vont tranquillement rentrer chez eux, la queue bien calée entre les pattes. (Qui a dit "ouais, comme d'hab ?" au fond ?)

Franchement, me taper une heure de testostérone de lopettes après une journée comme ça, j'aurais pu faire sans...



A instance pourrave loot pourrave



Fashion War

Car sergent rime aussi avec vêtements

Salut les fashionistos et fashionistas ! Aujourd'hui, vous allez vous régalez ! Rien que pour vos belles pupilles, je suis allé écumer les salons et défilés militaires, de Bethesda à Massy-Palaiseau, afin de vous ramener les dernières nouveautés concoctées par nos bouillonnants créateurs, ainsi que les futures tendances qui apparaîtront sur les prochains champs de bataille. Vous ne voudriez pas vous faire taxer de ringard quand arrivera la troisième guerre mondiale, n'est-ce pas ? D'autant plus que les zombies, qui, par définition, sont toujours au top de la mode, auront un regard impitoyable sur votre tenue.

Pour cette nouvelle saison, trois mots d'ordre à retenir : couleurs vives, féminité, et poils.



Les couleurs vives

Finis les terneries à motifs marron-vert-

gris-moche, qui ont de toutes façons été dérobées et souillées par les anarcho-

punk-alternatifs. Que ce soit pour le maquillage, ou les habits, le soldat d'aujourd'hui peut se permettre toutes les fantaisies possibles : vert fluo, rose pétant... La palette s'est étendue ! Et avec un peu de chances, ces associations chromatiques feront fondre les yeux déjà bien entamés des zombies !

Mais d'où nous vient donc ce déferlement de nuances nouvelles ? Cela nous a été apporté par une branche très particulière, et un peu ovnitesque, de la mode militaire : l'urban camouflage. Ne pas se faire repérer dans les bureaux et ascenseurs du monde corporate implique de porter des coloris très particuliers, aux antipodes des teintes conventionnelles proposées par les paysages naturels. Admirez par exemple, John Doe, l'un des modèles les plus célèbres, dans son patchwork de post-it géant.



La féminité

Il est bien loin le temps où l'on jouait sur le contraste, assez réducteur, entre l'uniforme viril et la femme objet-sexuel. Portée par des personnettes emblématiques tels que G.I. Jane, Ripley (Alien), Sarah Connor, ou Zyva David, la nemrodette d'aujourd'hui est devenue une machine de guerre impitoyable, à qui il est fortement déconseillé de pincer les fesses.

Mais être une putain de tanque (= "tank" version dame) ne signifie pas renier sa délicatesse et son charme naturelle. D'où l'intérêt du rose.

Et tant qu'on est dans la féminité. On trouvera une référence évidente au très controversé, et assez anti-féminin, voile islamique, dans cette couverture têtale grillagée intégrale.



Détail important : cet accessoire convient aussi bien aux hommes qu'aux femmes. Alors, la couverture têtale asexuée islamique : clin d'œil amusant ou retournement de gant révélateur d'une mode qui se cherche de nouveaux repères ? Je vous laisse juger.

Les poils

De tout temps, l'homme du monde de l'armée a cherché à se distinguer vestimentairement dans les combats à la mode, par le biais d'accessoires inspirés de la nature. Mais ce concept doit sans cesse être rafraîchi. Pour briller dans les batailles branchées, les branches d'arbres ont laissé la place aux poils. Chewbacca était un visionnaire !!



Un classique indémodable

Attention ! Vrai texte du monde réel de l'internet, copié-collé à partir d'ici :

<http://www.referencement-buzz.com/e-commerce/un-boxer-camouflage-militaire-pour-homme-offert-a-petit-prix-sur-tres-coquine/>

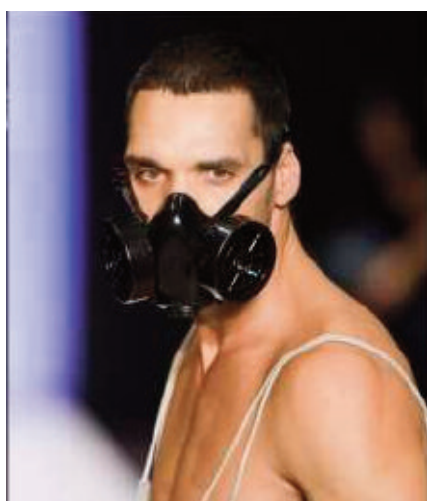
Toujours très apprécié par tous les hommes à la mode, le boxer camouflage militaire pour homme deviendra un choix de premier plan dans votre tenue vestimentaire. Taillé dans un tissu imprimé camouflage militaire, le boxer homme mettra votre silhouette en valeur. Très sexy, les hommes actifs qui porteront ce sous-vêtement homme auront le plaisir de séduire leur compagne dans l'intimité de votre chambre. Ce sous-vêtement original et sa bande élastique frappée de la marque Hustler vous permettra de laisser entrevoir votre boxer.

Le coup de cœur de la rédaction : le chat cache-fusil.

La branche afghane de la mode militaire nous propose ici une revisitation du proverbe bien connu : "Alors qu'il faut six panthères pour créer un manteau, il ne suffit que d'une vieille chatte pour faire un string." Ce chat en peluche recouvreur de fusil à tirer dans les coins de murs est une petite merveille d'astuce et d'humour taquin.

Réalisé avec du matériel recyclé, fourni par les laboratoires de tests de produits cosmétiques, il embellira d'une petite touche "kawaii" vos head-shots les plus fourbes et les plus couards. Sans vouloir faire de mauvais jeu de mot, je dirais que cet accessoire est incontournable ! Hu hu hu. ■

Récher





Les badass IRL

Quand la réalité dépasse la fiction

La guerre c'est chiant. Loin de l'image romantique véhiculée par le cinéma ou les jeux vidéo, on se fait quand même globalement très chier quand on fait la guerre : on marche, on attend, et quand enfin y'a de l'action, on comprend en général rien à ce qui se passe dans ce bordel. Dans l'Antiquité puis au Moyen-âge, ça pouvait encore aller, on se foutait sur la gueule au corps à corps, il y avait de la place pour des moments de bravoure, y'avait encore moyen de faire des batailles qui ressemblaient à quelque chose.

Mais les choses ont commencé à se gêter sérieusement avec l'invention de l'artillerie. Pour un soldat, la guerre ça consistait à présent à tirer un coup de feu, passer les cinq minutes suivantes à recharger son fusil, et recommencer, en espérant ne pas se faire toucher par les gars d'en face qui faisaient la même chose (à moins bien sûr qu'il ne soit interrompu prématurément par l'explosion d'un boulet de canon venu rouler à ses pieds). Passionnant. Et quand on dit tirer, c'est un bien grand mot : vu la précision des engins, y'avait pas grand chose à faire de plus que de les pointer dans la direction générale des adversaires et tirer au hasard ; de toute façon, avec toute la fumée dégagée par les tirs, il n'était même pas possible de savoir si on avait touché quelqu'un. Concrètement, pour les généraux perchés sur leur colline, la bataille se résumait donc à regarder deux nuages de fumée se tirer dessus, puis à attendre que celle-ci se dissipe pour pouvoir compter les morts et savoir qui avait gagné.

C'est sûr que maintenant que la technologie est bien rodée, c'est facile d'être impressionné par les moyens de des-



PROFESSOR BADASS

If he was wearing a gold pocket watch on a chain, the universe would freeze solid from the coolness

truction à disposition, mais lors de leurs balbutiements, ça devait pas être triste. Par exemple, j'imagine bien le briefing des premiers grenadiers : *"Vous allez voir, c'est une super arme, vous la lancez dans un groupe d'ennemis et ils explosent tous. Bon, il se peut que la grenade vous explose dans la main dès que vous la dégoupillez aussi. Sinon, il se peut aussi qu'elle n'explose pas du tout et que vous vous retrouviez exposé pour rien. Mais si ça marche, vous ferez d'énormes dégâts et vous aurez une jolie médaille !"*

Ensuite il y a eu la Première Guerre Mondiale, et un nouveau pas dans l'ennui a été franchi. Le quotidien d'un soldat c'était attendre la mort, avancer de cent mètres pour tenter de prendre une position à la faveur d'un pilonnage d'artillerie allié, attendre la mort, reculer de cent mètres après s'être fait pilonner par l'artillerie adverse, attendre la mort, chasser les rats mangeurs de cadavres, puis expérimenter les effets du gaz moutarde ou s'auto-mutiler pour tenter d'être démobilisé. Et ça a duré quatre putains d'années (vous vous imaginez vous, pas-

ser quatre ans dans le même trou à Verdun, sans internet et sans même électricité pour recharger votre DS ?).

Aujourd'hui, la guerre ça consiste à larguer des tapis de bombes sur les vagues silhouettes qu'on peut distinguer à travers les filtres dégueus des images satellites et c'est à peu près tout (on ne fait plus d'assauts d'infanterie, c'est trop dangereux, il risquerait d'y avoir des morts). Bref, la guerre c'est chiant, et c'est franchement à se demander comment un truc pareil à pu conserver une telle popularité au cours des derniers millénaires.

Pourtant, de tous temps, des hommes et des femmes (enfin, surtout des hommes quand même) se sont dressés et ont dit non à la monotonie de la guerre. Gloire soit rendue à ces badass, qui par leur seule existence, ont contribué à rendre un peu moins chiant les grands conflits de l'Histoire.

Les as de la Première Guerre Mondiale

Autant dans les tranchées, on s'emmerdait sévère, autant dans les airs, c'était un peu la fête. Quand on voit la gueule des premiers coucous, on se dit qu'il fallait quand même être complètement taré pour accepter de voler là dedans. D'ailleurs, les meilleurs pilotes étaient en général jugés trop précieux pour être envoyés au combat et servaient plutôt d'instructeurs, et c'était plutôt ceux qui volaient de manière imprévisible et donc plus à même de dérouter l'ennemi qui étaient envoyés au casse pipe.

Bien qu'à l'époque, pas mal de généraux ne croyaient guère à l'avenir de l'avia-



Learn the difference, it cou...
en fait non, ils vont tous les deux
tuer ta famille en ricanant de toute façon

tion, les as du manche à balai se taillèrent une solide réputation qui dépassa largement le cadre de l'armée. Le plus connu d'entre eux est sans contestes Manfred Albrecht Freiherr von Richthofen, mieux connu sous le surnom du Baron Rouge. Le seule vision de son avion peint en rouge vif suffisait à emplir de crainte ses adversaires, à qui il inspirait tellement de respect qu'après sa mort au combat, les anglais qui avaient récupéré son corps lui organisèrent des funérailles avec tous les honneurs dus à son rang.

C'est lui qui détient le record de 80 victoires en vol confirmées, pourtant il s'est probablement fait battre à plate couture par un autre as de la première guerre mondiale, le français René Fonck. Bien

qu'il ne totalise que 75 victoires confirmées, si on y ajoute les victoires "probables", on arrive à 144 (l'intéressé estimait quant à lui à "seulement" 127 le nombre de victoires dont il était sûr), ce qui explose nettement le palmarès du père Manfred.

Il fut cependant beaucoup moins médiatisé que d'autres pilotes moins doués que lui, à cause de sa manie à se la péter lourdement à chaque victoire (cela dit, si j'étais l'as ultime de l'aviation, je pense que moi aussi j'aurais eu un peu les chevilles qui enflent). L'un de ses meilleurs amis dira même de lui que lorsqu'il sauvait la mise d'un coéquipier, ses pics de vantardise étaient tellement chiants qu'ils faisaient regretter de ne pas s'être laissé faire abattre par les boches à la place... De plus, au contraire de la plupart des célèbres pilotes de guerre, il aura eu le mauvais goût de survivre à la Première Guerre Mondiale, donc forcément, son image vendait moins de rêve que celle d'un martyr. Pour finir sur une citation un peu plus sympathique sur le personnage, un autre grand aviateur a dit de lui : "Fonck dépasse tout ce que l'on peut imaginer. Ce n'est pas un homme, c'est un oiseau de proie. Là-haut, il sent l'ennemi, il en distingue nettement à 8 ou 10 km sans être vu. Il choisit sa proie. Quelques balles suffisent, il n'y a jamais eu de riposte."

Aujourd'hui, l'aviation a bien changé. On a des radars, des missiles à tête chercheuse, des commandes électroniques.



Il suffit maintenant de s'asseoir dans le cockpit, d'allumer le pilote automatique, et de temps en temps appuyer sur un bouton quand une cible clignote sur le radar. Pfff, même moi je peux le faire. Non, décidément, le combat aérien, encore un truc qui était mieux avant.

Guan Yu

Remontons à présent loin dans le temps et dans l'espace, jusqu'à la Chine de 200 ans après JC, à l'époque de la guerre des Trois Royaumes, qui comme son nom l'indique, fut le théâtre de l'affrontement entre trois royaumes pour la domination de la Chine. La personne qui nous intéresse est Guan Yu, l'un des plus fameux généraux de cette époque troublée, également connu sous les surnoms relativement explicites de Général qui extermine les criminels, ou Seigneur Belle Barbe.

Initialement au service du seigneur Liu Bei (le fondateur du royaume de Shu), il fut capturé par Cao Cao (fondateur du royaume de Wei). Impressionné par sa valeur, il le prend à son service : Guan Yu le sert loyalement, mais à aucun moment il ne cache que si jamais il en a l'occasion, il retournera au service de Liu Bei. Et effectivement, ayant appris que Liu Bei était en vie, il part le rejoindre, abandonnant sur place ses titres de noblesse et les nombreux cadeaux que lui avait offert Cao Cao.

A nouveau sous les ordres de Liu Bei, il va alors être de toutes les batailles, en particulier celle de la Falaise Rouge, dans laquelle Liu Bei réussit à infliger de très lourdes pertes aux troupes pourtant écrasantes en nombre de Cao Cao grâce à une série de ruses diaboliques qui, je pense, doivent être encore aujourd'hui être enseignées dans toutes les bonnes écoles de stratégie militaire.

Guan Yu va alors devenir l'exemple même du guerrier invincible au combat, et d'une droiture à toute épreuve, qui respecte toujours ses serments. Pour vous donner une idée du personnage, il est dit qu'il se battait avec un guandao, une sorte de hallebarde pesant la bagatelle de quarante kilos. Lors d'une bataille, il se prend une flèche dans le bras. La blessure guérit rapidement, mais son bras continue à le faire souffrir. Examiné par un médecin, celui-ci lui annonce que la flèche était empoisonnée, et qu'il va donc falloir lui ouvrir le bras et racler l'os pour retirer le poison. Normalement, une telle intervention ne s'improvise pas, il



Qui n'a jamais disputé une partie de go tout en se faisant charcuter le bras par son médecin ?

faut attacher le bras parce que c'est atrocement douloureux, mais Guan Yu se contente de tendre le bras, puis reprend comme si de rien n'était la petite bouffe qu'il faisait avec ses potes pendant que

le toubib fait sa besogne.

Finalement capturé par un allié de Cao Cao, Guan Yu sera exécuté, et sa tête envoyée à Cao Cao, qui lui organisera des funérailles somptueuses et le nommera marquis à titre posthume. En raison de son statut légendaire, il est difficile de démêler le vrai du faux dans les histoires le concernant, mais un fait avéré c'est qu'à peine quelques siècles après sa mort, il fut divinisé, et entra officiellement dans le panthéon taoïste et bouddhiste (et il est également très bien considéré chez les confucianistes). Continuant à être vénéré aujourd'hui, on l'appelle parfois le Dieu de la Guerre Taoïste.

Oui, vous avez bien lu, cet homme était tellement badass, qu'il est littéralement devenu dieu de la guerre des chinois. Comme Kratos quoi, sauf que lui, il a existé pour de vrai.





Le viking de Stamford Bridge

En 1066, la bataille fait rage pour la succession du trône d'Angleterre. Parmi eux, le roi de Norvège (ne me demandez pas qu'est-ce qui lui est passé par la tête pour qu'il se dise, tiens, je ferais un bon roi d'Angleterre, je n'en ai aucune idée) rassemble une flotte de 300 navires acheminant 15 000 hommes, et lance une attaque surprise contre les côtes anglaises. Assez rapidement, il prend la ville d'York, et en bon viking qu'ils sont, on peut supposer qu'ils fêtent ça en violant tout ce qui bouge avant de se mettre minable. J'imagine qu'il y a avait bien un stagiaire dans le tas pour dire "*heu mais les anglais vont sûrement réagir, on devrait peut-être se préparer, faire des défenses, tout ça, non ?*", mais il s'est certainement fait décapiter par son chef pour avoir osé proposer un truc aussi con.

Évidemment, la contre-attaque anglaise ne se fait pas attendre et prend complètement par surprise les vikings, qui pour beaucoup avaient laissé leur équipement sur leurs bateaux, et pour ne rien arranger, étaient séparés en deux par une rivière. Les anglais massacrent donc les vikings sur la rive ouest, et se préparent à traverser le seul pont du coin pour finir le boulot sur la rive est.

Mais au moment de franchir le pont, ils aperçoivent dessus un gigantesque guerrier, qui toisant l'armée anglaise, lance un tonitruant "*None shall pass !*". Enfin, du moins je suis sûr que c'est ce qu'il aurait dit s'il savait parler anglais. Pendant une heure, il va tenir en échec l'armée anglaise (forte de 6000 hommes quand même) et bravement empêcher toute personne de s'approcher, tuant une quarantaine de soldats anglais.

Finalement, les anglais, en bons anglais qu'ils sont, le joueront donc à la pute : l'un des soldats descend sur la rivière dans un tonneau, passe sous le pont, et là tue le viking d'un coup de lance bien placé entre les lattes du plancher. Les

anglais peuvent alors passer, mais ce délai a permis au roi de Norvège d'organiser tant bien que mal son armée et d'offrir une résistance un peu moins pitoyable que prévue aux troupes anglaises.

Certes, ce guerrier est resté anonyme, et il est même possible qu'il n'ait en fait jamais existé, mais franchement, si stopper à soi tout seul une armée de 6000 mecs c'est pas badass, alors rien ne l'est !

Les chevaliers français

Entre les samurais japonais, les vikings du nord, les hordes mongols, ou encore ces chers spartiates popularisés par un certain film, il est tentant de se dire que les plus gros badass viennent forcément d'une peuplade exotique. Pourtant, corcorico, les plus gros badass ayant jamais existé sont des bons français bien de chez nous, à savoir les chevaliers du Moyen-Âge.

Dès l'âge de huit ans, ces fous furieux étaient entraînés au maniement des armes, à monter à cheval, et surtout à porter une putain d'armure de plusieurs dizaines de kilos jusqu'à ce que celle-ci forme une seconde peau pour eux, si bien qu'à dix-sept ans, c'était déjà des machines à distribuer la mort sur le champ de bataille. Et pour faire bonne mesure, avec leur code de la chevalerie et tous leurs trucs chrétiens, c'était très souvent des gros fanatiques. Vu les gabarits des bonhommes, les duels de chevaliers consistaient le plus souvent à se taper dessus le plus fort possible jusqu'à ce que l'armure de l'un des deux soit trop cabossée pour qu'il puisse continuer le combat. C'est simple, ces gars là, c'étaient tout simplement les équivalents médiévaux du char d'assaut.



Alors bien sûr, vous vous en doutez, c'était pas vraiment des lumières, et leur incapacité à comprendre des ordres simples tels que *"putain, mais arrêtez de charger vers les archers anglais, bande de cons !"* les a régulièrement amenés à perdre lamentablement des batailles pourtant gagnées d'avance (la bataille d'Azincourt en est l'un des plus tristes exemples).

Sinon, pour bien vous représenter la chose, vous pouvez faire ce test chez vous. Prenez une armure de plates (si vous n'en avez pas, procurez-vous en une dans un musée d'histoire médiévale) et une épée (si vous êtes allés chercher votre armure dans un musée, vous devriez pouvoir en trouver une dans une salle adjacente). Tapez avec l'épée contre l'armure et regardez combien de temps il vous faut pour commencer à abîmer l'armure. Maintenant, imaginez que l'armure est capable de rendre les coups, et vous aurez une idée de la solitude ressentie par les pauvres soldats de base qui essayaient de se faire un chevalier. Du moins, jusqu'à l'invention de l'arbalète.

Miyamoto Musahi

Pour certains, atteindre le rang de *badass* demande une longue maturation. Pour d'autres, ça commence dès l'enfance. En 1596, un obscur samourai du nom d'Arima Kihei de passage dans une bourgade de la région d'Hyogo posta une annonce défiant quiconque de venir l'affronter. Il ne s'attendait certainement pas à voir un gamin de douze ans armé d'une épée en bois relever son défi, et encore moins à ce que ledit gamin lui défonce violemment la gueule. Pour Miyamoto Musahi, c'était le premier d'une série de plus de soixante duels à mort, dont il ressortit systématiquement vainqueur.

A l'âge de seize ans, il est samourai au service du seigneur Toyotomi, mais après la défaite de ce dernier lors d'une bataille contre son rival, il se dit que la guerre c'est quand même vachement chiant, et qu'il va plutôt parcourir le Japon en quête de l'illumination et de culs à botter. Et non seulement il gagnait tous ses duels, mais en plus son truc c'était de bien foutre la honte à ses adversaires, par exemple par le choix de son arme : face à des guerriers armés de sabres en métal bien affûtés, lui se contentait d'un simple sabre en bois. En fait, il était tellement bon que n'importe



"Dis papy, pour l'héritage, je pensais que heu... peut-être... non en fait j'ai rien dit."

quel objet vaguement allongé lui suffisait pour mettre une raclée à n'importe qui.

L'un de ses exploits les plus connus est d'avoir à l'âge de vingt ans anéanti à lui tout seul une partie du clan Yoshioka, l'une des écoles d'arts martiaux les plus prestigieuses du Japon (l'histoire ne dit par contre pas pourquoi il a fait ça, c'était probablement juste pour le lulz).

Ayant défié le grand maître Yoshioka Seijuro, Musahi se pointe avec plusieurs heures de retard au lieu du duel, ce qui énerve grandement Seijiro, outré par un tel manque de respect, et histoire de bien en rajouter dans l'humiliation, dès le premier coup de son arme, Musahi pulvérise le bras gauche de son adversaire, au point de lui faire perdre immédiatement conscience.

Erwin Rommel

Vous le connaissez forcément. Dans n'importe quel RPG, l'empire maléfique compte toujours dans ses rangs LE général honorable. Respectueux et respecté à la fois par ses hommes et ses adversaires, il n'hésite pas à épargner la vie des PJ's parce qu'ils n'ont pas encore le niveau de l'affronter, et en général, il finit soit par rejoindre le camp des gentils, soit assassiné par l'Empereur après avoir découvert l'étendue de l'horreur de ses plans. Cet homme, c'est Erwin Rommel.

Réputé comme l'un des plus brillants stratèges du Troisième Reich, c'est principalement à la tête de l'Afrika Korps en Afrique du Nord entre 1940 et 1943 qu'il acquit sa renommée et son surnom de Renard du Désert, remportant de nombreuses victoires malgré son infériorité numérique, et on ne peut que se réjouir qu'on ne lui ait pas donné de responsabilités sur un front plus important, d'autant plus qu'il n'était pas aidé puisqu'il devait composer sur place avec ses boulets d'alliés rituels.

C'est aussi surtout l'un des rares généraux nazis qui peut s'enorgueillir de n'avoir aucuns crimes de guerre sur la conscience : tous ses prisonniers étaient bien traités, et il désobéissait délibérément aux ordres d'Hitler d'exécuter systématiquement les commandos ou les soldats juifs capturés.

Après la retraite des troupes d'Afrique, il renforce les défenses des côtes françaises, et là encore, il est heureux pour



Learn the resemblance, it could save your life



Bien évidemment, le frère de Seijiro, qui a pris sa succession à la tête de l'école Yoshioka n'a pas l'intention de laisser un tel affront impuni, et défie donc Musahi, et là rebelote, celui-ci arrive à nouveau complètement à la bourre et défonce son opposant en quelques secondes. Le nouveau chef Yoshioka décide alors d'en finir une bonne fois pour toute, et défie à son tour Musahi. Mais cette fois ci, c'est une véritable embuscade qu'il lui tend, avec une petite centaine de guerriers armés jusqu'aux dents de sabres, arcs et mousquets. Sauf que là, Musahi est arrivé en avance au lieu du rendez-vous, s'est caché, et une fois que tout le monde est arrivé, il surgit de nulle part, se fraye un chemin à travers les douzaines de gars qui essaient un peu de le tuer, élimine le dernier maître Yoshioka puis s'enfuit, sûrement en ricanant très fort.

En 1612, Musahi a son plus célèbre duel contre Sasaki Kojiro, dit le Démon des Provinces Occidentales, qui était alors considéré comme la plus fine lame du Japon (derrière Musahi bien sûr). Comme d'habitude, il débarque avec quelques heures de retard, arborant fièrement son épée longue qu'il vient tout juste de tailler dans la pagaie du bateau qui l'emmenait sur l'île où avait lieu le duel, et hop, à ce niveau là il n'y a même plus de suspense, il expédie Kojira dans l'au-delà en moins d'une minute (l'air de rien, ils devaient quand même être chiants à regarder les combats de Musahi : il arrive, donne un coup d'épée, puis se barre tandis que son adversaire

agonise à terre, franchement la soixantième fois ça devait lasser un peu).

Après cela, Musahi continua à voyager, mais il s'assagit pas mal, abandonnant les duels, même s'il combattit dans plusieurs batailles au service de différents seigneurs. Embrassant la zénitude, il se mit à la peinture et à la calligraphie, laissant à la postérité de nombreuses œuvres d'art, et passa les dernières années de sa vie comme ermite dans une grotte où il écrivit le Traité des cinq roues, qui parle de stratégie militaire, de religion, de philosophie, et bien sûr des meilleurs techniques de combat pour pourrir ses adversaires.



BADASS

Nothing says badass like a pink scooter

les alliés qu'il ne fut pas écouté autant qu'il le voulait par ses supérieurs (il était le seul à croire sérieusement à un débarquement en Normandie). En 1944, il se rapproche du cercle d'officiers cherchant à écarter Hitler du pouvoir pour négocier une paix avec les alliés. Bien qu'il n'ait pas été impliqué directement dans l'attentat à la bombe contre Hitler, celui-ci exigea l'élimination de Rommel. Mais pour éviter d'exécuter publiquement un homme considéré comme un héros par le peuple allemand, on menaça à la place Rommel de représailles contre sa famille, et il fut forcé au suicide pour la protéger.

Ainsi, aujourd'hui Rommel est vu dans l'imaginaire collectif comme l'archétype du soldat exemplaire, à la fois balèze et chevaleresque, dont le seul tort est finalement de s'être retrouvé dans le mauvais camp à la mauvaise époque. Par contre, moins de gens savent que quelques décennies avant lui, il a eu son pendant de la Première Guerre Mondiale, à côté duquel il passe pour un aimable amateur : le général Paul Emil von Lettow-Vorbeck.

Arrivé en Afrique en 1914, il prend le commandement d'une minuscule garnison de soldats allemands, et a rapidement l'occasion de faire ses preuves lors de la défense de la ville portuaire de Tanga, attaquée par les forces britanniques de la colonie des Indes. A la tête d'une force de mille hommes, dont une grande majorité recrutés à la va-vite parmi la population locale, il inflige aux anglais, pourtant huit fois plus nombreux, ce que l'on appelle en termes



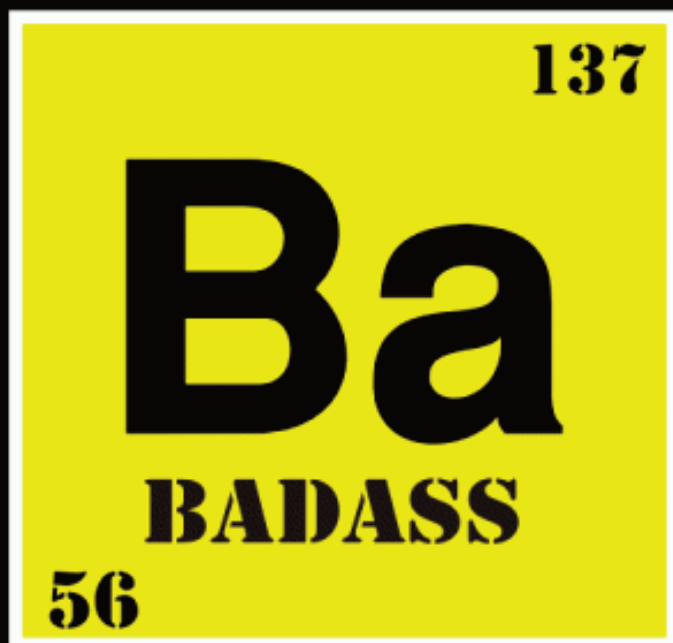
techniques une putain de grosse branlée. Au troisième jour de l'attaque, il mène une contre-offensive qui oblige les britanniques à ré-embarquer en panique sans leur matériel, sur lequel les allemands font main basse. En plus d'être un génie militaire, von Lettow est aussi un parfait gentleman : la bataille terminée, il rencontre son homologue anglais sous le drapeau blanc parlementaire, et

bon prince, lui offre des médicaments allemands pour qu'il puisse soigner ses blessés après l'avoir félicité pour la bravoure de ses soldats.

A partir de là, il va pendant quatre ans, alors qu'il est totalement coupé de tout approvisionnement ou renfort, enchaîner victoire sur victoire contre des forces largement supérieures en nombre. Sa doctrine est simple : l'Afrique de l'Est n'étant qu'un front secondaire, il n'a pas la prétention de prendre des territoires aux britanniques, mais simplement de les distraire du front principal en Europe, ce qu'il fera avec un talent certain.

Excédés, les britanniques et les sud-africains envoient une troupe de 45 000 hommes commandée par le futur premier ministre d'Afrique du Sud Jan Smuts afin d'écraser une bonne fois pour toute l'armée de von Lettow (qui au plus fort de la guerre, comptera environ 10 000 hommes). Mais rien à faire, von Lettow utilise parfaitement le terrain et le climat à son avantage, ne livrant bataille que quand il le décide, à l'endroit où il le décide, et souvent avec des conséquences bien humiliantes pour les anglais. Encore aujourd'hui, on considère qu'il s'agit là de la plus grande et de la





plus efficace opération de guérilla jamais menée.

Malgré les conditions très difficiles dans lesquelles ils combattent, von Lettow parvient à s'attacher une très grande loyauté parmi ses hommes, qui à ce stade là sont majoritairement des africains recrutés sur place. Parlant couramment les langues locales, il n'hésite pas à nommer des officiers noirs, ce qui pour l'époque était quasiment révolutionnaire.

En 1918, apprenant que la guerre est terminée (au hasard de la capture d'un messenger anglais), il finit comme il a commencée, avec panache, en se rendant de lui-même aux force britanniques. Je l'imagine bien alors le soir, dans la tente du commandant anglais, en train de se remémorer les meilleurs moments de sa campagne autour d'un verre de whisky : *"Haha, tu te souviens l'embuscade dans les marais quand on vous a mis une raclée à un contre dix ? Aaaah, c'était le bon vieux temps..."*.

De retour en Allemagne, il a droit à un accueil triomphal bien mérité compte tenu que c'est l'un des seuls généraux allemands restés invaincus de la Première Guerre Mondiale. Impliqués dans quelques uns des soubresauts politiques qui agitérent l'Allemagne d'après guerre, il était cependant profondément antira-

ciste, et donc fortement opposé aux nazis qui essayèrent d'exploiter sa renommée. Hitler lui proposera même de devenir ambassadeur pour la Grande-Bretagne, mais von Lettow l'enverra chier (à ce sujet, interrogé par l'écrivain Charles Miller qui lui demandait : *"Il paraît que von Lettow a dit à Hitler d'aller se faire foutre ?"*, le neveu d'un officier allemand aurait répondu *"C'est vrai,*

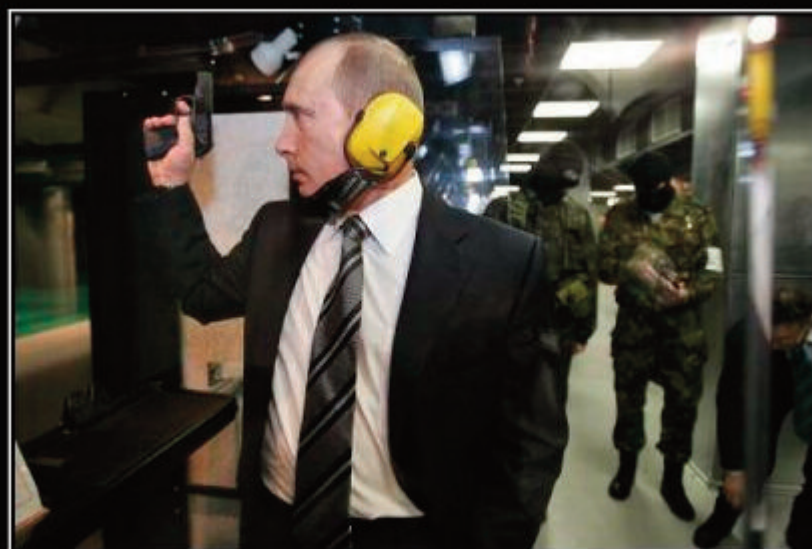
mais je ne pense pas qu'il se soit montré aussi poli" ; et des gens qui ont dit à Hitler d'aller se faire foutre et qui sont restés en vie pour le raconter, doit pas y'en avoir des masses à mon avis...).

Après la Seconde Guerre Mondiale, von Lettow se retrouve sans le sou, l'armée allemande ne lui versant aucune pension. Mais il avait acquis un tel respect chez ses anciens adversaires que c'est Jan Smuts lui-même, entretemps devenu son ami, qui mobilisera un groupe d'officier britanniques et sud-africains pour envoyer de l'argent et de la nourriture à leur cher meilleur ennemi, qui retournera par la suite à plusieurs reprises en Afrique, retrouver la larme à l'œil ses anciens compagnons d'armes.

Otto Skorzeny

Et puis tiens, comme les nazis, on n'en a jamais assez, donc le badass suivant est le SS-Obersturmbannführer Otto Skorzeny, et cette fois-ci, c'est fini avec les bisounours, lui c'est un enculé, un vrai. Officier SS depuis 1938, il s'illustre un peu partout en Europe, en particulier sur le front de l'Est, et c'est en 1943 qu'on lui confie le commandement d'une unité de commandos d'élite, qui va s'illustrer très vite en réussissant à libérer Mussolini qui était retenu prisonnier par le gouvernement italien dans un endroit tenu secret, et ce sans tirer un seul coup de feu.

Dès lors, Otto Skorzeny est considéré



PUTIN

He's one badass motherfucker.

comme LE spécialiste ès coups tordus, à tel point qu'il fut parfois surnommé l'Homme le plus dangereux d'Europe, et qu'on lui confia la mission d'assassiner Staline, Churchill et Roosevelt lors de leur conférence à Téhéran (comme vous vous en doutez, cela n'aboutit pas, car un espion russe parvint à éventer l'opération en faisant picoler un officier SS). En Octobre 1944, il est envoyé en Hongrie et kidnappe le fils du régent, le forçant à abdiquer en faveur d'un dictateur pro-nazi.

Plus tard dans l'année, il organise l'opération Greif, consistant à habiller des soldats allemands avec des uniformes américains pour les envoyer foutre le bordel derrière les lignes ennemies. Celle-ci a un succès mitigé (forcément, un mec avec un uniforme ricain recouvert de tâches de choucroute qui débarque en disant "Ach ! I fink ich haf zeen eine enemy offer hier !", ça devait pas trop inciter confiance), mais taquin, Otto a ordonné aux soldats capturés de répandre le bruit selon lequel il se trouverait en ce moment à Paris dans le but d'assassiner le général Eisenhower. Bien évidemment, cette histoire est complètement ridicule, une opération pareille



Une vision d'artiste d'Otto Skorzeny.

n'ayant strictement aucune chance de réussite... puis en y réfléchissant un peu, les alliés se disent "Merde, s'il y a une personne capable de faire ça, c'est bien ce con de Skorzeny !", et par mesure de

précaution, envoient quand même Eisenhower passer la période de Noël en isolation.

Se rendant compte que la défaite est inévitable, Skorzeny va alors commencer à monter un réseau de guérilla pour continuer à lutter contre les alliés, puis réalisant que les chances que ça serve à quelque chose sont assez faibles, il utilise plutôt ces ressources pour aider les nazis d'Europe à fuir en Espagne franquiste, et à mettre à l'abri de l'argent bien utile pour leur permettre de couler des jours heureux en Argentine.

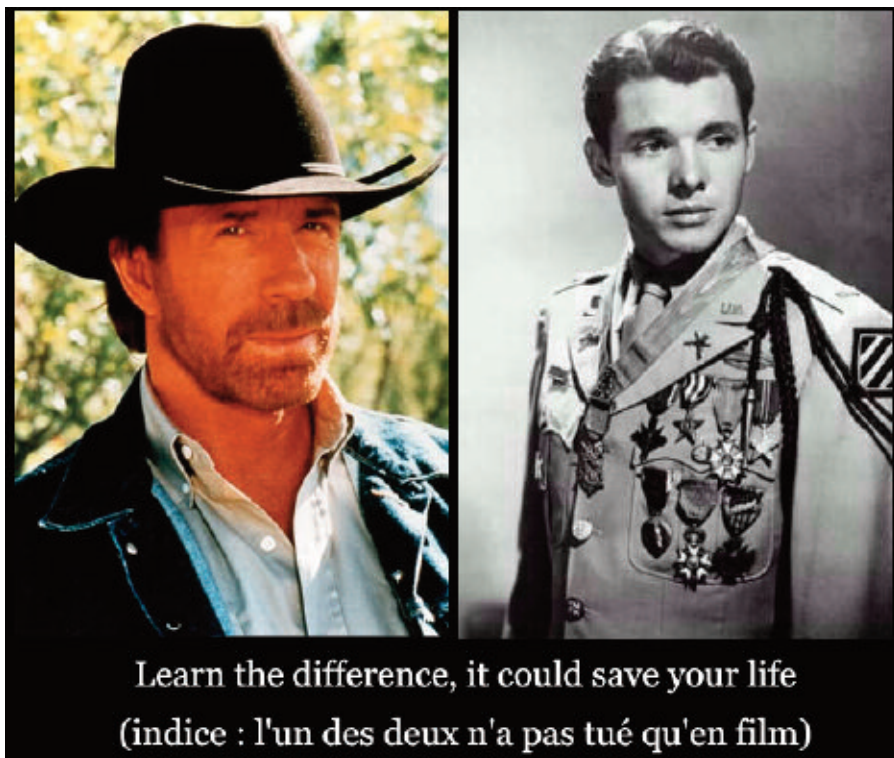
Quant à lui, il se constitue en prisonnier (espérant monnayer ses services aux américains pour la guerre froide qui s'annonce) et sera jugé pour crimes de guerre, mais il est acquitté, et parvient à s'enfuir en 1948. Et comme on ne se refait pas, il passera le reste de sa vie comme conseiller militaire pour dictateurs, filant des coups de main à droite à gauche à diverses organisations paramilitaires néo-nazis ou anti-communistes, avant de mourir d'un cancer à l'âge de 67 ans.

Audie Murphy

Ce mec, c'est juste l'équivalent irl de John fucking Rambo. Mentalement du moins, parce que physiquement, il ne partait pourtant pas gagnant. Engagé dans l'armée américaine pendant la Seconde Guerre Mondiale en trichant sur sa



En vrai, il était un peu moins glamour.



date de naissance (il n'avait que 17 ans), il doit d'abord se battre pour être envoyé au front, ses instructeurs le trouvant trop gringalet (il est même tombé dans les pommes pendant un entraînement).

A force d'insistance, il sera finalement envoyé en Italie en 1943, et prouvera bien vite à ses supérieurs à quel point ils avaient eu tort de le sous-estimer. Enchaînant les actes de bravoure, il connaît une promotion fulgurante, mais c'est le 15 août 1944 très exactement qu'il passe en mode full badass.

Lors de l'invasion du sud de la France, son meilleur ami se fait tuer par un allemand qui faisait semblant de se rendre en quittant sa position de mitrailleuse. En général, lorsque cette situation se produit dans un film de guerre, le héros entre dans une rage folle et exterminie tous les ennemis à un kilomètre à la ronde. Bien entendu, cela ne marche que dans les films, dans la vraie vie, quelqu'un qui fait ça se fait tuer direct. Mais pas s'il s'appelle Audie Murphy. Pris d'un accès de rage, il massacre l'ensemble de l'équipage manœuvrant la mitrailleuse allemande, puis prenant son contrôle, il s'en sert pour détruire toutes les positions ennemies adjacentes qu'il pouvait.

Bon admettons, il a eu un coup de chance, il s'en est sorti vivant, les allemands se sont fait surprendre, en plus ils étaient malades, ils avaient fait une overdose de bratwurst la veille, enfin bref, ce genre d'action héroïque, ça arrive une fois dans une vie sur un malen-

tendu, mais après c'est fini hein ! Mais penser ça, ce serait bien mal connaître Audie fucking Murphy.

Quelques mois plus tard en Alsace, son unité comptant 19 hommes se retrouve sans munitions et encerclée par une centaine d'allemands. Les choses se présentent plutôt mal, mais soudain, un tank américain arrive à la rescousse... et se fait immédiatement exploser par un obus allemand ! A ce moment là, les américains devaient déjà en être à faire leurs prières, mais Audie se précipite alors vers le tank en flammes et, alors que celui-ci menace d'exploser à tout moment, il utilise sa mitrailleuse encore en état de marche pour repousser l'infanterie allemande, tuant à lui tout seul une cinquantaine d'hommes. Pendant une

heure, il tient la position tout en dirigeant les tirs d'artillerie américaine contre les positions allemandes jusqu'à ce que la liaison soit coupée. Blessé à la jambe durant l'attaque, il refuse toute aide médicale, et organise à la place une contre-attaque, sauvant son unité de l'anéantissement.

Avec tous ces faits d'armes, nul ne s'étonnera qu'il soit l'américain le plus décoré de la Seconde Guerre Mondiale. Revenu au pays, il deviendra acteur (badass et acteur, ça ne vous rappelle personne d'autre ?) et jouera entre autres son propre rôle dans le film adapté de ses exploits : il s'agit peut-être du seul film de guerre où au lieu d'être exagérés, les événements racontés furent édulcorés par les scénaristes qui pensaient que le public trouverait la vérité trop incroyable.

Les présidents américains

C'est sûr, aujourd'hui, quand on pense aux présidents américains, c'est dumbass qui vient à l'esprit plutôt que badass. Pourtant, les présidents des États-Unis d'Amérique représentent une longue tradition de badasserie qui remonte jusqu'à George Washington. Surnommé "*Le Destructeur de Villages*" par les indiens d'Amérique, il revenait fréquemment de ses batailles les habits criblés de balles et sans son cheval (celui-ci s'étant fait abattre sous lui), mais toujours sans une égratignure, et dans une lettre à son frère il écrivait qu'il trouvait quelque chose de charmant au bruit des balles sifflant autour de lui.

On peut citer aussi ce gros taré d'Andrew Jackson qui fut le septième président des



États-Unis. Juste pour situer les choses, vous faisiez quoi vous à l'âge de douze ans ? Des cascades en skate-board et de la chasse aux pokémon ? A cet âge là, Andrew Jackson lui était prisonnier de guerre des britanniques (parce que oui, il s'était engagé dans l'armée comme messager à 12 ans) et reçut ses premières cicatrices à vie après s'être fait frapper à coups de sabre par un officier britannique à qui il avait refusé de cirer les chaussures.

En 1815, lors de la bataille de la Nouvelle Orléans, face à des britanniques deux fois plus nombreux, il rassembla tous les hommes qu'il pouvait trouver sur place, y compris une bande de pirates qui zonzait dans le coin, et infligea une défaite cuisante aux anglais (2037 victimes du côté anglais contre 71 du côté d'Andrew), gagnant une solide réputation de dur à cuire.

Et dur à cuire, il l'était : les années suivantes, il se livre à l'une de ses grandes passions, le duel au pistolet. Il en livra entre 13 et plus d'une centaine selon les sources, la plupart du temps pour défendre l'honneur de sa femme. Lors de son plus célèbre duel, Andrew, très sport, autorisa son adversaire à tirer le premier, ce qu'il fit sans se faire prier. La balle se logea dans la poitrine d'Andrew, à quelques centimètres de son cœur : Andrew se contenta alors d'attendre tranquillement que son adversaire recharge son pistolet pour tirer à son tour et le tuer.

En fait, Andrew s'était fait blesser tellement de fois qu'il lui arrivait parfois de cracher du sang de manière totalement



Andrew Jackson a commencé sa carrière de badass très tôt.

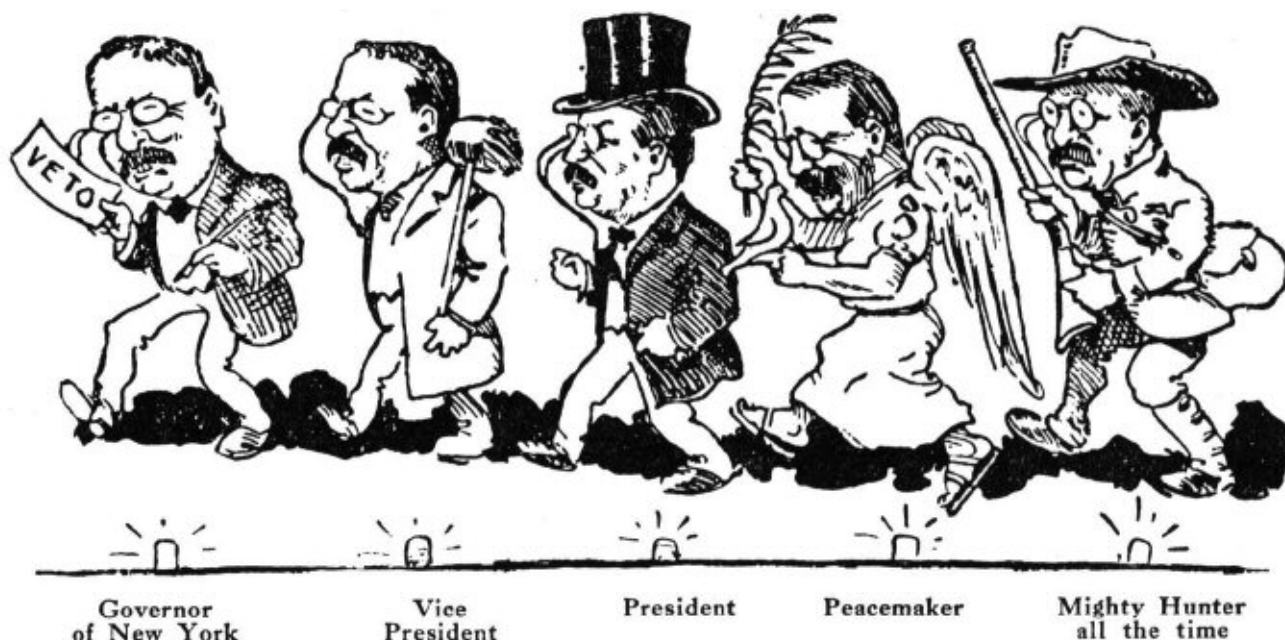
random, ce qui devait être assez drôle à voir. Une fois, lors d'une réunion de son cabinet où il devait se faire un peu chier, il se retira une vieille balle logée dans son bras au couteau. C'était peut-être un gars pas très facile à vivre au quotidien, mais on est obligés de reconnaître qu'il savait mettre l'ambiance. Il lui arrivait d'ailleurs d'ouvrir la Maison Blanche au public pour organiser des fêtes à tout casser qui se terminaient par du vomir partout et le mobilier en miettes.

Il fut aussi la cible de la première tentative d'assassinat contre un président américain de l'histoire. Alors qu'il sortait du Capitole, un détraqué lui tira dessus à bout portant. Deux fois avec deux pistolets différents. Aucuns des deux coups ne partit, et Andrew se précipita alors sur le pauvre homme pour le tabasser à coups de canne jusqu'à ce que ses assistants s'interposent pour protéger l'ap-

prenti assassin de la furie de sa "victimetime".

Mais si on ne devait en choisir qu'un seul, ce serait certainement Theodore Roosevelt. Juste retenir qu'il a été président serait très réducteur, car au court de sa vie il fut historien, naturaliste, explorateur (c'est lui qui a déterminé le cours d'une rivière inconnue d'Amazonie, qui a été baptisée Rio Teodoro en son honneur), chasseur, commandant d'un régiment de cavalerie pendant la guerre hispano-américaine, auteur de 35 ouvrages, cowboy, chef de la police de New-York, adjoint du secrétaire à la Marine, gouverneur, prix Nobel de la paix, ceinture noire de judo et champion de boxe. Ah oui, et président des États-Unis aussi. Pas mal pour un asthmatique chronique.

En 1912, alors qu'il devait donner un dis-



cours, il est victime d'une tentative d'assassinat et reçoit une balle dans les poumons. Constatant qu'il ne crache pas de sang, il en conclut que tout va bien, et prononce donc son discours (d'une longueur de 90 minutes quand même) ponctué de grands gestes de sa main ensanglantée. Ce n'est qu'une fois qu'il aura terminé qu'il acceptera d'être conduit à l'hôpital, ce qui s'avèrera en fin de compte superflu vu que les médecins décideront finalement de laisser la balle là où elle est.

En fait, lister tout ce que Theodore Roosevelt a fait de badass doublerait probablement la longueur de cet article, mais cette citation du vice-président américain Thomas Marshall en réaction à la mort de Roosevelt résume tout : *"La mort a été obligée d'emporter Roosevelt pendant qu'il dormait, parce que s'il avait été éveillé, il y aurait eu un combat."*

Simo Häyhä

Lorsqu'on pense à la Finlande, on s'imaginerait plutôt la maison du Père Noël, ou alors l'eldorado du métal, mais pas vraiment une puissance militaire avec laquelle il ne faut pas déconner. Pourtant, les russes auront appris à leurs dépens que sous leurs dehors bonhommes, les finlandais, faut pas les faire chier.

Le 30 Novembre 1939, l'URSS lance une force d'invasion contre la Finlande, histoire de se faire un petit pied à terre en Scandinavie. Face aux 800 000 hommes, 3000 chars et 4000 avions de l'armée rouge, la Finlande aligne péniblement 250 000 hommes, 30 chars et 130 avions. A priori, c'était vite plié. Mais ce que les cocos n'avaient pas prévu, c'est que dans les rangs finnois, il y avait Simo Häyhä. A la base simple chasseur, c'est tout naturellement qu'on lui confia un fusil en lui demandant de s'occuper d'un autre type de gibier.

Interrogé en 1998 sur son action, Simo a simplement déclaré *"J'ai fait ce qu'on m'a dit de faire, du mieux que je l'ai pu."* C'est peu de le dire, car au cours des 100 jours où il a servi, il a officiellement abattu 705 soldats soviétiques (742 si on compte les morts non confirmées), ce qui fait de lui le recordman du nombre de frags toutes guerres confondues (qui aurait cru que la plus grosse machine à tuer de tous les temps est un finlandais maigrelet d'1m50 ?). A titre de comparaison, Vassili Grigorievitch Zaïtsev, le



Il a l'air tout gentil comme ça, mais le temps que vous cligniez des yeux, il vous a déjà tué vous et toute votre famille.

sniper le plus célèbre du monde, n'a tué "que" 225 personnes durant la bataille de Stalingrad.

Son modus operandi était relativement simple. Il partait dans la forêt avec un jour de bouffe, s'allongeait par terre, enseveli sous une petite couche de neige pour parfaire son camouflage, et là, dans une température oscillant entre -20 et -40 degrés, alignait tout russkof assez fou pour mettre les pieds sur son territoire. Le tout bien sûr sans lunette de visée, car la présence d'une lunette oblige à relever la tête, et risque de révéler sa position si le soleil se reflète dedans.

Avec un tel palmarès, les russes finirent par avoir vent de ses exploits, et lui donnèrent le surnom poétique de Belaya Smert, ce qui signifie La Mort Blanche. Ils mobilisèrent d'abord des soldats expérimentés pour l'éliminer, puis d'autres tireurs d'élite, puis voyant que tout ce qu'ils envoyaient revenait les deux pieds devant, ils finirent en désespoir de cause par lancer des bombardements d'artillerie rien que pour lui, mais tout ce qu'ils réussirent, c'est à déchirer sa veste, probablement parce que même les bombes étaient mortes de trouille à l'idée de

s'approcher de lui.

Cependant, toutes les bonnes choses ont une fin, et le 6 mars 1940, Simo reçut une balle dans la mâchoire, et fut ramassé par ses camarades qui ne purent que constater qu'il lui manquait la moitié de la tête. L'URSS se réjouit, pensant qu'elle avait enfin une chance de gagner la guerre. Las, Simo se réveilla une semaine plus tard, et c'est alors que la Russie comprit qu'elle n'avait pas d'autre choix que de négocier la paix avec la Finlande.

Même si la Finlande a officiellement perdu cette guerre, elle a conservé sa souveraineté et a seulement concédé 10% de son territoire, et ce conflit fut considéré comme un désastre militaire pour l'URSS. Quant à Simo, la guerre terminée, il dut se résoudre à une existence plus calme en raison de sa blessure, et passa donc le reste de sa vie à chasser l'élan et dresser des chiens, avant de s'éteindre paisiblement à l'âge de 98 ans. Bref, don't fuck with Finland. ■

Mpppprrrrffffchier



Ce qu'il nous faudrait, c'est une bonne guerre

Ça leur ferait les pieds aux jeunes

J'en parlais dans le numéro précédent, les nazis seraient encore là aujourd'hui, on n'aurait pas le droit aux hippies, à la tektonik et aux apprentis rappeurs qui croient que faire une chanson avec comme paroles *"Je t'arrache le string avec les dents, j'enlève les ficelles avec les oreilles"* (véridique) c'est la classe... En fait, y'en a marre des jeunes, et ce qu'il nous faudrait, c'est une bonne guerre. Tiens, ça leur ferait les pieds aux jeunes.

Parce que la guerre forme la jeunesse

C'est vrai qu'un peu comme les nazis, la guerre a une image négative. On ne compte même plus le nombre de Miss France, Miss Choucroute ou Miss Cas-soulet d'Argentine qui ont pu faire de poignants discours alors qu'on leur remettait leur diadème de pouffiasse, en expliquant qu'elles voulaient remercier leur maman, et qu'elle souhaitaient la paix dans le monde car la guerre s'est caca. Ou toutes cette génération de hippies fumeurs de joints qui ne sait rien faire d'autre de ses journées que de glandouiller en grattant sur une guitare désaccordée toute en se prenant pour un artiste inconnu, parce que tu vois, les gens y comprennent pas la vibe et ils sont devenus trop dépendants du pognon tu vois. parce que l'argent c'est vraiment une plaie et c'est vraiment pas cool, d'ailleurs t'as pas un euro s'il te plaît ?

Tous ces gauchistes communistes russes mangeurs d'enfants ignorent pourtant que la guerre est loin d'être l'horreur que l'on décrit. Alors certes, il y a des morts, des gens saignent et on ne compte plus les amputations, décapitations, éviscération, énucléations, explosions, eurovisions qui viennent transformer de



solides êtres humains en petits morceaux sanguinolents et éparpillés. Mais la guerre est aussi un formidable moteur de l'économie, permet de trouver du pétrole à pas cher ou donne du boulot aux jeunes chômeurs. Bref la guerre, en fait, c'est bien. Attention, cet article est sponsorisé par Blackwater, société de sécurité privée américaine spécialisée dans les bavures... euh les actions coup de poing sur les terrains les plus chauds du globe.

La guerre, c'est bon pour l'économie

Un mec qui a bien compris ce concept, c'est Oskar Schindler. Spielberg a tenté d'en faire un grand film pour expliquer que les Juifs gnagnagna mais on s'en fout. Ce qu'il a surtout montré, c'est comment un industriel ingénieux a pu se faire un max de blé en exploitant des mecs condamnés à mourir. Autant dire



qu'ils n'allaient pas être revendicatifs sur les salaires et que les 35 heures et la grève, ils ne devaient pas trop connaître. Un bel exemple que tout industriel moderne tente de respecter à la lettre aujourd'hui. Car en effet, dans une guerre, les premiers touchés ne sont pas les militaires eux-mêmes mais les populations civiles. Et il existe encore de nombreuses régions du Globe où celle-ci est alors exploitée comme esclave pour fournir de la main d'œuvre à très bas prix. Encore plus fort que les Chinois et leurs gamins fabriquant des petites chaussures Nike.

Pareil, on a beau se moquer d'un George W. Bush, il n'empêche qu'alors que tout le monde râle en disant hannnn la Terre se réchauffe, mais haaann le prix de l'essence flambe et on ne sait pas comment on va faire rouler notre 4x4 pour aller acheter une baguette au coin de la rue, Georgie a tout prévu. Hop une guerre déclenchée pour un prétexte débile d'armes de destruction massive, et le tour est joué. Car en effet, comment croire qu'un pays où la moustache est un art de vivre et où le chameau est perçu comme une arme mortelle, on aurait été capable de mettre sur pied une "arme trop puissante qui nous fait trop peur à nous les Américains" ? Je ne sais pas si jeter du sable dans les yeux de son adversaire peut passer pour une arme dangereuse... Quoi qu'il en soit Georgie a bien compris et avec son armée de Messieurs Sylvestre il a tout cassé les trois pauvres militaires qui se prêtaient deux pauvres pétroires puis rebâti le pays.

Quand on sait que le coût annuel d'un militaire américain en Irak est de 390 000 \$ (un vrai chiffre évalué par une commission d'enquête du Congrès ricain), et que cette somme est répartie entre plein de fournisseurs qui comme par hasard le hasard sont tous potes de W, on comprend que c'est quand même une sacrée opportunité. Non seulement il faut envoyer des chtits soldats, qu'on prend en partie chez les chômeurs, mais en plus pour les faire bouffer, leur donner une arme, un paquetage et qu'ils puissent écrire à Molly en Ohio, on fait

travailler tout plein de monde derrière. Et hop, d'tc le chômage. C'est beau l'économie quand même.

Sans compter qu'en plus, après les militaires qui jouent à pan pan la guerre vient la deuxième phase, à savoir la reconstruction d'un pays qu'on vient de s'amuser à raser. Et pour ça, on fait forcément intervenir les entreprises de BTP du pays, facturant deux fois le prix normal à un gouvernement à qui, en plus, on prête l'argent pour qu'il achète ce qu'on lui vend. Bref on gagne sur tous les plans, à partir d'une guerre totalement artificielle, et tout le monde s'en met plein les poches. Enfin W et ses potes. Pendant que les contribuables américains ont un boulot et financent la guerre, et que les Irakiens paient leurs impôts permettant de rembourser les frais dûs à la guerre américaine. Snif, c'est beau, ça me donne envie de pleurer.

Les civils et les joies de la guerre

On vient de le voir, la guerre, c'est bon pour le portefeuille. Mais le civil moyen, celui qui passe son temps à hurler en disant que lui il n'en a rien à foutre de cette guerre, qu'elle ne le concerne pas, et qu'il aimerait bien que les foutus militaires s'essuient les pieds sur le paillason avant de venir faire un raid dans sa maison, qu'est-ce qu'il en pense ? Et bien généralement, là encore, l'autochtone

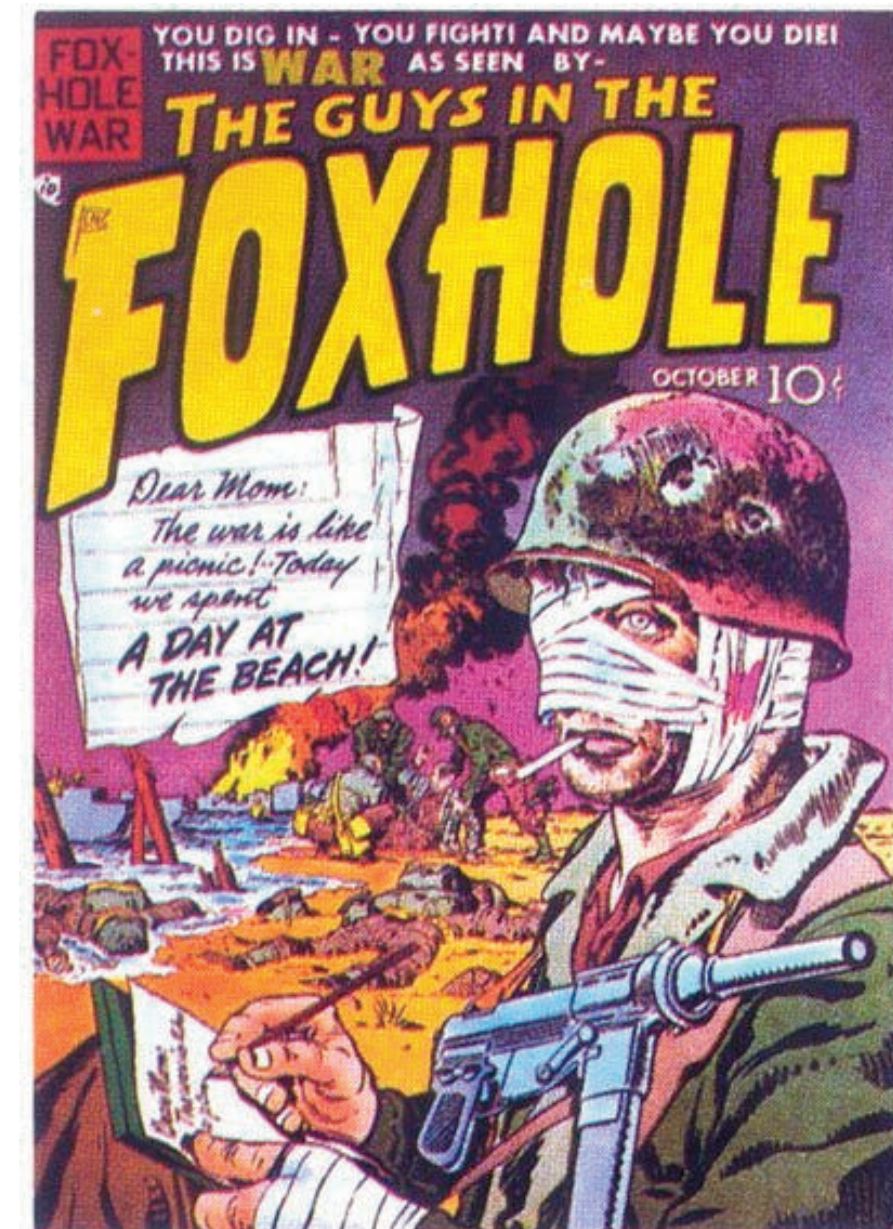


Et en plus ils s'éclatent bien entre potes

est peu ravi de voir des gens d'un pays étranger venir s'installer chez lui. Pour vous mettre dans le bain, imaginez que de temps en temps, et sans prévenir, un rédacteur de 42 vienne chez vous, pose une pêche dans vos toilettes, vide votre frigo, couche avec votre copain/copine et se permette de partir en vous laissant l'addition, qu'en penseriez-vous ? Vous en voudriez à l'envahisseur ? Et bien vous auriez tort.

En effet, la guerre est un formidable terreau pour le brassage ethnique. On le sait, les populations ont toujours tendance à se replier sur elles-mêmes. Or la génétique nous a prouvé (en tout cas a prouvé à tout ceux qui ont été en cours jusqu'au bac) que pour qu'une population soit saine, il faut qu'elle renouvelle sans cesse son patrimoine génétique, faute de quoi des mutations et donc des malformations finissent par arriver. Ce qui donne des exemples sinistres comme les Bretons ou les Chtis, deux populations de consanguins obligées dorénavant d'oublier leur chagrin dans l'alcool et la pluie. Enfin bref. Toujours est il qu'il est bon pour une population, quelle qu'elle soit, de faire un peu de brassage et d'aller coucher avec la voisine histoire d'améliorer la survie de l'espèce. J'en profite pour faire un aparté. Tromper votre conjoint en lui expliquant que c'était pour améliorer le brassage génétique et favoriser les chances de survie de la tribu n'est pas considéré comme une bonne excuse.

Là encore l'histoire comme l'actualité regorgent d'exemples pour étayer ces propos. Par exemple l'enlèvement des Sabines, lié à la fondation de Rome. Romulus, l'un des deux jumeaux nourris par la louve et ayant fondé la ville, trouve que décidément c'est ambiance très pédé cuir moustachu à Rome, sachant qu'il n'y a que des hommes. Il décide donc de faire une rave avec les peuplades voisines qui viennent avec leur gueuses. À son signal, les Romains piquent les femmes des autres et Romulus leur laisse le choix de les rejoindre, contre la promesse de l'égalité, de droits civiques et surtout en leur promettant que leur maris partageront leur pognon, ou bien de retourner dans leur famille d'origine. Si c'est à cet enfoiré de Romulus qu'on doit le fait que les femmes réclament maintenant l'égalité en refusant de repasser nos caleçons, il avait déjà su à l'époque bien les cerner : l'argument qui fit mouche fut celui du pognon. What else. Et hop, brassage ethnique tout en



étant près à faire la guerre.

Plus récemment, on pourra apprécier le passage des Allemands puis des Américains dans notre beau pays, ayant donné lieu à une tradition de prénoms teutons ou anglophones, perpétuée depuis par



des palanquées de Kevin et Jennifer. Ou encore on pourrait parler de ses fameux chefs de guerre dans les pays mal famés d'Afrique qui imposent leur autorité en coupant la main des hommes et en violant leur femme afin de bien prouver leur puissance, mais aussi pour se vider les baloches, et accessoirement, et c'est véridique, pour transmettre leur sang et donc accroître leur population. Halala, que c'est beau la guerre, ces amours à base de viols, de couchage avec l'ennemi ou de vol de la femme du voisin. Tout un programme. Et dire que les civils continuent encore à râler..

Ça permet aux peuples de faire parler d'eux

Aujourd'hui, un nouveau phénomène voit le jour. A savoir l'exploitation médiatique du malheur des autres pour faire parler de soi. Un phénomène que l'on voit un repris chez nous, mais sous une forme différente. N'êtes vous jamais



tombé tard le soir sur une de ces émissions ou de prétendus artistes sont invités afin de s'exprimer longuement (par exemple chez Ruquier le samedi soir) ? N'êtes vous jamais tombés sur ces crétins ignares qui sous le prétexte de vendre des disques de soupes se croient le droit de venir donner des leçons de morale à deux balles d'une crétinerie abyssale ? N'êtes vous jamais tombés sur Cali en train de faire son rebelle parce que les critiques ils sont vraiment trop méchants et ils n'avaient qu'à écrire de la musique à sa place s'ils étaient aussi doués que ça (bah non ils sont critiques et ils ne vendent pas de disque de merde, eux, connard) ? Et bien ce qu'on vit en France se fait également à une plus grande échelle.

Quelqu'un se souvient-il par exemple qu'avant de devenir un mec ultra prétentieux qui chante de la merde et se permet d'expliquer à tout le monde la vie en portant des lunettes ridicules, Bono fut un vrai chanteur doué ? En même temps c'était il y a longtemps. Et depuis, à chaque fois qu'une catastrophe ou une guerre arrive, on peut être sûr d'une chose : Bono va s'exprimer et dire comment c'est trop pas cool que les gens meurent et qu'il faut donner de l'argent. Lui n'en donne pas toujours, trop occupé qu'il est à s'acheter des lunettes et à remplir sa piscine de champagne fabriquée par des petits Chinois. Mais par contre, comptez sur lui pour faire des concerts avec plein de nazes et expliquer que c'est trop caca la guerre.

Dans un même registre, et même si son engagement est un poil plus sincère, on peut citer Angelina Jolie qui est maintenant ambassadrice de bonne volonté et vient de nous lancer un cri pour le Pakistan. Super. On notera juste qu'on ne la voit jamais faire ce genre d'action à des périodes autres que celles où elle est en train de lancer un film médiocre qui a besoin d'un peu de battage médiatique. Et en passant pour une nana trop cool et trop préoccupée par les vrais problèmes des gens, plutôt que de s'occuper de ses douze gamins, elle espère vendre plus de tickets de cinéma.

On pourrai également citer les faux in-

tellos, genre Bernard-Henri Lévy dont la profondeur intellectuelle me fait toujours penser à un curieux mélange entre un bulot pour le QI et un ornithorynque pour le côté inutilement compliqué et totalement vain. C'est un phénomène semblable à celui des Enfoirés (que Mickael Youn caricature avec justesse en Enculés dans le film Fatal), où plein d'artistes qui n'arrivent plus à vendre de disques viennent chanter de la merde en faisant semblant de s'amuser alors qu'ils se détestent. Et ils en profitent d'ailleurs pour se payer en tapant dans les recettes, tout en clamant à haute voix que "c'est pour aider les pauvres, lol". Ou comme George Clooney qui parle du Darfour pour vendre plus de café Nespresso ou pour faire de la pub à son père qui est un vrai journaliste de talent. Tant d'implication de la part d'artistes totalement désintéressés ça me troue le cul.

Ça relance le moral des gens, ça fait des bons films et il paraît même que ça fait revenir l'être aimé qui "court derrière toi comme le chien derrière son maître" (copyright professeur N'tombe, véritable marabout exorciseur)

On dit toujours que pendant la guerre tout va mal, que les conditions de survie sont difficile et que chaque jour est une lutte. Certes, mais le grand avantage de la guerre, c'est d'avoir une après-guerre. En France on a bien connu les Trente Glorieuses quand il a fallu reconstruire le pays et relancer une économie malmenée. Et pour se faire, on a boosté le moral des gens qui se sont donc mis à acheter plein d'électroménagers puisqu'ils étaient maintenant trop contents



dedans leur corps. Et que c'est un effet boule de neige : étant content ils achetaient un frigidaire, ce qui les rendait encore plus contents, ce qui les faisait acheter autre chose.

De même, une bonne guerre ca ressert les liens familiaux, d'autant plus quand on a rien bouffer depuis dix jours et que la grand-mère qu'on vient discrètement d'abattre dans la grange sert de repas à toute la famille.

- "Papa, j'aime pas mémé."
- "Mmh..."
- "Papa, j'aime pas mémé"
- "Tais-toi et mange !".

C'est dans ces moments-là qu'on arrive à savourer les petites choses de la vie et qu'on se rend compte que l'on a pas besoin de la TV, du footcheball ou de prostituées cocaïnées mineures aux seins refaits pour profiter de la vie. Bref, ça apprend l'humilité et chacun en ressort plus fort et grandi intellectuellement.

Si on demande aux gens quels sont leurs films préférés, vous verrez très fréquemment ressortir des réponses comme *Apocalypse Now*, *Le Pont de la rivière Kwaï*, *Casablanca*, *La Ligne Rouge*, *La Grande Vadrouille* ou *On a retrouvé la 7ème compagnie*. Autant de chef-d'œuvres du septième art qui ne doivent leur existence qu'à une seule chose : la guerre. En effet, sans guerre, pas de film de guerre. Et sans film de guerre, on se taperait quand même va-

chement plus de comédies de merde ou de films d'amour. Et puis on aurait pas eu le droit à des répliques cultes comme "J'adore l'odeur du napalm au petit matin..."

Vous en conviendrez, la guerre a donc de grandes vertus méconnues. Quel dommage de voir donc ces jeunes désœuvrés errer sans but dans la vie et se rabattre sur les jeans slim, les produits de

beauté pour mec ou Starcraft 2. Alors qu'avec une bonne guerre, non seulement ils auraient un but dans la vie, mais en plus ils n'auraient pas de temps à consacrer pour de tels trucs sans intérêt. Non, franchement, ce qu'il nous faudrait, c'est une bonne guerre. ■

Bebealien



WAR FACE

You can be wearing a life jacket and gardening gloves to a war and still look badass



Puisqu'on vous dit que c'est génial !!



Défi histoire - La suite mais pas encore la fin

Père obi, raconte nous une histoire

Préviouslie...(on 42-18)

Robert et sa clique sont arrivés au village d'Huhérelle et ont franchis les portes de la forteresse d'Hachetété-pay, juste à temps pour participer à sa défense contre une nuée de dragons. Robert et 3 soldats sont debout sur un rempart, face à une des créatures.

Le dragon avançait à pas plutôt lents vers Pinprechou, semblant l'observer pour définir s'il allait le bouffer tout cru, ou le passer un peu à la rôti-soire, à moins qu'il ne se contente de le dépecer d'un grand coup de griffes ou de l'aplatir d'un coup de queue sur le chemin de ronde.

Robert était en 1ère ligne, un soldat armé d'une lance vint se placer à ses côtés tandis que les 2 autres se lancèrent dans la confection de trucs et de machins avec les restes des arceaux effondrés, tout en sifflotant le générique de Mac Gyver.

Dégainant son épée, notre héros s'avança tout tremblant vers la bestiole, tandis que son ailier faisait de même.

Commencant à brasser l'air de sa lance pour attirer l'attention du dragon, il s'écarta de Robert pour lui laisser une possibilité d'agir, ce qui troubla ce dernier. Un homme qu'il ne connaissait pas, fruit en partie de son imagination, était pratiquement en train de se sacrifier pour lui. Il brandit alors son épée et parcourut les quelques mètres qui le séparaient du monstre. Manque de pot, ses skillz ninja étant plutôt faible, il retrouva bien vite le poste d'attraction principale. Mais dans l'élan, foutu pour foutu, il se rua et abattit son épée sur la gueule de



son adversaire, sans plus de conviction que celle d'une truite devant un lac salé.

Pourtant, le miracle se produit, l'épée fendit la tronche du dragon de haut en bas, séparant ses 2 lobes frontaux avec une précision quasi chirurgicale. La bête s'effondra un peu à droite et un peu à gauche devant le regard ahuri de Robert.

■ Rhooo, ça poutre !!!

■ Gloire à messire Pinprechou, vous êtes notre sauveur !!!

■ Oué t'enflammes pas bonhomme, j'ai juste eu du pot, et c'est pas à l'épée que je vais défoncer ceux qui volent, dont le mignon qui arrive et qui va probable-

ment te cramer le cul.

A peine 2 secondes plus tard, le soldat était transformé en jambon grillé et le mignon en question se posait à son tour sur les remparts.

Robert pensa que s'ils se posaient les uns après les autres, il en aurait pour des plombs à tous les éclater, sans compter qu'à chaque bestiole il avait une chance sur 2 de servir d'apéricube. Déjà le dragon avançait, soufflant flammes et fumées, et d'une manœuvre rageuse balança le cadavre de son prédécesseur dans la cour intérieure. Serrant sa lame toute pourrie par la rouille, Robert pris les devants et envoya un grand moulinet qui brassa plus d'air que de chair, le déséquilibra et le laissa le cul dans la mare de sang qui décorait la surface du rempart.

■ *Haaannn mais nan là, pas le fumble...*

Une volée de flèches siffla au dessus de sa tête pour aller se ficher dans celle de la créature qui n'en demanda pas plus pour s'affaler telle une vieille peau sur une plage au mois de Juillet. Persuadé qu'enfin les 2 soldats bricoleurs avaient fini leurs magouilles, il se dressa et se retourna pour les remercier.

Les 2 étaient toujours en train de bidouiller un truc improbable et la volée de flèches provenaient des 2 filles qu'il n'avait pas vues depuis le début de l'assaut.

■ *Vous tombez bien vous 2, comme à chaque fois du reste. Coïncidence ? Hum, je ne crois pas.*



The Poop.
Nuclear Version.



Puis il partit dans un éclat de rire qui dénotait complètement avec le chaos ambiant, mais qui sembla donner du baume au cœur à ceux qui l'entendirent. Les filles se postèrent derrière les créneaux pour canarder les dragons, tandis que quelques hommes faisaient des allers-retours pour les approvisionner en flèches. Quelques dragons parvinrent à se poser, jamais en même temps, mais n'allaient jamais plus loin que la lame de Robert.

Au bout de quelques minutes, un des 2 soldats bricoleurs se leva de sa besogne et demanda de l'aide pour déplacer la machine créée. Cela ressemblait globalement à rien d'autre qu'une grosse boîte rectangulaire avec des tuyaux qui ne laissait rien transparaître de son utilité.

Le 2ème soldat s'adressa à Pinprechou :

■ *Excusez moi messire, auriez vous des piles s'il vous plaît ?*

■ *... des piles... on se castagne avec des dragons sur un rempart du moyen âge dans une dimension parallèle pour protéger une catapulte à Flamby™ et tu me demandes des piles ? Mais t'es cramé mon pauvre garçon ?*

■ *C'est le capitaine Queurque qui m'a conseillé de m'adresser à vous pour les demandes atypiques. A vrai dire je ne sais même pas ce que sont des piles.*

■ *Et là tu vas me faire ta troll face pour finir le sketch ou quoi ? J'veis t'montrer le contenu de mes poches, tu vas voir, sorti d'un tire-jus tout crade, y a rien, même pas le moindre centime !!*

Robert mit la main dans sa poche et ressortit effectivement son vieux mouchoir dont l'état laissait penser qu'une vie pouvait probablement se créer sous peu à sa surface. En l'agitant devant le nez du soldat, quelques mickeys bien secs se décollèrent et au bruit de l'impact sur le sol, Pinprechou baissa aussitôt la tête.

■ *Attend là, c'est une blague ? C'est une caméra cachée ? Qui a balancé ces piles ici ?*

A ses pieds, trois piles AA de 1.5V, comme neuves, que le soldat s'empressa de ramasser, ravi de voir que son capitaine lui avait donné une bonne information.



Teh Difference.
You'll have to learn.

■ *Nan mais sérieux. Qui a jeté ces piles ici ? Me dites pas que j'ai des moukes de 1.5V parce que quand je vais aller chier, ça va être Hiroshima hein !!!*

Déjà les piles étaient à leur place dans l'étrange machine et un soldat avec une touffe de cheveux anarchique se posta à côté.

Il pressa un bouton sur le dessus de la machine, et un son en sortit, enfin plutôt une note tout droit issue d'un synthétiseur. Couplé à cette note, une lumière vive jaillit d'un des tuyaux pour aller se perdre dans le ciel obscurci par les nuages et la fumée. Pinprechou n'en croyait pas ses yeux.

■ *Bon. Clairement vous m'avez drogué, c'est juste pas possible votre truc là. Je veux bien que mon esprit soit dérangé, mais un mec qui se prend pour Jean Michel Jarre sur des remparts en flamme, je crois pas que ça vienne naturellement.*

Le Jean Michel Jarre en question commença à jouer quelques notes, que Robert reconnues comme étant de celui qu'il avait évoqué, et chaque note déclenchait un faisceau de lumière qui était vraisemblablement basé sur une note pour une couleur de laser. L'orgue fut déplacé sur le rempart sous ses yeux effarés et les tuyaux tordus à coup de pieds pour ajuster un angle qui lui échappait encore.

Le JMJ reprit sa partition et soudain plusieurs dragons tombèrent, frappés par les faisceaux émis par l'orgue. Robert ne tenait plus.

■ *Une DCA Jean Michel Jarre, ces gonzes ont fait une DCA à piles pour dégligner des dragons. Une DCA à piles qui marche au Jean Michel Jarre bordel de foutre !!!! Mais quelle bande de malades !!!*

Mais le résultat était bel et bien là, les créatures volantes tombaient les unes après les autres sous les acclamations des soldats, si bien qu'en quelques minutes, ils battirent en retraite, se dispersèrent et disparurent dans les montagnes.

La bataille était terminée, ils avaient survécus, la forteresse avait passé une épreuve de plus.

Après avoir éteint les incendies, l'heure était au nettoyage, et il y avait du boulot, beaucoup de boulot. Cela prit des jours à découper et brûler les carcasses des dragons, et cela prendrait sans doute des semaines pour rebâtir les parties détruites des remparts. Mais le capitaine Queurque était conscient que cette bataille serait la dernière remportée par ses soldats, les pertes avaient été lourdes, et si Fluffy décidait de lancer à nouveau des assauts sur la place forte, elle n'aurait pas assez d'hommes pour la défendre et la DCA fraîchement construite ne suffirait pas à couvrir tous les murs, si tenté qu'elle ne soit pas la cible prioritaire des dragons.

Il décida alors de mener Robert et ses amis à la catapulte à Flamby™, sans trop savoir pour quoi faire, mais il sentait qu'un nouveau miracle se produirait.

Alors qu'il alla trouver Pinprechou, il le trouva en train de bidouiller un petit appareil qu'il essayait de placer près de son oreille.

■ *Sieur Pinprechou, excusez moi de vous déranger, vous semblez occupé.*

■ *Nan ça gère, j'essaye juste de mettre en place ce machin. J'ai demandé aux gars qui avaient fabriqué la boîte à musique de me faire un traducteur pour que je comprenne enfin ce que me raconte le poney. Donc là faut que je teste.*

TO BE CONTINUED... ■

obi





Sélection de l'été super en retard

pour vous décrocher les oreilles

Ça faisait longtemps que je n'avais rien écrit sur le métal, et spécialement sur des albums qui me font jizz des oreilles. Reprenons un peu la main, sachant que ça me manque, et que j'ai pas mal de trucs à vous recommander, sans quoi votre vie musicale sera bien ennuyeuse. Alors au programme, un album tout juste sorti venant d'un groupe controversé, et une pépite d'or massif qui swingue sa mère. Dans les deux cas, c'est un vent de fraîcheur qui souffle sur le paysage métal.

I. Diablo Swing Orchestra – Sing Along Songs for The Damned and Delirious.

Ça en jette comme titre hein ? Sachez déjà que le premier album de ce groupe est en écoute et en téléchargement libre sur Jamendo. Donc vous pouvez y aller comme des porcs, parce que c'est légal. Voilà pour le coup de pub vers ce site qui n'offre que du gratuit (et du libre de droit aussi). Maintenant passons à leur offre. Elle date de 2009, mais c'est tout frais, surtout par ce qu'elle propose, à



En fait, ils planquent les guitares électriques.

savoir : une vraie bombe. Les assidus de webzines métal et autres farfouilleurs seront en terrain connu, et pourront passer leur chemin, parce qu'ils auront une sensation de déjà lu en me lisant.

Pour les autres, et spécialement les non-amateurs de métal, c'est une bonne occasion de découvrir un groupe qui pète tout sur son passage. Je précise non-amateurs, car ils pourraient aimer, tellement la démarche est audacieuse. Rien que le titre et la pochette mettent la puce à l'oreille. Donc, vous ne rêvez pas, ça swingue, et ça sonne d'un peu partout.

Pour résumer : prenez du métal, avec grosses guitares, une rythmique qui fait bouger le popotin, une ambiance cabaret, jazz aussi, et mélangez le tout TRÈS TRÈS fort. Voilà, vous avez Diablo Swing Orchestra, nouvelle preuve que les suédois ne sont pas que des faggots sur les jeux en ligne à manger des meubles Ikea. Leur style musical est complètement renversant, et terriblement accrocheur.

Le premier morceau déjà, et son introduction toute en rythme, annonce la couleur. Je défie quiconque de ne pas tomber de sa chaise à l'écoute de ce titre



II. Avenged Sevenfold – Nightmare.

Alors là, tout de suite, je sens que ça va être long. Je vous vois déjà arriver avec vos grands sabots : "tin Draxx écoute A7X, c'est un vendu, il écoute ce groupe de tarlouzes." "Il est passé du côté obscur, il écoute du métal de merde". "Sérieux, Draxx le métalleux qui écoute ces poseurs ?". Ouais, j'écoute A7X, j'aime ce groupe. J'aime cet album, bien qu'il ne soit pas exempt de défauts, et je vais expliquer ça.

A part les groupes, comme celui de ma première partie, qui donne un vent de fraîcheur au métal ? Qui a donné un coup de vent frais ces 10 dernières années ? Là comme ça, je dirais Mastodon, Volbeat, Between The Buried And Me, Neurosis, Enslaved. Mais les gros poncifs ? Iron Maiden, avec son album bien mais sans plus, un peu mode roue libre (ce qui ne signifie pas que je ne l'aime pas). Slayer qui balance toujours son thrash ? Bref ça tourne un peu en rond. Et puis la vague deathcore qui se copie et se recopie... Du coup dans le heavy metal y a pas beaucoup de nouveautés.

C'est là qu'arrivent les groupes "revival", plus ou moins connus, qui ravivent la vieille flamme. C'est bien, et quand bien même c'est de la balle, on se dit que Judas Priest et Maiden, ou Metallica et Exodus sont passés par là déjà. Donc rien de nouveau. C'est là qu'arrive A7X et sa dégaine de merde.

survolté, de quoi foutre la banane de bon matin. Des cuivres, des cordes, une cantatrice, un ténor (ou un baryton que sais-je), des grosses guitares et une grosse basse malgré tout. Pas de solo de guitares, mais que c'est bon.

DSO, c'est une plongée dans un métal cabaret qui ne laisse personne indifférent. Car le tour de force est d'avoir fait un truc bien taré sortant de l'ordinaire qui s'accouple parfaitement. Jamais les guitares ne sont trop en retrait, ou trop en avant. Elles font corps avec le reste de l'orchestre diabolique. Rien n'est laissé au hasard, les ambiances sont variées : tantôt furieuses, tantôt cocasses, burlesque, calmes. Mais surtout du grand guignol. Cela fonctionne comme une pièce, avec ses scènes, son petit intermède d'une minute, son ouverture endiablée. Les compositions ont ce petit quelque chose d'unique qui marque la patte du groupe, pour l'intégrer durablement au paysage, comme un endroit chaleureux et dingue à la fois.

Le seul gimmick métal présent concerne les grosses guitares. Pas une seule once de chant brutal, ou guttural. Par contre si vous supportez autant la Castafiore que le Capitaine Haddock, l'écoute se fera à vos risques et périls. Sinon, jetez-vous les yeux fermés dans ce truc de malade.

Une bombe, une musique complètement tarée, un pari artistique osé, mais complètement réussi, de bout en bout. Pas de moments de faiblesse, de grandes compos.

Ce que j'ai préféré : *Lucy fears the Morning Star* (mais bon en fait tout l'album)

Ce que j'ai détesté : Rien du tout.



Diablo Swing Orchestra - Tout de suite, ça en jette.

Je ne vais pas faire mon fanboy de ce groupe, parce que tout le monde sait qui je vénère comme un dieu. Là dessus vous pouvez être rassuré. Mais j'en ai ma claque d'entendre que ce groupe fait de la merde parce qu'il a un look craignos. Ouais ils sont racoleurs, oui leurs productions sont léchées et ça brille. Oui on sent les influences en pagaille, qu'ils se réapproprient de façon intelligente. Voilà leur force. Et pondre un album de cette trempe, malgré la mort de leur batteur, chapeau.

Contrairement à ces groupes revival qui ne sortent que du resuçage (certes très bon), A7X compose. Il compose vraiment, comme le faisait Maiden, Metallica ou Pantera, en vrac. Beaucoup n'aimeront pas les refrains "guimauves" (pour moi c'est juste mélodique), les envolées niaiseuses de Shadows à la voix. Mais le fait est là : plus de traficotages comme il pouvait s'en trouver sur l'album éponyme, pas de featuring à la con comme sur les Apocalyptica. Non, c'est juste un groupe qui fait du heavy metal moderne. J'ai pu lire que ce groupe représentait ce qui n'allait pas dans le heavy metal. Et bien non, je trouve qu'un groupe pareil fait du bien à la scène.

Passons aux points faibles. On a tous des albums qu'on kiffe, mais avec des chansons qui font tâches, des brebis galeuses, ou du "un-peu-en-dessous-du-reste". Cependant, ça n'est pas catastrophique, parce que ça s'écoute, et qu'il y a toujours quelque chose qui fait qu'on écoute quand même. Mais passé ça, rien de



Oui, moi aussi j'ai eu peur en voyant leurs dégaines.

niaiseux à proprement parler. Les mecs maîtrisent et Portnoy, avec son jeu directement reconnaissable, apporte une saveur en plus. Shadows chante vraiment, avec une vraie interprétation. Et les petites touches innovatrices sont suffisamment discrètes pour ne pas saouler l'auditeur.

Ah et en plus, jamais les pochettes de A7X n'ont balancé dans le ridicule. Bref, il faut arrêter de crier au loup parce que leurs dégaines laissent à désirer (ce qui est vrai, mais bon...). Car derrière cette insolence se cache réellement une maîtrise et un truc. Peut-être que ce groupe

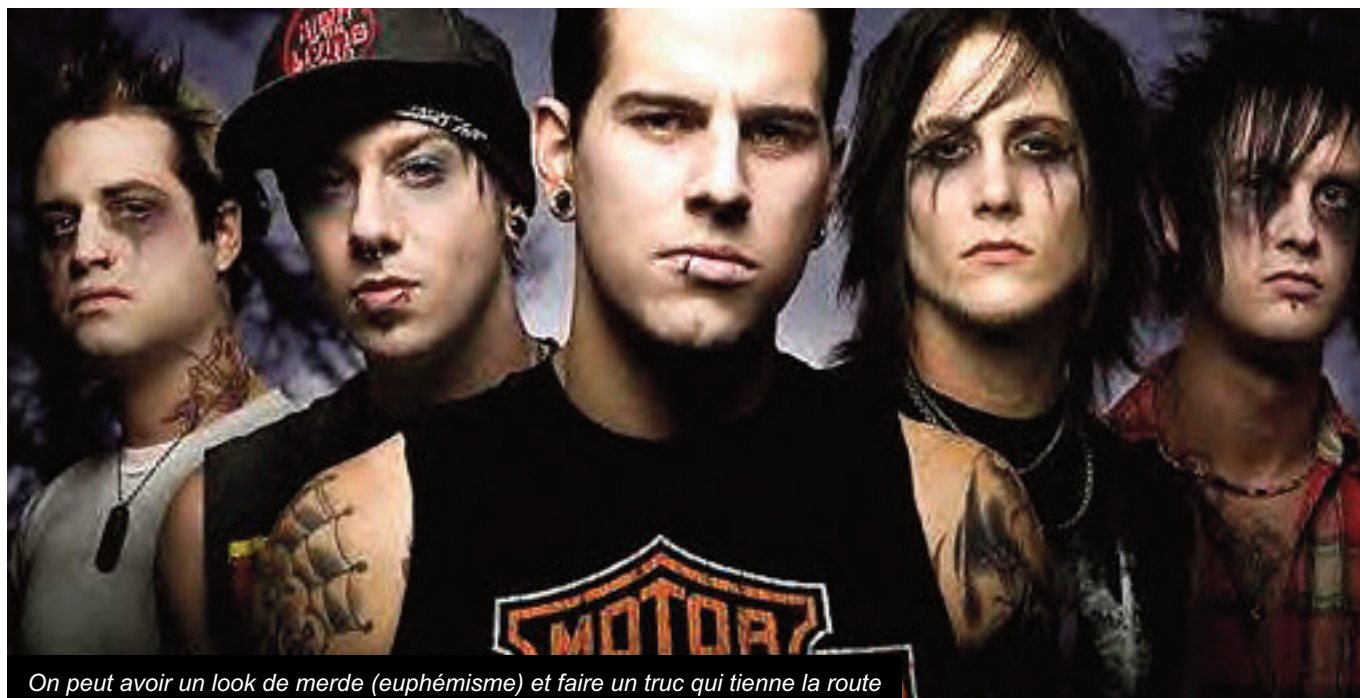
se fera éternellement lyncher. Ou alors certains ouvriront leurs oreilles plutôt que leurs yeux seuls.

Ce que j'ai préféré : *Danger Line, Nightmare, Fiction, Save Me, God Hates Us*

Ce que j'ai moins aimé : *Victim, Fiction*

P.S : Ah oui, *Save Me* est vraiment LA tuerie de cet album. Le meilleur pour la fin, 11 minutes qui déchirent, qu'on ne voit pas passer. ■

Draxx



On peut avoir un look de merde (euphémisme) et faire un truc qui tient la route



Le heavy metal

C'est sa guerre !

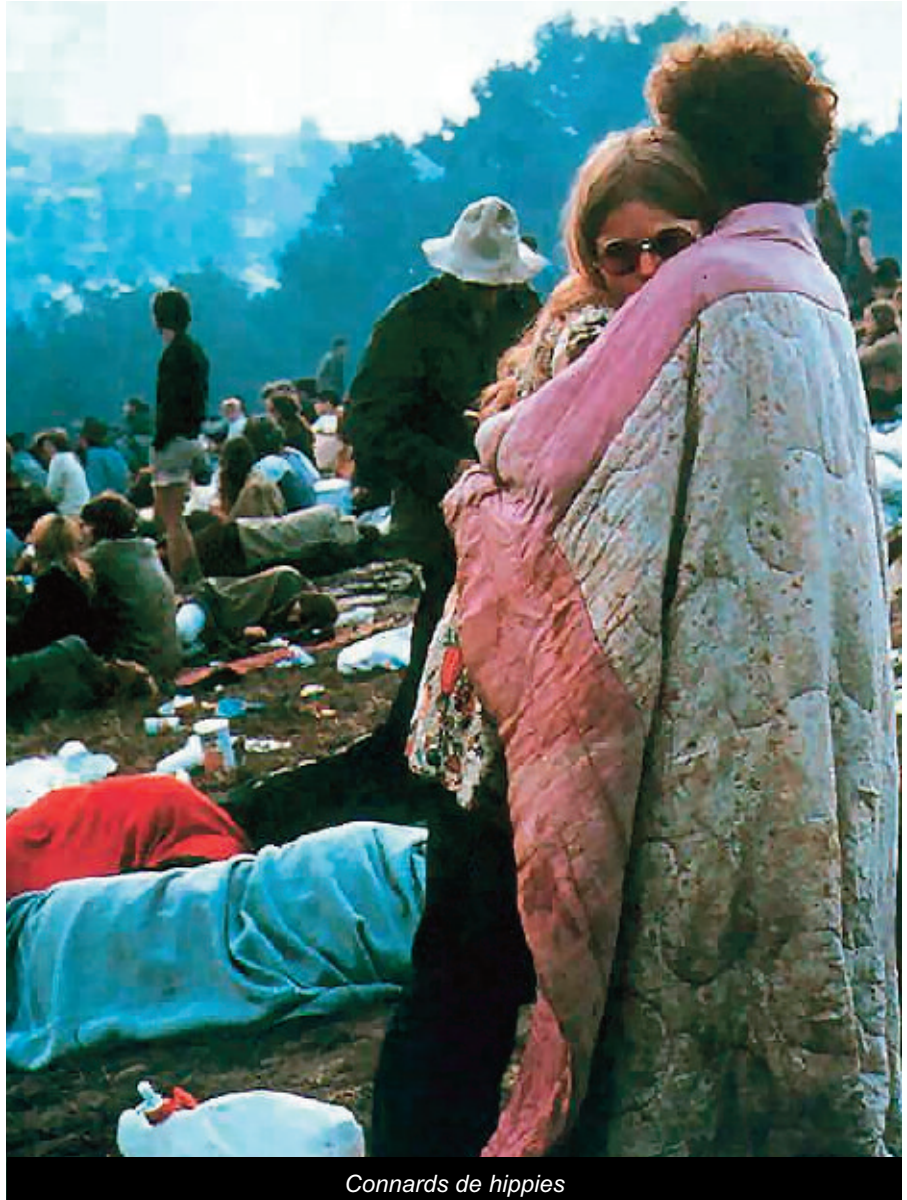
Et le gagnant du trophée du titre d'article le plus pourri est décerné à Draxx. Je ne suis pas fier de ce titre d'article, parce qu'il pue le manque d'inspiration. En revanche, pour ce numéro spécial bidasses, l'inspiration ne m'a pas manqué, car la guerre fait partie intégrante du folklore metal. Aussi bien dans les thèmes des chansons ou d'album (voir pour des groupes) que dans les codes vestimentaires.

Alors que tout la musique populaire se veut bisounours et colorée, pour échapper à la réalité, le metal est sans doute ce qui nous rappelle le plus à la réalité en général. Où la guerre est une composante de notre société, qui nous colle à la peau.

I. Au commencement, les hippies.

Je peux lire la déception sur votre visage, ainsi que le dégoût. Mais bon, sans les hippies, il n'y aurait pas de LSD, de manifestation contre le Vietnam et Jimi Hendrix n'aurait été qu'un guitariste de foire. Donc un peu de respect. Si je commence par ces chevelus d'un autre âge, c'est parce que la période de contestation dans laquelle ils vécurent fut un catalyseur musical. Un formidable élan contestataire allait de paire avec un style musical subversif. C'est là que le rock explose un peu partout.

La guerre du Vietnam fait rage, les Viets font un deuxième trou-trou aux américaines, ceux-ci ont la haine et vont faire trouze-mille films pour faire passer la pilule. La contestation, c'est de dire que la guerre c'est pas beau, ça fait des chtits n'enfants tristes et orphelins, si ce n'est mort. Alors on chante que la guerre c'est pas bien, et que Nixon c'est vraiment un gros connard.



Connards de hippies

II. Quand la guerre devient une source d'inspiration

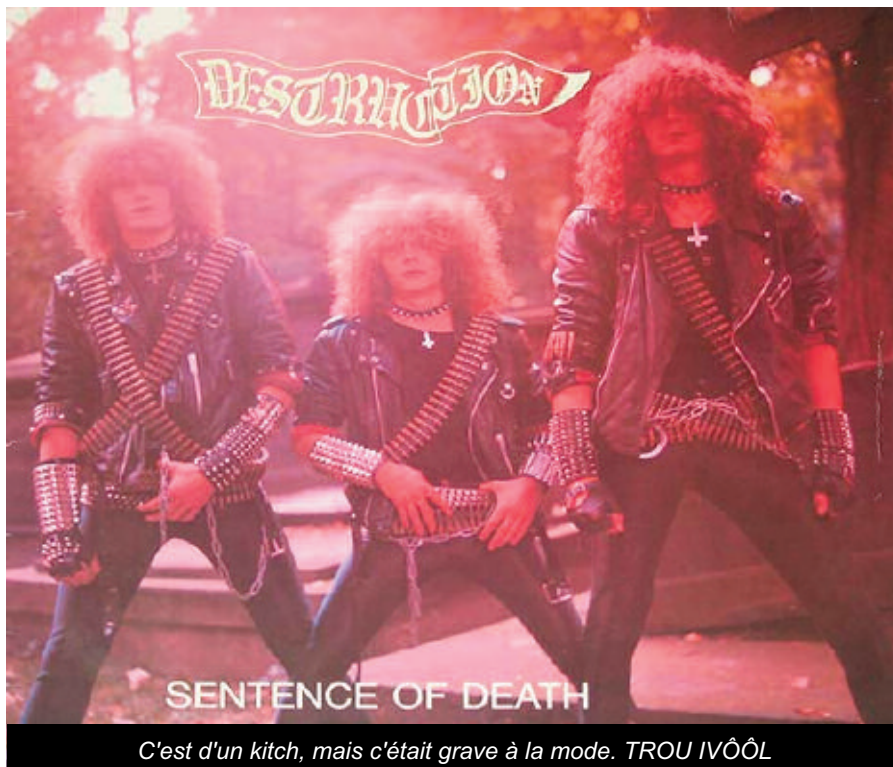
Et une vraie source. Alors que cela fut un prétexte pour chanter la paix et rêver d'un monde meilleur (comme ce drogué de John Lennon avec "Imagine"), le heavy metal se réapproprie la face sombre, et joue sur le réalisme. A la manière du blues, musique cathartique par

excellence, où les petites gens venaient s'y réfugier (solitude, souffrance...), le heavy metal ne présente plus de perspective peace and love. Mais transpose les problèmes de façon brute. Le metal chante la misère de la guerre, ses atrocités, au départ avec un ton très critique ("War Pigs" de Black Sabbath), puis après avec un ton plus détaché, comme si la guerre s'était banalisée.

"Mais alors, le ton critique se rapproche des hippies LSD-champignons, non ? Ce serait des peace-and-love eux aussi ?". Justement non. Il s'agit plus d'un cri de colère et de désespoir, plutôt qu'un chant à la gloire de l'amour universel et de la fin des guerres. Il s'agit de pointer du doigt ce qui ne va pas, avec un ton réaliste et sans fioriture. Et c'est là aussi où le metal a un sens, dans l'expression de son message. Je reviens sur cette anecdote de boulot d'été, où l'on me disait que la musique se devait d'être joyeuse et gai. Tout rose bonbon et bisounours, parce que la vie c'est trop dur.

Sauf que le metal nous met face à ces problèmes, grâce à sa musique brutale et sombre, qui évoluera au fil du temps vers quelque chose de plus en plus sombre.

Avec l'arrivée du metal extrême, et de ses deux frères ennemis (death et black), la tendance des thèmes abordés va dans la même mouvance : plus extrême encore et plus corrosive. On traite de la guerre avec sérieux, comme Deicide le semblait au départ dans sa démarche (sauf qu'avec Glen Benton, c'est crédibilité 0). Mais il faut fouiller dans les tréfonds des abysses, avec d'obscurs groupes pour en trouver de bien belliqueux. Fort heureusement, il y a la vague teutonne du thrash, avec le trio Kreator/Destruction/Sodom. Mais il y a tellement d'autres. Nuclear Assault, Sacred Reich...



III. Parce que les métalleux savent écrire des textes

A l'instar des films devenus des chefs d'œuvres du genre, de par leur description fidèle de la guerre, bon nombre de groupes ont écrit d'incroyables chansons avec la guerre comme thématique.

Slayer - Angel Of death On commence très fort, avec une chanson ayant suscité controverses sur controverses. Et une volonté de censure qui me met hors de

moi quand je vois des films comme La Rafle sortir. Pour les profanes, cette chanson vient de l'album *Reign In Blood* (et non *Raining Blood* qui est la dernière chanson de l'album), une tornade musicale sans précédent pour l'époque. Un album qui a retourné la terre entière de par sa violence et par le sujet abordé par ladite chanson : l'Holocauste, sujet ô combien tabou. Ouais, une chanson sur l'holocauste, ouais, y a eu des films et tout et puis y a la Rafle qui dégoûline de pathos et de bons sentiments à la con.

J'insiste sur la Rafle, car c'est le genre de fresque sur laquelle on ne peut déposer de critique, parce que le sujet est trop grave. Et la seule différence entre ce film et cette chanson se situe dans le ton. Et c'est ça qui dérange. ce qui a dérangé tout le monde, c'est la liberté de ton que s'est autorisé le groupe sur cette chanson, décrivant l'horreur comme personne. Et c'est pourquoi cela devrait être un enseignement essentiel, pour justement ce "devoir de mémoire". En accouchant d'une chanson aussi dévastatrice, le groupe accouche d'une formidable leçon d'histoire où l'on prend pleine mesure de l'horreur, de par les textes et l'interprétation. Une formidable opportunité de connaître les horreurs perpétrées Mengele.

Metallica - One Une des meilleurs chansons jamais sorties pour ma part. Une longue pièce cette fois-ci, se calant cette fois sur le film "Johnny s'en va-t-en





guerre" pamphlet contre la guerre. Résumé de l'histoire : un gentil garçon se fait défoncer par un obus et fini aveugle, invalide, sourd, muet et paralysé. En gros il est foutu, mais il vit encore. Le seul moyen et lien avec l'extérieur est la sensibilité de la peau. Et le texte de One raconte ce long calvaire avec une montée en puissance d'enfer qui personnellement me fait changer mon pantalon. Une énorme chanson dont le clip (le premier de Metallica, un coup de maître) donne un autre sens et colle parfaitement avec le sujet, puisqu'il s'agit d'extraits du film en question.

Iron Maiden - Aces High Cette fois-ci bien moins sombre, cette chanson se veut plus être un hommage aux pilotes d'avion de l'armée britannique, durant la WWII, plutôt qu'une chanson décrivant d'atroces horreurs. Au contraire, c'est épique, c'est rapide, mélodique et entraînant. On s'imagine déjà à bord d'avions, combattant l'axe du Mal nazi, fondant sur l'ennemi et le canardant... graaa. Un peu à la manière "Where Eagles Dare" et ce passage samplé avec des avions que l'on imagine fusiller du nazi. Et ce refrain imparable, impossible de ne pas rester de marbre, un hymne culte.

Anthrax - Indians Je la mets dans cette catégorie, car c'est relativement guerrier (WAR DANCE, hum pardon), et notamment sur la guerre contre les indiens d'Amérique, chassés et désormais par-

qués dans des réserves, livrés plus ou moins à eux mêmes. D'habitude, le registre d'Anthrax est plus léger et délirant. Mais lorsqu'ils s'attaquent à un sujet aussi sensible que celui-ci, ça fait mal. Forcément, ça fait un peu hippie, pour l'aspect "c'est trop injuste parce que les indiens, ils n'ont rien fait, et les Américains mangent du hamburger alors..." Mais avec la musique derrière, ça enlève tout soupçon. Une belle baffe qui pique (et un gros mosh part)

Exodus - War is My Shepherd Je termine ce tour d'horizon des meilleurs pièces

guerrières, avec ce morceau ultra-corrosif, dont on a l'impression qu'il est tout droit sorti d'un soldat totalement lobotomisé. Zetro nous gueule les pensées d'un soldat conditionné pour tuer, qui n'a que pour dieu la guerre et comme religion l'artillerie. Comme l'a justement souligné Polo dans son article sur la JAPD, on voit bien qu'à travers les tests débiles, l'armée cherche à repérer les plus retardés pour mieux les enrôler. Ce qui en donne des machines à tuer impitoyables, allant au front sans sourciller.

Motorhead - 1916 Quand je dis ce nom, tout le monde s'imagine qu'il y aura une grosse basse, une voix grasse, et du hard rock sauce Motorhead. Un truc bourrin. Sauf les connaisseurs qui voient en ce morceau une pièce unique dans la carrière de Motorhead, peut-être le seul morceau sans guitare ni grosse basse, et avec une voix mélodique, (limite plaintive). Une berceuse un peu, mais avec un texte de soldat de la première guerre mondiale. Racontant simplement comment il est venu à la guerre et y est mort. Le titre de la chanson ne laisse pas place au doute quand au contexte historique. Mais ce qui se démarque de cette chanson est cette émotion, jusqu'ici inconnue chez Motorhead. La lecture des paroles est indispensable, sinon on se fait rapidement chier.

Il existe bon nombre de chansons comme celles-ci, et je pourrais citer *War Ensemble* de Slayer, *Alexander The Great* de Maiden pour le côté épique, tout comme l'album entier "A Matter of Life And Death", qui joue la carte du



concept album sur la guerre), ou encore Sunday Bloody Sunday de U2, et d'autres groupes. Mais ce serait long. Et en plus y a la frange extrémiste qui joue avec le 2nd degré pour jouer les gros méchants badass qui se réveillent avec une odeur de Napalm.

IV. La finesse de la guerre mise en musique.

Sodom, comme son nom l'indique.

On a vu que la guerre était un thème récurrent dans certains textes de groupes, notamment les groupes de thrash metal. Ce dernier est un pont vers le metal extrême, où les ours deviennent des chanteurs adulés et les wookies guitaristes shredders. Un pont qui est représenté par un seul groupe, symbole même de la finesse metal (comme Manowar, mais en pas pareil, 'voyez), dont le nom ne laisse aucune place au doute : **SODOM**. Planquez les bobos et les oreilles chastes, on ne va pas faire dans le détail. Mettons pelle-mêle *Kreator* et *Destruction* dans le lot, et on a le tryptique teuton qui rase un village cambodgien.

J'évoque surtout *Sodom*, car l'esthétique saute aux yeux. **SODOM** = guerre. La vraie, avec des cadavres un peu estropiés de partout, des baïonnettes se mélangeant aux circle pits et autres slams (non, le crowd surfing, pas le rap du pauvre). Sodom est à la musique en général, ce que tous les films de guerre bourrins genre Rambo et cie sont aux cinéma. Tout au long de sa carrière, la musique de Sodom est constituée de cette équation : thrash bien bourrin + voix "evil" + textes ignobles + pochettes dégueux (facultatif).

La musique chez nos chers voisins teutons est si excessive par moment, qu'elle plante des groupes comme *Slayer*. Mais la maestria n'est pas forcément au rendez-vous, comme l'atteste l'album *"Tapping The Vein"*, véritable furia thrash qui sait taper fort, mais parfois juste pour taper fort, et montrer qu'ils ont la plus grosse.

Hautement influencé par la guerre du Vietnam (ce que le chanteur bassiste ne cache pas), le groupe nous pond un concept album sur cette guerre, sobrement intitulé M-16. Sans être un chef d'œuvre, comme beaucoup de concept-albums, il a eu le mérite de balancer un pavé d'un genre nouveau. Ou un album de musique se fait film de guerre. Un

QUAND SODOM S'ESSAYE AU CONCEPT-ALBUM



Un Platoon avec Darth Vader en héros, la classe.

En voilà un truc qui est drôle. Quand on parle de concept album, en général on parle d'une truc bien alambiqué, une histoire avec un soupçon de scénario (Operation : Mindcrime de Queensryche, ou Scenes From a Memory de Dream Theater, pour citer des trucs connus). Et puis une musique différente, avec parfois des actes. Alors quand on voit un groupe comme Sodom dont l'adage est connu comme étant *"subtilité, c'est pour les tapettes"*, et dont la musique n'est pas des plus techniques, mais plutôt bourrin à donf... On est en droit de se poser de questions. Et finalement, tout tourne autour du Vietnam. Avec de subtils hommages, dont ce classique hymne *"Napalm in The Morning"* (je vous laisse trouver la référence), *"I am The War"* véritable marche guerrier.

Un album entièrement dédié à la guerre, la vraie, avec une pochette elle aussi un peu hommage à sa façon.

peu comme le nouvel album à venir, dont la pochette irait bien en tant qu'affiche de film de guerre sauvage

La musique est par ailleurs martiale, avec une seule obsession : tout ravager, quitte à passer pour une grosse enclume sans cerveau qui défouraille tout au M60 pour de simples mouchérons.

Conclusion, quand tout a été rasé

Alors que tout le monde ne veut plus de guerre, et que des activistes écolo hippies s'engagent dans des ONG pour lutter contre la misère et la guerre dans la région sub-saharienne où ils n'ont pas d'eau, les metalleux tendent à considérer la guerre comme une part de nous,

quelque chose que l'on ne peut oublier et qui sera à jamais gravé dans nos gènes. Car ce n'est pas parce qu'un groupe comme *Warbringer* (thrash US de très bonne facture btw) chante (ou braille plutôt) *"total war"* qu'il fait la promotion de la guerre.

Bien au contraire. Personne n'en veut. Mais elle est là, qu'elle soit à l'origine de notre société actuelle, ou critiquée pour sa stupidité, la guerre est là, et reste indissociable à l'être humain. La musique vient dédramatiser tout ça, même si le sujet peut faire polémique. ■

Draxx



IRL Équateur

A la découverte d'un addon dépayasant

À l'occasion d'une de mes quêtes les plus importantes du jeu IRL, "ma-riage", je me suis téléchargé avec ma coéquipière sur les terres du royaume [Équateur]. Me voici de retour et je viens vous narrer les milles et une chose à faire là-bas.

En premier lieu, pour apprécier une nouvelle chose, débarrassons-nous d'abord des aspects fastidieux. Voici donc les conseils à suivre.

Pour ceux qui ne connaissent pas la carte d'IRL, l'Équateur est un pays sur le continent sud américain. Sa particularité, d'où son nom, est d'être sur la ligne imaginaire séparant l'hémisphère nord et sud. Cela génère tout plein de changements inhabituels et des particularités géographique et climatique, mais nous y reviendrons.

D'abords le voyage ! (le célèbre TP)

Bon, je ne vais pas vous expliquer les règles des transports d'IRL, vous êtes



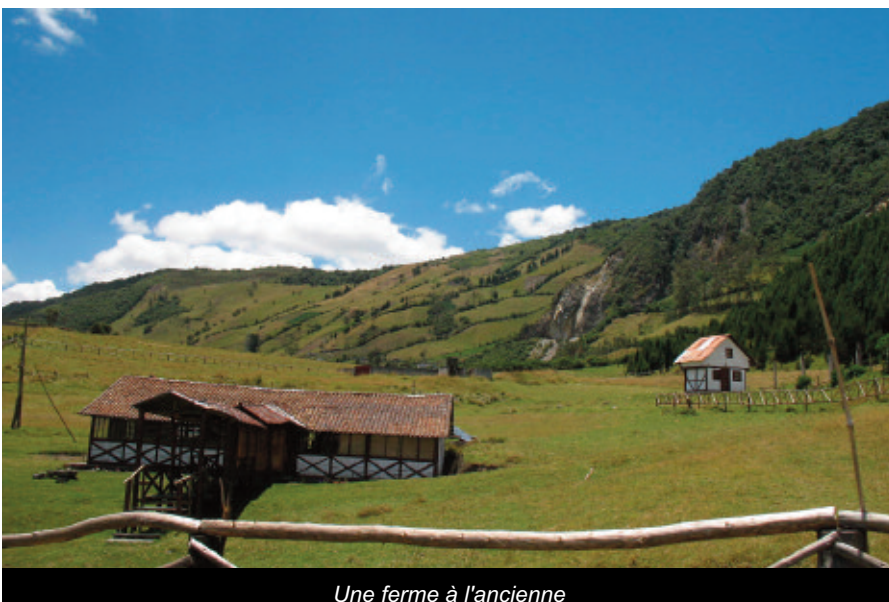
Vue le soir bien en face du mitad del mundo, pile sur l'équateur (visible par le symbole de la ligne orange au sol) Deux plantations sphériques indiquent le nord et le sud

supposés les connaître (comme prévoir son passeport, laisser son familial à l'étable ... y a des tuto sur le net pour vous aider). Pour les raids classiques (dits touristiques) vous n'êtes pas obli-

gés de choper un visa à l'ambassade. Vous avez droit à 90 jours max tranquille. Si vous y aller pour stuffer, alors là oui, vérifiez les conditions. Cependant il faut retenir trois points importants pour votre inventaire :

1er, le fric : depuis la MAJ de 2002, l'unité monétaire le Sucre a été remplacé par le Dollar américain. Cela semble plus simple pour voyager, mais cela a augmenté la convoitise des autres pays d'une monnaie "forte", facilitant un trafic de faux. C'est pour cette raison que les gens sont toujours suspicieux et regardent systématiquement si les billets sont véritables. Utiliser de grosses coupures est impossible (sauf dans la capitale). Je vous conseille donc de favoriser les billets de 1, 5, 10 et 20\$

2ème, la crème solaire : Vous pouvez évidemment en acheter sur place, mais si vous avez des problèmes de peau, prenez ce dont vous avez besoin avant et



Une ferme à l'ancienne

mettez-le précieusement dans votre inventaire ! C'est important car là-bas, il n'y a pas de saison. La dose de soleil est la même et constante. Il tape dur en plus et ENCORE PLUS FORT dans les montagnes ! (et ce n'est pas ce qui manque). C'est l'un des pièges à éviter. Dans les hauteurs, l'air est plus frais et on n'a pas la sensation de chaleur, et comme on est plus "proche" du soleil, il y a moins de couches nuageuses qui nous protègent. Même quand il fait gris il faut se protéger car les UV passent ... et puis le climat varie très rapidement, on ne sait jamais.

3ème et le plus important : de l'aspirine ! Et je dis bien aspirine, pas de paracétamol ou autre, car c'est le meilleur remède pour lutter contre le plus vil malus d'IRL : le "mal des montagnes" (ou encore appelé le sale débuff). **Lisez l'encadré pour plus de précision.**

Bon, avec ces trois points, vous allez pouvoir vous préparer à votre TP. Il y a plusieurs guildes de transports, ayant chacune leurs règles, mais en général vous avez droit à 10kg pour votre inventaire rapide (bagage à main) et entre 20 et 23 kg pour votre inventaire secondaire (bagage en soute).

Depuis l'extension "Catadysm" de 2001 au royaume [USA] il est conseillé de mettre ses crèmes dans l'inventaire secondaire au risque de se les faire looter par les archers du Roy. Il y a également plus de contrôle et scans aux rayons X. Le TP a un temps de chargement très long. Le meilleur parcours est de passer par [l'Espagne] via Madrid (2h), puis de filer vers l'[Équateur] (10h). ÉVITEZ de passer par le royaume [Venezuela] où le ninja loot des inventaires secondaires est très fréquent. Évitez aussi le royaume [USA] car il vous faudrait avoir chopé avant l'item "visa de passage" à l'ambassade, très chiant à gagner.

Sur place :

Si vous partez en groupe "voyage touristique" alors vous aurez très peu de problème car vous serez mené par un pro ou un autochtone. Si vous y allez en solo ou très peu de joueurs : vérifiez vos compétences linguistiques.

Petit rappel historique d'IRL : le pays a connu plusieurs ethnies (Valdivias, Tolitas, Caras, Quitus, Panzaleos, Puruhás, Cañaris, Paltas, Incas ...) mais assez récemment les espagnols sont venus loo-

LE MAL DES MONTAGNES



*Le puissant et toujours actif Cotopaxi !!
(reconnaisable par ce bout de roche qu'il a viré de lui lors de sa dernière éruption)*

Au premier abord, cela peut sembler le pire malus qu'on puisse se taper dans IRL. Et pourtant il est très prisé par la guilde des [sportifs]. Vous allez comprendre.

Le "mal des montagnes" vous provoque un fumble permanent sur votre stamina ! Méchant, hein ? Le pire est que cela touche tout le monde SANS EXCEPTION ! Que vous soyez tank, magicien, infographiste ou sportif = logé à la même enseigne ! Ce malus (qui tient plus de la malédiction) ne s'active qu'en zone montagneuse au dessus des 2000 mètres, et en Équateur des montagnes, y en a beaucoup !

La raison invoquée par les programmeurs est le sang et l'oxygène. Dans les hauteurs, l'oxygène se fait plus rare dans l'air. Le sang n'en charrie donc pas assez. Pour résoudre le problème, le corps respire plus vite, d'où une grosse fatigue rapide car même avec ça il y arrive pas bien ! Donc même si vous êtes un sportif, vous vous tapez quand même le débuff car ce n'est pas les muscles qui sont en cause mais le sang. Le pire est plus vous montez haut, plus le malus est puissant ! Quito la capitale (de 2800 à 3000m) est déjà un terrain terriblement rude. Évitez à tout prix de courir ou de gesticuler bêtement au risque de provoquer un échec critique ! A 4000m vous risquez encore plus rapidement les pires symptômes comme le mal de tête sévère, trouble de la vue, nausée, vomissement, vertiges, gonflement des joues ... et le plus terrible : coma.

Le seul moyen de lutte à court terme est l'aspirine car celui-ci fluidifie le sang, le rendant plus véloce et permet donc d'irriguer un peu mieux les organes. Bien entendu il calme les douleurs et la fièvre. Pensez à l'eau aussi.

Mais le meilleur remède est l'adaptation. Quand vous restez dans les hauteurs, le corps réagit en augmentant la production de globules rouges, permettant de transporter plus d'oxygène en une bouffée d'air. Mais pour cela il faut rester longtemps. On estime qu'il faut une semaine pour s'habituer, mais je préfère dire 10 jours pour plus de sécurité, car vous allez en Équateur pour visiter : vous allez bouger tout le temps. De plus, évitez de fumer, ça coupe le souffle, mais de toute façon personne ne fume là-bas. Si vous sentez les effets, le mieux est de redescendre. Pour aider à créer des globules rouges, voici un conseil : favorisez la viande et excluez le thé et café (tout ce qui a des tanins en fait). Ceux-ci empêchent l'assimilation du fer... hors, les globules rouges en ont besoin pour capter l'oxygène. Mais alors pourquoi ce méchant débuff est recherché par les sportifs ? Car quand vous redescendez au niveau de la mer, le débuff se transforme ... EN BUFF !! Hé oui ! En bonus, car comme vous assimilez plus d'oxygène en une bouffée d'air, vous irriguez plus rapidement les muscles. Une sorte de dopage naturel !



Le lac dans le cratère du volcan Quilotoa

ter le plus de PO possible, en massacrant pas mal de gens ou en les forçant à l'éducation linguistique espagnole. Puis, un moment, les équatoriens (comme plein d'autres pays d'ailleurs) se sont fâchés tout rouge berzerk, et ils ont kické les espagnols ... mais ils ont gardé des coutumes, certains styles architecturaux ... et la langue. On parle donc bien espagnol en Équateur. Il faut au moins que vous ou l'un de vos camarades de jeu ait la compétence "*espagnol*" pour pouvoir vous débrouiller sans problème à travers le pays. La seule exception est la capitale Quito où le skill "*anglais*" peut marcher de temps en temps. Je l'ai déjà utilisé, mais comme ma coéquipière parle espagnol ... ça m'a aidé ! Heureusement une bonne partie des équatoriens sont gentils et accueillants.

La criminalité : Le pays est quand même pauvre, mais il s'agit plus de "*loot larcin*" que de violence gratuite. Respectez les conseils classiques comme ne pas afficher ouvertement ses items rares comme collier ou bijou, garder un bon œil sur son inventaire rapide etc.

VOILA ! Maintenant que nous avons vu les trucs chiants, passons au cœur de l'extension : le pays ! Comme dans n'importe quelle extension, l'intérêt est le voyage, la découverte et l'exploration. Et bien pour l'Équateur vous n'allez pas être déçu !! 90% des hauts faits que vous pouvez débloquent sont de la découverte ! Et il y a une grande variété qui plus est, bien plus que dans d'autres pays : paysage, culture précolombienne, architecture, cuisine, faune et flore...

C'est le pays qui possède la plus grande

bio diversité par mètre² au monde ! Il est estimé que 40% de la flore mondiale se trouve en Équateur et 60% des animaux (on y inclut l'océan). Pour vous donner une idée, il y a environ 10 000 espèces d'oiseaux dans le monde : presque 800 en Europe, pour plus de 1 600 en Équateur.

Ils possèdent les quatre grands types de paysage : montagne/vallée ; jungle (amazonienne) ; plaine ; côte/îles. Leur visite n'est pas aisée mais elle rapporte un paquet de points si vous êtes un joueur au score. Il y a un nombre incroyable de zones à explorer. Cela vous donnera entière satisfaction ! Le climat printanier permet de faire pousser quasiment tout ce que l'on veut là-bas !

Gros producteur de bananes, ils font aussi dans le cacao et les roses (voir des plantations vaut le détour). Vous avez la forêt amazonienne à l'Est du pays où beaucoup d'animaux vivent. Des treks ou du rafting y est possible, mais prenez garde au paludisme. C'est le seul endroit du pays où il faut prendre des médicaments impérativement. Vous pourrez aussi jouer à des mini-jeux marrants : "*screenshot colibri*" où il faut réussir le plus de photos possibles de ces oiseaux rapides. Sa variante "*screenshot mariposa*" consiste à photographier toutes les espèces de papillons d'une serre (le bleu est le plus dur).

Leur gros point fort est les volcans ! Le "*papa*" Chimborazo qui est le plus haut volcan du monde à partir du moment où on considère qu'il est le plus éloigné du centre de la Terre, la "*maman*" Tungurahua, le Cayambe, le puissant Cotopaxi ou encore le Quilotoa avec un lac dans son cratère. Je conseille de grimper ces deux derniers car les vues sont impressionnantes de majesté et de beauté. Cependant faites très attention au débuff et bougez comme des escargots. Pour vous donner une idée, le dernier parking à voiture du Cotopaxi est tout de même à 4 600m.

Vous n'aimez pas les montagnes et vous voulez découvrir la culture ? Il y a les classiques musées comme l'église de Guayasamin ou toute une ribambelle d'églises baroque. Le Mitad del Mundo est LE grand monument incontournable, où la ligne d'équateur y passe, avec son

	Les fruits de l'Eden A bu ou mangé 5 fruits exotiques de l'Équateur	
	Le marcheur imaginaire A posé pour une photo dont chaque pied était sur un hémisphère	
	Explorateur chevroné A découvert toutes les régions d'Équateur : Montagne ; volcan ; jungle ; Vallée ; Plaine ; Côte ; Îles	
	Screenshote mariposa A réussi à photographier tous les papillons de la serre de Mundo	
	Les anges de l'archimage majeur Darwin A réussi à attirer vers soit 20 pinsons de Darwin à l'aide du cri d'appel	

attraction de poser pour le screenshot avec les pieds sur chacun des hémisphères. Le marché indien d'Otavalo pour trouver [poncho] et [panama], l'incroyable groupe de danse folklorique Jacchigua, le vieux quartier de Guayaquil avec ses 444 marches, le parc aux iguanes ... Y a tellement à faire ! Sinon vous pouvez vous retrancher sur la cuisine. Les équatoriens ont deux types de cuisine, celle de la côte et celle de la montagne. La première est logiquement basée sur le poisson et les fruits de mer comme le [ceviche], quant à la seconde, c'est surtout la viande de porc. De la soupe, des fritures comme l'[empánada]. Il y a beaucoup de plats où l'on mélange du pop corn avec du maïs classique, ainsi que de la pomme de terre et du riz. Heureusement pour les palais sensibles, les équatoriens mettent toujours la sauce bien piquante de côté (on dose comme on veut). Bien que les gens adorent le sucre, il n'y a pas de dessert ou de pâtisserie qui se démarque. En revanche la grande spécialité est le jus de fruit ! Il y a une telle variété que vous découvrirez toujours quelque chose. [Naranjilla], [tomate de arbol], [Mora], [Babaco], [Papaye], [Guanabana], [Borojo] ... Sinon vous pouvez vous rabattre sur les classiques ananas, fruit de la passion qui ont un goût bien plus fruité que ce qu'on peut trouver en Europe.

Le summum de l'extension est les îles Galápagos ! C'est là-bas que l'archimage majeur Darwin a pu penser et développer ses idées sur l'évolution des espèces. Cette partie est très dure à jouer car il y



Autre vue du paysage de montagne équatorien avec en toile de fond le volcan Cotopaxi

a énormément de restrictions, mais elle en vaut le coût ! En effet l'Équateur met un point d'honneur à préserver cet environnement unique. Les touristes qui désirent s'y rendre ne peuvent séjourner que 7 jours. Seuls les scientifiques bénéficiant d'une accréditation peuvent rester un mois (pas plus !) En plus des frais de TP et de logement, il faut payer tout de même une taxe d'entrée de 100\$. Durant le TP, les hôtesses PNJ pulvérisent un insecticide sur les inventaires rapides ... et à l'aéroport il vous sera demandé de marcher sur une lotion antibactérienne. Vous n'avez pas le droit d'emporter des fruits ou légumes avec vous et la chasse aux déchets est

constante ! Il ne faut pas polluer les lieux ni toucher aux animaux. Les archers du Roy veillent... au point que certaines îles sont totalement interdites pour l'homme !

À grosses contraintes, grandes récompenses. Il y a tant de paysages à voir, d'animaux et de plantes à découvrir. Vous pouvez nager dans la mer avec des otaries sauvages si vous avez de la chance (les dauphins, c'est plus loin), et je ne parle pas des poissons et coraux. Si vous voulez atteindre les hauts faits comme "découvrir 500 espèces d'animaux" ou "de plantes" ce n'est pas difficile avec ce pays !

Si vous n'êtes pas fan de l'eau, il y a aussi des ballades sur certaines îles avec les vestiges de passages de pirates (les vrais, les bons, avec le rhum et le bandeau noir), des histoires, des découvertes de Darwin sur les tortues, les oiseaux, les iguanes, les arbres ou encore la géologie.

Ne croyez pas que vous vivrez en pleine cambrousse. Il y a la ville de Puerto Ayora avec plusieurs auberges, des magasins, des bars... Si vous avez le mal de mer, ne faites pas le mariole et achetez en (à l'unité) à la pharmacie, car pour voyager d'île en île, il n'y a que les bateaux et cela peut parfois prendre 2h de TP.

Un dernier conseil, prenez avec vous un [livre] sur les Galápagos qui vous fera office d'aide. Pas que les guides soient mauvais, mais très peu parlent anglais,



La mairie de Guayaquil (des architectes français ont dessinés les plans)

et même avec un bon traducteur, il y a trop de choses à voir et faire en si peu de temps. Cela vous fera un bon complément.

Le climat :

Avant de conclure cet article, il faut parler d'un sujet très important : le climat ! Comme nous nous trouvons sur la ligne imaginaire, il n'y a pas de saison. Juste une phase plus "pluvieuse" et une plus "tranquille". Le soleil se lève et se couche toujours en moins d'une heure. Entre 6h et 6h30 puis de 18h à 18h30. Le climat est très variable, d'autant plus qu'il dépend de la zone où vous vous trouvez. Dans les montagnes comme à Quito, c'est toujours des températures douces de printemps quelque soit le mois de l'année. Il y pleut de temps en temps mais rien de méchant (une petite brume tombe des montagnes quelques fois vers 16h). Un bon chapeau et un sweat shirt suffit pour la journée car comme le soleil tape, ça permet de se chauffer un peu. Pour le soir, mieux vaut avoir une petite veste supplémentaire pour parer le froid qui revient à la charge (bah oui, y a plus de soleil noob !). N'allez SURTOUT pas sur la côte entre les périodes de novembre à avril, car c'est la phase où cela chauffe énormément (entre 37 et 42°), et je ne parle pas de l'humidité terrifiante. Cela est plus tenable entre mai et octobre (mais il fait en moyenne 28-30° en pleine nuit). C'est meilleur pour vous bande d'Européens ! Je conseille particulièrement le mois d'août. Pour les équatoriens de la côte, c'est la seule phase où on pourrait parler d'hiver car c'est froid pour eux. Ne riez pas car quand j'ai exploré le vieux quartier de Guayaquil à 22h pour monter les 444 marches, les PNJ tantes de ma coéquipière étaient en pull et en avaient amenés pour nous, croyant qu'on se chopperait un rhume ! Et je vous raconte pas de leur visages quand elles nous ont vu manger de la glace pillée avec du sirop de menthe !

Conclusion :

Voilà ! J'espère que ce court résumé vous a plu. Merci à ma chère et tendre coéquipière, ainsi qu'à Aldebaran pour avoir passé certains de ses screenshots. Faut dire que son [appareil photo] a une meilleure définition que le mien. ■

Bobcat



Colonie d'otarie sauvage qui fait bronzette



Le nouveau jeu de 42 : combien sur cette photo y a t'il d'iguanes qui lèzardent au soleil ?



Cavernes creusée par des pirates dans la roche de falaise d'une des îles des Galapagos

