



Gagner plus  
pour gagner plus



0€ mag de pros !





JÉ SOUHAITE QUE  
CHAQUE FRANÇAIS  
PUISSE MANGER  
DE LA POULE AU  
POT LE DIMANCHE



I HAD A  
DREAM...



... ET ENFIN,  
VOUS  
GAGNEZ !



SOYONS RÉALISTES,  
DEMANDONS  
L'IMPOSSIBLE !

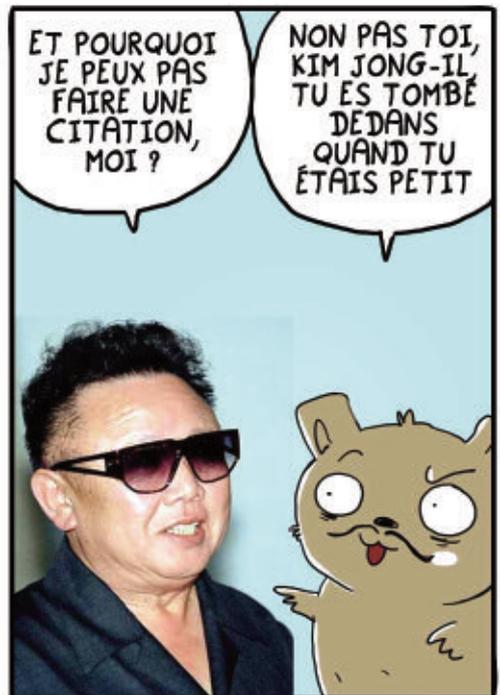


AUJOURD'HUI, ON  
A PLUS LE DROIT,  
NI D'AVOIR FAIM,  
NI D'AVOIR  
FROID !



L'HUMANITÉ MÉRITE  
DE POUVOIR LIRE 42  
OÙ ELLE VEUT ET  
QUAND ELLE VEUT !

PofMagicfingers



ET POURQUOI  
JE PEUX PAS  
FAIRE UNE  
CITATION,  
MOI ?

NON PAS TOI,  
KIM JONG-IL,  
TU ES TOMBÉ  
DÉDANS  
QUAND TU  
ÉTAIS PETIT

DISPONIBLE dès le 1er février gratuitement sur l'AppStore

<http://itunes.apple.com/fr/app/42-le-mag/id414506793?mt=8&ls=1>



## EDITO

L'immense richesse rapportée par ce webzine gratuit aurait pu faire tourner la tête de toute la rédaction. Heureusement, malgré les tentations, nous avons su rester simples. Ainsi, notre cantine ne sert pas de caviar sur le ventre dénudé d'une Escort girl (prostipute ça fait moins chic sur un CV) mais sur un simple plateau en or massif. Nos sièges à porteurs pour nous déplacer entre les bureaux ne font que 4 ch. (chinois, pas chevaux) au lieu de 6 et nous ne disons quasiment jamais "marre d'être lus par des pauvres, ils sont tout sales et tout maigres" parce que nous avons du respect qui change l'école dedans nos corps musclés !!

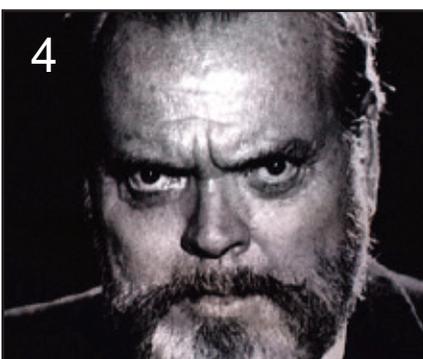
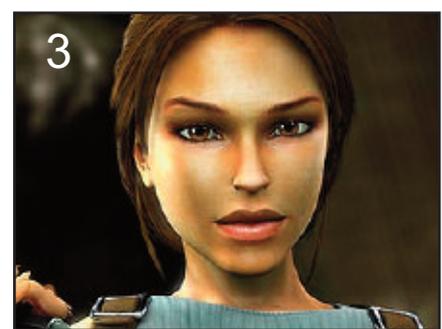
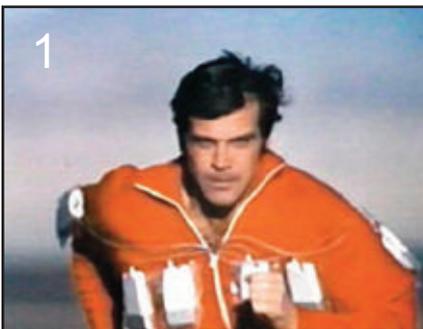
Bon, pour être tout à fait honnête, on a quand même deux trois brebis galeuses comme Polo qui a décidé de se faire un slip en billets pour pouvoir, selon ses propres termes, "péter de la thune", Mpppffrchieur qui ne peut pas s'empêcher de hurler "Mouhahaha, t'es pauvre et c'est bien fait pour ta mouille !! Capitalisme dans tes fesses le prolo !" à chaque fois qu'il croise une personne n'arborant pas de Rolex au poignet et enfin, moi même personnellement tout seul pour avoir validé le thème Bling-Bling de ce mois-ci !

Je sais, c'est moche mais j'assume alors trêve de blabla, faites péter les chaines en or, les biôtches et le Champomy, on a de l'indigent à impressionner !!!

C3rb£ru\$Xt

## Zi Peté of thunes Game

Tous les pétés de thune de la terre n'affichent pas forcément leur richesse de façon ostentatoire ("bling bling" est un vocabulaire trop pauvre, m'voyez), probablement par peur d'être confondus avec un mac ou un président rachitique. Malheureusement pour eux, le pognon a bel et bien une odeur qui permet de les repérer de loin, même camouflés. Testez votre flair en associant chaque riche personnage ci-dessous avec la rubrique du magazine qui lui correspond le mieux :



A JEUX VIDEO p14

B CINEMA p50

C TELE p66

D COMICS p61

E IRL p74

F PORTNAWAK p93

RÉPONSES : 1-C L'homme qui valait trois milliards | 2-F | L. Ron Hubbard, lol @ Xenu \$cientologie | 3-A | Lara Croft et son manoir de bourgeoise | 4-B : Charles Foster Kane, héros de Citizen Kane | 5-D : Iron Man qui aurait dû s'appeler Gold Testicles Man | 6-B : Mark "je chie sur l'anonymat" Zuckerberg



## MISS MAUVAISE FOI



Mettons d'abord les choses au clair : les trucs miss France toussa je m'en tamponne le deltoïde avec une clef de 8mm ! Mais comme tout le monde, Radio Ragots arrive à un moment ou à un autre à se faire entendre. Aujourd'hui nous avons 3 Miss France pour le prix d'une ! Incroyable ! On a eu une belle promo au magasin cette année ! Papa Noël a été gentil pour les fappeurs français. Et tout cela nous le devons à qui ? A miiiiiii mauvaise foi de Fontenay !

C'est un merdier qui dure depuis des décennies mais qui a eu un sévère rebondissement cette année. Souvenez-vous : de Fontenay s'est barrée d'Endemol parce qu'elle en avait ras-le-bol de voir des "trainées" gagner le concours et pas assez de pinard au buffet (à cause de quelques photos). Elle a donc créé un nouveau concours "Miss Nationale" pour contrer Endemol. On a eu deux élections en fin d'année, et voilà-t'y pas que le comité Miss France historique (wat ?) a élu dans l'indifférence totale sa miss à lui ! Nananè-reuuu...

On a donc Miss Endemol, Nationale et historique ! De Fontenay hurle à la contrefaçon, à une galéjade (ou une pantalonnade vu qu'elle déteste les métaphores scabreuses). Vous ne suivez plus ? C'est normal, j'ai moi-même pris un aspro. Une petite explication s'impose : le comité (historique donc) Miss France a été créé le 15 octobre 1954 par Guy Rinaldo. De Fontenay était dans le CA comme secrétaire administrative sous son vrai nom, Geneviève Mulmann.

Elle a été virée en 1976 pour "faute grave". On peut supposer donc qu'elle a la dent dure et la rogne tenace. Elle a créé la "Société Miss France" qu'Endemol a acheté plus tard. Mais pas l'association loi 1901 "Comité Miss France" qui se revendiquerait l'esprit même de la compèt'. Déjà, y a de la guéguerre juridique pour savoir qui a quoi. La Cour d'Appel de Paris a statué le 9 juin 1977 (c'est loin) qu'il ne peut y avoir d'exclusivité pour le titre de Miss France. Traduction en clair, la Miss France historique 2011 n'est pas une contrefaçon. Décidément depuis Hadopi, ils

voient des vilains pirates tout partout.

Mais au fait, pourquoi Miss mauvaise foi s'est barrée d'Endemol ? Car elle en avait marre de voir gagner que des filles impures (je modère mes propos, de jeunes yeux nous lisent). Souvenez-vous de la pauvre Valérie Bègue qui a été littéralement injuriée. Tout cela pour quelques photos un p'tit peu frivoles. Et encore ce n'était pas la seule à s'être fait incendier par Miss mauvaise foi. Bon il n'est pas faux de dire qu'une Miss doit respecter certains aspects (mais je parie que de Fontenay dira "préceptes") car elle représente le pays. Mais le principe même des Miss est aussi d'être un sex symbol. Et puis franchement ! On a eu des rois baiseurs en France, un président qui a caché sa fille et tout le monde s'en foutait ... alors pour quelques malheureuses photos... Ça c'est une galéjade ! Mais Miss mauvaise foi ne serait pas miss si elle ne le démontrait pas une fois de plus. A peine sa Miss Nationale élue, des photos un peu déplacées ont surgi dans la presse people. Et au lieu de troller comme un putois, elle se montre sympa, conciliante prétextant que ce ne sont pas des photos porno donc no problem. Là c'est hallucinant le degré de mauvaise foi non ? Même les cours du soir chez Weby ne donnent pas ça ! ■

Bobcat



Si on peut plus sucer du tip-ex peinard ou va le monde ??

## HURR DURR I'M BOBBY KOITCK §§

Insatiable Bobby Kotick. Pour préserver sa bonne petite bouille de P.-D.G., pour sûr qu'il en faut. C'est sans doute en découvrant l'existence de l'île de St Barthélemy, destination en or incrusté de diamant pour les gros fortunés, et en voyant que la Grande Bretagne impose un max sur le secteur du jeu vidéo, qu'il veut tout simplement licencier les 600 collaborateurs de Activision.

Sa petite bouille de gamin ne trompe personne. Il est très capricieux le Bobby; "GNAGNA GNA § JE VEUX MOINS D'IMPÔTS CHEZ CES ROSBIFS, JE VAIS FAIRE UN GROS CACA"

Grosso merdo : si le gouvernement britannique n'accorde pas plus de baisses d'impôts concernant le secteur en plein boom du jeu vidéo, Bobby Kotick fait disparaître la succursale britannique.

"Ils n'avaient qu'à pas vivre dans ce pays, de toute façon j'en connais d'autres qui vont me développer MW3 pour une bouchée de pain." ■

Draxx



## ADAM ET EVE LE RETOUR DE LA VENGEANCE



second photo (below),  
packet of actual  
live powder has been  
ad from the  
ants and displayed  
itely.

six-inch long packet of  
h explosive chemical  
PETN, less than a half  
volume, weighing  
30 grams.

ernment test with 50  
of PETN blew a hole  
side of an airliner. That



UNDERWEAR WITH EXPLOSIVE PACKET

Décidément le mélange de la religion et de la technologie peut faire des étincelles. Un 'ricain du nom de Jeff Buske a inventé une série de soutifs incroyables ! Pour éviter que les douaniers ne vous matent les parties sensibles dans leurs nouveaux scans rayons X qui dévoilent tout de votre anatomie, Jeff a eu l'idée de mettre sur des slips et des soutiens-gorge un motif feuille de vigne, composé d'une fine couche de métal, bloquant donc les ondes (et protégeant également le corps à ce qu'on dit et donc votre intimité).

Le plus cocasse dans l'affaire est que Jeff se veut humble. Il ne commercialise pas cela pour empapaouter les douaniers, ni pour faire du pognon (enfin si un peu quand même car sa boîte en vend déjà) mais pour la santé publique et la préservation morale ! Les autorités ne voient sûrement pas ça du même œil car non seulement ils ont dû revoir leur technique de teasing, mais en plus cela nuit aux machines qu'ils ont acheté des millions de dollars (pour se rincer l'œil, rien n'est trop cher).

Jeff rétorque que la couche est trop fine

pour y planquer quoi que ce soit. Si tu y caches un bazooka, on verra un pli étrange au scan au niveau du soutien. Mais déjà comment tu fais pour planquer ton bazooka là-dedans ? (t'as déjà plus de place à cause de ton ... enfin bon qui est bien volumineux et qui ... ). P't'être qu'il a trop joué aux jeux vidéo ?

Les amerloques sont les rois de la paranoia depuis des années, c'est un secret pour personne, et qui plus est ils prennent la mouche facilement. Mais d'un autre côté ils se souviennent du vol Amsterdam-Detroit de Noël 2009 avec le terrible slip explosif ! (véridique !) ■

Bobcat

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

Almost est le plus long mot anglais ayant les lettres dans l'ordre alphabétiques, MTLMSF.

Un escargot peut dormir pendant trois ans, MTLMSF.

Smack my bitch up des Prodigy a été élu clip le plus provocateur de tous les temps MTLMSF

"Je ne dis pas ça parce que nous sommes en Allemagne" Sarkozy à des agriculteurs alsaciens

## COD7, JEU DE PACIFISTE

**C**oD7 pulvérise les records, ça pourrait sembler anormal tant le jeu est merdique, mais réfléchissez-y, qui vend le plus de CD, Britney Spears ou Tool ?

Voilà, vous l'avez votre réponse, mais bref, revenons à notre bouse vidéoludique.

CoD7, cet infâme tas de merde de rail-shooter scripté pour mongoliens est tout de même doté d'une qualité assez rare : être un jeu de pacifistes !

Là où un GTA fait étalage de son immoralité, un MW2 de son politiquement incorrect (la mission de l'aéroport) ou un God of War de sa violence brute, Call of Duty Blacks Ops se veut être un vrai jeu pour les anti-violence !

Comment ça je dis de la merde ?

Non non, saviez vous qu'en mode "Hardened" (donc a priori pas le plus facile), il est possible de finir un niveau sans tirer une seule balle ? Si si, c'est vrai, la preuve :

<http://www.youtube.com/watch?v=RULv6HbgEjY>

Si dès le début on m'avait dit que c'était un jeu antiviolence, fait par des hippies pacifistes, je l'aurais pas autant critiqué...

En tout cas, encore une grande avancée de l'IA grâce à la boîte de mOssieur Kottick, chapeau bas ! ■

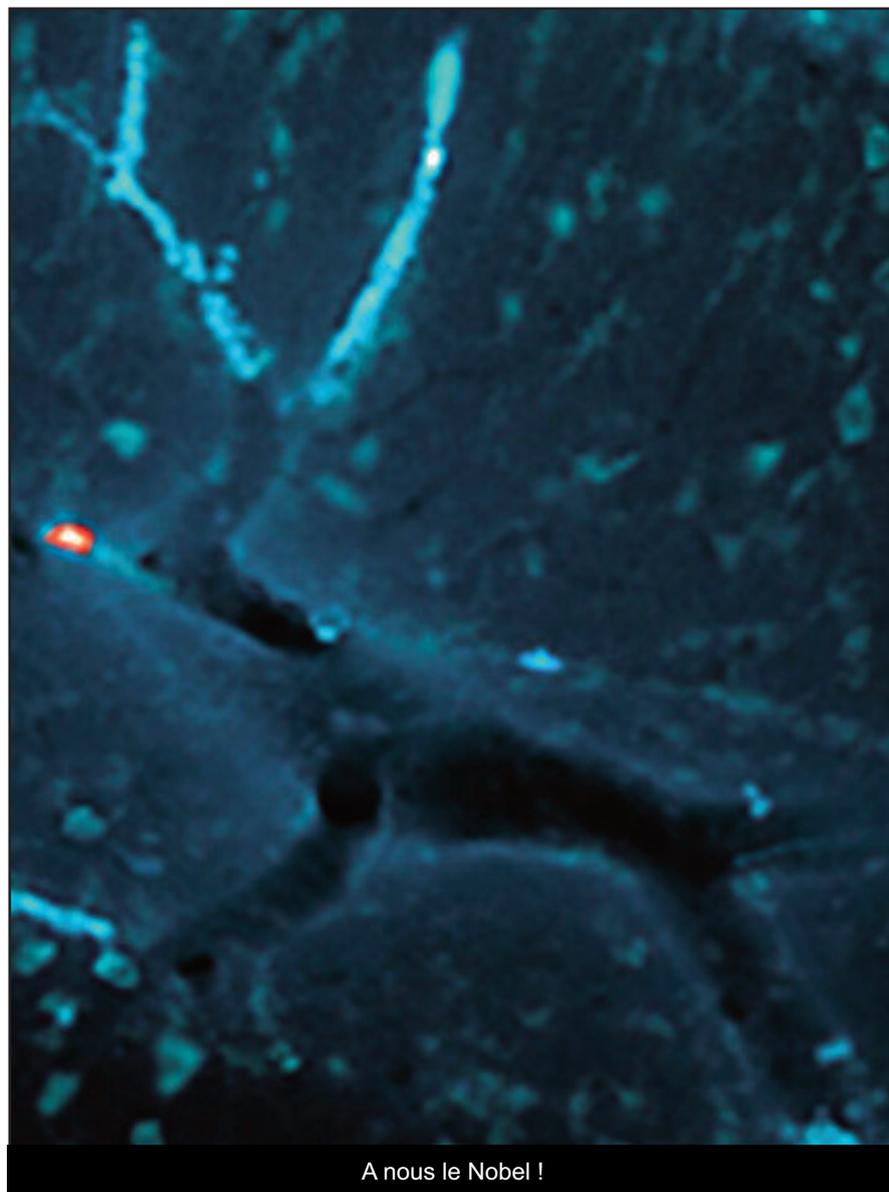
## Polo



## LE PÈRE NOBEL !!

**I**ls n'ont pas l'air comme ça avec leur mine sérieuse mais les scientifiques sont de grands enfants. Quand ils ne sont pas en train de construire des donuts géants dans le sous-sol suisse, ou de mal se coiffer, ils jouent à une variante de "où est Charlie" avec un microscope.

C'est ainsi que Claudia Racca et David Cox, de l'institut de Neurosciences de l'Université de Newcastle, ont découvert une silhouette familière au détour d'un neurone dans la région de l'hippocampe. En retouchant les contrastes de l'image, ils ont obtenu :



A nous le Nobel !

C'est la magie de Noël ! Rodolphe, le renne alcoolique du père Noël, se tape l'incruste sur un neurone ! La communauté scientifique tout entière est en émoi depuis l'annonce de cette incroyable découverte, la plus importante depuis l'eau déshydratée et les suppositoires goût vanille !

Jaloux, plusieurs scientifiques de l'université de Cambridge ont déclaré qu'ils ne se laisseraient pas faire par les bouseux de Newcastle, ils espèrent bien découvrir René la taupe sur un globule rouge histoire de leur rabattre leur caquet. "Ce genre de travail peut paraître dérisoire mais il s'agit de recherche scientifique de premier ordre, on cherche la clé pour leur faire fermer leur mouille !". Les enfants scientifiques sont cruels. ■

CerberusXt

## TOMBE LA NEIGE, TU NE VIENDRA PAS CE SOIR !



On savait que Sarko était l'hyperactif tous secteurs confondus. Pour passer à la télé, il gueule sur tout ce qui bouge. Bon, là rien de nouveau sous le (rare) soleil hivernal.

Faut croire qu'à l'approche des fêtes de fin d'année (ou des prochaines campagnes électorales), son gouvernement a décidé de s'inspirer de son maître et d'utiliser sa technique. Faut montrer aux français qu'on se préoccupe d'eux (tiens c'est nouveau ça !). Vous avez comme moi vu et subi le compliqué épisode de neige bloquant le pays, eh bien le numéro 2 de la boîte "République Française" François Fillon a décidé de taper du poing et surtout taper sur Météo France, le jugeant responsable de ce qui est arrivé ! En gros c'est de leur faute s'il y a eu de la neige ! Euh non attendez c'est pas ça (ce serait trop flagrant de connerie). C'est de leur faute de ne pas avoir prévenu assez tôt les gens et les autorités pour se préparer ! (voilà c'est mieux)

Hélas pour François, Météo France est

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

Dans le film "Massacre à la tronçonneuse" de 1974, seulement un seul membre du groupe d'amis est assassiné avec l'instrument en question, les autres sont tués à l'aide d'une masse, de croc de boucher et de réfrigérateur. MTLMSF

Au départ, le tissu des jeans était utilisé comme bâche pour les charriots de minerais, MTLMSF.

une institution solide qui possède un super parc de supers ordinateurs super puissants et qui sait s'en servir. Ils avaient prévu et prévenu à 5 jours qu'il allait y avoir un gros bousin qui allait s'étaler, et 3 jours avant ils étaient encore plus précis ! Moi, j'appelle ça faire son boulot !

Évidemment la presse s'en mêle et le patron de Météo France s'indigne. Si les saleuses n'ont pas fait leur boulot, c'est pas de leur faute. Ils font que prévoir le climat, eux ! C'est marrant mais après on n'a plus entendu François sur ce sujet. Vient ensuite le double effet kiss cool : les avions qui décollent pas.

Affluence monstre classique de Noël aux aéroports. Mais avec toute cette neige les avions décollent pas. Et même après la neige ils décollent pas ! Wat ? ADP chouine en disant que c'est pas leur faute, leurs stocks d'antigel (l'éthylène glycol) sont épuisés. Bien que ce soit un français qui l'ait découvert, il faut vite acheter des stocks aux 'ricains. Le ministre des transports (dont je tairais le nom de peur d'être trop cruel) utilise la tech sarko et gueule sur le premier producteur français de glycol, qu'il n'a pas fait son boulot, qu'il n'a pas produit et livré suffisamment d'antigel à ADP. Le patron de la boîte rétorque poliment qu'en effet ils n'ont pas livré de glycol à ADP ... car ils n'ont pas reçu de commande de leur part ! Pour un ministre des transports, ça fait mauvais genre.

**Moralité:** gueulez sans vérifier au préalable. ■

**Bobcat**

## BELGIUM SUPERIOR

La Belgique, ses blagues, sa bière, ses films parfois, ses groupes de death metal aussi... Mais je m'égare. La Belgique, c'est un sacré pays de rigolos, on se fend trop la gueule avec eux. Et maintenant encore, après le sexagénaire bedonnant qui se voit refuser la légitimité de son mariage parce qu'il est gros, vieux et moche, voici le gosse prénommé Lara Clette.

Non non, ce n'est pas tout droit sorti d'un carambar, mais bien de Belgique. Des parents ont choisi le prénom Lara, en soi plutôt joli (pas comme Kévin), sans se rendre compte que Lara + Clette = tout plein de lulz pour tout le monde. "Eh Lara Clette, tu préfères la fondue n'est-ce pas ?", "Marc Dutroux a avoué qu'il aimait bien la raclette" \*touss touss\*

Le plus drôle dans toute cette histoire, c'est que les parents n'ont pas fait le lien. "C'a quoi de drôle Lara Clette, je vois pas ?" qu'ils ont fait. Même que la maternité a hésité. Mais ce qui est fait est fait, et maintenant la petite fille sera la convive number one de toutes les raclettes du pays. ■

**Draxx**



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

## OPÉRATION ONION

Sur /b/, depuis quelques temps déjà, c'était la course au 300 millionième post. Celui qui allait avoir le fameux "300M" allait laisser une trace indélébile sur la vie "du pire/meilleur site du monde". Ça fait 23 bons mois que fleurissent une valise de topics autour de ce qui fut appelé "300 M GET OPERATION" et là, pas de bol, le fameux 300 M a donné ça :



Hé oui, une bonne grosse France dans la rondelle des /b/tards (massivement ricains, donc je vous fais pas de dessin ... quoique même s'ils étaient pas ricains, tout le monde déteste les français donc bon ...). A partir de ce moment là, s'ensuit une incroyable shitstrom. Pleins de topics sont en français (lol flamewar) et pleins d'images alakon (surtout des expressions anglaises traduites dans la langue de Molière, comme le "U MAD ?") sortent dans tous les sens, petit florilège :



File : [1294151275.jpg](#) (83 KB, 400x400, b-nous-a



Et on a même un nouveau "King of /b/" !!!

File : [1294151360.jpg](#) (23 KB, 240x292, Jean-Rochefort\_aLaUneDiaporame[1].jpg)



Bref, comme vous l'imaginez, ça a fait extrêmement plaisir à tous les /b/tards de voir un tel 300 millionième post, à cet égard fut créé "Operation Onion" qui a pour but de pourrir pleins de sites français ou parlant de la France.

noko noko 01/04/11(Tue)09:17:26 No. 300006XXX

THIS IS A DECLARATION OF WAR AGAINST ANONYMOUS BY FRANCE.

IT IS TIME TO MAN THE HARPOONS AND LOAD UP THE ORBIT CANNONS ON FRENCH GOVERNMENT WEBSITES.

LET US GET OUR ACT TOGETHER NOW.

PREPARE FOR

OPERATION:ONION

Concrètement, énormément de pages Wikipédia ont été trolées et pas mal de raid DDOS furent aussi organisés, avec comme résultat des sites comme ladefense.fr ou france.fr down pendant plusieurs heures. Les moteurs de recherche ont aussi été touchés comme google qui, à la recherche "jhabiteavecdescons", nous renvoie vers le site du gouvernement français.

Vous êtes fâchés les États-Unis d'Amérique ? ■

Polo

## 300 000 TROUS DU CUL

Le jeu vidéo va mal. Très mal. Et en lisant ceci, ça va encore plus mal. Vous savez que la mode est aux DLC, et que Codemasters réfléchit sérieusement au jeu en kit. Eh bien Capcom vient de couper l'herbe sous le pied de pas mal, en quelques sortes, avec Dead Rising 2 et son DLC Case Zéro. C'est quoi donc ? Il s'agit d'une "démo" avec du contenu exclusif. Démo, parce que c'est sorti sur Xbox 1 mois avant la sortie du jeu. Moyennant des MS points, donc des sous, vous avez une démo qui ne dure pas longtemps, mais avec du contenu qui ne sera pas dans le jeu.

Et ce sont 300 000 trisomiques qui ont gueulé "zOMG TROP BIEN JE PRENDS 55". La démo en elle-même est peut-être pas mal. Mais voilà le truc de fumiste.

Et à ces joueurs qui ont osé acheter ça, à ces 300 000 trous de balle, même s'il y en a qui lisent 42, je vous fais caca dans la bouche. Et dans les trous de nez aussi. Parce qu'avec votre contribution à cette infamie marketing, vous tuez à petit feu le jeu vidéo, déjà mal en point, avec ces fumisteries de consoleux. Alors, si toi lecteur tu as acheté ça, tu as contribué et tu cautionnes donc ces tas d'incapables. Et tu n'es qu'une pauvre merde. Alors ne viens pas pleurer quand tu verras dans ton rayon Xbox 360 des jeux en kit, où tu devras payer 4 fois 25€. ■

Draxx

## PENDANT CE TEMPS AU CES DE VAS VEGAS ...



Le CES de Las Vegas est l'une des plus grosses conventions au monde sur l'univers des objets électriques et surtout électroniques. Disons que cela sert de vitrine pour toutes les marques afin de présenter leurs nouveaux produits.

Cette année on a quoi ? Une tonne de nouvelles tablettes portables en veux-tu, en voilà, pour contrer la pomme qui prend les consommateurs pour des poires. On a aussi une gamme de nouvelles télévisions OLED 3D sans lunettes (parce que ça craint) où la technologie n'est pas mauvaise mais pas non plus révolutionnaire. Les premiers testeurs expliquent qu'il faut bien se placer en face de la télé et ne pas bouger d'un quart de poil de l'ombre d'une cheville, sinon on perd quelques secondes la "fo-

cale" et il faut que la vue se re-stabilise (et que le cerveau re-croie à l'illusion de la profondeur). De plus cela ne marche pas bien avec les images fixes qui ont tendance à scintiller plus qu'autre chose.

Pourtant Toshiba met le paquet avec les petits plats dans les grands en montrant cette technologie avec une cinématique de FF XIII. Mais comme l'OLED coûte cher, les gros téléviseurs (qui plus est 3D) ne seront pas plus grands et meilleurs que dans 2 ou 3 ans selon LG. On verra ! (lulz) Sony aussi tente dans ce secteur, mais il fait surtout fort avec un prototype de visière de réalité virtuelle ultra immersif (ouah le nom pompeux). Un petit bijoux très cher et très compliqué car il faut l'adapter à la vue de chaque personne qui souhaite l'utiliser pour aligner les pupilles. Il est lourd et ne tient pas bien en place. Pour obtenir quel effet ? La sensation d'être devant un écran de cinéma éloigné de plusieurs mètres ! De plus les deux écrans OLED offrent une bonne définition (1280\*720) et surtout ont chacun un flot d'image unique, ce qui permet d'éviter les erreurs avec des lunettes actives ou à verre polarisant. On prétend même que c'est moins fatiguant pour les yeux (mais le poids sur le nez ?). Tiens ça fait pas un peu Tron d'ailleurs comme design (c'est à la mode faut croire) ?

Et pendant ce temps là, que présentons-nous les frenchy ? Le petit frère du Nazbatag : le Karotz, dont le design ne change pas, juste le contenu ... décidément ! ■

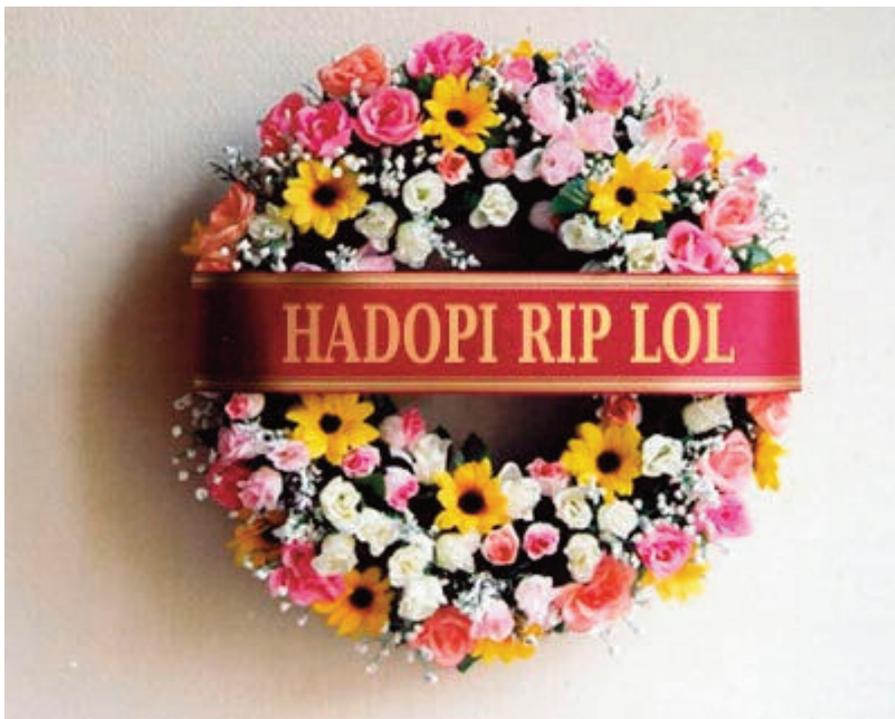
Bobcat

**Nazbatag** **Karotz**

**Learn the difference**  
Easy, there are many

"Ouais on a mis un client torment dans notre Freebox V6, sinon, ça va Hadopi ?" Free

## THE WHITE KNIGHTS OF THE INTERNET



Free s'est déjà distingué dans l'actualité, en plus de ses pubs rigolotes, par une farouche opposition aux dérives du gouvernement. Souvenez-vous des adresses IP délivrées sur des feuilles de papier par courrier. C'était pour protester contre la loi HADOPI. Free étant dans le collimateur du gouvernement, on penserait qu'ils arrêteraient les conneries. QUE NENNI ! Forts de leur popularité, et de la sortie de leur nouvelle box, déclenchant à la fois une nouvelle vague de suicides chez les gros FAI, et le plus grand mouillage de slip simultané en France, Free récidive, mais cette fois-ci avec la taxe copie privée.

La taxe copie privée, c'est ce petit suppositoire ayant évolué en gros godemiché à bouts cloutés depuis l'augmentation des tarifs, et l'extension aux nouveaux modèles : tablets PC, smartphones, voire consoles ! Il a été étudié d'instaurer une taxe copie privée sur les PS3/Xbox360, si si.

Avec la sortie de leur nouvelle Freebox, l'espèce de truc de fou malade avec 250Go de NAS [Network Attached Storage, soit le stockage par réseau], Free décide de ne pas payer la copie privée sur cette box, contrairement à l'ancienne. Pourquoi ? Free veut déjà faire des économies, mais exploite aussi une faille de la loi qui leur donnerait raison. La loi exempte les systèmes de stockage connectés simultanément à au moins 3 systèmes d'exploitation diffé-

rents. Avec le NAS, c'est bien plus que 3 systèmes d'exploitation qui peuvent être connectés simultanément. Grâce à la Freebox et son NAS, vous pouvez récupérer jusqu'à 250Go de données de n'importe où, pourvu qu'il y ait un poste avec l'internet dedans.

Du coup Free estime qu'ils n'ont pas à payer ça. Sauf que l'autre camp insiste et que ça pourrait finir au tribunal s'il le fallait. ■

Draxx



## Tout le monde s'en...

Bruce Lee était diplômé de l'université de Washington en philosophie et psychologie. MTLMSF

En 2003, le vainqueur d'un "marathon de la vodka" organisé dans le sud-ouest de la Russie est mort avant de pouvoir recevoir le premier prix. L'organisateur a été poursuivi par le parquet de Volgodonsk. MTLMSF

La capacité de la vessie varie entre 25 et 45 centilitres selon les individus. Le besoin d'uriner se fait sentir quand la contenance atteint environ 15 centilitres. MTLMSF

L'ambre gris est une sorte de déjection émanant du cachalot, dont l'odeur est similaire à celle du tabac et qui est utilisée dans la composition de certains parfums destinés à la vente. MTLMSF

## LES VIEUX, FAUT LES TUER À LA NAISSANCE

Les vieux, ça coûte cher. Les vieux, c'est malade, donc faut les soigner. En plus les vieux ça sert à rien. Y a tellement de vieux en plus qu'à 42 aussi nous sommes touchés par ce fléau. Entre bebealien qui nous fait sa crise poney, Polo et obi qui ont monté un Comité des Aigris, puis les autres... On n'est pas vernis. Manque plus qu'ils tirent sur nos jeunes lecteurs, ou sur des jeunes en général, comme l'a fait ce retraité de 64 ans, dans le Nord (tiens donc).

Aigri par la jeunesse qui joue à s'envoyer des boules de neiges, le petit vieux se l'est joué Maxime Brunerie et a fait feu sur les jeunes, avec un fusil de ball-trap. Pourquoi le mentionner ? Car c'est du plomb qui en sort, et l'une des victimes a été criblée de plomb derrière la tête. Pour une bataille de boule de neige, oui oui. Les gamins se foutaient sur la gueule avec des boules de neige, tout près du domicile.

Ce brave citoyen a eu une peine clémentine de six mois, parce que ça fait plaisir de voir de vrais patriotes défendant notre nation contre le péril jeune et cette saloperie de neige. Une peine clémentine, même après avoir picolé et tabassé sa femme quelques temps auparavant. ■

Draxx

## LOLOLOL G CUI EN VAC !



"LOLOLOL G CUI EN VAC C TRO B1 ICI CA DCHIR TROLOLOL MDR XPTDRRR HEY VIENDEZ PAS ME COMBRIOLLE HEIN XDDDDDD"

"LOLOLOL G CUI EN VAC C TRO B1 ICI CA DCHIR TROLOLOL MDR XPTDRRR HEY VIENDEZ PAS ME COMBRIOLLE HEIN XDDDDDD"

C'est probablement à ça que devait ressembler le message de Michael Youn sur Tweeter, Facebook ou une autre merde du genre. Ce con de Michael, toujours le mot pour rire, toujours un brin provoc'. Autant, il peut être marrant des fois (je t'ai entendu au fond dire "surtout avant"), autant des fois il saoule. C'est d'ailleurs ça qu'a dû se dire une petite troupe de cambrioleurs de Paris. Prenant "l'inventeur du Morning Live", une jolie petite bande s'est faite plaisir dans l'appart de notre neuneu de service. J'espère qu'ils lui ont laissé une note du type "Jspèr ke ta kiffer T vacs lol mdr" sur la table (ou par terre s'ils ont piqué la table).

Pour la belle histoire quand même, Michael a pu recup' ses données (stockées

sur ses DD), photos, vidéos sketch (et probablement pr0n, soyons honnêtes). Mais bon, à faire le malin quand on est à des milliers de kilomètres voilà ce qui arrive, comme me disait mon papy "ça t'apprendra à être con". ■

Polo

Bobcat



## Tout le monde s'en...

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

## C'EST DANS LES VIEILLES CASSEROLLES QU'ON FAIT LES MEILLEURES RECETTES!

Y a pas à dire, les allemands sont forts pour trouver le pognon là où il se trouve ! Pour affronter la dure crise (qui pourtant serait terminée selon certains), à Dortmund y-z-ont trouvé le filon ! Le graal ! Évidemment vous savez qu'au nord de la ville se trouve son quartier rouge (bande de petits pervers !). Et bien l'idée révolutionnaire du moment est de faire payer une taxe aux prostituées !! Rien que ça ! Non mais vous vous rendez compte ? Personne n'a jamais eu cette idée depuis des millénaires ! Quoique Rocard voulait une taxation de l'outil de travail à une époque, alors là pour elles ...

Toujours est-il que cela a été très soigneusement mesuré et quantifié ! Ce sera 6€ ou raouste, le commissariat ! La municipalité a trouvé le moyen de se sucrer d'une autre manière (à contrario de ... enfin passons), d'autant plus que cette taxe est journalière ! Cela représente selon eux, entre 1500 et 2200€ par guêpière. Et ils espèrent soutirer (comment ça jeu de mot pourrave ?) environ 750 000€ par an ! Je savais que l'on portait des costards dans les mairies, mais jamais à bandes rayées style maquereau ! Manquerait plus qu'un malus pour usage excessif et détérioration du macadam tant qu'à faire ! ■

"Et j'suis sensé avoir violé qui au fait ?" Julian Assange





# Lugaru

*Une patte de lapin, ça porte bonheur, sauf en pleine gueule.*

Un jour que j'errais sur le net à la recherche d'un monde meilleur, je tombais sur le "Humble Indie Bundle". 5 jeux vidéos créés par des indépendants, au prix prohibitif de "donnez ce que vous voulez". Y étaient inclus Aquaria, World of Goo, et Samorost. Trois putains de bons jeux, que je m'étais dit que je finirais sûrement par m'acheter / me procurer un jour ou l'autre.

Un virement bancaire et quelques téléchargements plus tard, j'ouvre fébrilement les fichiers et m'éclate comme un petit fou. Dans le package étaient inclus d'autres titres que je trouvais moins glamours. Parmi eux : Lugaru, un jeu de baston avec des lapins ninjas. wtf ? Je l'essaie sans grande conviction, persuadé que je le laisserai moisir dans un coin de mon disque dur.

Quelques mois plus tard, j'ai fini le mode story et les challenges en mode hard, mes oreilles ont poussé, je ne me sépare jamais de mon bâton, et je cours parfois à 4 pattes pour aller plus vite. Mes amis s'inquiètent...

## Une 3D un peu vieillotte

Passons vite sur cet aspect du jeu, car il n'est pas génial. Les arbres sont faits d'un poteau et de quelques vagues plans affublés d'une texture feuillagée. L'herbe est un linoléum avec un dessin d'herbe. Je vous laisse admirer les screenshots.

On sent dans ces gros tas de pixels la volonté de faire de jolis paysages, avec un minimum de diversité : forêts, plaines, montagnes enneigées. Mais c'est cantonné au minimum vital.

Dans cet univers en 2,75 dimensions assez risible, l'animation des personnages parvient malgré tout à sauver l'ensemble. Les ennemis se chopent sans



se cogner leurs polygones respectifs, de petites gouttes de sang s'écoulent au bout de la lame d'une épée, et y a du ragdoll, tout plein.

Pour ceux qui l'ignorent, le ragdoll désigne la technologie permettant d'animer de manière réaliste un corps plus ou moins inerte. Dans un jeu, lorsque votre



Hell Yeah 3D !

personnage se prend un coup par derrière et dégringole les escaliers, pour se planter la tête dans un coin de table tout en se tordant le pied, c'est du ragdoll. On peut aussi en faire en 2D (**voir image**).

### Un gameplay au poil

L'expression d'usage pour parler du gameplay, c'est "aux petits oignons". Mais comme on a des ninjas-lapins, le "au poil" me semblait plus approprié. Bref, qu'est-ce qu'y a de bien dedans ?

La première originalité, c'est que lorsque vous appuyez sur le bouton d'attaque, et qu'il n'y a personne à portée, le lapin ne frappe pas. Du point de vue de la coolitude des combats, c'est bien, car on ne se retrouve pas, comme dans plein d'autres jeux, avec un héros débile qui tape dans le vide.

Du point de vue tactique, c'est intéressant aussi. En restant appuyé, le lapin frappe automatiquement dès qu'un ennemi est assez proche. Ce qui permet de plus se concentrer sur les actions à faire, plutôt que sur le fait de devoir cliquer pile-poil au bon moment. (Tiens, j'ai encore dit "poil")

L'autre chose particulière, c'est qu'il n'y a que 5 boutons d'action. Clic droit : attaquer. Shift : contrer/s'accroupir. Espace : sauter. A : ramasser/changer d'arme. E : lancer l'arme. C'est suffisant. Ensuite, viennent divers enchaînements et combinaisons permettant d'effectuer une foule d'actions bien chouettes : piquer l'arme de son adversaire, le tataner alors



George Bush est l'inventeur du ragdoll

qu'il est au sol, lui faire une prise et le balancer 10 mètres plus loin, sans oublier la trachéotomie et le lapin-canon. Je détaille pas comment faire tout cela, c'est expliqué dans le tutoriel.

Ces deux particularités (attaque auto, et peu de boutons) montrent une certaine volonté de trouver un équilibre entre la précision trop complexe, et l'awesomeness trop prédéfinie.

Dans certains jeux, on dirige exactement ce que fait le héros. C'est cool, sauf qu'il faut des enchaînements de 10 touches rien pour lui faire lever le bras. Je me souviens vaguement de Severance. On pouvait y faire plein de trucs : coups verticaux, horizontaux, se protéger, récupé-

rer des bouts d'ennemis pour les lancer sur ses adversaires... Mais c'était le bordel pour s'y retrouver avec toutes les touches. Précis, mais trop complexe. Et dans un jeu en temps réel, on n'a pas que ça à faire.

Dans d'autres jeux, le héros fait des actions awesome : il se bat contre des monstres titanesques et les étrangle avec leurs propres tentacules, il pare les coups avec son épée laser tout en jetant des sorts de diarrhée à ses adversaires, etc. Mais ces actions sont prédéfinies, et il suffit d'appuyer sur un bouton au bon moment pour que tout se déroule automatiquement. Du coup, le joueur s'ennuie, car il n'a plus du tout l'impression d'agir par lui-même. J'ai pas d'exemple précis, mais tous les jeux avec des quick time event tombent un peu dans ce défaut.

Lugaru a su trouver un certain équilibre entre ces deux extrêmes. Le lapin fait des tas de trucs vraiment cool, mais c'est grâce au joueur, qui appuie sur les bons boutons.

### Mes techniques à moi

Le jeu comporte 3 armes : couteau, bâton et épée, ainsi que 2 races : les lapins et les loups. Voici mes techniques par rapport à tout cela. Non seulement ça peut vous aider, mais ça vous donne aussi un aperçu de la diversité des actions possibles.

■ **Le backstab de fourbe.** Marchez accroupi derrière un ennemi, et une fois assez proche, attaquez. (Faites gaffe de



Le truc qui vole, c'est un loup que j'ai coup-de-bâtonné.

pas appuyer en même temps sur une touche de direction, sinon ça fait juste un Chuck Norris kick). Le backstab tue directement, aussi bien à mains nues qu'avec une épée ou un couteau. Si vous êtes trop loin de l'ennemi, relâchez shift un petit coup, vous ferez une roulade, qui permet de se rapprocher plus vite. Je n'ai jamais réussi à backstabber un loup. A chaque fois ils me repèrent avant. J'ai lu quelque part qu'ils sentent l'odeur du héros (on lui avait dit de laver ses grands pieds de lapin !!), et qu'il faut, par conséquent, faire attention à la direction du vent.

■ **Chuck Norris** : "oui, mais". Avec le bouton d'attaque seul, vous mettez un pain dans la gueule (et ça rime en plus). C'est simple, rapide, et ça a une portée tout à fait correcte. Si l'ennemi est étourdi quelques secondes, rapprochez-vous et refaites-en un. Voire deux, voire douze. Avec attaque + une touche de direction, c'est un Chuck Norris kick. Ça tatane sévère, sauf que c'est lent, et en général, vous vous faites parer. Donc Chuck Norris, oui, mais seulement contre un ennemi étourdi, pour finir en beauté un combo de pains dans la gueule.

■ **Le lancer de cadavre**. Placez-vous devant un corps, et faites shift + attaque. C'est pas évident de bien viser, mais si le cadavre touche un ennemi, ça lui fait super mal. Et si vous ratez, c'est toujours une occasion d'apprécier du ragdoll.

■ **Le salto dans les airs**. Dans ce jeu,



On ne voit pas bien, mais là je viens de retourner le lapin et de lui compresser sa colonne

les sauts ne sont pas très utiles. D'autant plus qu'un ennemi peut vous choper et vous mettre au sol si vous passez au-dessus de lui. Mais les saltos, c'est cool. Ça permet de se protéger contre le chantage. De plus, il y a une chance que l'ennemi soit impressionné par vos clowneries, et qu'il reste quelques secondes sans rien faire. Profitez-en pour vous approcher, et pif-paf la galette.

■ **La poursuite des fuyards**. Un ennemi qui s'est pris une trop grosse ramonade risque de s'enfuir pour aller chercher un pote. Vous ne le rattraperez pas en courant après. Mettez-vous donc en mode "tagadap-le-lapin" pour aller plus vite (course à 4 pattes : shift+une direction, puis lâchez le shift). Une fois

assez proche, appuyez sur attaque. Vous lui ferez un tacle + écrasement du museau, qui devrait lui être fatal, compte tenu de la vie qu'il lui reste.

■ **Balayette + coups de pied gratuits dans les côtes**. Shift + attaque : balayette, l'ennemi se vautre par terre. Approchez-vous de lui en maintenant l'attaque appuyée. Dès que vous serez à portée, vous ferez un coup de pied de petite pute bien fourbe, alors que votre pauvre adversaire n'a même pas eu le temps de se relever. S'il dégingole une pente, poursuivez-le en maintenant toujours l'attaque. Vous avez droit à un coup de pied de pute par rebond du corps.

Pour la balayette initiale, n'appuyez pas sur shift trop tôt. Sinon l'ennemi vous verra accroupi bêtement, ce qui est une bonne occasion pour lui de mettre un coup de pied dans votre gueule. (Oui, il y a quand même quelques petites actions qu'il faut faire au bon moment. Mais ça reste dans l'équilibre global du système de combat).

Lorsque l'ennemi est à terre, vous pouvez rester à côté tout en continuant de maintenir l'attaque appuyée. Avec un peu de chance, vous pourrez lui remettre un taquet derrière l'occiput dès qu'il se sera relevé. Ça marche plutôt bien contre les loups, qui glandent parfois quelques secondes après s'être relevés. Moins bien contre les lapins, qui sont un peu plus subtils.

■ **La balayette + coups de pied + taquet à la relevée** est ma technique de



Le vilain lapin vient de casser son bâton à force de me taper dessus



Epée contre épée. Shting ! Shting !

base contre les loups en mode hard. Ça fait pas des combats très jolis, car c'est un peu répétitif. Mais les loups en mode hard, eh bien c'est hard.

■ **Le lapin-canon.** Courez en maintenant l'attaque appuyée. Puis faites un saut. Vous allez vous jeter, les pieds en avant, sur le premier crétin venu. C'est super bourrin et assez spectaculaire. Mais il faut le faire assez proche de l'ennemi, sinon il vous voit venir, vous chope et vous refait la façade façon Sarajevo. *Fun fact* : en visant bien, l'ennemi que vous frappez sera projeté sur un autre, pour faire d'une pierre deux coups.

■ **Le couteau.** Au corps-à-corps, le couteau est une véritable catastrophe. Notre héros effectue un geste de revers un peu polio, à la portée ridicule, qui est évité à tous les coups.

Pour les attaques par derrière, c'est visuellement classe ("*trachéotomie*"), mais on a exactement la même efficacité en n'étant pas armé ("*spinecrush*"). Donc bof.

Il y a toujours la technique de balayette + plantage de corps alors qu'il est encore à terre (shift + attaque). Mais faut vraiment être pile-poil sur le corps pour y arriver, et ces petits fripons ont tendance à se relever trop vite.

Donc les couteaux, ça se lance, et c'est tout. Ça touche, ou pas, mais au moins on se fait pas avoir. Vous pouvez les récupérer sur les cadavres. (Shift + ramasser arme). Si ça ne fonctionne pas, c'est que le couteau est planté du mau-

vais côté. Dans ce cas, shootez dans le cadavre jusqu'à ce qu'il se retourne. (J'adore ce jeu !)

Si c'est l'ennemi en face qui a un couteau, appuyez sur shift au moment où il vous attaque. Ça fait une prise de ouf, et vous lui piquez son arme. (C'est valable pour toutes les autres armes, à condition d'être suffisamment proche).

■ **Le bâton Contre un ennemi pas armé,** attendez simplement qu'il vienne à vous en maintenant l'attaque enfoncée. Vous allez cogner dès que possible, et en général, ça touche. En mode hard et insane, préférez une balayette + coup de bâton dans le corps en plein vol. Ça fait mal.

Les attaques contre les ennemis au sol sont super faciles avec le bâton. Même pas besoin d'appuyer sur shift, juste le bouton d'attaque. Que vous soyez bien

placés ou pas, on s'en fout. Ça fait paf et re-paf. Très efficace. Le seul souci avec les bâtons : ça se casse assez rapidement.

Contre un ennemi armé d'un bâton ou d'une épée, c'est une autre paire d'oreilles. Vous allez enchaîner des tac! tac! shting! jusqu'à ce que l'un des deux soit touché ou désarmé (et en général, c'est vous). Ça fait des jolis combats, mais assez incertains. Mon conseil, face à un ennemi armé : rengainez, ou posez votre arme dans un coin (shift + ramasser arme = poser arme). Courez vers l'ennemi à mains nues pour lui choper la sienne, et attendrissez-lui la viande.

■ **L'épée** On retrouve les mêmes techniques qu'avec le bâton, avec un désavantage (le planté de cadavre est aussi difficile qu'au couteau), et un avantage (ça casse pas). La technique du "*je reste appuyé sur attaque et j'attends*" a encore plus de chance de fonctionner qu'avec le bâton. Le Alpha Wolf (dernier boss), en mode hard, se fait gentiment découper en tranches de cette manière, sans poser de questions.

### Un univers original, et précis

En mode story, vous jouez Turner le lapin. Le début est super convenu : son village se fait cramer et sa famille massacrer par des lapins méchants. Oh merde alors. La suite de l'histoire est un peu plus intéressante. Notre héros va dévoiler diverses trahisures, sur fond de lutte darwinienne entre les espèces loup et lapin. Par contre, tout est linéaire, scripté et prédéfini jusqu'à l'os. Aucun choix, ni aucune chance de sortir des raux prévus. (un rail, des raux).

Un début banal, une histoire figée, et



Spoiler : le loup va mourir.

une 3D de clochard difficilement capable de faire ressortir des ambiances. Fort bien. Et on fait comment un univers original, avec ça ?

Ça tient à pas grand chose. En fait tout est dans les dialogues. Turner discute avec ses ennemis, chacun présentant son point de vue. Souvent, les arguments se valent de chaque côté. Mais ils finissent quand même par se battre.

On est habitué à voir des gens qui se battent parce qu'ils ne se comprennent pas, ou qu'ils sont trop différents. Ici, on a des créatures différentes, qui se comprennent, mais qui restent opposées. Ça donne l'impression bizarre et un peu inquiétante qu'ils sont tous dans la merde, quelles que soient leur race et leur faction. Le problème, ce n'est pas eux, c'est le monde qui les entoure, qui est peut-être trop petit, ou pas adapté, et dans lequel la violence est omniprésente et indiguable.

Je vous mets en exemple un dialogue entre Turner et un soldat du roi des lapins. Ils se sont déjà vus auparavant, mais ne se sont pas battus. Bien évidemment, la tête de Turner est mise à prix, mais bien évidemment bis, tout le monde sait qu'il est super fort. C'est Turner qui commence à causer.

- *Hello again*
- *I don't care if my friend thinks you're a hero. I need the cash to feed my family*
- *Please don't do this. You won't be able to feed your family if you're dead.*
- *That shouldn't be a problem*

Et pif-paf, ils se mettent sur la gueule. (Et moi je viens de valider le thème du magazine grâce au lapin qui parle d'argent).

Le dialogue entre Turner et l'Alpha Wolf est également perturbant. Chacun justifie ses actes de tueries, de manière assez pertinente. On a le sentiment que toutes ces espèces sont éphémères, constamment dans la logique de survie, et qu'il suffit de pas grand chose pour qu'elles crèvent toutes très rapidement.

Pour aller plus loin dans l'exploration de cet univers, je vous conseille le blog des créateurs du jeu :

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

Ils y parlent d'un peu tout : Optimisation



de code, création de jolis paysages, jeux vidéo indépendants, ... Ils sont en train de préparer une suite appelée Overgrowth, avec une 3D un peu plus contemporaine, et, en plus des lapins et des loups, des chats, des chiens, et des rats. Il est possible qu'on y rencontre également le terrifiant homme-baleine. C'est parti d'une grosse farce, mais les gens ont tellement insisté qu'il y a de grandes chances que cette créature mythique y soit présente.

Par ailleurs, ils continuent d'étoffer cet univers qu'ils ont commencé à créer. Si vous voulez une epic novel de guerre de clans, je vous conseille ceci :



<http://blog.wolfire.com/2010/03/Drop-the-hammer>

Ainsi qu'une petite bande dessinée en cours de création, tout aussi epic, ici :

<http://www.wolfire.com/comic>

Ça fait plaisir de voir le petit monde des jeux vidéos indépendants se développer ainsi, et créer de vraies œuvres originales. Pendant que j'y suis, il semblerait qu'ils aient un autre titre à venir pour on ne sait pas quand : AWOL. Ce sera un shoot avec 12 kilotonnes d'awesome-ness et de badassitude : le héros soigne ses blessures par balle avec du sparadrap, il a un éclat d'obus dans la tête qui l'immunise contre les ondes radio psychiques, il est suivi par une journaliste en armure furtive avec des caméras volantes, il a des patouzes au visage, ... Mais c'est totalement assumé, donc j'aime.

## Conclusion

Lugaru, c'est du bon. Et même si vous n'aimez pas les jeux de baston, le studio Wolfire reste à surveiller, car ils ont déjà sorti 2 Humble Indie Bundle, et il semble que ce ne soit pas fini. C'est une manière de vendre les jeux qui pète le feu. (Tiens, j'ai pas dit "poil"). ■

Récher



# Super Meat Boy

*Un jeu qui envoie du steak.*

2010 est passé et une flopée de jeux a déchaîné les passions, fait l'unanimité, ou alors a déclenché une vague de facepalm à la chaîne. On retiendra surtout deux trois jeux : Minecraft, jeu indépendant codé par un grand malade qui connaît un engouement de dingue, et Black Ops. Ouais, c'est de la merde ce jeu, sauf qu'il marche très bien, qu'il se vend par palettes de millions, que les gens en redemandent, surtout sur consoles. J'ai retenu ce jeu, car il est le symbole du désastre que connaît le jeu vidéo.

C'est là qu'arrive Super Meat Boy dans la foulée, et nous sommes sauvés.

## I. SUUUUUUUUUUUUPER MEAT BOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOY

Que d'emphase et beaucoup d'attente pour le premier jeu de la Team Meat. A l'origine un jeu de plateforme 2D jouable en flash sur le net, il devient un jeu à part entière avec Super Meat Boy. "Woa l'autre, un jeu flash payant, et puis quoi encore". Non, non et encore non. Ce n'est pas la simple transposition d'un jeu flash sur un format plus grand. Le jeu ne pèse pas bien lourd, et pour cause, il s'agit du jeu le plus basique qui soit. Avec ce jeu, nous faisons un bond d'au moins 2 décennies en arrière, du temps où Super Mario était la méga superstar des jeux vidéo.

Super Meat Boy, c'est un jeu de plateforme 2D, et c'est tout.

Pas de multi, pas de mode survie, pas de fioritures. Le plus simple appareil. Pour les commandes, c'est pareil : une touche pour courir, une touche pour sauter. Basta. N'en jetez plus, même avec une



mémoire de poisson rouge, c'est mémorable. En plus, l'histoire en elle-même est un odieux plagiat : Bandage Girl, la



copine choupinette de Meat Boy se fait enlever par Dr Foetus (ouais je sais), un méchant petit bonhomme qui n'aime pas Meat Boy.

Du coup vous devez vous démerder pour la libérer à travers tout plein de niveaux répartis sur 6 chapitres. Scénario tenant sur un bout de papier cul, même MW2 a plus d'épaisseur. Donc pourquoi ce jeu est si génial ? Parce qu'il est orienté hardcore. Mais pas Hardcore dans le style "je-passe-des-nuits-blanches-pour-passer-un-tiers-du-niveau". Non, c'est plus vicieux que ça. SMB est dur (sans être supra hardcore), certains niveaux relèvent du sadisme. Mais ce n'est en rien frustrant.

II. 3658 respawns plus tard...

Contrairement à un jeu comme Super Mario (au pif), il n'y a pas de vies. Vies illimitées, et du respawn très rapide. Ce qui enlève déjà une part de frustration énorme, car on sait que l'on n'a aucun mal à revenir au point qui gêne. Sauf si Murphy veut vous voir jouer et que vous vous plantez misérablement à la première scie placée pile à l'endroit qu'il faut. Ajoutez à ça le très faible temps d'exécution des niveaux. En moyenne, comptez quelques dizaines de secondes.

La plupart du temps, il vous faut 10-15 secondes pour boucler un niveau, mais plus le jeu avance, plus les niveaux s'étoffent.

**L'équation est la suivante** : vies infinies + respawn rapide + niveaux rapides = peu de frustration.

Au final la mort se banalise. Car vous allez mourir dans ce jeu, peut-être d'énervement après un niveau que vous pensiez infaisable, ou mourir de bêtise quand vous vous rendez compte que vous auriez pu faire autrement. Et en fin de compte, lorsque vous passez un niveau qui pique, vous êtes content, vous êtes fier. Encore plus si vous décrochez le A+ après un temps de folie. Et vous passez au suivant, parce que vous en voulez, vous êtes un vainqueur, vous le voulez cet achievement, qui porte bien son nom.

Le jeu distille de façon malsaine une envie de jouer, avec un challenge per-



manent. le level design des plus soignés renforce cet aspect pervers. Sans compter les warp zones, et les glitch, de vrais instruments de torture.

III. Wall jump, running de fou, et... FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF-FUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU-

Le gros point fort du jeu, qui me laisse parfois couler quelques larmes de bonheur : le level design. C'est awesome, pas d'autre mots. Évidemment que c'est linéaire, ça reste old school, mais les possibilités peuvent se multiplier avec un peu d'imagination et de réflexion. "Ah mais si je fonçais dans le tas entre ces deux scies ? je suis sûr que je peux le faire". Beaucoup de niveaux regorgent de bonnes idées et demandent un certain doigté au pad. Le timing est primor-

dial, à tel point que vous finissez le niveau en le connaissant par cœur (ou presque, car vous crèverez à nouveau 500 fois lorsque vous le recommencez).

Chaque chapitre ajoute un piège en plus, ou un obstacle bien vicieux, et toujours bien exploité. Vous trouvez un niveau infaisable ? FAUX, c'est juste incroyablement sadique et les mecs de la Team Meat ont dû avoir une enfance de martyrs, c'est tout. Ils ont sans doute été molestés par tout le monde, et n'ont pas été heureux. Du coup ils se vengent sur vous avec des aimants, vous demandant plus de skill que le simple saut avec un élan de malade, ou avec des roquettes à têtes chercheuses.

Bien sûr que c'est énervant. Vos nerfs seront mis à rude épreuve, et parfois, il vous arrivera de ragequit. C'est normal. Mais ça n'arrivera que rarement, et vous y reviendrez avec plaisir. Car au final, c'est un petit niveau. Même dans le chapitre final (l'apothéose), qui a l'air incroyablement dur, mais ne repose que sur votre aptitude à bien maîtriser, à rester zen comme un bouddha, et à enchaîner les obstacles sans faute.

IV. Des achievements, des vrais

Si vous êtes un lecteur assidu de 42, vous vous souvenez sans doute de l'article de Polo sur les achievements, et leurs dérives. Eh bien ici, les succès retrouvent leurs lettres de noblesse, en s'inscrivant dans une logique de challenge et non d'absurdité. Pas de "Finir le niveau 1-16 en récupérant le bandage en moins de 15 secondes" (c'est un exemple), sachant qu'il y a des ban-

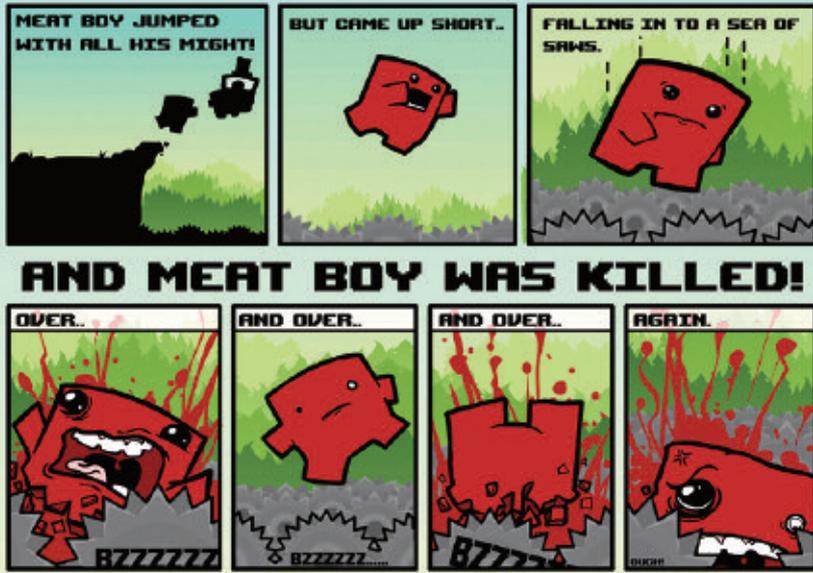
WARP ZOOOOOOOOOOOOOOOOOOONE

A fond dans le trip 2D old school, la Team Meat a concocté des petits niveaux bonus disséminés parmi les 20 niveaux de chaque chapitre. Chaque warp zone consiste en une série de 3 niveaux, où le principe reste inchangé : sauver Bandage Girl. Sauf que les clins d'œil aux vieux jeux vidéos foisonnent : musique 8 bits, graphismes d'époque, design old school... Et cette fois-ci, il y a des vies. Vous commencez chaque niveau avec 3 vies. Et si vous foirez, vous devez tout recommencer depuis le début. Sachant que la difficulté va croissant, et que certains contiennent des bandages à collectionner...



## AVERTISSEMENT

Si tu es un névrosé chronique, un gamer au ragequit facile, un suédois, quelqu'un au tempérament impatient et que tu ne supportes pas de te défoncer les pouces sur une manette, alors une chose : N'ACHÈTE SURTOUT PAS CE JEU. Surtout si tu joues à CoD en temps normal et que tu ragequites à cause des kékos de 14 ans. SMB, c'est pire. De la rage, tu en auras, tu vas en chier, et il faut t'armer de patience pour bien maîtriser les niveaux les plus sadiques (cf le chapitre bonus à la fin du jeu).



dages inaccessibles sans débloquer certains persos. Point d'achievments stupides et sans intérêt. Non, des trophées qui ont de la valeur, et qui ne s'obtiennent pas dès le commencement du jeu (cf le premier succès de Torchlight, d'un ridicule...).

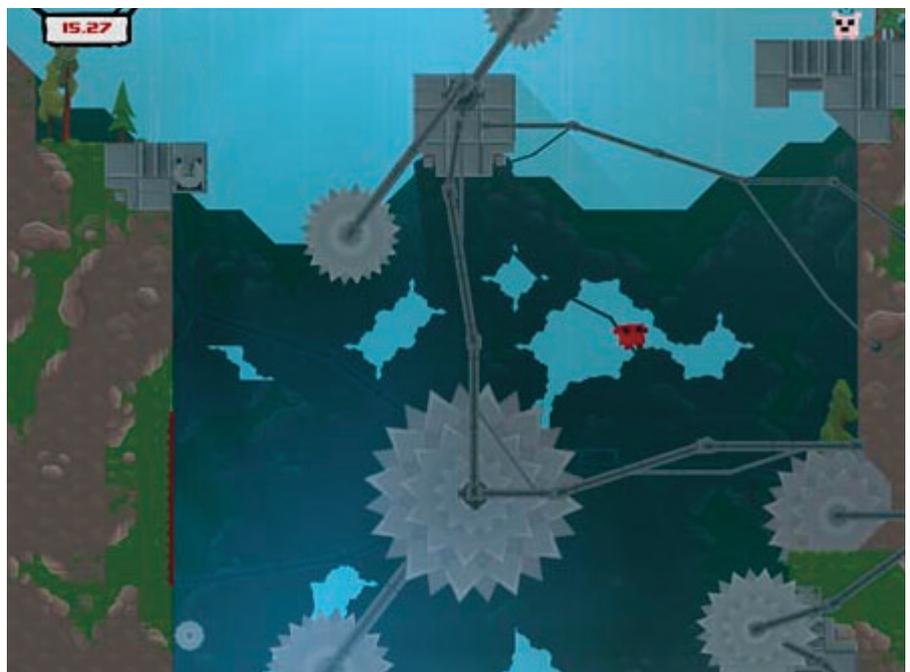
On a donc :

- Un trophée pour chaque perso débloqué (que ce soit par warp zone ou en collectant des bandages)
- Un trophée pour avoir fini le jeu en Light et en Dark
- Un trophée pour chaque chapitre bouclé sans aucune mort.
- Un trophée pour chaque chapitre bouclé en Dark sans aucune mort
- Un trophée pour avoir réussi 5 et 10 warp zones

Et lorsque l'on se met à jouer, on se rend compte de la valeur de ces trophées. Exemple : le trophée pour "The Kid", dont la warp zone dédiée est à mourir de dépression tant la difficulté est relevée. Vous pourrez afficher que OUI, vous en avez chié, vous vous êtes fait amputer des doigts pour avoir débloqué ce perso, ou pour avoir fini le premier chapitre en

Dark sans mourir. Voilà un jeu qui ne prend pas le joueur pour un con, qui ne l'assiste pas. En même temps, un jeu de plateforme 2D, dans sa forme la plus stricte, c'est super simple, et il ne faut pas d'interface avec un HUD de folie pour tout saisir. Jamais le joueur ne se sentira lésé. Par contre, il va ragequit, et beaucoup.

Certains crieront comme Moundir un "POURQUOI ?!" désespéré. Mais lorsqu'ils auront passé ce niveau après être



devenus chauves, ils seront fiers d'eux. Car le jeu valorise les résultats du joueur. Le trophée n'est pas un simple trophée, mais une relique, un symbole d'heures passées sur les niveaux, du nombre affolant de respawn sur un seul niveau.

Il en est de même pour les personnages à débloquer. Pas moins de 12 personnages à débloquer, avec des exclus côté XBLA. Avec deux catégories de personnages à débloquer :

## Ceux qui ont des niveaux dédiés :

- Commander Video ("Bit.Trip BEAT") - Gravite en l'air temporairement
- Flywrench - Peut effectuer un triple saut et descendre ou monter le long des murs, mais est très lourd
- Jill ("Mighty Jill Off") - Peut freiner sa chute
- Ogmo ("Jumper") - Peut effectuer un double saut

- The Kid ("I Wanna be The Guy") - capable de double saut, mais en mieux. ATTENTION TRES HAUTE DOSE DE RAGEQUIT

## Ceux débloquables en collectant des bandages :

- Steve ("Minecraft") - Peut construire et détruire une infinité de blocs
- The Captain ("VVVVV") - peut inverser la gravité

- Josef ("Machinarium") - Peut tourner les bras pour planer ou sauter plus haut
- Headcrab ("Half-Life") (exclusif à la version Steam) - Peut coller aux murs
- RunMan ("RunMan: Race Around the World") - Peut courir très vite
- Naija ("Aquaria") - Peut chuter doucement et réaliser un dash en l'air

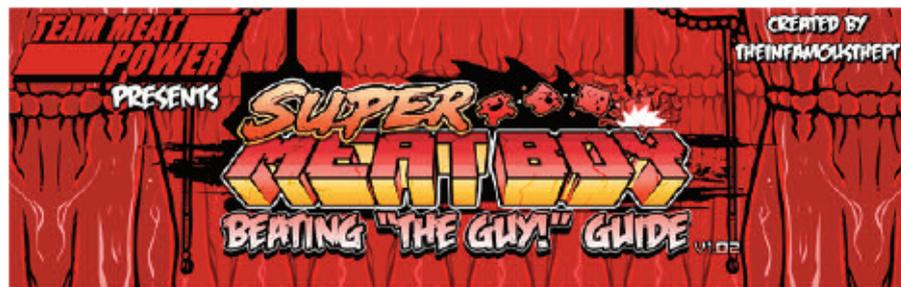
Et là, vous allez en chier les cocos.

## V. Super Meat Boy, ses bugs et le Valve Time

C'est bien beau tout ça, et ce jeu transpire l'awesomeness. Mais il y a eu un hic. Et un hic de taille qui a mis la patience de millions de fans à rude épreuve. En tout premier lieu, c'est que le jeu a été mis au monde dans la douleur. Je ne parle pas de la version Xbox, sortie aux alentours d'octobre sur le XBLA, mais de la version Steam.

Prévu pour le 30 Novembre dernier, SMB a été victime du Valve Time. Annoncé pour 19h, il a été reporté successivement une heure plus tard, puis une heure plus tard, puis deux heures... ZZzzzzZZZ. Un lancement complètement foiré donc, qui m'a limite fait rage-quit. Et ce n'est pas fini, car après son lancement, le constat est amer et sans équivoque : c'est ULTRA buggé. Plantages, alt-tab foireux, jeu qui ne veut pas se lancer, impossibilité de faire pause... C'est la grosse pagaille. Au point que la Team Meat sort patch sur patch pour rectifier le tir. Néanmoins, il n'y a pas eu mort d'homme, et la plupart des gens peuvent jouer. Évidemment, beaucoup se sont plaints que le jeu était trop difficile, et que les devs les avaient entubés parce qu'il était techniquement impossible de finir tel niveau, ou que leurs doigts ne pouvaient pas suivre la cadence.

Et puis il y a aussi les lags. Aaaah les lags. Comment vous dire. C'est le genre de sensation où l'on a envie de sodomiser les devs avec un cactus de Tchernobyl. Rien de moins. Sans être super récurrents, les lags arrivent à petites doses, et sont très très très mais alors très frustrants. Alors que vous êtes au 41687e essai du niveau 18 du Chapitre #, que vous vous apprêtez à réussir - car vous avez saisi toutes les subtilités du niveau, et que vous vous êtes dit avec conviction "cette fois-ci, c'est la bonne,



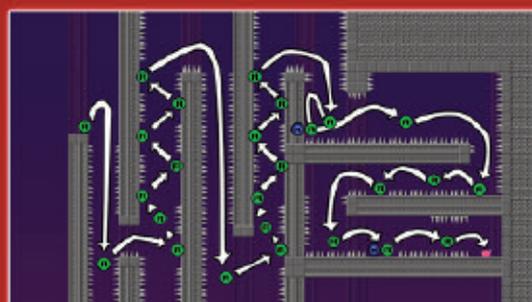
### "THE GUY!" WARP ZONE

The Guy! warp zone contains three of the hardest levels in Super Meat Boy.

The only real reason to do them is to unlock "The Kid" from "I Wanna Be The Guy" and to obtain the achievement.

"The Kid" is just like "Ogmo" except "The Kid" handles better.

This guide will give you a template on how to beat the levels. Good luck.



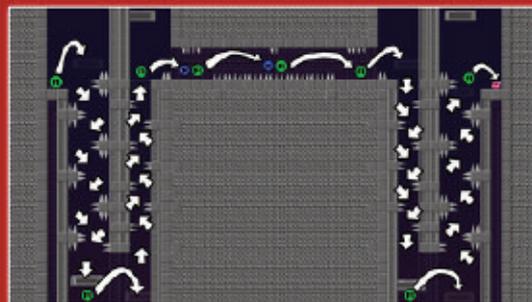
### "THE GUY!" LEVEL 1

This level will be your first challenge on the long road ahead. It will test you on how well you can double jump.

It's all about practice, practice, dying, and practice.

Your biggest enemy will be the run button. Use it and you might lose control.

And remember, don't get mad.

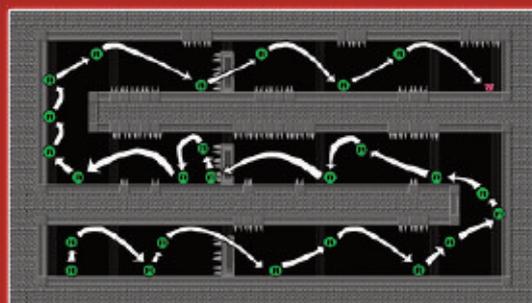


### "THE GUY!" LEVEL 2

Level 2 will test your ability to maneuver "The Kid."

To quickly avoid the spikes on the walls of the elevator shafts, position yourself right in the middle. A swift press of the left or right directional button will make dodging those spikes easy.

Running can cause problems... such as death, rage, and broken dreams.



### "THE GUY!" LEVEL 3

Welcome to level 3! This is the last level, and like all last levels, it's not easy. This level is all about you responding quickly.

Always do a high jump followed by a double jump. If you don't, you're more than likely to be slammed by a spike wall.

Fact: If you're on the ground and/or running, then you are dead.

You might want to ice your thumbs after you beat this level.



**CONGRATS!**  
**YOU DID IT!**  
**YOU'RE THE BEST AROUND!**

je le torche, encore un niveau et dodo"- LE JEU LAG. Ouais, carrément comme ça. Ça rame, et 9 fois sur 10 vous allez

vous louper. Avec un long cri de désespoir réveillant vos voisins, ou vos parents.

## VI. Du contenu en plus gratuit (ouais, vous avez bien lu)

Alors que le prix fort du jeu équivaut à un map pack pour CoD, la Team Meat a le toupet de développer du contenu gratuit. Les grands malades. Un suicide commercial, que dis-je, une prise de risque incroyable. Ce que contient l'update :

- Un système de portail intraweb, avec mise à disposition des créations de joueurs.
- Calcul de la difficulté du niveau
- Possibilité de faire des niveaux jouables exclusivement avec certains personnages spécifiques
- Nouveau chapitre à débloquer (une fois que l'on a collecté 20 bandages)
- Enter The Unknown : jouer un niveau pris au pif

De quoi faire exploser la durée de vie du jeu

### Bilan :

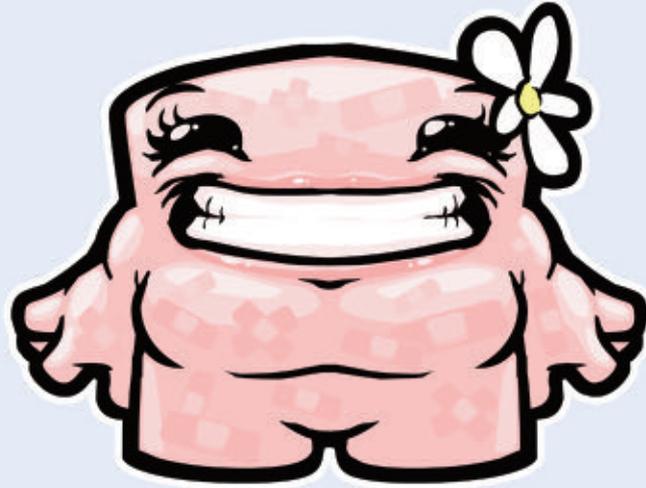
J'y vais sans doute fort pour certains. Beaucoup citeront Minecraft, son concept bac à sable de la mort avec des

## LES BANDAGES

Hormis les niveaux à finir, il y a ce qu'on appelle les bandages, qui ne sont rien d'autre que des pansements. Il s'agit d'objets à collectionner, et qui permettront de débloquer plusieurs personnages, et un chapitre bonus (à paraître dans l'update à venir, pas encore sortie à l'heure où j'écris ces lignes). L'intérêt de ces bandages réside au défi que représente l'idée d'obtenir les 100 bandages. Oui 100, c'est énorme.

Car chaque bandage est placé de façon à ce qu'il soit difficile à obtenir en fonçant dans le tas. Inaccessible, un peu trop bas, tout près d'une zone dangereuse... Les bandages ont de quoi faire recommencer quelques milliers de fois les niveaux.

Et le dark world aussi a ses bandages, et là je vous conseille des anti-dépresseurs et des doigts bien préparés.



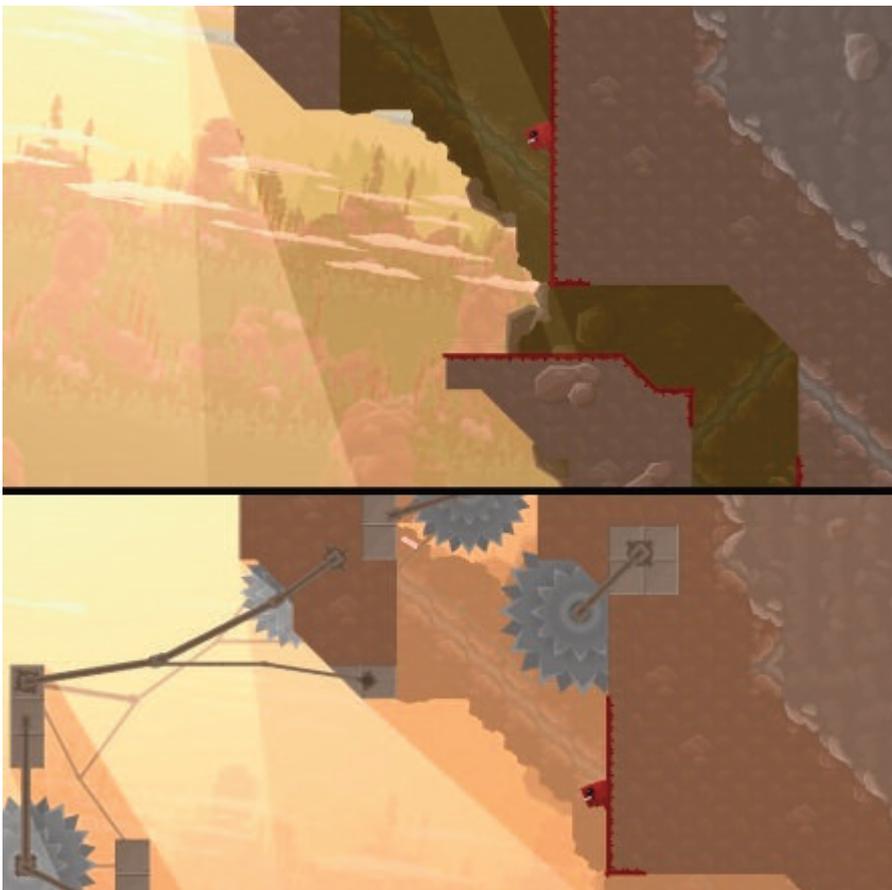
possibilités de dingue, d'autres Heroes Of Newerth pour le DotA-like, les plus conservateurs iront se ranger du côté de

Starcraft II, et les autres ce sera Black Ops. Mais Super Meat Boy se place au moins parmi les jeux les plus marquants de l'année, à la fois pour son aspect old school assumé et pour le challenge qu'il représente.

SMB est diaboliquement addictif de par la valeur du résultat accompli. Chaque fois qu'un niveau est passé, si dur soit-il en apparence, la satisfaction n'en est que plus grande. Il y a un réel plaisir, bien plus qu'après avoir looté une arme super rare dans un Hack N Slash permettant de dézinguer tout le monde. La rejouabilité et les nombreux challenges ont de quoi tenir en haleine, et ce sans compter la prochaine update qui fera littéralement exploser le compteur de durée de vie.

Jeu de l'année aussi, et surtout, pour son rapport qualité/prix. Environ 15€ sur Steam au prix fort - entre 10 et 15 sur le XBLA - Pour de nombreuses heures, c'est un prix honnête. Mais passé à 3€50 à Noël sur Steam, c'est cadeau. L'affaire de l'année. ■

Draxx



# Dossier Tron

## Segunda parte

*"Pognon pognon pognon"*

Poursuivons notre merveilleux voyage dans l'univers de Tron ! Dans cette partie nous allons aborder un gros morceau, celui des vrais jeux vidéo qui ont découlé du film (merchandising quand tu nous tiens) ainsi que de l'influence de l'univers sur nous. Vaste programme ! (et je fais toujours des jeux de mots pourris si j'en ai envie !)

**V**ous vous doutez bien que la machine Hollywood ne va pas se contenter de recettes uniquement sur un film. Il faut récupérer le plus possible de simflouze ! Dans cette optique, les Etats-Unis sont forts pour tous les produits qui tournent autour comme les jouets ou peluches. Et les jeux vidéo ? Ils entrent aussi dans la danse, mais cela n'était pas encore une pratique bien courante (d'avoir un jeu vidéo dédié par blockbuster comme c'est le cas maintenant). Notez que c'est la même année où nous avons eu le massacre des jeux vidéo : E.T. (**encart page suivante**).

Et bien pour Tron, le service merchandising de Disney n'est pas si truffe car ils veulent plus de brououf ! A cette époque le panel matériel était semblable au nôtre comme le PC, la console dédiée (VCS, Intellivision ...), ou encore l'arcade. Mais les consoles portables n'étaient que des prototypes car c'était cher de produire de petites barrettes de rom. Il y avait donc les jouets électroniques, c'est-à-dire en petite machine portable qui ne propose qu'un seul et unique jeu. Tron a eu droit à tout. Oh bien sûr tout n'est pas non plus venu tout de suite, mais en premier lieu est venu un jeu électronique un peu à la game & watch



édité par Tomy (ils en ont fait de tous genres) où on incarne Tron sur trois phases de jeu précises : les lightcycles, le jeu de pong basque (lulz) et l'attaque

du MCP. Equipée d'un écran à cristaux liquides, la p'tite machine avait trois couleurs ce qui était génial pour l'époque ! Les game & watch de Nintendo ne pro-

## E.T

Grand film de Spielberg, qui est le plus grand tollé de l'histoire de l'amusement vidéo ludique. Programmé en six semaines par un pauvre gars pour tenter de coïncider avec la sortie du film, c'est le jeu le plus pourrave que j'ai jamais testé ! Jouabilité horrible, incompréhension totale des choses à faire ... et j'en passe ! Mais le pire dans cette histoire est que Atari décide d'éditionner autant de cartouches qu'il y a de consoles sur le marché (à cette époque c'était la VCS) et évidemment c'est un tollé complet ! Le jeu ne se vend pas et Atari se retrouve sur les bras avec un énorme stock d'invendus et une sacrée perte ! La légende raconte que cela a été entreposé dans un dépôt du Nouveau-Mexique, puis détruit par une tornade.



posaient que des cristaux noirs sur un décor celluloisé de quelques maigres couleurs. Pour éviter de se ruiner en piles, il y avait aussi un secteur.

Les autres jeux étaient sur Atari 2600 et Intellivision avec une version sur les motos, une autre de combat au disque et une dernière un poil plus élaborée où on incarne Flynn (pour une fois) qui doit se barrer du monde informatique avec un scrolling horizontal classique pour du jeu de plate-forme. Mais la machine à l'époque qui pouvait proposer de bon jeu était la borne d'arcade (faut dire que 70-80 c'est son âge d'or). Il y a eu deux jeux qui ont pas mal marqué : *Tron* et *Discs of Tron*, les deux édités par Midway. Le plus grand succès a été pour le premier.

Ce jeu d'arcade proposait une borne aux couleurs du film, c'est-à-dire flashy sur fond noir pour bien entendu garder la charte graphique. Le fun se répartissait sur plusieurs tableaux un peu plus variés : la lutte des tanks, les lightcycles (ouh ! original), la tour I/O (ou E/S en bon frenchy) où de sales bestioles vous barrent la route et enfin l'attaque du MCP.

Sur les nombreux forums que j'ai parcourus, c'est visiblement LE jeu d'arcade sur Tron qui a le plus réussi. Du moins

selon les témoignages que j'ai lus et les argents de poche volatilisés. Moi je me rappelle bien de la borne en question, mais pas vraiment de ma probable et unique partie. Je pense que j'ai dû me crasher en deux temps trois mouvements.

Midway, fort de sa réussite a sorti un an

après "*Discs of Tron*", un jeu plus bourrin car c'est le mix entre le combat de Tron au disque, sur l'arène de pong basque du film (là où lutte Flynn). Là ils ont fait fort sur les graphismes qui possèdent encore actuellement un cachet 2D qui vieillit mieux que son prédécesseur. Selon les topics que j'ai lus, là aussi la maniabilité était bonne, donnant donc un autre bon jeu de l'univers numérique.

Mais après ? Eh bien est venu le moment fatidique du constat de Disney : le film est un bide, ça ne marche pas, et ce ne sont pas les nouveaux produits numériques qui aident à rétablir l'assiette. On abandonne donc tout pour aller vers d'autres chemins. C'est ici que Tron et son univers entrent en veille. Bien qu'il soit sorti en cassette vidéo, bien que de temps en temps de petits cinémas de quartier le rediffusent pour quelques séances ... visiblement la page est tournée.

## L'influence de Tron

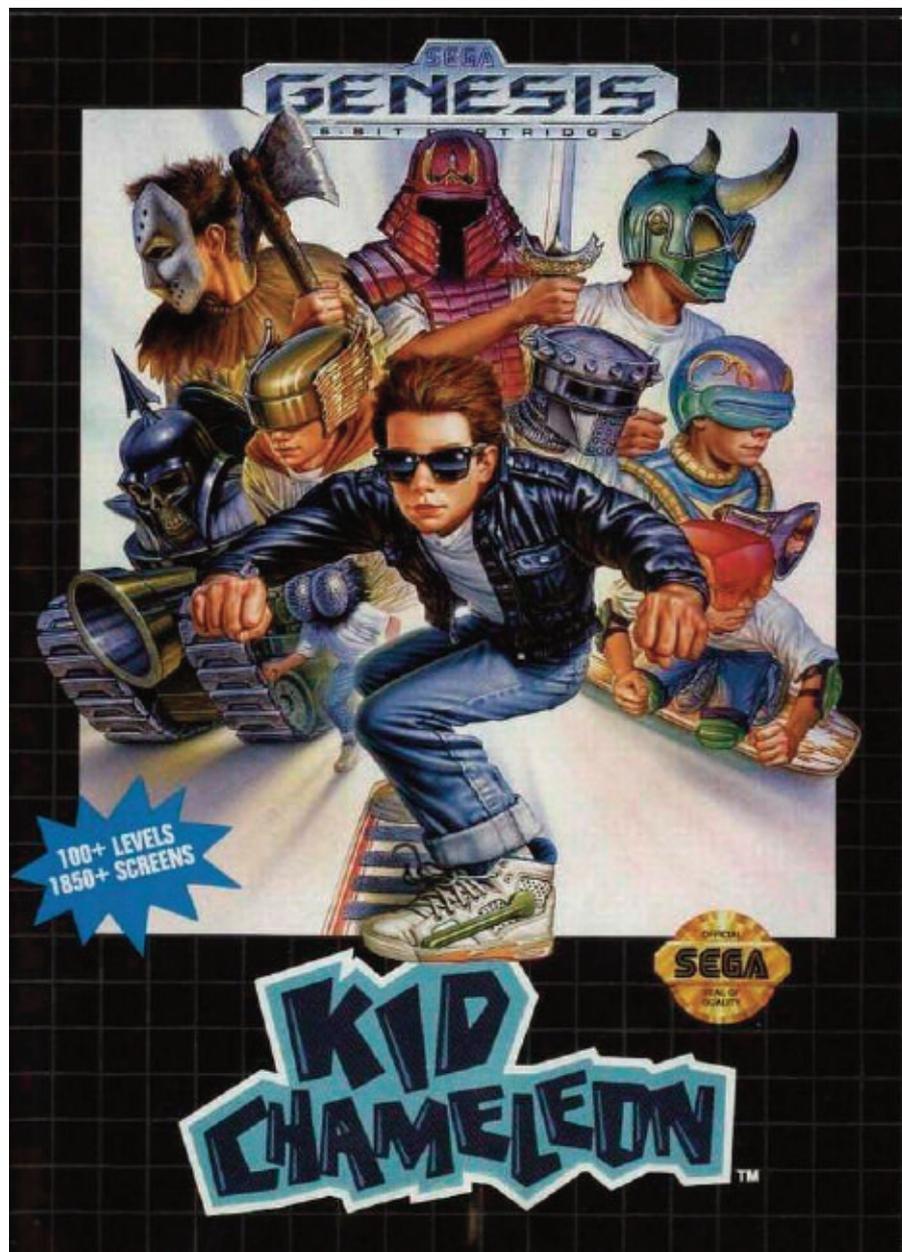
Tron n'est plus. Vive Tron ! Personne ne croyait que ce film avait eu un impact sur les gens malgré le bide. Pourtant plus les années passent, plus de petits clins d'œil ou des références émergent ça et là, dans les médias. Car n'oublions pas que l'idée de pouvoir entrer dans les jeux vidéo ou le monde de l'informatique est un fantôme de beaucoup de geeks. Le boom des jeux vidéo arrive avec la



suprématie de Nintendo et sa NES (pourtant attaqué par la SMS de Sega) puis viennent la Super Nintendo et la Mega Drive, avant d'arriver à la 5ème génération de consoles telles que la PSX ou la Saturn ... Le monde de l'informatique évolue également. L'ordinateur domestique entre de plus en plus dans les foyers. Les gens savent de plus en plus s'en servir ... c'est alors qu'arrive le boom de l'Internet. De là tout le monde peut parler avec tout le monde. Des communautés de fans se forment autour de leurs centres d'intérêt : cuisine, jeux, politique, musique ... et cinéma bien sûr !

D'autres fans bien sûr s'expriment ou font référence par leurs propres moyens. Le cas le plus flagrant vient des Simpson lors de la 7ème saison. Le traditionnel épisode d'Halloween est toujours coupé en trois petites histoires. C'est la dernière qui fait référence à Tron car son nom est "Homer3". En traversant un mur, celui-ci entre dans un monde numérique en trois dimensions qui rappelle l'univers de Tron. Petit NB : à l'époque cette 3D était incroyablement bien faite, et est encore une bonne référence. L'épisode américain est sorti en 1995, mais nous ne l'avons eu en France qu'en 97.

Ne croyez pas que Matt Groening a le monopole des références dans les dessins animés américains. Le concurrent direct South Park est allé bien plus loin ! C'est en 1999 que Matt Stone et Trey Parker font une référence directe à Tron, durant la saison 3. L'épisode 9 "les scouts juifs" (Jewbilee en anglische) est la conclusion de la toute première trilogie de South Park "la pluie de météores". Dans cet épisode, Moïse est représenté par un cône inversé orange qui rappelle immédiatement le MCP de Tron.  
*Petit aparté* : je rappelle que le principe



du scoutisme est d'être ouvert à tous, toutes religions ou nationalités. Cela a été inventé par Lord Baden-Powell après la 2nde guerre des anglais contres les boers en Afrique du Sud. "Scout" a été piqué au vieux français "escoute" qui veut dire éclairer.

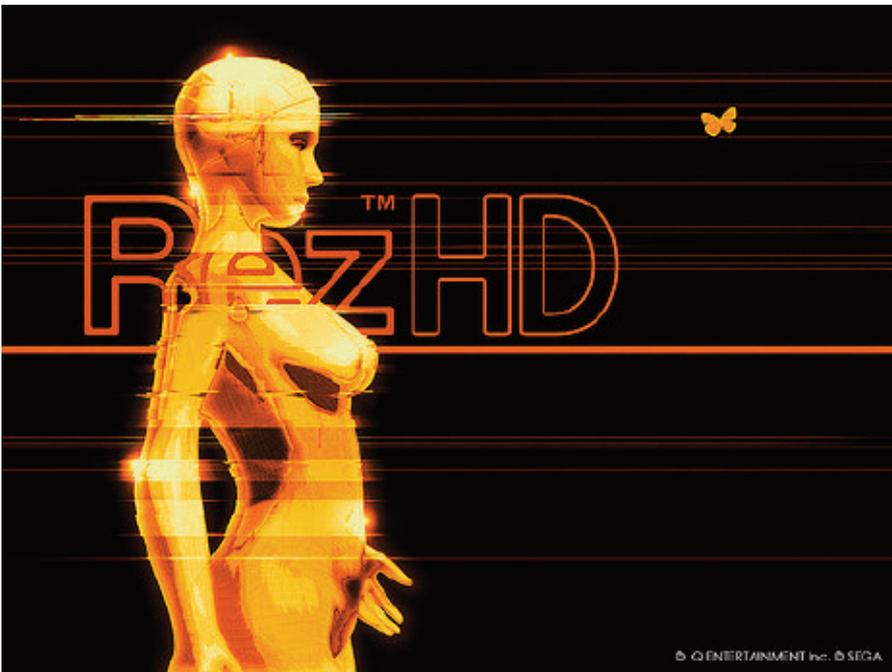
Mais alors, d'où vient le jeu de mot de l'épisode ? De "jamboree" qui est une réunion scout (c'est un mot zoulou à la base), du "jubilé" qui est une fête commémorative et de "jew" qui veut dire juif en anglais. En réalité le titre est un "motalise" imaginé par les auteurs de la série.

D'ailleurs, ce n'est pas la seule utilisation de Moïse en MCP. En 2001, il est réutilisé pour l'épisode "les super meilleurs potes" où chaque figure emblématique de toutes les religions sont amis et ont formé une sorte de groupe de super héros à l'américaine (genre ligue des

justiciers). Il y a l'épisode "canada en grève" où le Tron-guy de Youtube apparaît, mais ceci constitue plus un clin d'œil au site qu'au film.

La dernière référence en date de South Park est avril 2010 dans l'épisode "vous avez 0 ami" (saison 14) parodiant Facebook et Tron. Stan voit son compte grandir malgré lui et un moment se retrouve happé dans le monde numérique comme Flynn, mais via la webcam de son ordinateur qui tire le laser numériseur. L'apparence numérique des utilisateurs de Facebook sont les costumes électro/néon de notre film de 82. De plus Stan affronte son compte de taille gargantuesque (rappelant le combat final entre Tron David et Sark Goliath).

Oui d'accord ce sont deux DA parodiques, satiriques que je viens de citer. Mais vous ne me croyez toujours pas ? En 2001 on a eu droit à un film animé



"Scooby Doo et la cybertraque", où la bande des mystères mystérieux entre dans un jeu vidéo créé par un de leur potes et poursuivi par un virus fantôme (car n'oublions pas que par définition, ce sont toujours les fantômes qui poursuivent Scooby Doo). Les références sont assez nombreuses comme le rayon laser, le jeu vidéo, mais nous restons dans le monde bébé de Scooby donc peu de prise de chou.

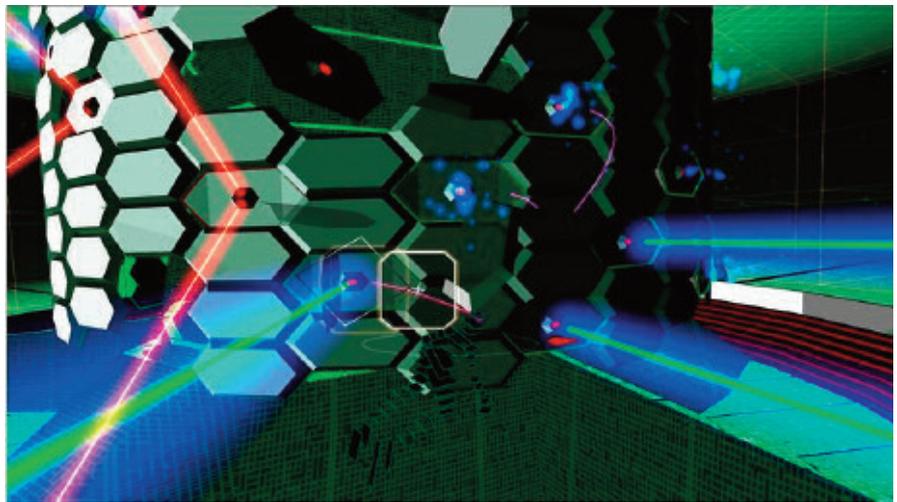
Tron n'a pas qu'influencé les dessins animés mais également les jeux vidéo. Je vais vous citer deux titres : *Kid Chameleon* en 92 sur Mega Drive est un bon exemple où un gosse entre dans un jeu vidéo pour sauver les autres joueurs qui en sont prisonniers. C'était un jeu incroyablement long ! Plus de soixante niveaux sans compter des niveaux transitifs !

Le second paraît plus étrange et pourtant c'est un grand héritier de Tron et du cyberspace : *Rez*. Un des grands jeux de la Dreamcast, sorti en 2002, vous incarnez un programme qui tente de s'infiltrer dans un réseau pour sauver quelqu'un. Vous combattez les bots de sécurité et vous traversez des flux de données dans une sorte de "mer d'information". La référence est subtile mais très présente. Le style très épuré des décors, la 3D permettant non seulement beaucoup d'effet, mais également des "constructions" comme le skin de votre personnage qui s'améliore selon le nombre de bonus que vous recevez, ou encore les formations des boss. Et encore ce ne sont que des exemples. Il est vrai que ce jeu est plutôt une sorte d'ex-

périence musicale et sensitive où vos actions influent le rythme, les notes et le visuel. Le producteur du jeu a toujours démenti l'inspiration tronnesque, expliquant qu'il faisait honneur à *Xenon 2 Megablast* de Bitmap Brothers ... maaiiiiis sans entrer dans le trouble synesthésique, une ressemblance émerge.

Revenons tout de même à la base du

dossier : le cinéma. En 1999 sort *Matrix* des frères Wachowski. Il est incontournable de le citer dans ce dossier. Cela peut vous sembler étrange car ces deux films n'ont pas de liens directs. Pourtant ils ont toute une ribambelle de sujets qui les rapprochent : le monde informatique, le tyran numérique qui veut assoir sa suprématie sur les humains... (je schématise). Simplement *Matrix* s'inspire directement d'un épisode de "*la Quatrième Dimension*" (*Twilight zone*) et surtout du livre "*Neuromancien*" de Gibson, mettant l'accent sur le rêve généré par une machine (y a aussi un fond d'Asimov), alors que *Tron* se passe dans la machine. Bon ensuite je n'entre pas dans les détails scénaristiques qui sont des choix des réalisateurs (les goûts et les couleurs toussa) mais pourquoi en parler ? *Matrix* est d'une importance capitale pour *Tron* et son univers car il a su (avec quand même beaucoup de dialogue) expliquer une notion assez compliquée aux spectateurs : l'abstraction. Le virtuel n'est pas le réel et inversement. *Tron* l'a abordé de manière différente, mais l'idée est là. Et grâce à *Matrix*, les spectateurs obtiennent enfin le fameux bagage pour comprendre plus aisément ces films. *Matrix* et le monde



cyber deviennent le sujet de mode tendance, d'autant plus que le boom d'Internet vient d'exploser et continue de s'amplifier. Tron, film un peu kitch peut être, devient intelligible aux réfractaires de 82 ! C'est à ce moment-là que beaucoup de gens le redécouvrent, et sous un angle nouveau ! Cela devient limpide et se révèle un très bon film d'aventure pas du tout cucul-disney.

Bref, on parle de Matrix partout comme le film qui roxx du patoche. Les fans bavent encore plus car les brothers annoncent qu'il y aura des suites ! Je ne vais pas m'étendre sur ces deux étrons cinématographiques (et je fais toujours des jeux de mots pourraves si j'veux !). Simplement mettez-vous à la place de producteurs qui ont du blé, des licences, du pognon, des univers, du fric ... Ils voient le retour du sujet high-tech au ciné. N'y aurait-il pas moyen de se faire encore plus d'oseille ? Après tout c'est le truc à la mode ! Disney réfléchit.

Mais vous connaissez l'adage comme moi ! Chat échaudé craint l'eau froide. Avec la douche qu'ils se sont prise en 82/83, Disney n'est pas motivé pour foncer bille en tête et sans filet. D'autant plus que la société n'est pas non plus la plus solide financièrement des USA. Elle va alors appliquer la bonne vieille méthode des industriels : faire une étude de marché. Euh ... Quid ? Comment étudier un mar-



ché tel que le cinéma, jugé très fluctuant ? La recette du succès n'existe pas. On ne sait pas pourquoi un film marche, alors qu'un autre bien qu'ayant le même sujet se vautre.

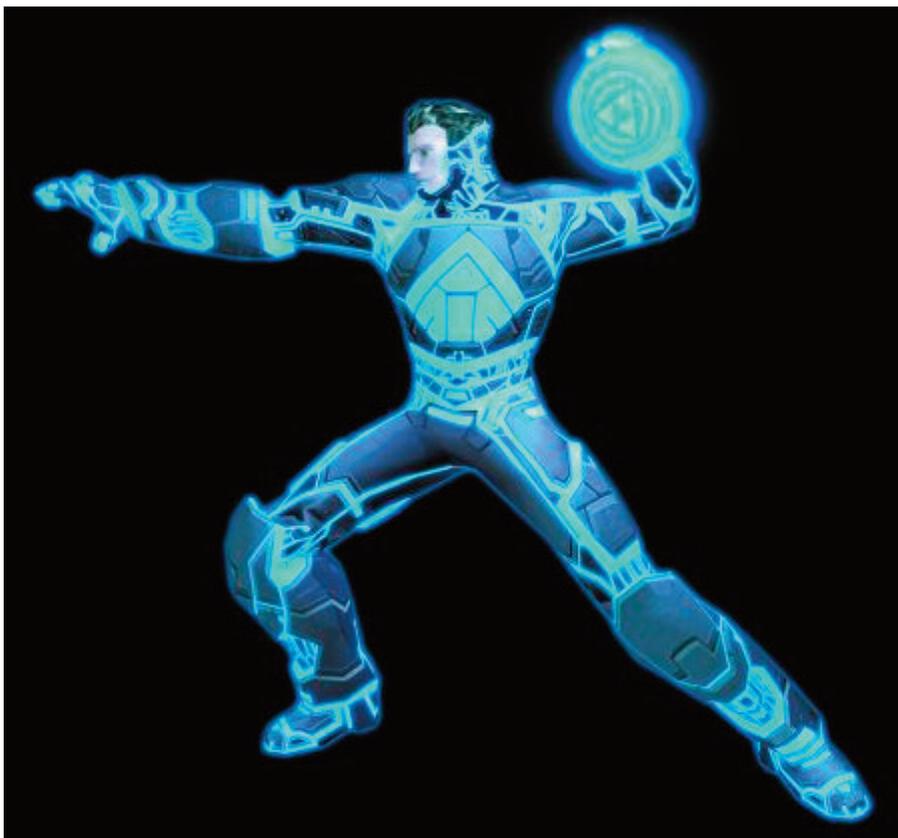
En fait, Disney n'en sait rien et va tenter de lancer une ligne et voir si cela mord à l'hameçon. Pour tester donc la réactivité du public (essentiellement gamer), Disney a donné à Monolith Production le droit de faire un jeu vidéo sur Tron et observer le résultat si le public veut bien revoir les personnages néons élec-

triques.

**Tron 2.0**

Monolith Prod' bosse d'arrache pied ! C'est un développeur qui a le vent en poupe en 2001 grâce à leur excellent *Alien vs Predator 2* sur PC. En 2003 ils sortent sur PC le jeu *Tron 2.0* via l'éditeur Buena Vista (futur Disney Interactive).

Le jeu se situe 20 ans après le film. Alan Bradley, le concepteur de Tron, travaille toujours à Encom. Il a épousé Lora et ils ont un fils : Jethro Eugene Bradley dit Jet, né en 1982 (référence au premier film). Le grand ami du couple, Kevin Flynn, devient le parrain de Jet. Ayant reçu de nouvelles promos de leur pote PDG/Kevin, nos tourtereaux bossent ensemble sur le laser numériseur. Hélas, la destruction du MCP a ramené l'informatique à l'âge de pierre et le laser est inutilisable. En effet, bien que méchant, le MCP était l'OS de toutes les mainframes d'Encom et permettait une puissance de calcul incroyable grâce à ses routines qu'il s'était lui-même programmé (n'oublions pas qu'il était évolutif). Cette puissance manquante, le laser est devenu trop dangereux pour une numérisation sans risque. C'est pourquoi Flynn a demandé à Alan de stopper ses travaux sur une mise à jour de Tron, et l'a mis dans l'équipe de son épouse afin de trouver un moyen de faire remarquer le matos. Le couple décide d'avancer dans le domaine des intelligences artificielles afin de réobtenir la puissance perdue. Ainsi





naît Ma1a (prononcez ma-one-ha) pour Math Assistant 1 Audio. Plus tard l'IA est mise à jour et devient Ma2a. Flynn de son côté n'est pas en reste, car ayant eu l'autorisation d'Alan il créera le jeu vidéo Tron (la borne d'arcade) et signera à Hollywood pour faire un film de son aventure (lulz). Hélas il quittera mystérieusement ses fonctions de PDG et disparaîtra dans la nature.

Des années passent et la techno-numérisation avance à très petits pas. Hélas durant une phase de travail, le laser déconne et tire sans avoir reçu d'ordre : Lora est touchée. Elle disparaît mais n'est pas complètement réapparue dans le monde virtuel. Le secret le plus absolu est maintenu sur cette affaire mais les employés d'Encom prétendent qu'Alan a réussi à la récupérer et à l'insérer dans la mise à jour de leur IA en Ma3a. Spéculation qui se base sur le comportement de l'IA ainsi que son vocabulaire, sa voix ... Toutes ces choses, vous les apprenez en lisant des e-mails dans le jeu. Cette mise à jour permet à Ma3a d'avoir la puissance nécessaire pour créer les algorithmes de correction rendant la numérisation sans risque vers le monde virtuel.

Les années passent et Jet devient un enfant instable qui fait les 400 coups. Devenu adulte, il peine à trouver sa voie et son père arrive à le faire entrer dans l'équipe de développement de Space Paranoid 3D à Encom. Jet se montre un programmeur doué et il reçoit une proposition pour un plus haut poste de au sein de l'entreprise.

Le jeu Tron 2.0 commence au moment où une attaque virale sévit sur les ser-

veurs d'Encom. Alan appelle son fils par téléphone, le coupant durant une partie de Tron arcade de son parrain (en réalité nous savons que c'est Midway, mais ce clin d'œil est fait pour faire plaisir aux fans). Le padre est déçu de voir son enfant refuser le poste. Remettant la conversation à plus tard, Alan demande à Matria (nom français de Ma3a) l'origine de la cyber attaque. C'est à ce moment que d'étranges intrus entrent dans le labo sécurisé de Bradley et le kidnappent. Jet entend tout avec son portable car son père n'avait pas raccroché. Il fonce à son labo et demande ce qui se passe à Matria. Celle-ci demande son assistance et numérise Jet avec le laser ...

Il est assez difficile de vous parler de ce jeu sans être trop subjectif. Comme il s'agit d'un FPS sauce Tron, je vais utiliser le maître étalon des FPS actuel : Bio-

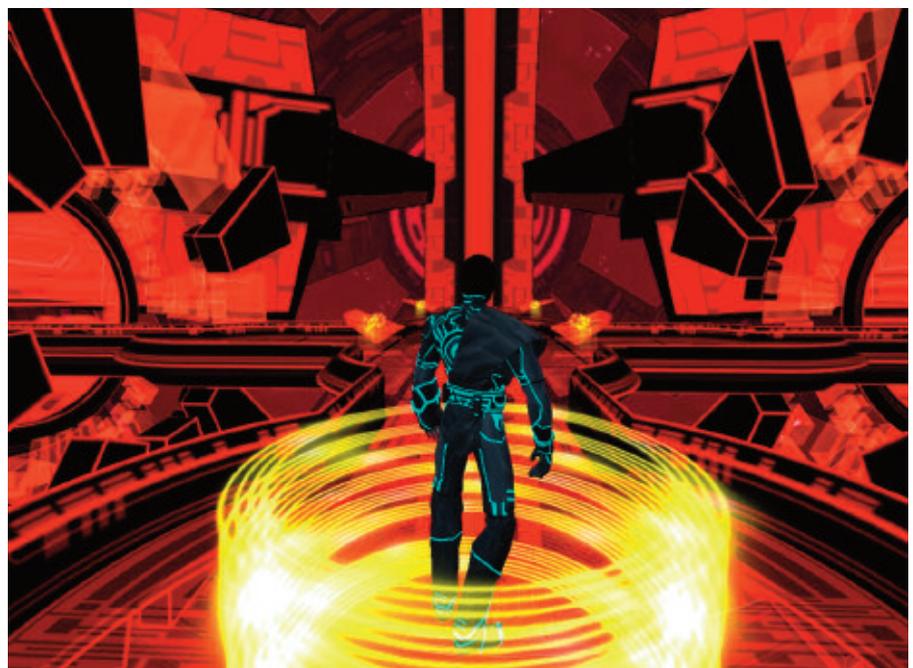
shock. Si Bio est un coup de boule qui vous fout par terre ... alors on peut considérer que Tron 2.0 à son époque était une bonne claque. Un bon jeu voire très bon quand on est fan, peu de défauts mais il manque clairement des choses pour qu'il soit vraiment excellent. Pourtant sa réalisation est un véritable tour de force car Monolith Production a bossé comme un fou. Leur plus grande réussite est d'avoir programmé l'effet glow/néon si caractéristique du film sans demander aux joueurs des configurations de malade. La trame scénaristique est très travaillée, comme un film en fait ! Il n'y a qu'à voir l'introduction du jeu, suivie de son générique lors de la numérisation de Jet sur une musique electro/rock. Personnellement j'adore :

<http://www.youtube.com/watch?v=0FjKCXwZ9HU>

Bruce Boxleitner et Cindy Morgan ont fait le doublage de leurs anciens rôles et Syd mead a carrément dessiné un nouveau lightcycle pour le jeu.

L'univers 3D néon est incroyablement bien rendu, et l'omniprésence de vocabulaire informatique plonge encore plus la tête dedans ! Y compris dans le manuel du jeu ! Ainsi au lieu de chercher des clefs, vous cherchez des autorisations. Vous pouvez récupérer des e-mails qui enrichiront l'histoire, ou télécharger des routines pour améliorer Jet, dont le niveau se calcule en version. Vous verrez et voyagerez dans des lieux informatiques comme le kernel, des serveurs, un PDA, un hub pour accéder à Internet et surtout : la grille des jeux ! Car un jeu Tron sans lightcycle n'est pas un jeu.

Il y aurait tant à dire, mais il y a aussi



des couacs de-ci de-là. Le level design est bon mais quand même assez linéaire. Faut aller d'un point A à B, et revenir à A avec la bonne autorisation pour passer à C etc. Beaucoup de FPS souffrent de ce problème ceci dit. Simple-ment d'autres détails tirent un peu vers le bas comme le disque/frisbee. Bien que simple sur le principe, son maniement est délicat et surtout si vous le lancez mal, il a tendance à se paumer dans le décor et il met une plombée à vous revenir. Hélas, si vous ne l'avez pas, vous ne pouvez pas vous défendre face aux adversaires. Cela augmente pas mal la difficulté et le game over pointe souvent le bout de son nez quand vous vous retrouvez submergé de mobs. Les autres armes ont également un problème sur l'équilibre entre leurs puissances. Dans la version PC, il est conseillé de faire avant chaque combat une sauvegarde rapide. D'ailleurs, un des personnages dans le jeu vous suggère de faire des back up toutes les 30 secondes, soit des SR. Ce détail est à double tranchant car d'un point de vue gamer classique lambda, c'est saoulant de faire F5 tous les deux coins de rue. Mais d'un point de vue informaticien, c'est encore plus immersif car il faut constamment sauvegarder son boulot pour assurer ses arrières. Tout le monde s'est fait avoir une fois au moins comme ça dans la vie : travailler d'une traite sans sauvegarder et 2h plus tard le PC plante. FUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU !!11

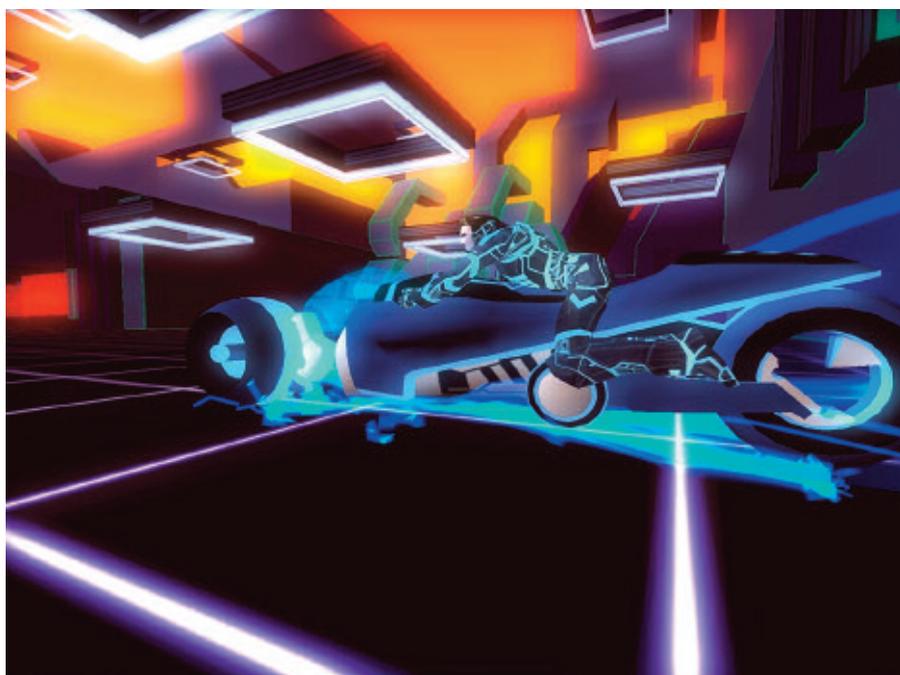
Les parties de lightcycle sont aussi compliquées à jouer, mais fort heureusement un patch qui est vite sorti après le jeu, corrige un sacré bug. Vous pouvez sau-

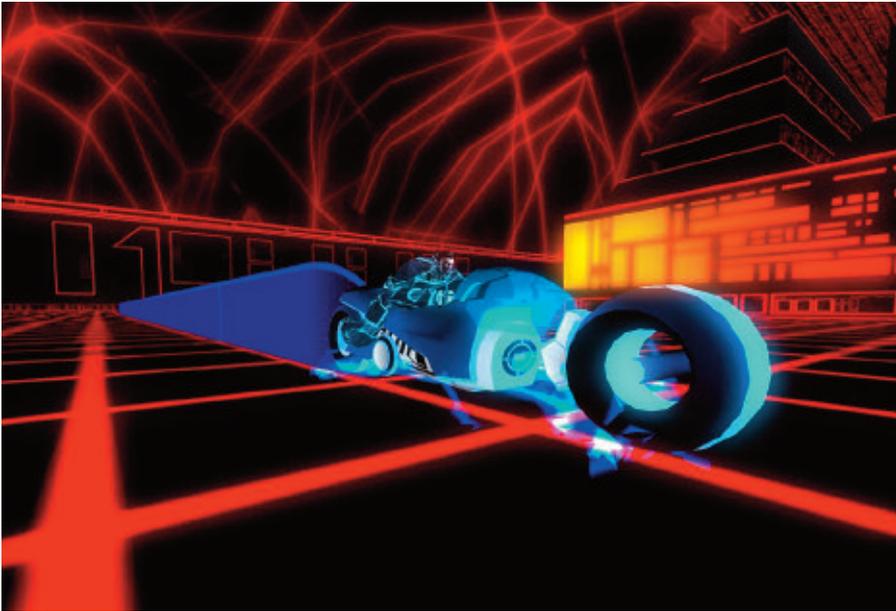


ter des passages moto pour poursuivre le jeu. Avant il était impératif de gagner sur la grille des jeux et je pense que beaucoup de joueurs étaient saoulés de mourir en 2 temps 3 mouvements car la difficulté du jeu est assez haute mine de rien. Les courses elles-mêmes sont assez passionnantes pour les fans car il y a des fonctions et des bonus qui ont été ajoutés. Il est toujours possible d'obtenir un bonus de vitesse quand vous frôlez en poursuivant un adversaire. Il y a des tapis verts et rouges qui augmentent ou ralentissent votre moto, et surtout des bonus à ramasser comme des turbos ou le passe-muraille. Le lightcycle ne peut pas s'arrêter mais vous pouvez augmenter ou baisser votre vitesse ... et comme dans le premier film : il tourne à 90°.

La jouabilité est très bonne, cela répond au doigt et à l'œil et cela bouge vite. Le clavier pour la version PC est configurable donc vous pouvez modifier l'ergonomie. Les graphes et la musique sont somptueux et l'histoire tient bien la route. Les scénaristes ont repris l'idée de Steven Lisberger pour la suite avortée de Tron. En effet, notre réalisateur avait déjà des idées pour une suite cinématographique, mais le bide a calmé pas mal d'ardeurs. Son idée était de parler d'un hacker qui tente de faire le casse du siècle en utilisant la technologie Encom pour pirater directement au cœur du système.

Eh bien cette idée a été recyclée et utilisée pour Tron 2.0. Je spoiler un peu mais comme je l'ai beaucoup fait en début de test, ce n'est pas très grave. La société fCon est en fait l'instigateur du bousin. Bien que cela ne soit pas dit explicitement, Dillinger (le méchant dans le film) serait le PDG d'fCon et sa boîte a réussi une OPA hostile sur Encom. Il veut s'approprié à tout prix la techno-numérisation, afin de pouvoir libérer ses troupes de hackers fantômes surentraînés sur les réseaux. Grâce à cette armée, tous les systèmes tomberont (bancaire, militaire..) et ainsi fCon deviendrait la société la plus riche et tentaculaire du monde. Pour ce faire il faut mettre la main sur les algorithmes de correction, d'où le kidnapping d'Alan Bradley. Pendant ce temps, Thorne, chef de sécurité d'Encom et surtout taupe auprès d'fCon s'est numérisé et cherche à mettre la main sur Ma3a. Il est le responsable de la corruption du réseau d'Encom. Et Jet dans tout cela ? Eh bien il passait par là et Ma3a jugeant qu'un humain au cœur





du système était plus efficace, l'a aspiré pour avoir son aide. Il se fera aider par un octet et surtout par un programme du nom de Mercury (la babe du jeu, car il en faut une). Une pilote de lightcycle hors pair et surtout une sacrée combattante avec deux bâtons. Sa mission demandée par son utilisateur est d'aider Ma3a, soit le même but que Jet.

Les scènes qui font directement penser au film ne manquent pas, tel que justement le sauvetage de Jet par Mercury. En effet, elle pousse le Kernel à le jeter sur la grille des jeux, tout comme Sark l'a fait sur Flynn. D'autres éléments tel que l'eau/énergie, le disque, les reconnaissances sont autant de choses qui sont issus directement de Tron.

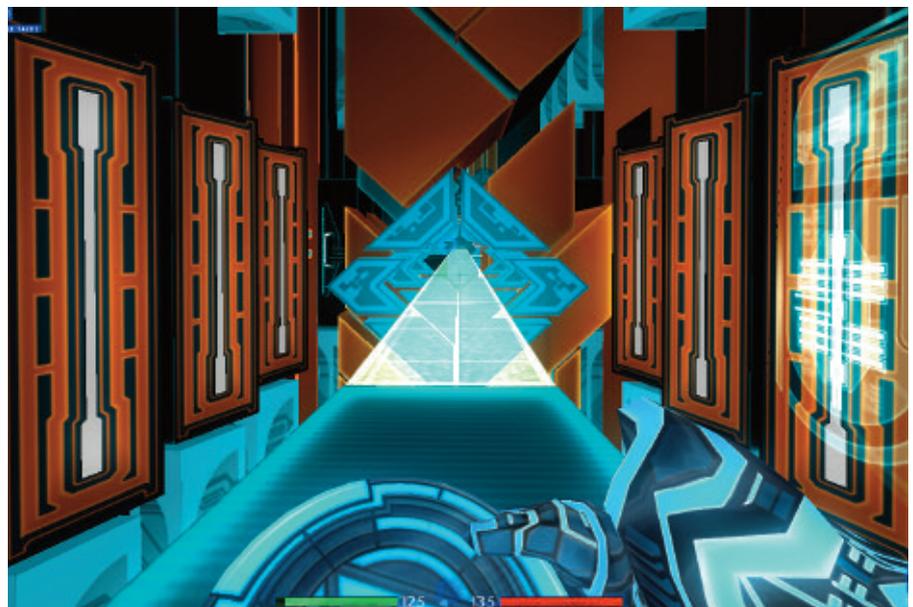
Et lui ? Que devient-il ? Par les e-mails téléchargeables, nous savons que Flynn ayant peur qu'on utilise le procédé de numérisation comme moyen de renverser le monde entier, laisse Bradley travailler sur une nouvelle version de Tron. Sa nouvelle mission sera de détecter les utilisateurs malveillants qui se numériseraient. Hélas durant ces travaux, Kevin change le poste d'Alan, en lui expliquant que sans la numérisation, le nouveau rôle de Tron comme protecteur anti-utilisateur ne sert pas à grand-chose. Alan est donc mis avec son épouse sur les travaux de numérisation et Tron est placé dans un serveur qui sera mis en veille et plus jamais réutilisé. D'ailleurs le programme Jeu-C (I-No en anglais) fait la remarque à Jet que le héros Tron, le libérateur du système avait disparu mystérieusement.

*Tron 2.0* est un jeu impressionnant qui vaut le coup d'être acheté si on est fan,

ou du moins joué une fois dans sa vie. C'est d'autant plus facile pour nous car le jeu a été traduit en français et doublé ! Patrick Poivey est de nouveau la voix d'Alan Bradley (il est surtout la voix officielle de Bruce Willis en français). La traduction est très bonne ce qui est important à souligner. Cela aide beaucoup à l'immersion dans l'univers informatique.

Et pourtant, et pourtant ... Ce jeu, bien critiqué mais pas encensé n'a pas beaucoup marché et s'est moyennement vendu. Une version X-Box existe nommée Killer app (une version GBA aussi est sortie). Les raisons sont difficiles à cerner. Gavage énorme du public pour le high-tech ? Matrix Revolution est passé par là faut pas l'oublier. Le prix ? Ou alors trop pointu et donc réservé exclusivement aux fans ?

Avec de tels résultats, l'éditeur lâche le



jeu au bout de deux ans. Ce qui ne présage rien de bon pour Tron. Beaucoup de fans pleurent car le succès de ce jeu pouvait annoncer une suite cinématographique de leur film fétiche de 82.

### Mais d'où vient le revirement ?

Des fans tout simplement ! La communauté de Tron, fan du film et fan du jeu a continué de faire vivre le jeu en créant énormément de maps amateurs. Des serveurs privés et des LAN party, lightcycles ou death match se maintiennent, qui font toujours vivre le jeu. Car c'est le premier vrai jeu qui est aussi immersif dans l'univers de Tron. C'est le meilleur logiciel pour vivre un tant soit peu dans le monde des ordinateurs. Comme le jeu a été lâché par l'éditeur, des fans ont ouvert le logiciel pour éditer et créer des applications de création de map.

Un peu comme Duke Nukem 3D et Quake, la légende de ce jeu s'est forgée grâce à sa communauté bien soudée qui l'a soutenu et maintenu en vie ... en y jouant tout simplement. Disney va longuement hésiter à se relancer dans l'aventure Tron, mais grâce aux réussites de Pixar, le moral (et la santé) revient. Les perspectives d'avenir semblent plus radieuses car Pixar prouve que la 3D est un très bon outil.

Mais ça, c'est une autre histoire.

Bobcat sera de retour dans la troisième partie de ce dossier : "*La machine Disney se remet en marche*" ■

**Bobcat**



# Thief

Sam Fischer lui doit tout.

L'argent c'est bien, encore faut-il ne pas se le faire voler, les gens prêts à prendre les risques les plus débiles pour se faire de l'argent "facile" ne manquant pas. Les jeux mettant en scène ces individus en marge de la loi, qui prennent plaisir à s'infiltrer dans les lieux les mieux gardés pour les vider de leurs richesses sans donner l'alerte sont relativement rares, le badass qui extermine tout ce qui bouge faisant plus recette. Parmi les différents jeux d'infiltration plus ou moins subtils sortis à ce jour, LA référence est sans conteste la série des Thief (signifiant sobrement Voleur dans la langue de lady Gaga) dont cet article se veut une modeste présentation.

Développé par Looking Glass Studios, studio mythique entre autres à l'origine de System Shock (prédécesseur spirituel de BioShock), Thief : The Dark Project est sorti en 1998 sur PC. Le héros des trois épisodes sortis à ce jour est Garrett, un orphelin recueilli par les Gardiens, une organisation secrète (**voir l'encadré** sur les différentes factions du jeu pour plus de détails) réputée pour sa discrétion. Élève doué mais peu discipliné, Garrett finira par quitter les Gardiens, préférant utiliser ce qu'ils lui ont appris à des fins bien plus lucratives : cambrioler les bourgeois. Anti-héros au possible, Garrett ne demanderait pas mieux que de pouvoir s'en mettre suffisamment plein les poches pour pouvoir prendre une retraite bien méritée, mais c'est sans compter sur le destin capricieux qui le conduira régulièrement à sauver le monde malgré lui en déjouant les machinations de dieux anciens et autres abominations mythologiques.

Avant d'aborder le gameplay, une rapide



présentation de l'univers s'impose, car il s'agit de l'un des très gros points forts de la série. La très grande majorité des trois épisodes se déroule dans une ville tentaculaire simplement nommée *La Cité*. Décrire l'ambiance plus précisément est assez difficile, disons simple-

ment que c'est en gros l'Angleterre Victorienne (avec ses nobles corrompus et sa population qui crève la dalle) avec du médiéval-fantastique et du steampunk, chacun de ces aspects étant plus ou moins mis en avant selon l'épisode (les éléments fantastiques deviennent très

discrets dans l'épisode 2, alors que le steampunk débarque en force, influence mécaniste oblige). Le mieux pour se rendre compte, c'est encore d'y jouer, car la découverte de cet univers fait partie du plaisir, mais toujours est-il qu'il est très original et remarquablement cohérent (du moins jusqu'au troisième épisode, mais j'y reviendrai...), et compte pour beaucoup dans l'immersion. Pour ne rien arranger, Garrett a du charisme à revendre, jamais à court d'un bon petit commentaire cynique sur l'action, et chose suffisamment rare pour être signalée, le doublage français est d'excellente qualité.

Le jeu en lui-même est découpé en missions (une quinzaine pour Thief 1 et 2, un peu moins pour Thief 3) comportant chacune un certain nombre d'objectifs (parfois optionnels) à accomplir pour pouvoir les terminer. En général, il s'agira pour Garrett de trouver un moyen de s'introduire dans un bâtiment lourdement gardé, faire ce qu'il a à faire sans donner l'alerte, et ressortir vivant. Bien entendu, même s'il a parfois des objectifs plus nobles, Garrett reste avant tout un voleur, et toute mission sera l'occasion pour lui de faire main basse sur tous les objets de valeur qu'il pourrait trouver (pièces d'or, pierres précieuses, bijoux, grands crûs ou toiles de maître, rien n'est trop grand pour l'inventaire inter-dimensionnel de Garrett...), butin qui, une fois revendu, lui permettra de s'acheter de l'équipement (**voir encadré**) pour la mission suivante.

Pour mener à bien ses projets, Garrett peut compter sur son meilleur allié : l'obscurité. Ce qu'il faut bien réaliser, c'est que grâce à son entraînement, Garrett c'est un putain de ninja niveau discrétion : s'il se tient immobile dans le noir, il est quasiment invisible et un garde pourra passer à un mètre de lui sans le remarquer. Bien entendu, les lieux que vous visiterez seront souvent bien éclairés, et la clé du succès consistera donc à fuir la lumière comme la peste, voire à créer vous-même vos propres zones d'ombre en éliminant les sources de lumière quand vous le pouvez. Pour savoir si vous êtes bien caché, vous disposez d'une gemme de visibilité qui vous indique à quel point le lieu où vous vous trouvez est sombre. Comme dans Splinter Cell quoi. En effet, il est difficile de ne pas comparer ce jeu à Splinter Cell, et pour cause, puisque ce dernier s'est inspiré de Thief et lui a "emprunté" de nombreux éléments.

## LES PRINCIPALES FACTIONS



■ **Les Marteleurs** : c'est en gros l'équivalent de l'Église Catholique. Vénérant le Maître Créateur, c'est la principale force de progrès de la Cité, dans laquelle ils s'impliquent énormément, que ce soit par le maintien de l'ordre public ou l'amélioration des infrastructures. Le revers de la médaille, c'est qu'ils ont un peu tendance à être des gros fanatiques, et le marteau qu'ils arborent fièrement leur sert autant comme outil de forge qu'à fracasser des crânes d'hérétiques...

■ **Les Mécanistes** : il s'agit d'une branche dissidente des marteleurs, devenue une puissance majeure entre les événements de Thief et Thief 2. Ils accordent une priorité absolue au développement technologique, et ils sont à l'origine d'inventions comme les robots ou les yeux mécaniques (l'équivalent steampunk de la caméra de surveillance) qui vont considérablement compliquer le boulot de Garrett. Et surtout, ils réussissent l'exploit d'être encore plus fanatiques et intransigeants que les marteleurs.

■ **Les Païens** : il s'agit de l'extrême opposé des marteleurs. Ceux-ci vénèrent la nature, le désordre, et diverses autres saloperies que vous aurez l'occasion de découvrir en jouant à The Dark Project. Vu que les villes ne sont pas trop leur tasse de thé, ils ont plutôt tendance à vivre dans les bois, et on en trouve peu dans la Cité. Pour des raisons assez évidentes, ils détestent les marteleurs et les mécanistes, et ceux-ci le leur rendent très bien...

■ **Les Gardiens** : malgré le fait que ce sont eux qui ont recueilli Garrett, il s'agit de l'organisation sur laquelle on sait le moins de choses. Les gardiens sont très discrets et leur but premier semble être de rassembler la connaissance (leurs bibliothèques sont plutôt impressionnantes) et de préserver dans le plus grand secret l'équilibre de la Cité. Ils n'agissent jamais directement, préférant manipuler des intermédiaires (Garrett est une cible de choix pour eux) pour arriver à leurs fins.

En résumé, pour ceux à qui ça parlera, les marteleurs et mécanistes sont loyaux jusqu'au bout des ongles tandis que les païens sont chaotiques, et les gardiens représentent la neutralité. Ces différents groupes luttent les uns contre les autres pour accroître leur influence sur la Cité, et au fil des événements, Garrett se retrouvera tantôt allié, tantôt ennemi des uns et des autres.



S'il est essentiel de ne pas se faire voir, vous devrez aussi prendre garde au bruit que vous faites. Car si de base, Garrett est capable de se déplacer parfaitement silencieusement sur de l'herbe ou des tapis, courir sur certains types de sol (plaques métalliques ou gravier entre autres) reviendra à signaler immédiatement votre présence à tous les gardes à la ronde. Surveiller là où vous mettez les pieds est donc aussi important que rester dans l'ombre pour rester inaperçu.

Là où Thief dépasse largement la concurrence, c'est dans son level design fabuleux, probablement l'un des meilleurs de tous les temps. Oubliez les maps affreusement linéaires de Splinter Cell, Thief prend plaisir à vous lâcher dans des lieux gigantesques en vous laissant vous débrouiller par vous-même pour trouver la meilleure approche qui vous permettra de mener à bien votre tâche. Et une fois sur place, vous ne pourrez compter que sur votre boussole ainsi qu'un plan des lieux dessiné à la main pour vous orienter. Et encore, vous ne disposerez d'une carte détaillée que pour les premières missions, par la suite, ce sera à vous d'en trouver une par vos propres moyens, voire à la compléter par vous-même en explorant les lieux. Est-ce que j'essaie de crocheter la porte de l'entrée principale ? Ou alors je fais le tour pour voir si je ne peux pas passer par derrière ? Ou peut-être escalader le toit pour voir s'il n'y a pas moyen d'entrer par là ? Voici le genre de choix que vous serez fréquemment amenés à faire durant votre périple, le jeu récompensant largement l'exploration par du butin disséminé un peu partout.

Vu la taille des maps, il est parfois possible de terminer une mission en n'en explorant même pas la moitié, mais ce

L'ÉQUIPEMENT (1/2)



■ **L'épée** : bah c'est une épée quoi, a priori vous devriez vous douter de son utilisation. Pour quelqu'un comme Garrett il s'agit donc d'un objet relativement inutile, sauf très éventuellement pour forcer une porte verrouillée, ou en dernier recours pour tenter de vous sortir d'une situation désespérée.

■ **La matraque** : là déjà, c'est beaucoup plus utile. Vous pouvez vous en servir pour assommer des gardes, à condition bien sûr que vous réussissiez à vous faufiler dans leur dos sans attirer leur attention. Autant vous dire que cette arme deviendra rapidement votre meilleur compagnon. N'oubliez quand même pas de cacher le corps de vos victimes, car en plein couloir fréquenté, ça fait un peu désordre...

■ **L'arc** : permet de tirer des flèches (duh). Les flèches standard peuvent servir à tuer par surprise quelqu'un, et sont donc complètement inutiles dans les cas où vous n'avez pas le droit de tuer d'être humain (cela dit, une flèche tirée contre un mur de pierre peut constituer une excellente diversion). Là où l'arc devient beaucoup plus intéressant, c'est qu'il permet de tirer différents types de flèches enchantées bien plus utiles.

■ **Les flèches à eau** : libèrent une petite quantité d'eau à l'impact, elles sont donc très utiles pour nettoyer des tâches de sang, et surtout éteindre des torches si jamais vous voulez vous créer un petit coin d'ombre dans un endroit un peu trop bien éclairé. Elles sont évidemment inutiles contre les lampes électriques, dans ces cas-là, il vous faudra trouver l'interrupteur, s'il y en a un...

serait louper une bonne partie de l'intrigue, les lieux visités regorgeant de parchemins et livres révélant de nom-

breux détails sur le scénario et l'univers, sans compter toutes les conversations à surprendre entre les occupants. La narration est vraiment parfaitement intégrée dans les niveaux (bien mieux que dans, au hasard... Bioshock ?) et on a vraiment l'impression de se retrouver dans des lieux avec une vie propre, et pas simplement des couloirs avec des ennemis à éviter. Certes, la présence de notes à lire et de conversations scriptées entre les ennemis est aujourd'hui assez courante (après tout, même dans les FPS les plus brainless, on trouve souvent des textes pour construire l'ambiance), mais en 1998, c'était très loin d'être le cas, et on peut considérer Thief comme l'un des précurseurs dans ce domaine.

Un autre point où Thief se démarque des jeux d'infiltration où on incarne en géné-



## L'ÉQUIPEMENT (2/2)



■ **Les flèches à mousse** : vous avez besoin de courir jusqu'à une cachette, mais le sol sur le chemin est affreusement bruyant ? C'est ici que cette arme intervient : en la tirant sur le sol, celui-ci se couvrira d'une mousse qui étouffera parfaitement le bruit de vos pas.

■ **Les flèches de feu** : pour les gros bourrins, cette flèche déclenche une petite explosion une fois leur cible touchée. Ça peut faire beaucoup de dégâts, mais c'est complètement inutile si jamais vous avez l'ambition d'être un tant soit peu discret.

■ **Les flèches à gaz** : à l'impact, ces flèches libèrent un gaz qui endort immédiatement les victimes situées à proximité. Il s'agit sûrement de l'arme la plus puissante du jeu, ces flèches sont donc très rares et très chères.

■ **Les flèches à corde** : que serait un voleur sans son grappin ? Garrett n'en a pas à proprement parler, mais ce type de flèches le remplace avantageusement : il suffit d'en tirer une sur une surface où elle peut se planter (typiquement une bonne poutre en bois) pour que celle-ci déploie une corde, permettant à Garrett de grimper dans des endroits inaccessibles. Autre signe de la décadence de Thief 3 : les flèches à corde y furent abandonnées (semble-t-il pour des raisons techniques liées au moteur) et remplacées par des gants permettant d'escalader certains types de murs, réduisant significativement les possibilités d'infiltrations créatives permises par les flèches à corde...

A cela, Garrett peut aussi transporter de nombreux types de grenades, mines et potions, qui peuvent lui servir à se soigner, devenir temporairement plus rapide voire carrément invisible ou encore aveugler ses ennemis.

ral une pure machine à tuer, c'est que si Garrett est un maître de la discrétion, il n'est pas, mais alors vraiment pas, un combattant, et l'affrontement est donc une situation à éviter à tout prix. Vous avez bien une épée pour vous défendre, mais vos ennemis se servent en général de leurs armes bien mieux que vous (bon, pour être honnête, avec un peu d'entraînement, il est tout à fait possible de buter les ennemis à l'épée sans prendre de coups, mais c'est vraiment pas l'esprit du jeu...), et la fuite, quand elle est possible, est en général la meilleure option en cas d'alerte. De toute façon, Garrett est un voleur, pas un assassin, et en mode expert (il y a 3 niveaux de difficulté : normal, difficile et

expert, ne cherchez pas le mode facile, il n'y en a pas) vous aurez systématique-



ment comme objectif de ne pas tuer un seul être humain, la partie s'arrêtant immédiatement si jamais vous contrenez à cette règle. Il est même tout à fait possible de terminer le jeu sans faire de mal à la moindre personne, c'est d'ailleurs un défi très sympa à tenter une fois que l'on est un peu expérimenté...

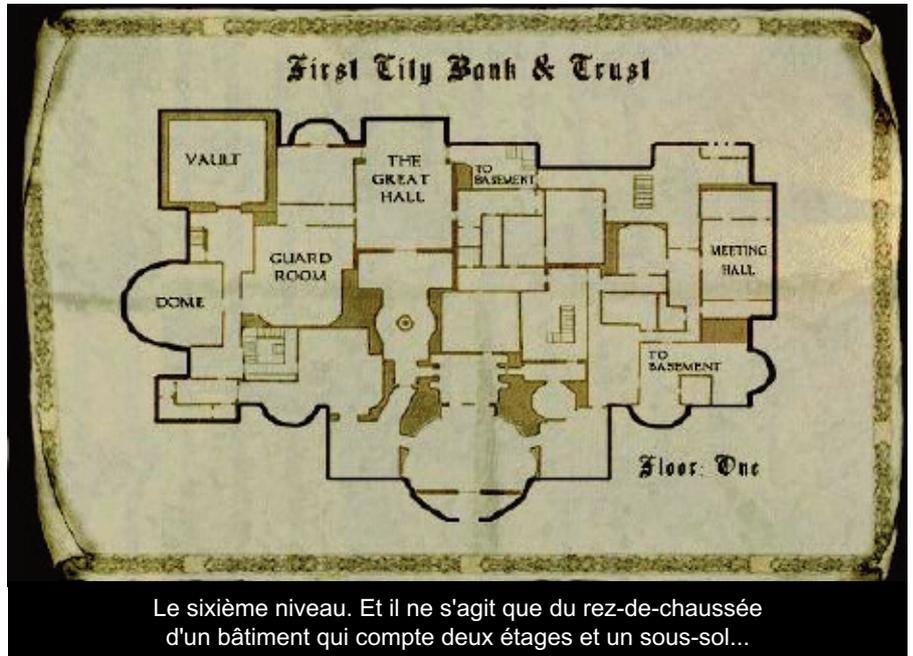
Concrètement, attendez-vous donc à passer de longues minutes accroupi dans l'ombre à étudier minutieusement les rondes des gardes puis à profiter du bon moment pour bouger jusqu'à la cachette suivante... avant de recharger rageusement votre partie parce que vous avez bougé une seconde trop tard et êtes passé dans le champ de vision d'un garde pile au moment où il se retournait... Vous l'aurez compris, Thief est un jeu exigeant qui requiert une grande patience. Certains passages peuvent se révéler bien frustrants, mais lorsqu'on réussit finalement à déjouer la surveillance d'une bande de gardes en vidant une pièce de ses richesses à leur nez et à leur barbe, la satisfaction du travail bien fait n'en est que plus grande !

De plus, si le cœur du gameplay ne varie pas fondamentalement au cours du jeu, la variété des environnements, des ennemis et des objectifs brise la répétitivité et on n'a globalement jamais l'occasion de s'ennuyer. Pour vous donner une idée, dans la première mission de Thief 2, Garrett doit aider un pote à libérer sa fiancée retenue prisonnière dans un manoir, dans la deuxième cambrioler un ensemble d'entrepôts pour trouver de quoi payer son loyer, dans la troisième forcer la chambre forte du quartier général de la garde (rien que ça) et mettre en place un coup monté pour faire accuser l'un des lieutenants du coup, et dans la quatrième il doit simplement fuir une embuscade avec tous

les gardes de la ville à ses troussees ! Le déroulement des missions n'est d'ailleurs pas avare en rebondissements, et il n'est pas rare que l'un de vos objectifs se retrouve annulé sans crier gare, ou alors modifié d'une façon que vous n'attendiez pas du tout...

Techniquement, le jeu était impressionnant pour l'époque : les graphismes étaient loin d'être dégueux, et le moteur pouvait gérer des éclairages dynamiques et la propagation du son, caractéristiques qui, si elles sont devenues la norme aujourd'hui, étaient assez novatrices en ce temps-là. Certes, tous ces éléments peuvent individuellement être retrouvés dans des jeux antérieurs, mais Thief est probablement le premier jeu à avoir rassemblé tout ça de manière aussi convaincante. Si on ajoute à cela l'IA qui, même selon les standards actuels, n'est vraiment pas mauvaise, on ne peut guère être étonné du fait que The Dark Project fut considéré comme une vraie réussite.

*The Metal Age*, la suite sortie 2 ans plus tard en 2000 ne bouleversa donc pas l'ordre établi, et se contenta de corriger la plupart des défauts du premier opus (ainsi, beaucoup de gens reprochaient à Thief d'être trop "bourrin" pour un jeu d'infiltration, à cause du grand nombre de monstres qu'on pouvait être amené à massacrer, ce qui poussa les développeurs à recentrer la suite sur ses aspects moins "fantastiques", plus proches de ce que ferait un vrai voleur), mais qu'importe, on ne lui en demandait pas plus,



Le sixième niveau. Et il ne s'agit que du rez-de-chaussée d'un bâtiment qui compte deux étages et un sous-sol...

et Thief 2 fut à son tour un grand succès.

Hélas, Looking Glass Studios coula quelques mois plus tard, et avec lui l'espoir de voir un jour une suite aux aventures de Garrett. Espoir qui renaquit (oulà qu'il est vilain ce verbe) lorsque Ion Storm, studio responsable du mythique Deus Ex, annonça le développement de Thief 3. Les fans de la série se réjouirent : avec des gens aussi talentueux aux commandes, qu'est-ce qui pouvait bien mal tourner ? Mais en Décembre 2003, Ion Storm sort la suite de Deus Ex, elle aussi attendue avec grande impatience, et là c'est le drame... Deus Ex : Invisible War a fait les frais de son développement multi-console : temps

de chargement fréquents, maps minuscules et suppression de nombreux éléments RPG afin de le rendre plus "accessible" ne sont que quelques-unes des tares qu'on lui reprochera, et les fans de Thief (connus pour être plutôt du genre élitistes, même si ça n'atteint heureusement pas les niveaux de fanatisme de certaines communautés Fallout...) passent instantanément de l'enthousiasme à la crainte de voir Thief 3 touché à son tour par ces défauts.

Finalement *Thief : Deadly Shadows* sort en 2004, et contre toute attente, ce n'est pas un mauvais jeu, mais c'est clairement une régression par rapport à ses prédécesseurs en terme de level design : oubliez les maps gigantesques des deux premiers épisodes, le portage sur Xbox a imposé ici des niveaux petits et cloisonnés avec des temps de chargement entre chaque section (heureusement pas aussi dramatiques que sur Deus Ex 2). Le jeu est également plus court, et l'introduction d'une cité "ouverte" servant de hub entre les différentes missions (qui se succédaient sans temps mort dans les épisodes antérieurs) est finalement une fausse bonne idée car cela n'apporte pas grand chose et fait plus remplissage qu'autre chose. Malgré tout, cela reste un jeu d'infiltration solide, et à part quelques fausses notes (wtf les enforceurs ?), l'ambiance inimitable de la série est globalement respectée, même si on peut regretter un certain manque d'originalité. Et surtout, dans Thief 3, il y a le Berceau (voir encadré)...

Malgré ses défauts, il faut croire que Thief 3 remporta un succès suffisant



## LE BERCEAU

*If there's a way to cram more misery into one building's history, I can't think of it.*  
- Garrett



Le Berceau, c'est le surnom donné à un orphelinat qui accueillait les enfants abandonnés de la Cité. Plus tard, il fut converti en asile psychiatrique, et vit l'arrivée de médecins très enthousiastes à l'idée d'appliquer leurs traitements "révolutionnaires" à base d'électrochocs et de lobotomies sur leurs patients. Là où ça devient légèrement malsain, c'est que le Berceau ne cessa pas pour autant sa fonction d'orphelinat, les charmants bambins étant simplement logés dans une aile à l'écart des mabouls. Tout ce monde périt cependant dans un incendie qui ravagea les lieux cinquante ans avant les événements de Thief 3. Bref, un endroit super riant quoi. Resté abandonné depuis, toutes sortes d'histoires circulent à son sujet, et les habitants du quartier évitent d'instinct de trop s'approcher du sinistre bâtiment. Et Garrett va se retrouver obligé d'explorer les lieux afin de trouver des indices sur une harpie qui semble adorer laisser traîner des cadavres totalement écorchés dans les rues de la ville...

Imaginé par Jordan Thomas (connu aussi comme le designer de ~~Sander Cohen~~ Land Fort Frolic dans Bioshock), il s'agit de ce qui est considéré comme l'un des niveaux de jeux vidéo les plus effrayants de tous les temps (les forums Thief regorgent de témoignages de joueurs traumatisés par leur visite du Berceau). Je ne donnerai aucun détail sur le contenu du niveau lui-même pour ne pas spoiler, mais sachez juste que je le considère personnellement comme un chef d'œuvre de level design et de narration interactive qui justifie à lui seul de jouer à Thief 3. Tout simplement.

pour justifier une suite, puisqu'il est maintenant confirmé qu'Eidos Montréal travaille sur Thief 4. Quand on sait que leur prochain gros titre n'est autre que Deus Ex Revolutions, on ne sera guère surpris de voir les fans de la série retenir leur souffle en attendant de voir ce que ce que va donner la suite des aventures de leur voleur préféré...

Pour finir, le dernier atout de Thief, et non des moindres, est sa longévité astronomique. Déjà, de base les jeux ont une durée de vie assez conséquente. Chaque niveau de difficulté rajoute de nouveaux objectifs et obstacles aux maps, donc si on joue pour la première fois en normal, ça vaut largement la peine de recommencer ensuite en difficile puis en expert. Et la rejouabilité est tellement bonne que même après ça, on

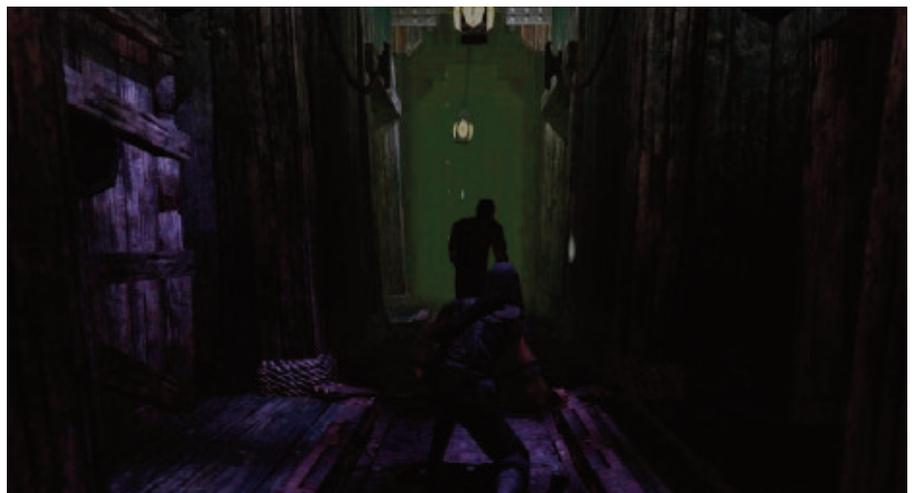
peut continuer à se refaire les missions en s'imposant de nouveaux défis, comme ne pas alerter un seul ennemi. D'ailleurs, le seul fait d'écrire cet article

m'a donné envie de réinstaller les jeux pour me replonger dans les ténèbres de la Cité...

Mais là où la durée de vie passe de très grande à proprement colossale, c'est quand on va voir du côté des mods. En effet, les développeurs ont rendu disponible l'éditeur de niveaux pour les trois épisodes, et Thief jouit d'une communauté particulièrement dévouée, aussi encore aujourd'hui, soit douze ans après la naissance de la saga, des fan missions pour Thief et Thief 2 continuent régulièrement à voir le jour (Thief 3 semble curieusement moins remporter les faveurs des moddeurs). Comme dans tout ensemble de mods, on trouve de tout, du très bon comme de la grosse merde, mais en moyenne la qualité est très correcte, et un nombre non négligeable de ces maps créées par la communauté égalent voire dépassent en qualité les missions originales pourtant déjà excellentes. Pour ceux que ça intéresse, [www.thiefmissions.com](http://www.thiefmissions.com) vous donnera une liste plus ou moins exhaustive de tous les mods sortis à ce jour. On pourra citer en particulier *Thief 2X : Shadows of the Metal Age*, qui est considéré comme l'un des mods les plus impressionnants jamais créés tous jeux confondus, et qui constitue quasiment un jeu complet à lui tout seul.

En conclusion, si vous aimez les jeux d'infiltration, Thief est un must have absolu, qui fera passer tous les Splinter Cell et assimilés pour de pâles copies. Il a certes une courbe d'apprentissage assez raide, mais rien d'insurmontable pour quiconque se donne la peine de persévérer un peu, et la profusion de maps additionnelles créées par les fans lui assure une durée de vie virtuellement illimitée pour encore de nombreuses années ! ■

**Mppprrrrrfffchier**



# Space Hulk

Espace pas content ! Espace taper !

En 1993 sort sur PC et AMIGA Space Hulk, d'Electronic Arts. J'avais une grosse envie de parler de ce jeu pour deux raisons :

1. Il reste pour moi le best jeu de stratégie temps réel EVAR, même 17 ans plus tard !
2. Son principe de jeu n'a pratiquement jamais été repris, ce qui est bien dommage car il roxxe toute forme de poneyz sur un rayon de 42 miles.

## L'histoire :

Dans un futur supra-lointain, les hommes fabriquent d'énormes vaisseaux spatiaux qui claquent leur race pour coloniser d'autres galaxies (idée très originale). Quelle n'est pas leur surprise quand, quelques millénaires plus tard, les vaisseaux reviennent, non pas chargés de cadeaux de Noël mais remplis de milliers d'aliens belliqueux. Un peu limités intellectuellement parlant mais très costauds (non, il ne s'agit pas de clones de JCVD), les "genestealers" sont le fruit d'un croisement entre un humain et un dinosaure à quatre bras. Autant dire que l'accouplement a dû être épique. Les autorités humaines envoient alors des commandos de soldats en armure investir les vaisseaux et se tatanner avec les méchants locaux afin d'accomplir diverses missions ; la plupart étant de confirmer que le vaisseau est rempli d'aliens et que les colons ont été bouffés, ce qui n'est pas d'un grand intérêt tactique, je vous l'accorde. Sans compter que des aliens décérébrés qui arrivent à reprogrammer la course d'un vaisseau spatial, ça n'a pas de sens non plus. En plus, s'ils voulaient envahir notre galaxie, ce serait bien plus malin d'aller crasher leur vaisseau sur un monde habité, plutôt que d'errer bêtement



ment dans le cosmos. OK. On est d'accord, la cohérence du scénario n'est pas la priorité du jeu.

Vous voilà donc à la place du comman-

deur des "space marines", bien planqué au chaud dans votre vaisseau (lâche comme tous les chefs), et donnant des ordres aux pauvres trouffions en route vers l'abattoir cosmique.

## Le Principe de jeu

Vous avez tous vu le film Aliens de James Cameron. Si ce n'est pas le cas, l'article se finit ici pour vous car je ne souffrirais pas plus longtemps d'être lu par un inculte. Vous avez kiffé vos races respectives les scènes où les marines avancent dans des corridors obscurs avec leurs détecteurs qui font "bip bip" - aaah quand j'étais gamin je mimais cette scène avec tout ce qui me tombait sous la main, je détectais les pépitos dans la cuisine l'allume-gaz à la main. Le jeu s'inspire très lourdement de ces scènes : vos marines ne peuvent que détecter les mouvements des aliens et ne les voient qu'au dernier moment. Un monstre immobile façon "je me planque derrière un ficus en pot" devient invisible.

A chaque début de mission, un briefing vous informe qu'il va falloir aller mourir pour une raison absurde : détruire une machine, aller chercher un bibelot sans intérêt, atteindre la sortie très vite sans crever (cela devient rapidement l'occupation favorite de vos troupes). Parfois on peut choisir l'équipement de chaque homme : flingue de base, flingue puissant mais munitions limitées, ou encore corps à corps (utile quand les couloirs ont beaucoup d'angles, sinon à chier). Le jeu se déroule en temps réel, sur une carte qui se réduit à quelques couloirs (la superficie d'une chambre de bonne quoi). Vous donnez des ordres à vos marines et chacune de leurs actions prend un temps donné ; vous pouvez même programmer un enchaînement de plusieurs actions. Attention car ce sont vraiment des assistés profonds qui ne prennent aucune initiative : sans ordre, ils ne feront rien d'autre qu'attendre d'être tués. Néanmoins, ils tirent assez

## SPACE HULK, À L'ORIGINE UN JEU DE PLATAL



Space Hulk version plateau (et ses mignonnes petites portes)

Games Workshop ("GW" pour les intimes) n'était encore qu'une petite société anglaise de jeux de rôles quand elle s'associe à une autre firme, Citadel, pour promouvoir un type de jeu nouveau pour l'époque, le jeu de plateau avec figurines : GW conçoit les jeux et les histoires, Citadel forge les figurines en plomb ou en plastique. Parmi leurs premiers jeux en commun arrive Space Hulk en 1989, qu'ils inscrivent dans un univers futuriste créé pour l'occasion : "Warhammer 40000". Avec HeroQuest et Space Crusade, ces jeux chers mais soignés feront la fortune de la firme, qui ira de succès en succès jusqu'à sa situation actuelle où elle règne sur un empire multimillionnaire de jeux de figurines.

Games Workshop produit plusieurs jeux phares qu'ils rééditent et exploitent massivement, mais leurs jeux les plus intéressants restent clairement ces "petits" jeux restés orphelins comme Space Hulk, Space Fleet, Blood Bowl, etc. car orientés sur le gameplay et la stratégie, et pas sur la vente massive de figurines à collectionner par des pigeons prépubères qui se croient "133t" parce qu'ils claquent 10 euros la figurine et peignent des petits crânes ridicules avec leurs pinceaux de lilliputiens presbytes. Space Hulk était de loin le plus intelligent de tous les jeux GW, avec une part de hasard très réduite, un plateau de jeu modulable qui reproduit les courbes d'un vaisseau spatial (et de mignonnes petites portes), et une ambiance bien pensée, loin des carnivals grotesques que sont certains de leurs autres jeux plus lucratifs.

juste et arrivent à buter un ennemi s'il est dans leur champ de vision. Là où ça se corse, c'est si l'alien arrive par le côté

ou par derrière (parce qu'en plus vos marines sont aussi mobiles qu'un octogénaire myopathe). Ou encore quand le marine arrive au coin d'un couloir et qu'une bête est tapie juste derrière. Plus les missions avancent et plus c'est tendu du string : rapidement les bestioles surgissent de partout autour de vos hommes en flux continu. En gros, si un seul alien atteint un marine au corps à corps, il repeint le mur aussi sec, et vous n'avez plus qu'à recommencer la mission.

L'écran de jeu affiche la vue subjective de chacun des marines, jusqu'à 10 en même temps, dont un principal dont on peut prendre le contrôle entièrement façon FPS tandis que les autres suivent les actions dictées. On switch le perso principal instantanément. Vous imaginez bien que gérer un mec soi-même et piloter 9 autres autistes en même temps



Vue générale du jeu

devient rapidement complètement impossible... d'où le génialissime principe du "freeze" !

Le freeze, c'est une jauge de temps qui se remplit gentiment quand on joue en temps réel. Et au moment où les aliens sautent de partout, on arrête le temps d'un clic fébrile. On bascule alors sur une vue de dessus comme les RTS classiques, ce qui permet de donner des ordres à tout le monde. Mais il ne faut pas traîner car la jauge descend aussi vite qu'une pinte de bière à Munich, et lorsqu'elle arrive à zéro, le temps reprend ! Vous devrez donc apprendre à gérer des phases de "repos" avec peu d'ordres à donner afin de récupérer du freeze, pour ensuite pouvoir tout déclencher d'un coup. C'est bien tricky et super prenant ! Si vous réussissez votre coup, chaque petite fenêtre en vue subjective se remplit de jus d'alien aspergeant les plafonds (il sera alors temps d'appeler l'équipe de D&Co).

**La difficulté**

Cela donne un jeu extrêmement hardcore, qui vous amènera parfois à refaire 20 fois la même mission. Sans exagérer, ce jeu est le plus difficile auquel il m'ait été donné de jouer. Mais c'est surtout le plus prenant, à en oublier d'aller aux toilettes. Vers la fin du jeu, au premier marine qui tombe, c'est la mort. Au premier freeze trop long, c'est la mort. A la première envie de pisser en milieu de mission, c'est la mort. Au premier avion qui s'écrase sur votre immeuble, c'est la mort.

**L'ambiance**

L'ambiance est glauque, les bruitages sont flippants : mélanges de bruits de machines et de ventilateurs, cris de douleur qui retentissent au loin (jusqu'ici on se croirait dans un lycée du 93), marines qui beuglent sur un ton de panique, feulements des monstres et bruits étouffés

**HULK**

"HULK" en anglais signifie littéralement "gros machin pataud". Heureusement que Banner est anglais : s'il avait été Français, ses ennemis auraient été morts de rire rien qu'en entendant son nom. Vous trembleriez, vous, devant "homme chauve-souris" ? "Homme feraille" ? "Communauté de mort" (deadpool) ? "Petite martre" (wolverine) ?



de leur déplacement... Sans oublier le sempiternel "bip bip" des détecteurs qui s'intensifie quand les "genestealers" approchent. A déconseiller aux cardiaques et aux emo! Même dans des jeux comme "Dead space" ou les "Resident silent evil hill", on reste bien en-dessous en terme de pression ou d'horreur. Les décors sont tapissés d'organes tranchés, et le must reste le cri d'agonie du marine quand il est buté ; j'en cauchemarde encore tellement c'était gore, on entendait même ses os craquer. Comme on est pressé par le temps car les aliens débarquent en continu et que la barre du freeze reste atrocement limitée, on finit par avoir le palpitant à 200 à l'heure. Une expérience absolument unique, je vous le garantis : aucun autre jeu ne m'a jamais amené un pareil stress jubilatoire. Par contre, on reste sur du graphisme de 1993 avec des pixels gros comme des œufs d'autruche. La 3D était précalculée façon "eye of the beholder" avec 256 couleurs. C'était cependant très jouable grâce à des petites séquences animées relativement bien foutues et une musique de bonne qualité.

**Le notage :**

**Gameplay**

J'aurai donc bien mis 10 mais la difficulté peut être énervante pour ceux qui n'ont connu que les Call of Duty... **9/10**

**Graphismes**

Corrects pour l'époque, hideux aujourd'hui, mais largement suffisants. **7/10**

**Scénario**

On retrouve fidèlement l'univers Wa-

rhammer 40000, mais on n'y trouvera rien de vraiment original... **6/10**

**Durée de vie**

Énormément de missions, énormément de défis... bien qu'assez répétitif, le gameplay tient en haleine très longtemps ! **9/10**

**Note générale**

Comme vous l'aurez compris, Space hulk est dans mon cœur rien de moins que le meilleur jeu vidéo de stratégie de tous les temps. Je rêve du même jeu refait aujourd'hui sur les plate-formes modernes avec des graphismes dignes de ce nom, un son 5.1... mais je peux me brosser car la mode des "hardcore gamers" étant de l'histoire ancienne, jamais un éditeur ne se risquerait à produire un jeu aussi difficile et à l'ambiance aussi dure. Et ça me pète bien le jonc car les RTS d'aujourd'hui, "Bizounours vs Poneyz 3", c'est pas trop mon staille. Parce que la perfection est inaccessible, et qu'on doit toujours conserver au chaud dans notre cœur le rêve de l'atteindre, pas de 10 mais un **9/10 !**

**Ping1**



**Le genestealer, comme un chaton, deux bras en plus**



# EVE Online

*10 bonnes raisons de venir faire pioupiou dans l'espace*

10 BONNES RAISONS DE...

Marre de tous ces jeux de prolétaires ! Et vas-y que dans Zelda on est un pécore qui récolte des rubis planqués dans des touffes d'herbe tellement le pognon n'a pas de valeur ! Vas-y que dans Mario on incarne un plombier qui doit être aussi pauvre qu'un mendiant Somalien vu qu'il passe son temps à ne pas faire son boulot et à fumer des champis ! Je vous épargnerai les Call of Duty, la paye de misère des soldats du jeu me donne envie de vomir sur un chiot orphelin ! Pouet à la fin !! On veut du pixel bling bling qui sent bon la tunasse sous les aisselles, des jeux où CAC 40 signifie autre chose que "Corps A Corps" et où Capitalisme n'est pas une insulte Tchétchéne !1

Heureusement, EVE Online est là avec ses combats entre vaisseaux spatiaux hors de prix ! Le bonheur ! Chaque salve de missiles et c'est le PIB du Burkina Faso qui part en fumée. Un coup d'accélérateur et l'argent de poche de Zuckerberg ne suffit pas pour refaire le plein. Tout est tellement cher que les pilotes ont pris l'habitude d'appeler leurs torpilles des "Kerviels" et leurs drones de combat des "Ben Ali", c'est dire. Pour ne rien gâcher, il faut déboursier du vrai pognon chaque mois pour avoir le privilège de jouer, comme ça, en plus, on reste entre gens de la haute !

Vu que cet argument, pourtant imparable, ne va probablement pas suffire à vous convaincre bande de communistes, voici 9 autres bonnes raisons de venir tâter du laser dans ce formidable MMO spatial.

## 1- Il y a des frakings vaisseaux de l'espace spatial galactique des étoiles

*"Wouah, merci Captain obvious pour le foutage de gueule ! Un MMO spatial avec*



*des vaisseaux je m'en doutais trop pas, moi qui croyais qu'il s'agissait d'un Guitar Hero like au djembé j'en suis tombé de ma chaise". Oh ça va hein ! D'abord on ne dit pas "foutage de gueule" mais*

*"moquance de visage" quand on est poli, ensuite, si j'en parle, c'est parce qu'avec l'avalanche de jeux pleins de tapettes d'elfes et autres "Fuck yeah America ! Tuon dé vil1 terroriste barbus", les jeux*



"spatiaux" se comptent sur les doigts de la main d'un lépreux, alors, quand on en tient un, c'est important d'insister dessus !

Bref, si vous aussi, mioche, l'espace vous faisait rêver et vous passiez votre temps à organiser des batailles inter-galactiques avec des cochonneries trouvées par terre "Ici Amiral Branche pourrie, j'ai Cailloux sales et Pigeon mort en visuel, demande autorisation d'ouvrir le tir !! Roger Amiral Branche pourrie, feu à volonté !! Omondieu, Crotte séchée sur notre flanc ! Nous sommes perdus", EVE Online est comme un fantasma humide devenu réalité !

Et attention, il n'y a pas que le choix énorme de vaisseaux qui ravira les fans de SF mais aussi tous les petits détails qui tuent comme le "warp", sorte de vitesse lumière qui fait trembler l'écran et vous propulse avec une telle puissance que vous voyez défiler les planètes à côté de vous, ou les batailles spatiales entre flottes de plusieurs dizaines de joueurs. Pour peu que votre Fleet commander (oui, comme le jeu est en anglais c'est anglicismes à gogo pour se la péter) fasse son boulot sérieusement, vous aurez vraiment l'impression d'y être, entre les termes techniques qui claquent "Align 1-NK, warp now, Jump contact and stick to the gate. Scout, report in QWF" (moins compliqué qu'il n'y paraît), les tirs de lasers/roquettes/torpilles qui fusent de partout (le nombre de types d'armes dispo est impressionnant) ou l'impression de puissance don-

GRAPHISMES

"Mais au fait, avec un jeu vieux de 5 ans ça doit être aussi moche qu'un Pokémon qui a joué à la marelle sur une mine dans un champ de gravier ?"

Etonnamment, pas du tout. Les développeurs améliorent le moteur du jeu au fil des patches. La dernière version est farcie ras la truffe de pixel shading, d'ombres projetées et de brouillards volumétriques qui flattent la rétine. C'est beau, très beau même pour peu que vous soyez sensible à l'esthétique de la grosse mécanique. Pour ne rien gâcher, le tout nouveau patch a ravalé la façade du dernier vestige de l'ancien moteur graphique : l'éditeur de personnages. Après les visages polygonés aux mimiques ridicules, place au grain de peau photo-réaliste et à la gestion fluide des cheveux. Le résultat est tellement bluffant que j'ai envie de faire tendrement l'amour à mon avatar à chaque fois que je le vois !



née par un "warp" synchronisé sur une pauvre cible qui ne se doute de rien, prévoyez plusieurs slips de rechange !

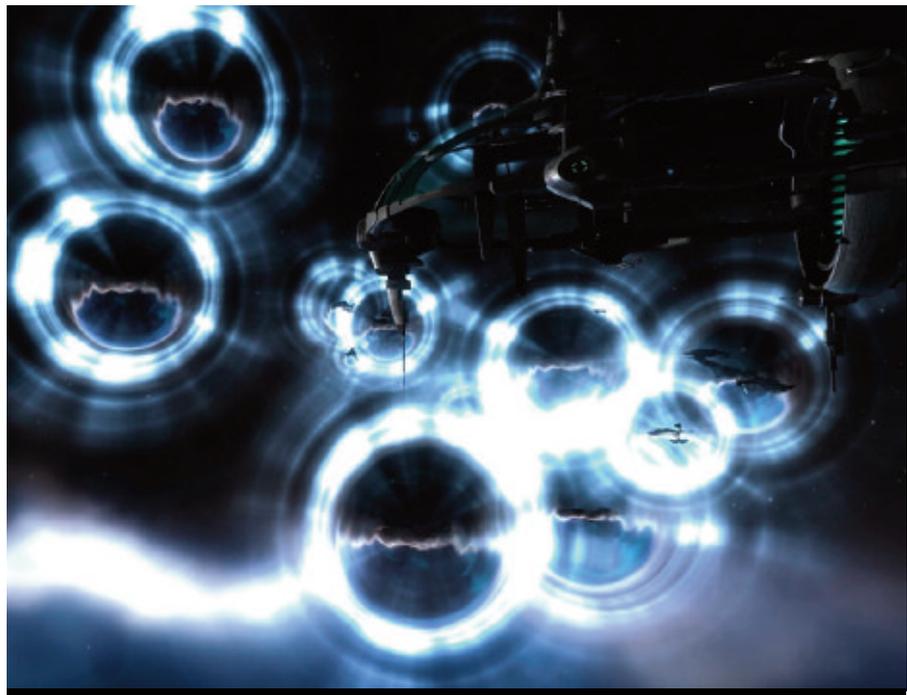
2- Un jeu complexe mais pas incompréhensible

Quand on entend parler de EVE Online, il y a un truc qui revient souvent : "Arg, tu veux jouer à EVE Online ?! Mais tu es complètement malade ! Ce jeu est atro-

cement compliqué, rien que de bouger son vaisseau c'est comme faire deux thèses sur la mécanique quantique et la théorie des cordes en même temps, en russe avec 2g d'alcool dans le sang et le CD de Justin Bieber qui tourne en boucle dans tes oreilles !! On pige rien !!".

Alors oui, c'est vrai, EVE Online n'est pas un jeu facile d'accès mais les premiers pas sont très loin d'être insurmontables pour peu que vous ayez un QI à deux/trois chiffres et que vous sachiez lire l'anglais. Pour tout vous dire, j'ai limite été déçu, moi qui m'attendais à devoir me farcir trois annuaires d'explications pour commencer à jouer, les tutoriaux intégrés, simples, clairs et efficaces, m'ont permis de réaliser et comprendre les 3/4 des actions de base du jeu.

Bien sûr, malgré ce premier contact "simple", EVE Online reste un jeu complexe, très, on y utilise des termes techniques comme coefficient inertiel et vitesse transversale, l'univers est gigantesque et présenté sans filtre, la plupart des menus ressemblent à des tableurs Excel sortis du cerveau malade d'experts comptables, mais j'ai envie de dire "et alors ?". Au même titre qu'un pilote de F1 n'a pas besoin de piger le fonctionnement de l'arbre à came de son moteur pour éviter de se viander dans



JUMP CONTACT LES TROUFIONS \$\$\$1

une chicane, dans EVE vous n'avez pas besoin de TOUT comprendre, de TOUT mémoriser pour parvenir à jouer et à vous amuser.

Quelque part, c'est aussi cette complexité qui donne du charme au jeu. Même après beaucoup de temps passé sur EVE, il y a toujours de nouvelles choses à découvrir, à apprendre et des pans entiers du jeu se révèlent en même temps que l'on acquiert de nouvelles connaissances, il faut juste savoir être patient et LIRE ! Et puis bon, pour une fois que l'on peut jouer sans avoir l'impression d'être pris pour un neuneu manchot par les développeurs, on ne va pas cracher dans la soupe.

### 3 – Un monde sans Xp

EVE Online ne fonctionne pas par niveaux d'expérience mais par "skills" et mine de rien, ça change pas mal de choses.

J'entends déjà deux trois petits malins dire "Eh oh, ça va, on est pas des pimps, c'est pas parce qu'on remplace "cancer" par "bonheur" que c'est la fête dans les hôpitaux alors renommer "Xp" en "Skill" ça ne risque pas de changer le fond des choses". Faux ! Ces skills ne fonctionnent absolument pas comme de l'Xp puisqu'elles s'apprennent "en continu", même quand vous êtes déconnecté du jeu. Vous choisissez les skills que vous voulez apprendre, vous les mettez dans votre planificateur dans l'ordre de votre choix et en avant. Grâce à ce système plus besoin de "grinding" relou pour avancer, et ça tombe bien puisque c'est très souvent une des plaies des MMORPG. Avec cet apprentissage "automatique au fil du temps", tout le monde avance au même rythme, que ce soit le hardcore gamer qui passe 23h/24 à jouer, le casu qui n'a que quelques heures de temps en temps, voire simplement les personnes qui bossent et ne peuvent jouer que les week-ends. Oui, vous avez bien lu, EVE Online a trouvé une solution simple et efficace pour concilier les deux mondes !

Bon, en vrai ce n'est pas tout à fait le cas, le grinding existe bel et bien dans EVE mais il se situe au niveau du pognon. Plus vous avez de brouzoufs et plus vous pouvez acheter d'équipement donc, malgré tout, à un moment ou un autre, il faut investir du temps pour évoluer, mais chut.

## EVE PÔLE EMPLOI (1/3)



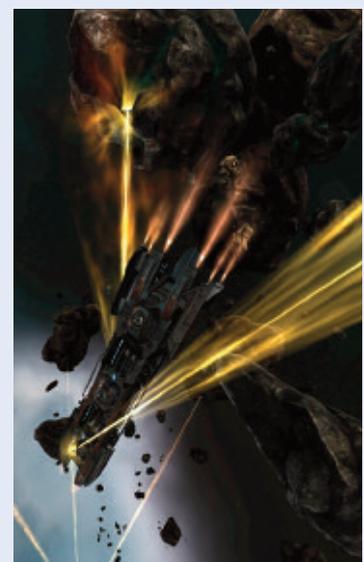
■ **Cover ops** : Les grosse planquouzes bien pour ça que j'ai choisi cette voie :p! Bien à l'abri derrière leur champ d'invisibilité, ils servent généralement de scouts pour les flottes. Ils ont également un rôle d'explorateurs et de "traqueurs". A l'aide de leurs sondes de combat, ils peuvent localiser n'importe quelle cible ennemie dans un système et la dénoncer à leurs petits camarades qui viendront lui faire les fesses. Quand ils ne font pas de la délation, ils peuvent localiser des complexes (vaguement équivalents à un donjon/raid dans d'autres jeux), des trous noirs voire, forcer des blocus pour faire passer discrètement du matériel.

■ **Interdictors** : Ces petits chacaux sont les rois du blocus grâce à leurs "warp disruption bubbles", ou "bulles" en français qui sent bon le roquefort dedans la bouche. Ces cochonneries empêchent tous les vaisseaux se trouvant à l'intérieur de "warper" et donc de s'échapper, ce qui permet au reste de la flotte de les atomiser. Généralement, ces bulles sont placées autour des star-gates ou en sortie de station histoire de découpler leur potentiel relou.



■ **Logistique** : En gros, l'équivalent du heal dans les autres jeux. Les vaisseaux logistiques peuvent réparer à distance leurs petits camarades voire transférer une partie de l'énergie de leurs capacitors (Le mana ! Oui je blasphème mais c'est histoire d'être clair) à ceux qui ont leurs batteries à plat.

■ **Mineurs** : Vaisseaux de moins de 18 ans qui, comme leur nom l'indique, minent des champs d'astéroïdes, des blocs de glace voire des nuages de gaz. Dit comme ça, ça a l'air chiant, mais tout dépend de ce que vous récoltez. Par exemple, pour miner dans les zones les plus dangereuses, là où le minerai est le plus précieux (comme par hasard) mais où les pirates sévissent, il faut organiser des opérations d'envergure incluant mineurs, orca (sorte de vaisseau chef de chantier qui booste l'efficacité de chaque barge de minage sous son commandement), vaisseaux de transport pour transférer le minerai en station et vaisseaux d'escorte. D'un autre côté, vous pouvez aussi miner de la glace en mode semi-AFK dans les zones haute sécurité mais, étrangement, c'est nettement plus chiant.



4 – Un choix de carrières vaste

La plupart des MMO incluent uniquement la sainte trinité "Tank/Heal/DPS", dans EVE Online, c'est un brin plus compliqué que ça. Pour vous donner une toute petite idée de l'étendue des choix disponibles, allez voir **les encadrés "EVE Pôle emploi"**.

En plus des carrières "prévues" par le jeu il en existe de nombreuses autres "hors cadre" comme diplomate pour son alliance/corporation, organisateur de loteries voire journaliste ou reporter de guerre (beaucoup de textes du jeu ou de background ont été rédigés par des joueurs). Certains programmeurs s'amuse même parfois à concevoir des petits softs très pratiques pour le jeu (gestionnaires de portefeuille, de stock, etc...) qu'ils vendent contre de l'argent ingame (les radasses). Bref, les possibilités sont immenses...

...pour peu que vous arriviez à vous décider ! Parce que, face à cette avalanche de choix, il est très difficile de se fixer un objectif et de s'y tenir. Les skills pour certaines orientations demandent beaucoup de temps et même les voies les plus courtes exigent souvent entre deux et trois mois d'apprentissage intensif pour être utilisées à leur plein potentiel. Résultat, le choix d'une carrière ne peut pas se faire totalement à la légère, ce qui est un peu étouffant au début quand on ne comprend pas encore très bien ce qu'implique chaque classe de vaisseaux.

Enfin, rassurez-vous, si vous avez suffisamment de temps devant vous (genre 10 ans), voire si vous êtes prêt à gérer plusieurs personnages (de base, vous pouvez avoir 3 personnages par compte), vous pouvez faire toutes les carrières du jeu ! Lorsque vous vous spécialisez dans une branche, vous ne vous bloquez absolument pas l'accès aux autres, vous retardez juste le moment où vous apprendrez les skills nécessaires pour découvrir autre chose. Donc, même si vous faites un choix de carrière que vous regrettez par la suite, tout ce que vous aurez perdu, c'est un peu de temps.

5 – Tout le monde est utile

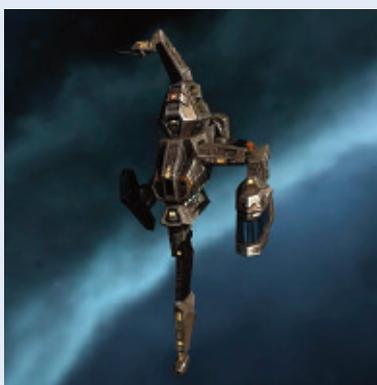
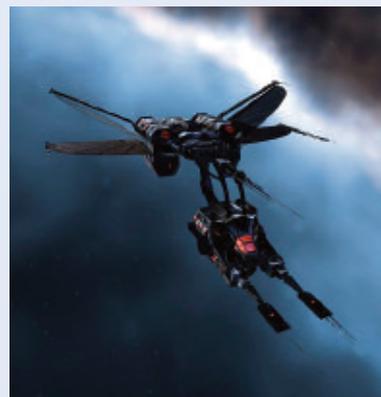
"C'est bien joli tout ça mais le jeu existe depuis plus de 5 ans ! Face à des joueurs très anciens avec trouzemilles skills d'avance je vais me faire violer". Oui et non. Même s'il est vrai que dans un com-

EVE PÔLE EMPLOI (2/3)



■ **Stealth Bomber** : Équivalent spatial d'un sous-marin nucléaire, les Stealth bombers sont les petits cousins des Covert Ops en version belliqueuse. Armés de torpilles et de bombes, ils s'amuse à apparaître/disparaître à bonne distance des flottes ennemies (vu leur résistance en carton, c'est préférable) pour les atomiser. Très efficaces en gang, ils sont capables de faire fuir même des flottes d'énormes Battleships.

■ **Interceptors** : Les rois de la poursuite, capables d'atteindre des vitesses de pointe hallucinantes. Leur rôle principal est d'empêcher les cibles ennemies de fuir en paralysant leur warp pour que le reste de la flotte ait le temps de se mettre en position. Pour survivre (parce que bizarrement, les vaisseaux paralysés ont tendance à vouloir leur tirer dessus), ils comptent sur leur rapidité. En orbitant à pleine vitesse autour de leur cible, ils empêchent son logiciel de tracking de les locker et de leur tirer dessus correctement. On appelle ça du speed tanking ou du "arg ça va trop vite je vais gerbeuuuaarg". A noter que certains joueurs s'amuse à organiser des courses d'interceptors avec prix à la clé.



■ **Electronic Warfare** : Vaisseaux de soutien spécialisés dans la paralysie des systèmes électroniques. Ils peuvent, au choix, empêcher leur adversaire de locker leur cible et donc de tirer, ralentir leur vitesse de ciblage pour diminuer leur puissance de feu voire les "peindre", c'est-à-dire augmenter leur "signature", pour permettre à leurs alliés de les cibler plus rapidement et plus efficacement (plus la signature d'un vaisseau est importante plus il est facile de lui faire pioupiou dessus).

■ **Freighter/Jump Freighter** : Les rouliers de l'espace ! A bord de vaisseaux aux soutes gigantesques, ils se baladent de station en station pour acheter des stocks entiers de marchandises qu'ils iront revendre plus cher dans les systèmes voisins. Les jump freighter sont la version haut de gamme des vaisseaux de transport classiques. En plus d'avoir des soutes encore plus monstrueuses, capables de contenir des dizaines de frégates et autres croiseurs, ils se déplacent de système en système non pas via les Stargates (trop petites) mais via les champs cynorals. Ces champs cyno sont posés par d'autres joueurs et permettent aux Jump Freighters de sauter plusieurs systèmes à la fois ce qui est bien pratique pour transporter en grosse quantité du matériel d'un système haute sécurité vers un système basse sécurité sans tomber dans un guet-apens à une Gate (ce qui arrive 99.9% du temps).



bat singulier, les débutants ont peu de chances de survie, tout est fait pour que même les gros noobs soient utiles (voire parfois indispensables) dans une flotte et ce grâce à plusieurs particularités :

- Les flottes n'ont pas de limite de taille contrairement aux "raids" des autres jeux, du coup, y inclure un débutant même avec un vaisseau pourrave et un DPS de moule anémique n'est absolument pas pénalisant. Chaque "piou piou" compte !

- Les gros vaisseaux ont du mal à cibler et tirer sur les cibles plus petites et rapides qu'eux. Pendant les affrontements entre flottes, vous ne serez donc pas nécessairement la priorité des gros Battlecruisers.

- Toutes les flottes, même les plus avancées, ont toujours besoin de 1 à 2 scouts (un devant et un derrière pour encore plus de plaisir) et de tacklers/intercepteurs. Ça tombe bien puisque ces deux rôles peuvent se skiller relativement rapidement. Le tackler/interceptor est un peu l'équivalent du mioche qui s'agrippe à la jambe de quelqu'un pour l'empêcher d'avancer pendant que ses potes le tapent. Votre mission sera de "clouer" les cibles ennemies en paralysant leur moteur warp. Même pas besoin de tirer un seul coup de feu, vos 25 potes en Battleships de la mort armés d'ogives thermonucléaires s'en chargeront en rigolant grassement.



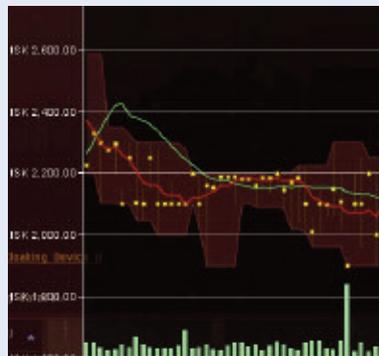
- Le système de skill n'est pas conçu comme une grande ligne droite mais comme un arbre à branches multiples ce qui permet, même à un débutant, de rattraper rapidement, voire de surpasser un vétéran s'il se spécialise dans un domaine en particulier. Au final, les vété-

## EVE PÔLE EMPLOI (3/3)



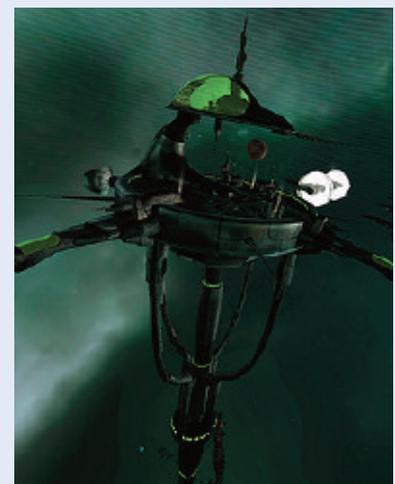
- **Snipers** : Ce n'est pas une classe de vaisseau en soi mais plus une "orientation des compétences". L'idée est de booster sa distance d'attaque de façon à être hors de portée de son adversaire tout en pouvant lui apprendre la natation synchronisée dans le vide sidéral en deux trois tirs dans la face. Là où les vaisseaux de base sont généralement capables de viser/tirer à 50/60km de distance, le sniper peut repousser cette limite aux alentours de 200 voire 300km (de mémoire), ce qui revient à shooter un mec à Paris confortablement installé à Dijon !!

- **Indus/R&D** : La plupart de l'équipement et des vaisseaux du jeu sont produits par les joueurs eux-mêmes. Les industriels peuvent ainsi fabriquer plusieurs centaines de vaisseaux par jour pour peu qu'ils aient les infrastructures, le minerai nécessaire et des plans à jour. Les "chercheurs", eux, conçoivent les plans qu'utilisent les industriels pour produire leur matos. Ces plans ayant un nombre de charges limité, cela peut s'avérer un commerce très rentable si vous vous spécialisez dans une voie peu usitée. Ces deux spécialisations ne sont pas les plus simples pour un joueur débutant puisqu'il faut investir beaucoup au début pour espérer gagner de l'argent à la fin.



- **Trader** : La carrière potentiellement la plus lucrative pour peu que vous ayez la fibre commerciale, de la patience et quelques connaissances des objets les plus vendus/utilisés du jeu. Le but est simple, il faut s'installer dans une station très fréquentée, acheter à bas prix des objets pour les revendre quelques temps plus tard avec une plus-value. Même si cela semble être une activité pacifique, le monde du trading dans EVE est au moins aussi violent que le PVP classique avec des concurrents qui n'hésitent pas à massacrer leurs prix pour étouffer la concurrence voire à surenchérir de 0.01 ISK sur les offres rien que pour être mesquins !!

- **POS Manager** : Dans EVE, les joueurs (ou du moins les corporations/alliances vu le prix du matos) peuvent installer leurs propres stations spatiales (POS pour "Player Owned Structure") et celles-ci sont gérées par un POS Manager. Son rôle est à la fois d'assurer la défense du bâtiment, de garantir son approvisionnement constant en carburant et de se la péter grave dans un super fauteuil en cuir en beuglant "I run this shit biôtch !!". Par contre, en tant que débutant, n'espérez pas remplir ce rôle avant un bon bout de temps et pas mal de skills.



Et j'en oublie sûrement beaucoup !

rans ne seront pas nécessairement plus "forts/overskilled" que vous, juste plus polyvalents.

**6 – Les M dans MMO ne sont pas là uniquement pour faire beau**

EVE Online tourne sur un seul et unique serveur pour le monde entier ce qui veut dire qu'en théorie, tous les joueurs peuvent se retrouver en même temps dans le même système (dans la pratique le serveur se planterait un pieu dans le cœur avant de se décapiter et d'immoler son cadavre par le feu si on s'amuse à faire ça). Mine de rien, à l'ère des MMO tellement bardés d'instanciations et de donjons à 4 pelos qu'ils devraient s'appeler des MO, le fait d'avoir l'impression de faire partie d'un seul et même univers persistant est un vrai plus.

Pour ne rien gâcher, comme le serveur est international, il y a de l'action à toute heure. Certains systèmes sont par exemple dominés par les Japonais la nuit et par les Allemands le jour. On croise des Russes qui s'associent avec des Espagnols pour tabasser des Nord-Coréens qui de toute façon ne devraient pas être là vu qu'ils n'ont pas internet !!! Bref, ça bouge, c'est multiculturel et il ne manque plus que "Save the world" de Mickael Jackson en musique de fond pour faire chialer des licornes !!

**7 – Le jeu est entre les mains des joueurs**

Contrairement à ses petits camarades,



EVE Online a été conçu comme un gigantesque bac à sable galactique et non comme une série de défis (raids/donjons) à réaliser en groupe et dans l'ordre. Grâce à cette différence fondamentale, les développeurs ont pu se permettre de laisser une très grande marge de liberté aux joueurs et c'est cette liberté qui fait toute la richesse du jeu.

Les exemples sont nombreux mais les plus emblématiques sont :

■ **L'économie** : A part quelques objets de base et les skillbooks, quasiment toute l'économie du jeu est entretenue

et gérée par les joueurs. Ainsi, la grosse majorité des vaisseaux et l'équipement qui va avec sont produits par des joueurs qui utilisent comme matière première les minerais récoltés par d'autres joueurs. Résultat, l'ensemble est tellement cohérent qu'il donne l'impression d'être face à une version miniature de notre système économique.

■ **Le PVP est possible absolument partout** dans le jeu pour peu que l'on soit prêt à en payer le prix. L'univers est ainsi séparé en niveaux de sécurité, le "high sec" ou "empire", le "low sec" et le "0.0". En secteur Empire, si un joueur shoote un autre joueur alors que leurs corporations n'ont pas de déclaration de guerre valide, la police galactique (CONCORD) intervient et pulvérise la face de l'agresseur en quelques secondes. Malheureusement pour la pauvre victime, comme dans la réalité, la police n'arrive pas toujours à temps. Ce système de protection ne garantit donc pas la sécurité absolue et si vous transportez des chargements qui valent un œil, certains pirates n'hésitent pas à faire des attentats suicides pour récupérer votre chargement. Attention cependant, à force d'agresser des joueurs en "high sec", certains joueurs sont carrément interdits de séjour et CONCORD leur tire dessus à vue, être pirate, ça se mérite. En low-sec, la sécurité est moins drastique puisqu'elle n'est assurée qu'en orbite des Stargates et des stations. Si vous vous faites violer au détour d'un champ d'astéroïde c'est pour votre pomme ! Et enfin...





■ **Le 0.0** : A mon sens le véritable cœur du jeu. Le 0.0 désigne tous les systèmes sans aucune sécurité. Là-bas, c'est la loi du plus fort et y shooter quelqu'un n'a aucune conséquence. Résultat, ces zones sont les plus dangereuses du jeu mais aussi les plus riches car, en contrepartie, ces secteurs sont les seuls dans lesquels les joueurs peuvent bâtir leurs propres stations. Il en résulte un microcosme de corporations qui s'allient ou se trahissent pour le contrôle de systèmes entiers. Il y a de l'action à toute heure, on meurt beaucoup, on apprend beaucoup (surtout la paranoïa) et même si cela paraît totalement suicidaire, j'invite tous les nouveaux joueurs à venir y vivre aussi rapidement que possible car c'est là que le jeu se révèle vraiment.

Bien sûr, cette liberté a un prix, celle de n'avoir aucun garde-fou vous empêchant de faire une grosse bêtise. Mais bon, comme dirait le dealer de mon immeuble, "A vaincre sans péril franchement ça fé grav yèch sa race tavu !".

## 8 – Un jeu pas si cher que ça au final

C'est vrai, le coût de l'abonnement mensuel à EVE Online est parmi les plus élevés du genre (14.95€) mais c'est sans compter sur plein de détails qui adoucissent la facture. Ainsi, les formules trimestrielles et semestrielles diminuent la douloureuse en faisant tomber le mois d'abonnement à 12.95€ et 11.95€.

Autre point important, si vous chopez le

jeu directement en ligne, vous ne payez que 5€ votre clé CD, là où d'autres jeux vous demandent de raquer 50€ la boîte avant même d'avoir le droit de cracher vos sous chaque mois ! Pour les add-ons c'est la même chose, depuis ses 6 ans d'existence, CCP, le développeur du jeu, n'a jamais fait payer aucune mise à jour

ni aucun gros add-on, qui sortent pourtant à un rythme très régulier (un tous les 6 mois) et étoffent de façon conséquente le jeu.

Cerise sur le space cake, dans le jeu vous pouvez acheter un PLEX qui vous donne droit à 30 jours de jeu supplémentaires. Donc, en théorie, si vous gagnez suffisamment de brouzoufs ingame, vous pouvez jouer totalement gratuitement ! Ces PLEX coûtent la modique somme de 336 millions d'ISK en moyenne, somme qui n'est pas si insurmontable que ça si vous vous lancez dans le trading.

## 9 - Très peu de kikoos/kevins

Sûrement le point le plus appréciable pour tous les joueurs ayant un jour ou l'autre tâté WoW.

La difficulté et l'austérité d'EVE Online sont des barrières très efficaces contre tous les gros kikoos du monde des MMO. Généralement, leur élimination est rapide et sans douleur et ressemble souvent à ça :

*"Olol lé zami ! Comen je fé pour conduire un super destroyé de la mor ! G k1 peti*

## ENVIE DE TESTER SANS TROP RAQUER ?

Parce qu'on peut être pété de thune et rester une grosse radasse, la plupart d'entre vous n'ont probablement pas envie de lâcher leur argent durement volé à la sueur du front d'un petit vieux pour un jeu auquel ils n'accrocheront peut-être pas. Heureusement, les gentils développeurs ont prévu le coup et vous pouvez tester le jeu gratuitement et sans lâcher votre numéro de carte bleue pendant 14 jours.

Cette durée de 14 jours peut être étendue à 21 jours grâce au parrainage d'un joueur ingame donc, si vous n'avez pas d'amis (c'est votre droit), passez sur le forum du magazine, un topic EVE Online a été spécialement ouvert pour s'échanger des invitations, des astuces et pour déterminer qui a les plus gros lasers !



*vaïssou pouri, c injuste, je jou pourtan depuis 2 minutes ! é il son ou lé PNJ ki done dé ketes ? Je voa pa de point d'exclamation, lol mdr xD !!1"* suivi d'un ragequit quand ils se rendent compte que s'ils veulent jouer correctement ils doivent lire le tutoriel. LIRE !! Vous vous rendez compte ! "Vazy, on né pa à lécol, lol !".

Grâce à cette épuration naturelle, l'ambiance globale du jeu est très mature, on croise peu de phrases qui puent le SMS de la bouche et si vous posez des questions pertinentes vous recevez généralement une réponse pertinente. Bon, bien sûr, je ne dis pas qu'il n'y a pas deux trois pinpins qui traînent par-ci par-là mais autant WoW est une réserve naturelle à blaireaux, autant sur EVE, la WWF et PETA font pression pour sauver ce noble animal en voie de disparition !!

**Conclusage**

Je sais que le charme irrésistible de ma prose vous oblige à me lire attentivement jusqu'au bout (fayots) mais vous allez me faire le plaisir de lâcher ce magazine et venir froisser de la tôle dans l'espace ! Si j'entends autre chose que des "chef oui chef" je vous briserais les genoux à coups de boule bande de noobs ! Ici c'est la guerre, vous n'êtes que des chiures de Minmatar, des sousmerdes lyophilisées mais je vais faire de vous des armes affûtées et avides de sang !!!1 ■

**CerberusXt**



**QUELQUES PARTICULARITÉS QUI PEUVENT REFROIDIR À CONNAÎTRE AVANT DE COMMENCER**



EVE Online est un excellent jeu mais qui ne conviendra pas à tout le monde alors, avant de commencer à le télédownloader, voici une liste des éléments qui peuvent se révéler chiant (ou "rédhibitoires" pour faire genre "j'ai bouffé tellement de dico que maintenant j'ai une gastro verbale !!!") :

- C'est un jeu qui demande énormément de patience. Le système de skills est relativement lent et il faut parfois ronger son frein pendant plusieurs semaines avant de monter dans le vaisseau de ses rêves. Les flottes elles-mêmes testeront votre zenitude avec des traques de cible parfois longues et infructueuses. Comme l'univers du jeu est particulièrement grand, les voyages d'un système à un autre sont nombreux et souvent longs. Si vous n'appréciez pas la SF et la contemplation, cela peut s'avérer gonflant. Dans le cas contraire, cela fait partie intégrante du charme inexplicable de ce jeu.
- C'est un jeu "bac à sable", personne ne vous donne d'objectif et il n'y a pas de "raid" particulier à effectuer pour récupérer de l'équipement. Chacun doit trouver sa propre voie, ses propres missions et buts. A mon sens c'est une des grandes forces du jeu, pour d'autres, un défaut pénible.
- L'unique serveur international implique beaucoup d'anglais (l'interface du jeu n'est pour l'instant traduite qu'en allemand et en russe) et si vous avez de grosses lacunes dans cette langue cela peut s'avérer compliqué. Cela dit, pas la peine non plus d'avoir bouffé le prince Charles pour s'en sortir, les termes techniques se répètent et vous pouvez apaiser la douleur en intégrant une des nombreuses corporations francophones qui pratiquent la langue de Franck Dubosc.
- Le PVE est en retrait, voire même carrément chiant (quoique cela risque de changer avec le nouvel add-on et l'invasion Sansha vu que l'IA reproduit les flottes de joueurs humains pour mettre du piment). Une bonne partie des joueurs n'enchaînent les missions filées par des PNJ que pour financer leurs vaisseaux de PVP. Mais bon, en même temps, jouer à EVE et ne pas faire de PVP c'est un peu comme se payer une escort girl et se contenter de lui faire la conversation, ça n'a pas de sens !!
- Tout se joue à la souris ! EVE Online n'est pas un jeu de shoot spatial mais une "simulation" spatiale à la sauce stratégie/tactique. Si vous cherchez de l'action virovolante au joystick, vous risquez d'être déçus.
- Le jeu est rude et protège très peu les joueurs de leur propre inattention/stupidité, résultat, que l'on soit en 0.0 ou, dans une bien moindre mesure, en high sec, il faut développer une paranoïa constante et ne rien considérer comme acquis sous peine de devoir prendre très rapidement des cours d'apnée spatiale. Si vous êtes du genre à ragequit au moindre pet de travers, ce jeu n'est pas pour vous.

POUR COLLER AU THÈME DE L'ARGENT DE CE MOIS-CI, L'ÉQUIPE A DÉCIDÉ DE TESTER LE JEU RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE GROSSES PÉPÈTES, J'AI NOMMÉ "CALL OF DUTY, BLACK OPS"

OUAI, MAIS J'AI PAS ENVIE DE ME LE TAPER CE JEU DE MERDE...

SUFFIT DE DEMANDER À CES FAINÉANTS DE RÉDACTEURS, ILS PEUVENT BIEN FAIREÇA, DÉJÀ QU'ILS EN BRANLENT PAS UNE !

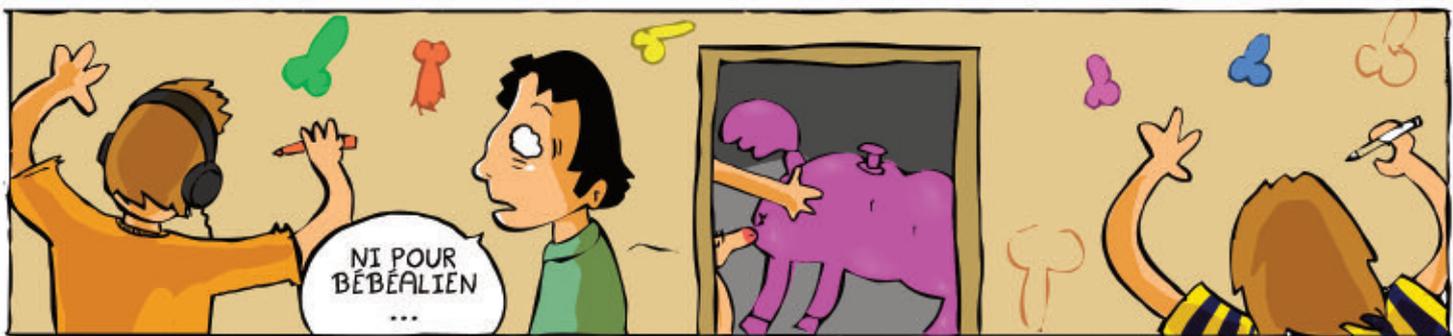


MOUI, DRAXX ET MISTER EGG : MAUVAISE IDÉE...



ÇA NE SERA PAS POUR JENRATHY NON PLUS...

WOW M'A TUER



NI POUR BÉBÉALIEN ...



ON VA VOIR DU CÔTÉ DES NOUVEAUX, ILS SONT PLUS MOTIVÉS LES PETITS JEUNES !



OK, JE VAIS JAMAIS Y ARRIVER IL RESTE LES GAMERS DE SERVICE...



VRAIMENT TOUS DES CONS ! SI C'EST COMME ÇA, C'EST MOI QUI VAIS LE TESTER CE JEU !



FINALEMENT...

QUEL THÈME DE MERDE, L'ARGENT !

FAP ! FAP ! FAP !

LE THÈME GIRLY, C'EST VACHÈMENT MIEUX !



# Dossier Tron Tercera parte

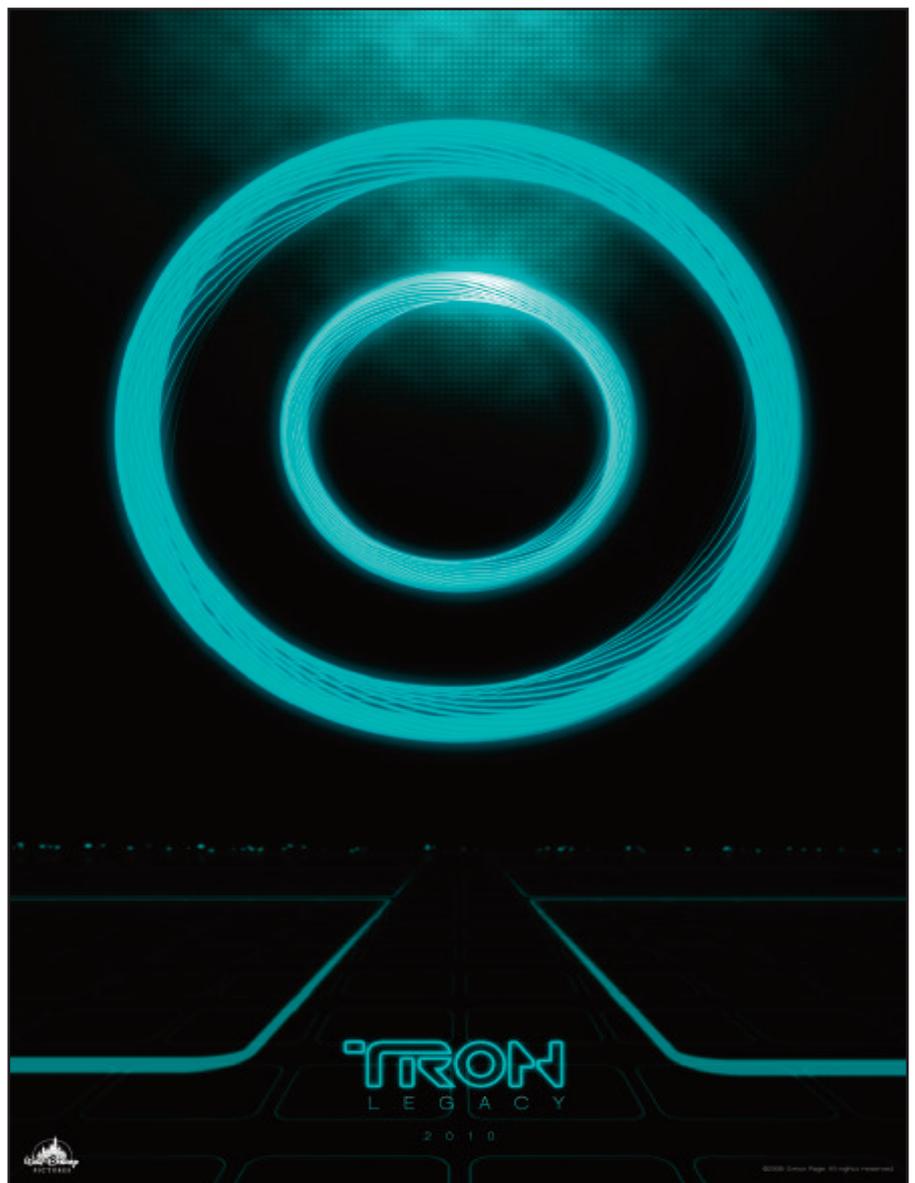
La machine Disney se remet en marche !

Disney se sent mieux. Les films de Pixar battent des records au box office et rapportent plein de pognon (sauf 1001 pattes qui se fait dépasser par Zelda 64). L'association de Mickey avec Square pour passer au mixer Final Fantasy avec ses films marchent pas mal non plus. Et cerise sur le gâteau : absorption de Pixar !

C'est en pensant à tout ceci qu'un gars de la direction artistique de la boîte décida de prendre une pause bien méritée et de se faire une petite partie de Kingdom Hearts 2. Lors du passage où le groupe se trouve dans l'univers de Tron, notre joueur laisse tomber sa manette au sol et s'écrie : *"Sainte mère de Dieu ! Qu'est-ce donc que cela ? Saperlotte, ne ternirions-nous point une idée à propos d'un spectacle cinématographique ? Serait-ce possible que dans mon fort intérieur, j'eu d'une manière fulgurante la vision d'une séquelle à ce que fût cet ancien conte ?"* Ces propos sont rigoureusement authentique, je vous rappelle que la scène se passe aux États-Unis. Heureusement pour vous, comme je suis bilingue, voici ce que cela donne : *"Whoa putaing trop de la balle ! Faut faire une suite au ciné !"*

C'est le cœur joyeux et le pas léger que notre dirlo artistique va voir les autres et fait valider son idée. Tron aura sa suite ! C'est alors que toute la machinerie de Disney se met en branle et repart à l'unisson sur les terres de Tron.

Tout d'abord (et vous n'allez pas me croire), il faut plancher sur le scénario ! Eh oui pour faire un come back il faut



toujours avoir une histoire ! On décide de prendre comme réalisateur un p'tit gars du nom de Joseph Kosinski. C'est un pro des images de synthèse et des effets spéciaux. Et il commence à se mettre à la réalisation (il avait fait des bandes an-

nonces avant). Disney appelle Brian Klugman et Lee Sternthal en 2005 pour former l'équipe de scénaristes. Steven Lisberger entre aussi dans l'équipe car il est aussi producteur et papa de Tron après tout.

Nos joyeux drilles se mettent au boulot. Il faut trouver une autre histoire car la suite que Steven avait imaginé durant les années 80 a été utilisée pour le jeu Tron 2.0 (notons également que c'est LUI qui a écrit le scénario de ce jeu).

Le problème majeur est qu'il semble y avoir deux héros à puissance égale. Selon le titre, le héros est le programme Tron. Mais selon l'histoire du film, il semble plus que ce soit Flynn, car il est le seul être humain qui entre dans le monde des ordinateurs. Difficile choix qui avait été simplifié pour le jeu vidéo. En effet pour contre-balancer Flynn (qui est nommé mais qui n'apparaît pas) l'histoire de 2.0 était tournée vers Alan et son fils Jet. Comme si après avoir bien vu une face d'une pièce de monnaie, on la tourne pour observer l'autre. Il faut donc redéfinir qui sera le véritable héros. Après pas mal de recherches et de hot-dogs, l'équipe patauge. Leur plus gros souci est que nos acteurs de 1982 sont toujours vivants ... mais ont bien vieillis ! Et puis soudain la solution miracle arrive ! Et si on s'inspirait des personnages du jeu vidéo mais qu'on inverserait les relations ?

Il faut partir du postulat de départ, des canons de la sainte bible Disney : le héros doit être un jeune beau gosse pour que les gens puissent l'identifier facilement (ou s'y identifier, c'est selon). Vous ajoutez aussi la babe qui doit être bonne ... BELLE, jeune etc. Donc nos lascars Bridges et Boxleitner ne correspondent plus aux critères. Steven Lisberger s'écrie alors : "Saviez-vous que pour que pour mon conte vidéo ludique Tron 2.0,

## PETIT RAPPEL HISTORIQUE



Pixar à ses débuts avait signé avec Disney un contrat de plusieurs films en full 3D contre pas mal de fric (l'autre partie est sponsorisée par Steve Jobs, le mec à la pomme). Vous le savez autant que moi, leurs films ont fait un tabac incroyable ! Pixar sentant qu'il pouvait y arriver seul a attendu la fin du contrat pour ensuite voler de ses propres ailes. Disney pourtant leur propose un renouvellement de contrat pour d'autres films, ce que refuse poliment Pixar qui va pouvoir faire vraiment tout ce qu'il veut sans être lié à une charte (et une façon de concevoir leurs histoires)...

Et au bout de 6 mois : Pixar est sur le point de faire faillite (car mine de rien ça coûte TRÈS cher de faire de la 3D). Disney, en bon prince (lolz), rachète donc la boîte, avec une somme bien inférieure à celle proposée 6 mois plus tôt ! Cela s'appelle faire un beau coup à la HV !

*j'avais créé comme jeune éphèbe le fils de mon personnage Alan Bradley ?" (oui Steven a un langage un peu plus cru que la moyenne américaine).*

Et là tout s'enchaîne ! Le héros de ce prochain film sera le fils de Kevin Flynn : Sam ! Mais si on parle du fils, on peut alors faire apparaître son père ! Et aussi son meilleur pote Alan ! Et qui plus est, vu que cela se passe plus tard, leur

vieillesse va encore plus servir ! Ouais super mega top cool ! Le scénario avance et il prend beaucoup de volume !

Mais bon, faut pas déconner non plus ! Les premiers tests se font avec une nouvelle caméra Pace 3D fusion system (qui permet de tourner en 3D relief ou "vision 3D") et on en fait une sorte de petit teaser. Un footage plutôt, ce qui signifie que cela n'entre pas forcément dans le produit final, c'est-à-dire le film. Grâce à cela on a une vision un peu plus concrète du projet, ce qui met quelque chose sous la dent des huiles de Disney. De plus, il faut aussi prévenir le public du futur retour de Tron au cinéma. Il y a eu quelques spéculations sur le fait que ce soit Pixar qui fasse le film, mais ces buzz n'ont pas eu d'écho (y avait déjà des rumeurs sur une suite en 1990). C'est lors de la Comic-Con (pour convention) de San Diego en 2008 que la bonne nouvelle arriva. Pour ceux qui ne savent pas, la Comic-Con a été créée en 1970, dont le but était de présenter les prochains comics qui allaient paraître. Puis cela s'est étendu à la culture Pop en général avec le cinéma, les BD européennes ou la manga (oui, normalement c'est féminin), avec d'autres genres comme la science fiction ou l'heroic fantasy ou encore l'horreur ...



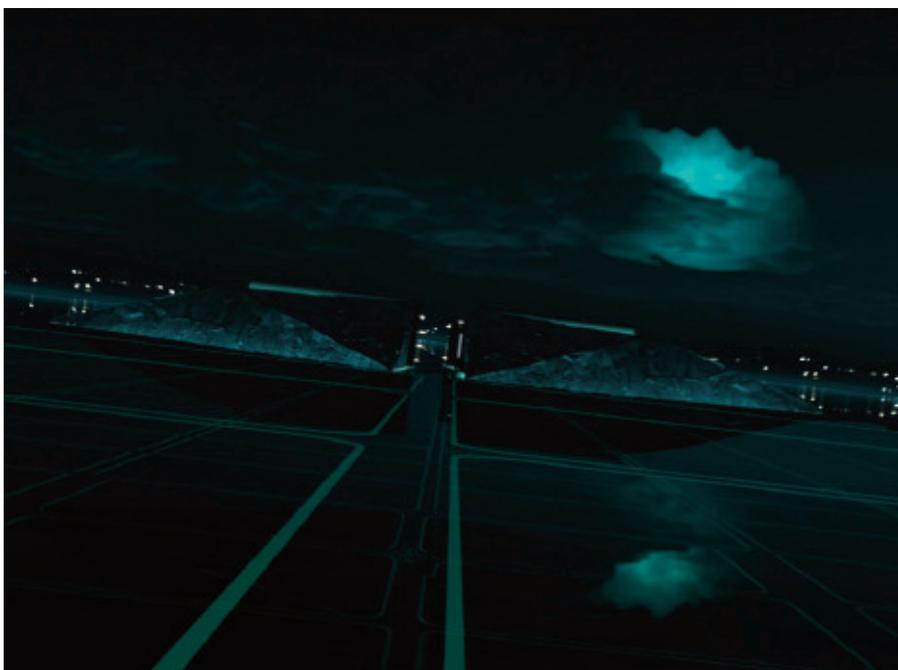
Donc en juillet 2008 les visiteurs de la Comic-Con virent comme surprise ce teaser. Des nuages pixelisés rectangles dans le ciel, la foudre passe, une ville futuriste au loin mais sur des plaques de verre ... Un personnage casqué apparaît qui semble fuir quelque chose. Son costume est éclairé de lignes néon bleu ... et soudain une lumière le force à courir et à "monter" sur un lightcycle. S'ensuit une course avec un adversaire jaune ! La poursuite fait rage ! Un vieil homme dans un appartement blanc encastré dans une falaise observe. Le bleu semble semer le jaune, mais soudain celui-ci arrive à faire exploser le lightcycle du programme bleu sans le tuer ! À terre celui-ci se met à crier "It's just a game !" (Diantre ! Ceci n'est qu'un jeu, badin !)

Le personnage jaune révèle son visage et dit : "Not anymore." (Morbleu, cela n'est assurément plus le cas). Et un titre s'allume petit à petit comme de vrai néon révélant "Tr2n", avant de disparaître, laissant le "2" s'évanouir en dernier. La foule qui assiste à cette projection applaudit à tout rompre. C'est sûr et certain. Il va y avoir une suite !

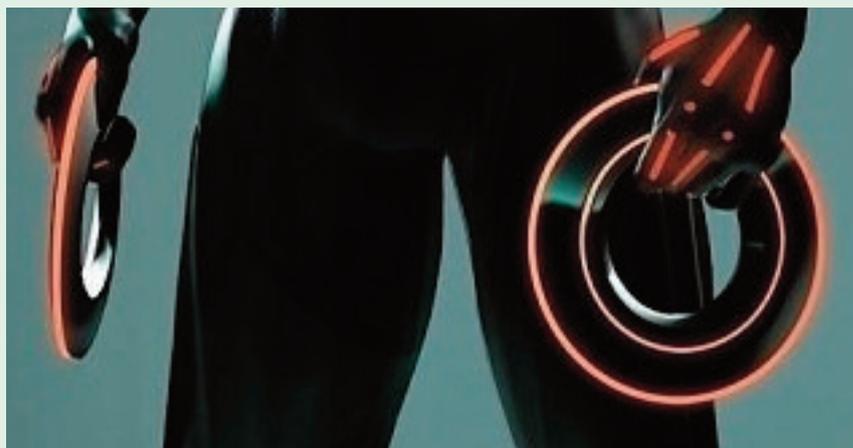
### Petite analyse du teaser

Je vous propose une vidéo amateur où on voit pas grand-chose mais qui donne une idée de l'ambiance de la comic-con : <http://www.youtube.com/watch?v=DPGWYAUf3v4>

Plus tard la vidéo sera diffusée sur internet avec bien entendu une meilleure qualité, mais également quelques changements graphiques et surtout son titre: <http://www.youtube.com/watch?v=VpfVpwTfAb0>



## LE CHAKRAM



Le chakram est une arme indienne, la fierté de leur armée. Il s'agit d'une sorte d'anneau de la taille d'un frisbee dont la particularité est d'être aussi coupant qu'un rasoir ! Il est évident de dire que sa maîtrise est difficile. C'est une arme aérodynamique de jet, dont le vent même peut avoir des difficultés à la dévier. Vous imaginez que cela peut faire facilement du dégât. En revanche c'est pas un boomerang, cela ne revient pas au lanceur (contrairement à secret of mana et le boomerang de l'elfe amélioré par des sphère d'arme).

A ce moment là, personne n'était sûr et certain que le film était déjà en production. Ce qui était sûr c'est que la suite était confirmée, et avec Bridges ! Il est difficile d'identifier l'acteur bleu, quant au jaune, son casque est teinté jusqu'à la fin du court métrage. En revanche Les costumes sont plus "cuir" ce qui pourrait sous entendre une influence de Matrix. Qu'importe car la scène de construction numérique en 3D du lightcycle est incroyablement belle ! La course poursuite est bien ficelée car elle permet également de voir des décors (en verre), le tout saupoudré d'un Flynn/Bridges qui observe de loin.

La chose la plus étrange et qui m'a un peu peiné à ma première vision était le fait que les motos ne tournent plus à 90° mais suivent bien des courbes plus réalistes. Il y a tout de même le mur de couleur qui laisse sous entendre sa fonction. Mais ce qui m'a surtout fait sursauter était le crash ! Visuellement très beau avec le classique ralentissement pour voir l'acteur se débattre et les particules de la moto s'éparpiller derrière, y a un détail qui m'a sauté aux yeux : le programme bleu ne meurt pas ! Dans le film de 82, le crash signifiait la mort alors que là il est projeté à terre et le programme jaune doit l'effacer à la main. Il y a une certaine évolution.

Bon il est vrai qu'en 82 tout les effets spéciaux n'étaient pas possibles, comme faire apparaître la tête du pilote sur sa moto lors des scènes en perspective (d'où le cockpit du lightcycle, petite passe graphique pour camoufler la chose). Dans cette optique, il est normal que l'explosion (plus simple à créer) sous entend tout de suite la mort du pilote. La révolution technologique continue de tourner, permettant bien plus de choses pour le cinéma. D'où le fait que le pilote est éjecté de son bolide, d'où également les courbes des murs plutôt que des angles droits. Pour cela j'avais pensé aussi que le monde de Tron avait évolué au niveau de ses codes, de sa programmation, donc également de "sa physique" (on y reviendra plus tard). C'est triste de perdre cette idée de virage 90°,



mais il faut aussi changer un peu.

Le final du teaser est aussi très intéressant. Bridges en vieil homme avec ses rides et une barbe blanche, porte aussi un costume blanc un peu baba cool dans un appartement tout illuminé de blanc. Je vois une petite référence à "2001 l'odyssée de l'espace". On peut penser par les codes classiques que le blanc étant le bien, il représente une force positive (le gentil, wesh !), mais reclus dans la falaise ou la montagne, il est impuissant face à la scène qu'il regarde. Le programme jaune sort un disque incroyable qui fait penser à une sorte de chakram numérique avec évidemment son propre effet néon.

Et là, le casque du personnage jaune lâche sa teinte et laisse apparaître son visage ! Vous allez me dire que je ne suis pas physionomiste, mais au début j'ai cru qu'il s'agissait de Dillinger (faut dire que Warner est toujours vivant), mais en observant de plus près, il s'agit de Bridges (en plus jeune quand même) ! Cela sous entend alors par sa couleur que c'est Clu ! Mais alors pourquoi il efface le programme bleu ? Serait-il devenu le méchant ?

Disney est content de la réussite du teaser sur les visiteurs de la convention ! Les fans sont là et ils veulent la suite ! Il n'y a qu'une chose à faire : poursuivre le chantier !

### Les canons : Errare humanum est

"Les canons ? Comment ça les canons ? Y-a la guerre ? Où ça ? Quand, quoi, comment ?"

Non non non ! Ne vous méprenez pas, le mot canon désigne les références officielles, l'histoire canonique ! Ce qui est et reconnu dans l'histoire et dans l'univers de Tron et ce qui ne l'est pas en somme. Mais pourquoi je vous parle de cela ? Car une grande question s'est très vite posée par les fans : est-ce que l'histoire du prochain film tiendra compte de l'histoire du jeu vidéo 2.0 ? Est-ce qu'il y aura des références directes ? Des personnages du jeu comme Jet ? Est-ce qu'il y aura encore le mec pour demander du pop corn à Alan Bradley ? Y en avait un dans Tron, même dans 2.0, alors pourquoi pas ?

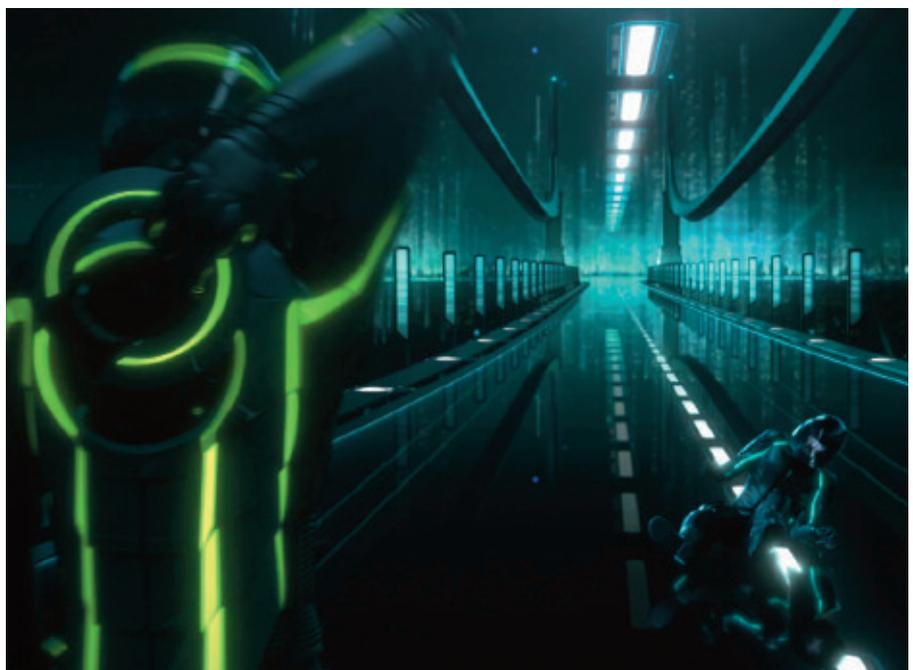
Et bien autant vous décevoir tout de suite : NON !

Tout ce que vous avez lu dans la partie

précédente du dossier sur le jeu 2.0 est à oublier pour le prochain film ! Cela a été décrété non canonique par les scénaristes. 2.0 est une sorte d'histoire parallèle, comme le dernier film Star Trek. C'est une bonne expérience de jeu vidéo, une belle histoire, mais qui n'a rien à voir avec le fil officiel.

J'ai été assez déstabilisé quand j'ai appris la nouvelle. Steven Lisberger, qui est pourtant le scénariste du jeu, a décidé (ou permis) de le laisser de côté pour construire quelque chose d'autre ? C'est quand même son bébé quelque part ! D'un autre côté, ne pas reprendre le fil du jeu permet beaucoup plus de possibilité pour une nouvelle histoire, car vous êtes liés à bien moins de contraintes. Et puis surtout, tout le monde n'a pas forcément joué à ce jeu. Cela permet aussi de faire évoluer la charte graphique.

Snif tout de même. Le comics qui a suivi 2.0 est évidemment à jeter aux oubliettes également, mais certains détails ont été gardés comme la couleur blanche pour les néons ou la salle d'arcade de Flynn abandonnée. Mais 2.0 a eu sa revanche, car énormément de choses ont été reprises du jeu pour Legacy. En premier lieu et comme cité au dessus : le fiston. Au lieu que ce soit le fils d'Alan (Jet), on a le fils de Kevin (Sam). Le super meilleur pote de l'autre devient le parrain du fiston héros. Flynn est le parrain de Jet dans 2.0, alors Alan sera le parrain de Sam dans Legacy. Vous voulez d'autres exemples ? Flynn disparaît mystérieusement dans 2.0, alors hop ! on récupère l'idée pour Legacy aussi. Aussi bien dans le jeu que dans le film, il y a

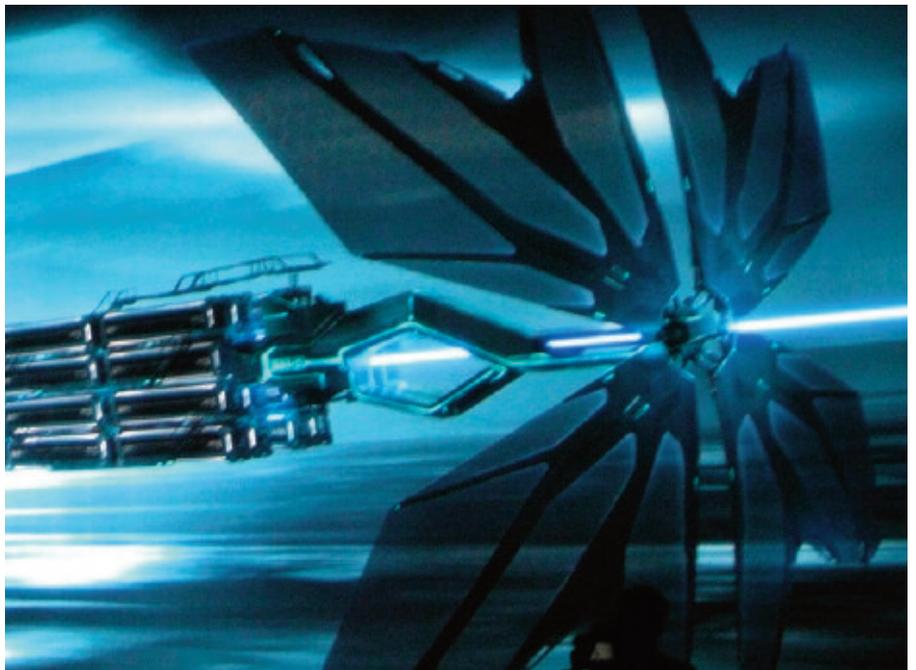


deux humains qui se trouvent dans l'ordinateur, père et fils ... et hop ! on fait pareil pour le prochain blockbuster. A noter en revanche que le sens change. Dans 2.0, Jet est numérisé avant Alan, et dans Legacy c'est Kevin avant Sam. Mercury se bat avec deux bâtons dans 2.0, et bien on en donne un à Quorra dans Legacy. Et le summum du summum : dans le jeu vous cherchez un moment l'héritage de Tron ... et bien pour le prochain film ... eh bah oui vous avez deviné, le titre ! 2.0 n'est pas canonique mais a fortement influencé le scénario de Legacy.

### La préparation marketing pour le film

Le film est tourné, les équipes de post-prod' et 3D effets spéciaux prennent le relais et bossent. Tout est gardé sous le sceau du secret, mais il faut quand même maintenir le suspense pour les futurs spectateurs. Il faut donner des infos pour le public au compte-goutte écosais. Bref, faut que le service marketing fasse son boulot : la pub etc. Il y a hélas un gros souci dont il faut s'occuper. En effet entre 82 et maintenant, 28 ans séparent les deux aventures. Que s'est-il passé entretemps ? Car bien entendu le monde réel et numérique ne s'est pas figé (tout ce que l'on sait est que Flynn disparaît mystérieusement en 1989).

C'est maintenant entré dans les mœurs : un blockbuster a forcément un jeu vidéo qui le suit à sa sortie. Mais il faut faire plus ! Il faut capter le plus de moutons ... EUH captiver des gens ! Qu'une solution : étoffer et raconter le background,



sans pour autant spoiler le film. Exercice difficile, non ? Donner sur le net petit à petit des infos est maintenant un classique. Même faire un blog sur l'évolution d'un projet est devenu banal. Il faut faire des choses plus percutantes ! Il faut maintenir en nourrissant la passion des fans. Et là Disney va faire fort : utiliser 3 supports précis : Un comic book, un jeu vidéo et surtout un ARG !

Si vous voyiez vos têtes ! C'est à se tordre de rire ! Non je ne suis pas fou, l'acronyme n'est pas l'onomatopée d'un mourant. C'est un Alternate Reality Game, ou bien jeu de réalité alternative. Vous ne pigez pas ? Ok je développe.

Ce n'est pas une nouvelle : les gens aiment s'amuser. Pour cela on a créé plu-

sieurs jeux au cours des siècles. De cartes, plateau etc. Il arrivait souvent qu'un jeu englobe tout les convives d'une soirée. Durant la renaissance, c'était souvent des joutes verbales, des traits d'esprit, langage précieux (ridicule ze film), questions/réponses ... Le tout pouvant être enrobé de poésie, théâtre, musique et j'en passe. Puis quand les sociétés ont évoluées, les soirées mondaines ou plus ténues se sont spécialisées elles aussi. Des jeux plus réfléchis et plus pointus. Le meilleur exemple est le jeu d'imitation mondain qui a inspiré Turing pour définir plus tard son "test" (en réalité c'est Arthur C. Clark, auteur de 2001 qui a parlé de test).

Vous ne connaissez pas Turing ? Et vous vous dites des geeks ? Non mais on croit rêver ! Alan Turing est l'un des plus brillants mathématiciens anglais, l'un des fondateurs de la science informatique. On lui doit beaucoup de théories. Notre homme se posait une question existentielle : "une machine peut-elle penser ?". Aha ? Je vous intéresse ! Tron s'inspire de lui car ce n'est pas éloigné de notre dossier (et puis le clin d'œil de Alan Turing et Alan Bradley était tellement évident). En somme Turing a beaucoup réfléchi et s'est inspiré d'un jeu d'imitation mondain pour illustrer son exercice : à l'insu des convives, un homme et une femme s'isolent dans deux pièces différentes. Les invités de la soirée ne peuvent communiquer avec eux que par des billets écrits, et encore quelqu'un les lisait pour ne pas voir les styles d'écriture. Le but était de découvrir qui était l'homme et qui était la femme sachant que le mâle se faisait passer pour un





membre de la gente féminine. En gros le but du public est de trouver par la sémantique qui est la vraie meuf et qui est le mec qui se prend pour une madame (clair que les homos avaient un bonus +50 en imitation à ce jeu).

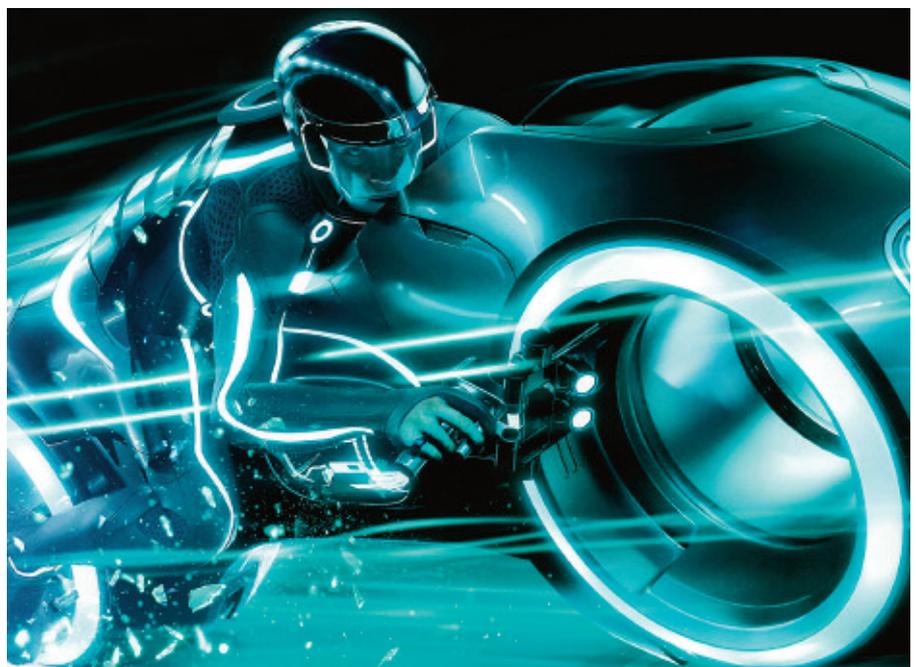
A l'aide de ce jeu, Turing a donc imaginé une situation analogue où un ordinateur tente de persuader à un homme qu'il est lui-même humain. Pour la petite histoire, Turing a trouvé une foule d'objections pour éviter les critiques sévères, dont surtout le sujet théologique, où la pensée serait générée par l'âme. Ors une machine n'en aurait pas, et donc ne ferait que la simuler. Il y aurait donc un moyen à un moment ou un autre de la piéger. Sachant qu'il vivait dans l'Angleterre puritaine des années 50, il avait intérêt à garder profil bas sur la religion. (mais selon le bouddhisme, les choses et les robots ont une âme donc ... oups on s'égare).

Pour revenir sur les jeux mondains, il y en a eu d'autres comme la chasse aux trésors ou encore grâce à l'influence de Madame Agatha Christie : les murder party ! Comme un jeu de rôle avec un côté théâtre, on simule une enquête policière autour d'un meurtre, où chaque participant endosse un rôle précis. Cela se passe dans un lieu réel. L'histoire est donc terriblement influencée par les actions des joueurs. L'aube des jeux de rôle sur table et grandeur nature se lève.

Vous avez fait la corrélation ? Un ARG est une sorte de jeu de rôle très grandeur nature. Notre monde réel sert de plate forme, de lieu de jeu, pour illustrer une

histoire différente, alternative et surtout fictive. Les américains semblent friands de ce genre de jeu. Cela s'est fortement développé durant les années 90 là-bas grâce à l'avancée internet : de fausses pubs, de faux sites web à découvrir, des codes à craquer pour connaître le (vrai) lieu où se rendre, des messages laissés sur votre téléphone comme des texto ou sur votre répondeur, des t-shirts avec un code caché... bref tout !

L'exemple le plus connu fut en 1999 autour du projet Blair Witch. L'histoire était tellement poussée, il y a eu de faux reportages sur Sci-Fi channel au point que des gens ont confondu réalité et fiction. D'autres ont crié au canular d'internet, alors que ce n'était qu'une sorte d'extension scénaristique du film pour im-



merger encore plus les fans. Il y a aussi eu pour le film I.A un ARG qui s'est fait autour d'un mystérieux meurtre. Pour l'élucider il fallait traquer sur plus d'une centaine de sites web des fragments d'information, trouver de fausses pubs qui vous menaient à d'autres informations etc. Pendant ce temps-là nous en France on préfère les chasses aux trésors avec un GPS.

Vous avez donc saisi : les scénaristes de Disney ont trouvé le moyen de dissoudre la longue histoire entre les deux films. L'avantage de créer tout cet effet marketing est qu'on peut étoffer le background des personnages, surtout Flynn et Bradley.

Le comic book s'appelle *Tron Betrayal* (trahison) en deux chapitres et retrace l'histoire de Flynn de 1982 à 1989 (une appli iPhone propose quelques planches en preview).

Le jeu vidéo *Tron Evolution* parle essentiellement des événements dans le monde numérique.

Comme je suis un nouveau rédacteur à 42, mon futur salaire ne sera indexé sur le prix du sucre que dans quinze ans. Dans ces conditions il m'est impossible d'acheter le jeu ou les bd en note de frais. Encore que peut être qu'un crédit auprès de Polo pour acheter *Betrayal* ? Mmmmh, non ! J'avais lu qu'il était conseillé de lire ce comics après avoir vu le film, mais faisons comme tout geek qui se respecte : cherchons les infos sur le net et plus précisément le net américain. Y a toutes les infos que l'on veut et carrément un wiki tron ! Mais comme il

est possible que des lecteurs ne veuillent pas être trop spoilés, je ne vais aborder que de manière succincte et globale les faits.

**Betrayal** : Comme nous le savons à la fin de Tron premier du nom, Flynn devient le PDG d'Encom (CEO en anglais). Il déménage la techno numérisation des labos dans une salle secrète de son vidéopalace (ah non salle d'arcade ! pardon). Il travaille seul sur ce monde virtuel pour en créer un jeu nouveau. Pour cela il a créé un nouveau Clu, soit Clu 2, sorte de copie de lui pour l'aider dans sa tâche. Il entre fréquemment dans le monde numérique pour aider son pote Tron et Clu à construire et diriger Tron City (n'oublions pas que Tron est le héros qui a détruit le MCP). À force de toucher aux codes de ce monde, une situation bizarre se déclenche : la grille des jeux génère elle-même des programmes. Elle encode de nouveaux personnages si vous préférez. Flynn est émerveillé et pense que c'est une nouvelle évolution du système. Il appelle ces programmes des ISO (algorithmes isomorphiques). Clu en revanche se méfie et les voit comme un danger potentiel, vu qu'ils ne sont pas programmés par des utilisateurs. Mais ce qui n'arrange rien ce sont les retours de Flynn dans le monde réel, ce qui équivaut à des mois ou des années dans le monde numérique (1 an réel vaut 50 ans cyberspace). Cela énerve beaucoup Clu. Mais Flynn doit diriger Encom, s'appuyant sur son grand ami Alan. Et puis il a son épouse Jordan Canas (une des architectes du bâtiment Encom) qui est enceinte du futur Sam (il naîtra en 83). La vie s'écoule comme elle peut, Flynn bos-



sant comme un fou pour Encom, pour ses livres, pour Tron City. Hélas Jordan meurt d'un accident en septembre 85, le laissant seul avec son fils. Durant ce temps, la situation va de mal en pis dans le monde numérique, où des attaques terroristes d'iso seraient menées contre des basics. Flynn et Tron mènent l'enquête et découvrent que Clu attise le feu par ses positions racistes (allégorie évidente de notre monde).

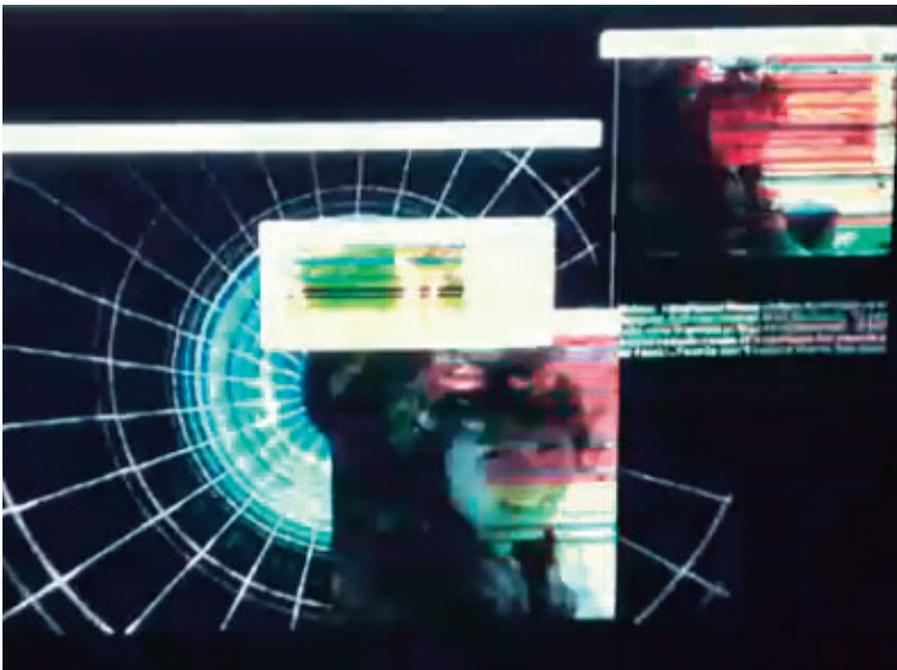
**Tron Evolution** : Flynn, pour protéger le système, a créé un anti virus spécial du nom de Anon (anonyme, pour faciliter l'immersion du joueur). Il sera amené à lutter contre un virus nommé Abraxas. Par ses yeux donc vous verrez les tensions politiques et les attentats qui mèneront au film Legacy. Tout commence

lors de l'assassinat de l'ambassadrice des ISO à Tron city durant une cérémonie.

Ces deux supports permettent d'étoffer drastiquement l'univers de Legacy. Hélas un nouveau souci s'ajoute à ces bonnes idées : le temps. Pour programmer un jeu, il en faut beaucoup ! Autant qu'un film. Et même si un comics se dessine un peu plus vite, il faut également du temps pour les coloristes, l'édition en masse et la diffusion. Dans ce cas là il n'y a qu'une chose à faire : sortir le comics bien avant pour faire patienter les fans... puis quelques jours avant le film, on sort le jeu vidéo pour laisser saliver les moutons ! (bèèèè). Mais entretemps ? Comment faire pour maintenir la fanatisme... euuuh ... la passion des fans ? L'ARG.



Tout commence vers le 21 juillet 2009 aux Etats-Unis. Plusieurs webmasters de site sur le cinéma reçurent une étrange lettre. Elle contenait juste deux jetons de la salle d'arcade de Flynn et une clef USB avec un gif animé représentant des codes CSS. En cherchant un peu, nos joueurs cassent le code en assemblant 4 animations et découvrent une drôle d'URL : Flynnlives.com. C'est le site d'une organisation (fictive) qui croit que Kevin Flynn est toujours vivant, et qu'il se trouve quelque part avec hélas aucun moyen de communiquer directement. En le fouillant un peu on découvre beaucoup de détails sur eux tels qu'un historique de l'organisation. À l'origine, ceux-là sont les membres d'un groupe usenet qui se sont rencontrés en 1992 à Dayton dans l'Ohio. Leur but : trouver Flynn (disparu depuis 89), donc trouver des informa-



tions susceptibles de les aider. Sam le fiston est un ami du groupe. Ce qui est étrange est qu'une petite araignée sur le site donne un countdown qui s'arrête le 23 juillet à 21h30. En fouillant dans les termes d'utilisation, le surfeur découvre une vraie adresse à San Diego (Californie). C'est en réalité une des salles de la Comic-con 2009, décorée comme la salle d'arcade de Flynn. On y trouve plusieurs jeux comme le classique Pac Man, Joust, After Burner ou encore de nouvelles bornes "néo rétro" de Space Paranoid en 3D ... tout comme dans le film en fait ! Dans le fond de la salle on découvre surtout une borne toute seule du premier jeu Tron, avec au dessus de lui un néon éclairant "Home of Tron".

Et un moment durant la soirée (à 9h30) la borne de Tron pivote et révèle aux visiteurs un passage secret vers un couloir, décoré de plein de croquis d'un nouveau lightcycle ... et surtout d'une maquette grandeur nature de celle-ci !! <http://www.youtube.com/watch?v=4rrpx7-OYD0>

Ça y est c'est lancé ! Vous avez donc compris, par le biais de ce faux site, Disney va donner petit à petit des informations entre le premier et le nouveau film. On y trouve de tout : des articles sur la disparition mystérieuse de Flynn, des notes et des couvertures de ses livres. Des enregistrements audio de Flynn sur sa vision du jeu vidéo et du numérique... Il y a aussi un faux forum où les activistes parlent entre eux. Vous ne pouvez que lire leurs commentaires, mais grâce à cela vous apprenez plus de choses petit à petit. Puis en février 2010, un premier jeu est lancé à travers 27 villes (dont

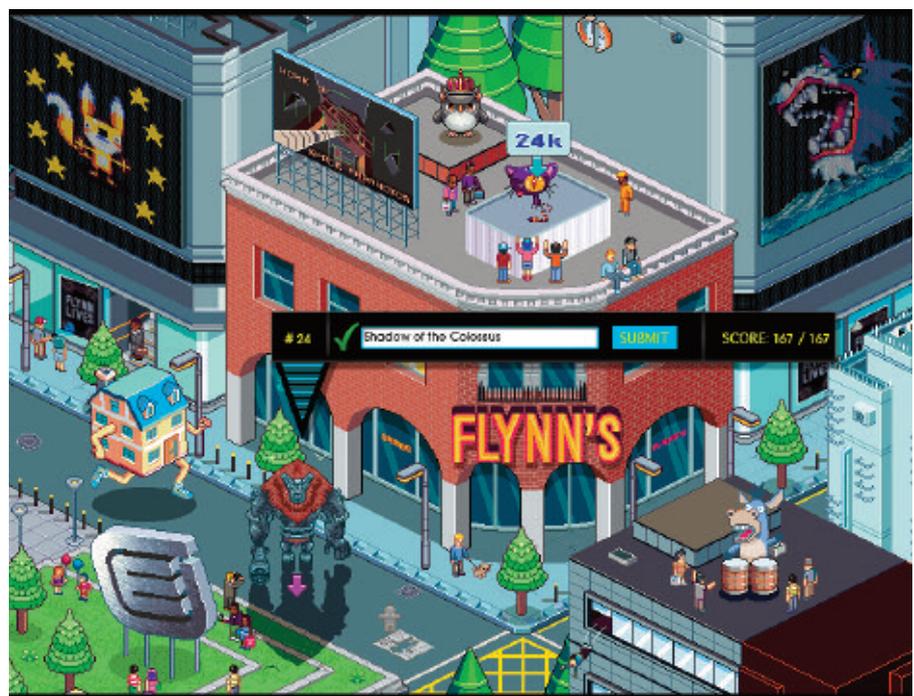
Paris). Par le biais d'une chasse au trésor, les joueurs découvraient un portefeuille contenant des papiers, des flyers et des jetons de la salle d'arcade de Flynn. Un numéro de téléphone permettait de poursuivre l'aventure afin d'obtenir un code à entrer sur un site précis. Dès que les 27 villes eurent leurs codes, une nouvelle section était diffusée sur le net avec des infos et des screenshots exclusifs. Plus tard également les participants recevaient un t-shirt Flynnlives.com.

<http://www.flynnlives.com/event.htm>  
<http://www.program-glitch-esc.net/>

Le second mouvement consiste à pirater le serveur d'Encom afin de trouver d'autres informations. L'entreprise est

vue par les activistes comme méchante car elle garde secrètes des infos vitales. Cette entreprise tentaculaire peut être considérée comme Microsoft car touche à beaucoup de domaines et s'est répandue dans le monde. Alan Bradley qui était le PDG après la disparition de son ami en prend plein la poire par les activistes qui ne comprennent pas comment son "ami" a pu lui chourer sa place après sa disparition. Mais pour que les vrais joueurs de l'ARG puissent poursuivre l'aventure, il leur faut un badge officiel Encom. Celui-ci ne peut être obtenu que si le joueur gagne le jeu vidéo <http://www.arcadeaid.com> sur le net. Ce jeu (qui d'ailleurs a été pas mal confondu avec d'autres origines) consistait à trouver dans une carte en sprite 3D isométrique d'antan, 167 noms de jeux vidéos qui existent réellement. Les vainqueurs ont reçus par la poste leur badge qui leur permettait de se logger sur l'intranet d'Encom et de découvrir de nouvelles informations, surtout issues des mails entre employés. Bien entendu plus tard le site flynnlives par le biais de son faux site diffusera ces bonus-info pour que tout le monde en profite. A noter que sur cette map, se trouvait de futurs événements comme la conférence Encom et les activistes... mais ceci arrive bientôt.

Pendant ce temps le 24 mars, le très célèbre et vrai site américain d'information sur le jeu vidéo IGN diffuse une vidéo interview d'Alan Bradley. Celui-ci vient faire la promotion du nouveau jeu d'Encom "Space Paranoid online" et annonce une conférence pour bientôt. Cependant on voit Bradley passablement énervé du



changement de sujet du journaliste. En effet il a démissionné du poste de PDG pour reprendre un poste de consultant, et les rumeurs émises par les mauvaises langues l'exaspèrent. Les activistes finalement changent d'avis à son sujet, disant qu'il n'est pas pourri comme l'est le reste de la structure Encom, au point même de penser qu'il est le seul d'Encom avec Sam à être dans leur camp (retrouver Flynn). Pourquoi ? Car en continuant de hacker le système Encom (au groupe 7, référence au premier film), on découvre dans les mails du nouveau PDG une version plus longue de cette interview. En fait elle a été coupée, montée et diffusée pour n'émettre que des informations qui arrangent Encom en occultant des parties précises de l'opinion de Bradley.

Vous avez compris que dans la réalité, IGN a collaboré avec Disney pour cette fausse interview, où Bruce Boxleitner a repris une nouvelle fois son rôle de Bradley. Celui-ci d'ailleurs poursuit avec Cindy Morgan pour le troisième mouvement : opération Tron.

Le 2 avril 2010 c'est la conférence d'Encom à San Fransico au Justin Herman Plaza, où Alan avec Lora présentent le prochain jeu Space Paranoid Online. La vraie presse ainsi que les joueurs étaient conviés à y assister. La conférence dure environ 20 minutes et est interrompue par deux événements. Le premier est la montée sur scène des activistes de flynnlives avec des banderoles pour faire



passer son message, le second est un hélicoptère d'Encom qui lâche au dessus de la conférence un parachutiste ... qui n'est autre que Sam Flynn ! Le trublion a décidé de mettre son grain de sel dans la conférence du parrain. Des vidéos de la performance seront diffusées plus tard par le site toujours en chasse aux trésors pour les joueurs. Si vous voulez voici en deux parties la conférence :

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=eBZIDt8iPkQ#](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=eBZIDt8iPkQ#)

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=iZ7cOrR9u6c](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=iZ7cOrR9u6c)

La traque d'information continue. Encom

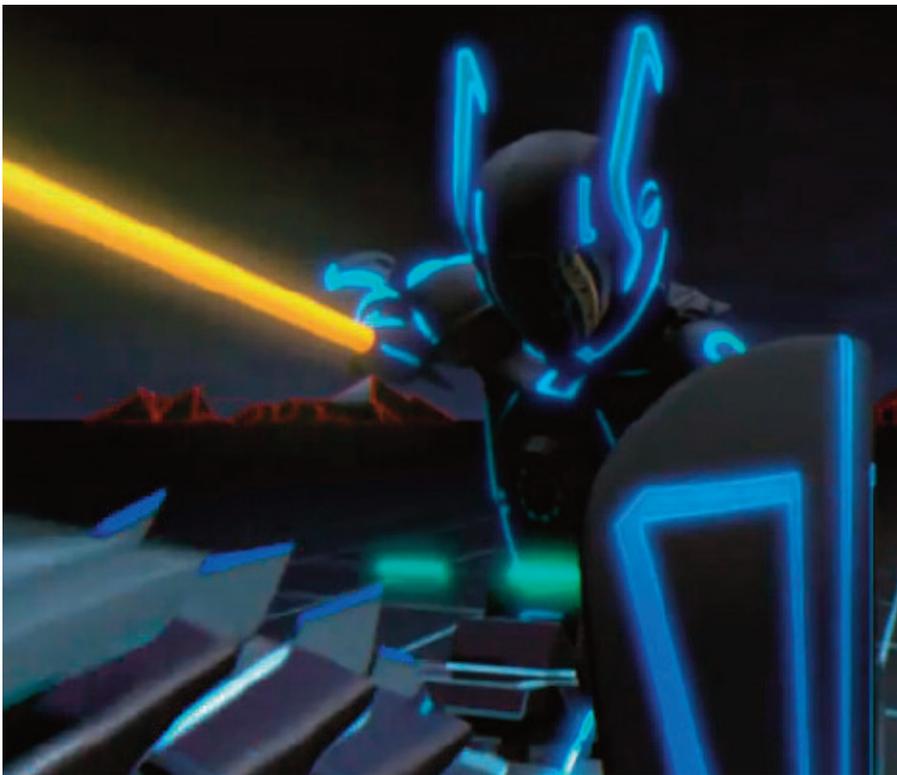
"découvre" les comptes hackés et bloque son accès privé par Internet. Cependant ils lancent également Space Paranoid Online... mais en cherchant bien dans les niveaux, plusieurs codes barres sont visibles et flynnlives laisse le soin aux joueurs de décoder encore une fois, pour encore débloquent d'autres informations. Inquiet sur sa solitude, les gars de flynnlives tentent de localiser Sam qui ne donne plus signe de vie depuis sa cascade aérienne. On découvre ainsi des informations sur son parcours comme son école ou le fait qu'il ait été dans une école de capoeira (justifiant ses capacités de combat dans Legacy). En remontant on découvre le site qui a aidé le saut de Sam, et un message vocal faisant référence à Dumont (un personnage du premier film Tron, le créateur d'Encom) et à sa reconversion en un service en ligne de transport.

<http://www.youtube.com/watch?v=L7ek1NWQFXo>

Les fouilles mènent finalement à l'école de baston de Sam, et par un code que le joueur doit encore trouver, on parvient à ouvrir le vestiaire de Sam où se trouve une caméra. Celui-ci a enregistré un mot à l'attention des membres de flynnlives. On trouve aussi un exemplaire du livre de son père "Digital gaming" avec plusieurs passages soulignés et surtout on peut entendre des musiques de Daft Punk dans son lecteur MP3. Encore un moyen de faire de la pub en certifiant aux fans que nos robots-electros français sont de la partie pour le prochain film.

Les moyens ne manquent pas pour les chasses aux trésors. Les joueurs obtien-





nent des objets ayant eux même des infos. Par exemple un T-shirt Flynnlives et une lampe à lumière noire qui permet de faire ressortir un code sur le t-shirt, menant à une autre partie du jeu etc. Niveau pognon ça y va pour le service marketing/pub de Disney ! D'ailleurs pour la comic-con de 2010, ils ont réitéré le coup de la chasse pour arriver à la salle d'arcade de Flynn, ouvrant encore sur le passage secret de la borne d'arcade. Il y a bien plus de choses à y voir comme la salle de travail de Flynn avec le laser numérisateur, la table de travail noire (qui rappelle immédiatement celle de Dillinger dans le premier film. On peut supposer que Flynn l'a emportée aussi). Il y a surtout au bout du parcours la discothèque grandeur nature de Castor (un personnage dans le prochain film) avec un DJ, des actrices qui jouent les sirènes (du film) dans des costumes moulant, et un énorme écran qui diffuse des images de Legacy pour encore faire plus baver les fans. Enfin pour y arriver ça n'a pas été facile pour eux. D'abord de par leurs exploits passés, les joueurs ont reçu des cartes postales, qui, sous l'effet d'une lumière noire, permettait de faire apparaître un chemin vers un jeu de lightcycle sur le net (qu'il fallait évidemment terminer). De là on avait des images exclu venant d'un compte flirck qui menait directement à un twitter. A partir de là il fallait courir dans les rues de San Diego pour se faire photographier à certains point de la ville avec derrière soi un poster « Flynn Lives ». Et par ces preuves, les MJ donnaient des petits cadeaux

comme un petit disque chakram ou encore des jetons pour la salle d'arcade. Puis rebelote vous connaissez maintenant la tech.

<http://www.youtube.com/watch?v=WkNunY1ALM>

Le mouvement final de cet ARG est une tentative de hacker une nouvelle fois Encom, toujours à l'aide de codes et de recherches ... mais le joueur arrivait sur une vidéo assez bizarre que voici :

<http://www.youtube.com/watch?v=a7Wxjs6vg2E>

Il semblerait que par cette action le joueur ait envoyé une impulsion quelque part sur la grille, permettant de voir des bout d'images de ci de là. À la fin on voit

Clu apparaitre, laissant croire au joueur (qui est supposé ignorer tout ce qui se passe sur la grille) qu'il a aidé Flynn. Hélas comme nous le savons depuis le début de ce dossier, c'est son Némésis numérique. Cela suppose alors que le joueur a aidé Clu plutôt que Kevin (et donc ayant déclenché d'une manière ou d'une autre les hostilités). Il faudra attendre de voir le film pour savoir ce qui s'est passé dans le cyberspace (et hop cela vous force à aller le voir !). La touche finale de cette vidéo laisse cependant un espoir, avec une vue sur un pager qui vibre, laissant apparaitre un numéro de téléphone américain. Il s'agit du pager d'Alan Bradley, le « second » père de Sam. Celui-ci sait de quel numéro il s'agit : du téléphone de la salle d'arcade abandonnée de Flynn. Numéro également supposé hors service. Alan va voir Sam pour lui redonner espoir en lui expliquant cet appel troublant. (cf la bande annonce)

<http://www.youtube.com/watch?v=YMBYfHuh5kw>

Et ensuite ? Il vous faut le voir pour connaître la suite.

### Ze final

Comme vous le voyez, Disney a vraiment mit le paquet pour faire tenir en haleine les fans. Distiller petit à petit des infos sans jamais fléchir (les nouveaux véhicules volant ou à quatre roues par exemple), tout en laissant les spéculations aller de bon train. Les créateurs de cet ARG y sont allés à cœur joie ! Et vous savez comment ils s'appellent ? 42 Entertainment ! (<http://www.42entertainment.com>) Non je ne plaisante pas !



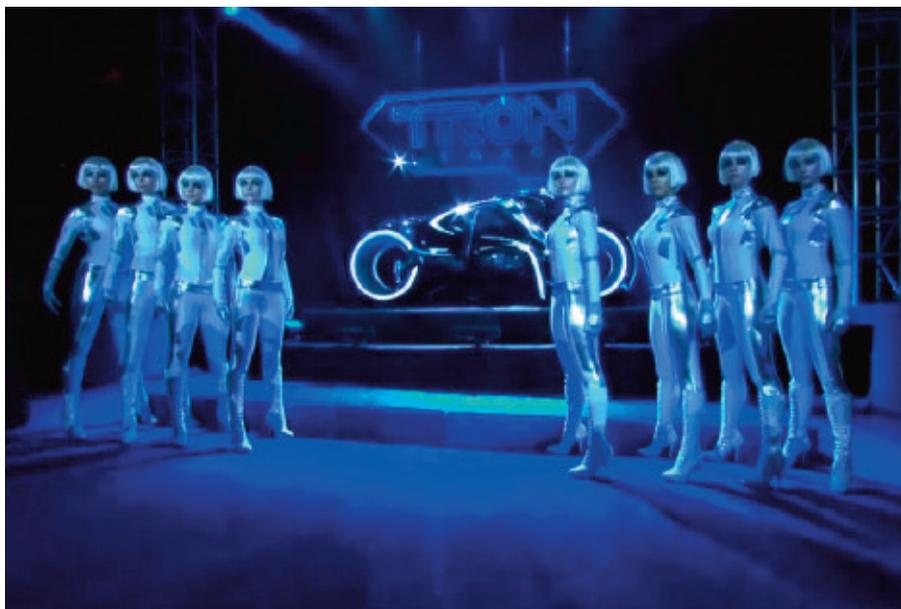
Puis le marketing classique reprend ses droits. On en parle dans la presse classique et sur les réseaux classiques (au hasard : msn). La sortie de l'album de Daft Punk permet de faire parler d'eux ET du futur film. On a beaucoup vu le clip derezzed (cela veut dire effacé), mélange de Tron premier film, du second et de son univers en général.

<http://www.youtube.com/watch?v=m4cgLL8JaVI&ob=av2nm>

Vient ENFIN la sortie officielle du film aux États-Unis, la première le 12 décembre 2010 au El Capitaine. Au lieu du classique tapis rouge, ils ont mit un bleu, pleins de lumières et de lasers tout partout, des sirènes en costumes servant d'hôteses. Évidemment les scénaristes et acteurs passent pour faire les photos, les interviews. Bridges et Boxleitner jouent un peu les cabotins classe avec des lunettes noires. Daft Punk passe toujours en casque de robot (et on leur parle en français !), la photo de famille avec toute l'équipe et surtout Steven Lisberger (c'est le papa quand même !)... tout ce qu'il y a de plus classique, quoi !

<http://www.youtube.com/watch?v=ecrwbNRyz84>  
<http://www.youtube.com/watch?v=ovpTTy9C0Gc>

Et voilà ! Après un pavé comme celui-là,



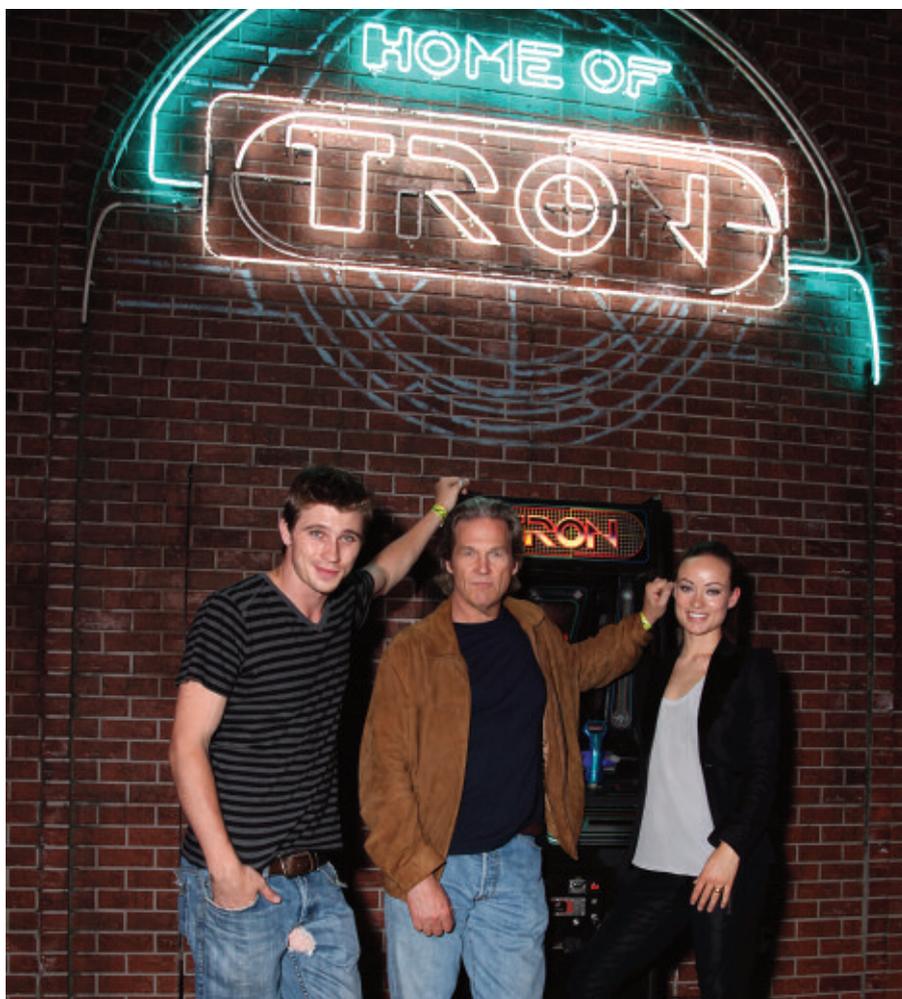
vous pensez en avoir fini avec Tron ? Surtout pas ! Vous ne remarquez pas quelque chose de louche après une telle lecture ? On parle de Tron tout le temps... mais pas du personnage en lui-même ! Qu'est-il devenu ? Rien que dans 2.0 on ne le voyait pas mais on en parlait, mais pour Legacy c'est pire ! Je suppose que les scénaristes tentent de garder le plus de secrets possible pour vous pousser à aller voir le film. Cependant il existe quelques éléments à propos de lui issu

du comics et du jeu Evolution et ce n'est pas rassurant. En fait on suppose que Tron est "mort" à la fin de Betrayal en couvrant la fuite de Flynn, mais ses codes sources auraient été récupérés par Clu pour créer son bras droit Rinzler. Il s'agit d'un personnage qui parle très peu mais est terriblement fort au combat (comme l'était Tron) avec deux disques. Deux indices mènent à cette hypothèse : la première est qu'il y a une sorte de "t" en carré de lumière orange sur sa poitrine, (alors qu'il n'y pas cette lettre dans son nom). Vous allez me dire que c'est pas beaucoup, mais dans Evolution, Anon est aidé par Tron quelque fois, et celui-ci à un « t » blanc sur son costume. Clu aurait donc utilisé la mesh de Tron (entendez sa modélisation) pour créer Rinzler. Le second indice est malgré le peu qu'il parle, Rinzler a la voix de Bruce Boxleitner ... alias Tron !

C'est assez difficile à certifier tant qu'on a pas vu le film, d'autant plus que Rinzler ne laisse jamais apparaitre son visage. Son casque est toujours teinté noir. Enfin il y a le doute laissé par les scénaristes de l'ARG sur le fait que ce soit les joueurs réels qui aient lancé une mauvaise impulsion dans la grille. Il n'y a qu'une chose à faire : voir le film !

**Surtout ne ratez pas la dernière et ultime partie de ce dossier "The-new-beginning-of-the-electronic-battle-against-light-and-darkness-a-bove-the-cloud-computing-that-humans-have-absolutely-nothing-to-fuck-about-it-!" où Bobcat sera plus en forme que jamais ! (ça promet !)** ■

**Bobcat**





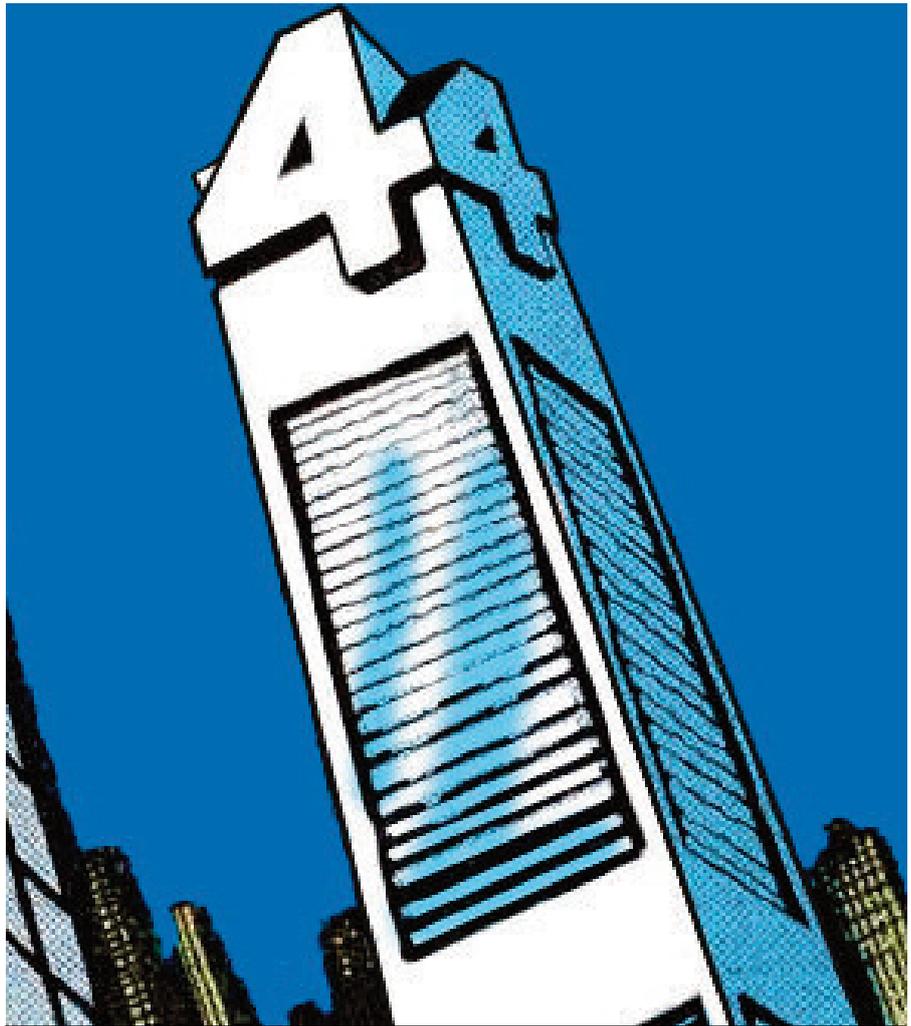
# Comics et Pognon

*Une longue histoire de nawak.*

Vous avez remarqué que les héros (et surtout les équipes de super héros) en slip ont toujours des installations de la muerte auf zi ioultimaite daisse ? Ouais, moi aussi. Ce qui est quand même assez bizarre vu qu'ils passent le plus gros de leur temps à se prendre des tatanes (et à en distribuer) et qu'ils ont rarement un "vrai" métier (comme les fonctionnaires quoi). Outre le fait que ces installations soient colossales et coûtent un prix avoisinant les 4516464135442351464 milliards de dollars, on se dit que, quand même, y a une couille dans le pâté (ce qui du coup, rend le pâté vachement moins bon). En plus, les dites installations en question se font détruire tous les 10 épisodes et que bon, bah faut reconstruire, et hop, on est reparti pour 66841354151434151 milliards de réparations. Mais, pour financer tout ça, comment ils font ? Iron Man détient-il la licence Call of Duty ? Red Richards a-t-il créé WoW ? Même pas ...

## Tu vois cette bouteille de lait ?

Quand j'ai commencé à lire des comics, ça a été Iron Man, les X-Men et les Vengeurs, donc, d'entrée, le summum en terme d'installations "WTF ? oO". Pour faire court, les X-Men sont dans une grosse bâtisse appelée la "Westchester Mansion", ça ressemble un peu à la baraque d'Hugh Hefner, en gros (est-ce pour ça que Stan Lee apparaît en Hefner dans Iron Man 2 ?), hyper classe, immense et avec un sous-sol doté de technologies de l'an 4000 (la fameuse Salle des Dangers, surtout). Et pour savoir d'où viennent les thunes, ce cher Charlie Xavier a jamais eu mieux que "vous inquiétez pas j'ai des ronds, np je gère". Mouais ...



La "maison" des Fantastic Four, plus haute que l'Empire State Building, normal ....

Pour Iron Man, il y a, par contre, une petite CTB explication, vu que Iron Man = Tony Stark et que Tony Stark = Bill Gates + Carlos Helu + Warren Buffett + une valise d'autres. Du coup, il peut se le permettre mais y a quand même des trucs qui défient l'entendement en y regardant de plus près. Bah ouais, il se fait détruire 14 usines à chaque combat, se fait raser sa baraque (enfin, une de ses baraques ...) et pouf, le lendemain, tout nouveau tout beau !

Marvel a aussi trouvé une jolie pirouette pour financer les Vengeurs, vu qu'Iron Man en est membre fondateur, c'est lui qui allonge les trouzemilles milliards annuels. C'est vrai que ça doit pas du tout se voir dans la compta de Stark Enterprises :

- Tiens Roger, t'aurais pas un trou de 38 milliards de trillions de dollars ?
- Ah non Simon, par contre j'ai remar-

qué qu'une baltringue a gonflé sa note de restaurant, 30 dollars putain !

Bon, c'est vrai que vu comme ça, ça tient moyen debout, mais c'est toujours mieux que le Professeur Xavier :

■ Au fait Prof, ça vient d'où les thunes qu'on a ? Nan parce que bon, c'est un peu la Foire à la Saucisse de Francfort hein !

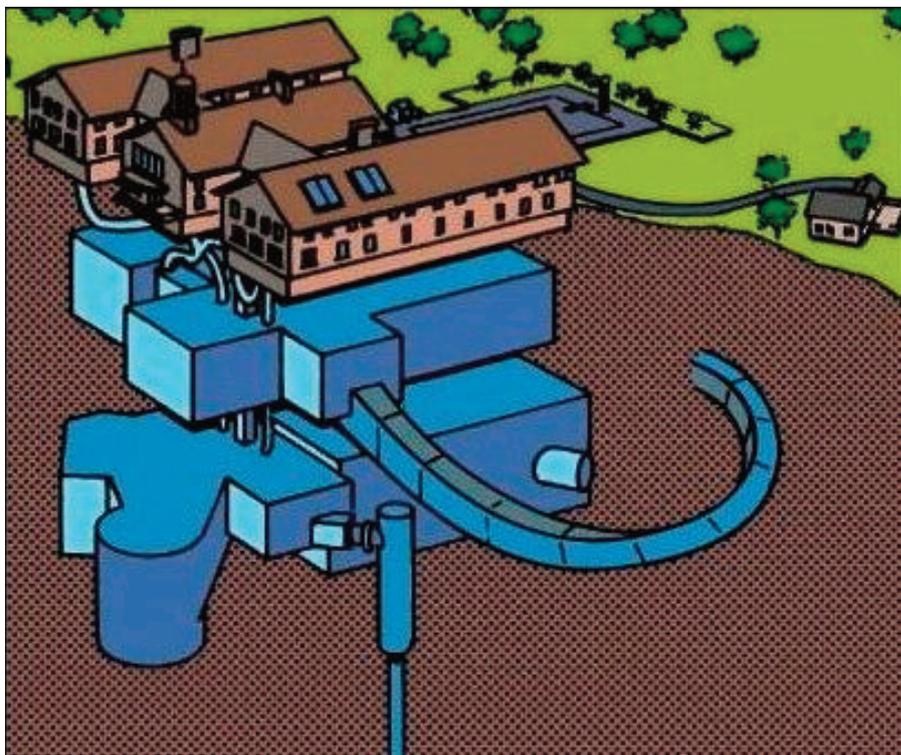
■ Tu vois cette bouteille de lait ?

Encore pire que Desperate Housewives quoi !

Mouais<sup>2</sup> ...

### L'économie pour les nuls

Conscient que son argumentaire tenait aussi bien que 4 éléphants accrochés sur un poil de cul au-dessus d'un ravin blindé de loutres mutantes (vachement dangereuses ces saletés), Marvel décide d'incorporer quelques rapides notions économiques dans ses récits afin de légitimer un peu son bousin. Du coup, les héros acquièrent une dimension "économique" autrement plus poussée que celle de Peter Parker "j'ai pas d'sous \*white whine\*". L'argent n'est plus une ressource illimitée qu'on dégage de l'équation mais bien une composante réelle. Ainsi, outre les faillites cycliques de certains personnages clés (Red - Mister Fantastic - Richards, Tony - Iron Man -



J'me demande combien ils ont emprunté tiens ...

Stark, Daniel - Iron Fist - Rand etc ...), c'est leur vie de gestionnaires de fortune, voire de P-D.G. d'une grande entreprise qui se retrouve mêlée à leur vie d'encapés. Ainsi, un Red Richards nous explique qu'il doit prendre du temps pour "chercher" et ainsi déposer de nouveaux brevets qui permettent à sa famille de vivre (en même temps, paye ton train de vie "On va où en vacances chéri ?" "Dans une autre dimension, fais ta valise cocotte !") tout comme Iron Man doit sau-

vegarder l'intégrité financière de Stark Enterprises sous peine d'être incapable de financer les Vengeurs et sans Vengeurs, bah pas de sauveurs du monde, et sans sauveurs du monde, bah ... "pas de palais" (attention, référence ciné de ouf !). Ce qui est intéressant, c'est qu'en ouvrant le monde des héros à l'économie, Marvel venait de s'engouffrer dans une brèche des plus intéressantes en terme de potentiel scénaristique.

### Iron Man vs Bill Gates

Iron Man va pas aller taper sur la tronche à Billou, rassurez-vous (ou pas) ! Non, c'est en fait une référence (parce que oui, je fais des références, j'suis un ouf moi sisi c'est vrai regardez au-dessus, non arrêtez, pas dans les yeux les cailloux parce qu'on va aussi voir de nouveaux méchants, voire de nouveaux aspects d'anciens méchants. J'ai dit dans un ancien numéro, en parlant des "méchants 2.0" qu'ils visaient autre chose, qu'ils voulaient juste détruire leur ennemis, et bien, ils le feront en partie via le côté économique des choses. Certains méchants ont carrément raccroché le baston physique pour devenir de bons petits enc\*\*\*\* à cravate et au sourire carnassier comme Obadiah Stane (ex-Iron Monger, un méchant tout nase d'Iron Man) ou Crâne Rouge/Red Skull (la Némésis de Cap' qui devient P-D.G. d'une méga boîte d'armement, nommée Dell Rusk - qui est un anagramme de Red



Pas de thunes, pas de problème !



La liasse de billets était clairement nécessaire pour qu'on comprenne qu'il est blindé ...

Skull -). Mais ça c'est pour le côté "*héroïque*" puisqu'au final, il faut toujours bourrer le pif du méchant.

Un autre aspect intéressant est le fait que des héros vont combattre de "*simples humains*" juste là pour faire des thunes. Ainsi, on transforme l'humain lambda en super méchant mais sans pouvoirs. Et ce type de méchant a la peau trèèèèèèè dure vu qu'il agit de concert avec la loi. Il ne fait rien de répréhensible (légalement parlant), il est juste guidé par une avidité hors norme et exploite les failles d'un système (déficient, comme IRL) en place. Là arrive LE dilemme, comment stopper un mec comme ça ? Bah, on peut pas lui coller des baffes et l'entourer sur un lampadaire, on peut pas raser sa boîte, en gros : on peut juste PAS.

### Politique, slip, cravate et compromis

Comment ça "*on peut pas d'abord*" ? First, on tente la version "*slip*" de contrer cette baltringue de Wall Street, mais vu que ça marche pas, on tente avec une autre approche : la cravate ! Sauf que les héros en cravate n'ont souvent pas l'opportunité d'accorder le temps nécessaire à ce genre d'opération (bah ouais, y a une Terre à sauver et puis, qui va saucer Hulk quand il va se fâcher, hein ?) et donc, se font pigeonner, ouais, même pas les meilleurs, pas vrai Tony et Red ? Du coup, il reste la troisième solution,

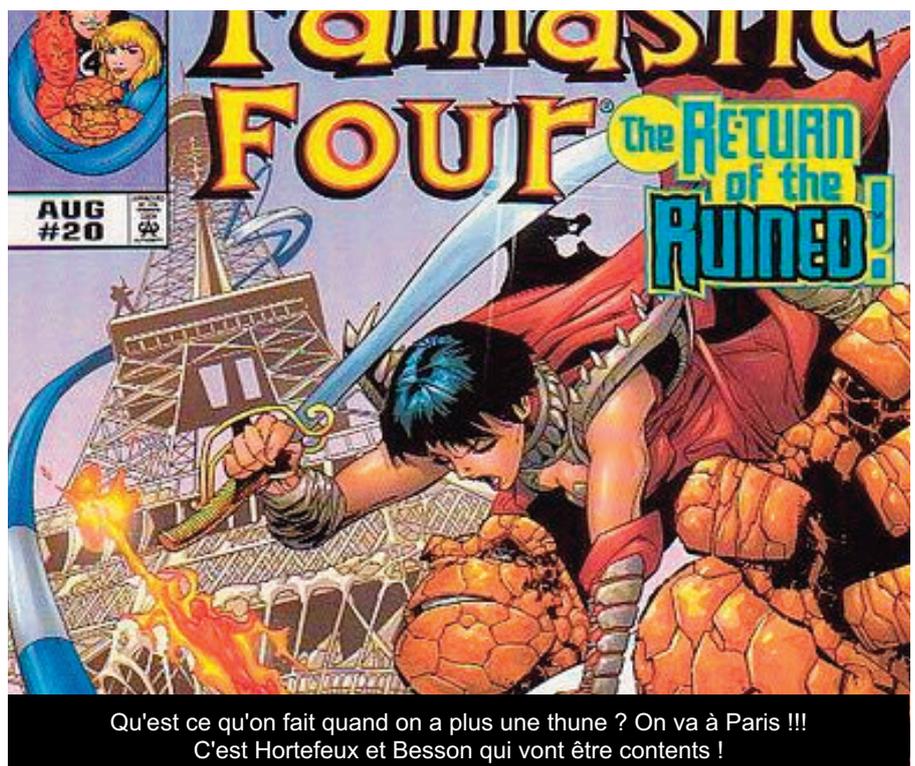
celle où le gentil devient un méchant, pour faire un truc fondamentalement juste mais illégal (ça va, vous suivez ?). C'est comme ça qu'un paquet de héros se sont retrouvés dans la merde (la fameuse saga Secret Wars orchestrée par Nick Fury, qui le mettra au ban et favorisant indirectement l'invasion des skrulls et la prise du pouvoir par Norman Osborn tout est lié c'est un complot aaaaaahhhhhhhh) parce que du mauvais côté de la loi et on sait tous que "*DURA LEX, SED LEX*". Il est aussi intéressant

de noter que l'économie est très, mais très, mais alors très très proche du monde politique (qui a dit "*LOL Bolloré - Sarkozy*" au fond ?) et donc, que les compromis et autres machinations "*de coulisse*" sont de mise dans ce nouvel univers nettement moins manichéen.

Ok c'est bien beau tout ça, mais ça apporte quoi au fait ?

### De l'épaisseur bordel !

Une des principales critiques adressées à la Maison des Idées, c'était son côté "*trop éloigné de la réalité*". Ne rigolez pas ! On peut faire du comics de super-héros tout en ayant quelques notions "*réelles*". Et c'est en ancrant les personnages dans une certaine forme de réalité qu'ils ont gagné en épaisseur et en complexité (on évacue pour de bon le schéma "*méchant, baffes, gg epic win*") et, surtout, on quitte pour de bon l'horrible côté manichéen qui colle depuis si longtemps à la peau de nos personnages fétiches (Batman, chez DC, fut le précurseur de ce genre de revirement). Le fait d'avoir un univers plus "*gris*" que "*noir et blanc*" (ouais, comme Michaël Jackson, dédicace à Pascal Legitimus) ainsi que des personnages plus complets (car ayant plusieurs "*casquettes*") a permis d'enrichir considérablement la qualité des scénarios proposés. Bien sûr, cela est plus vrai pour certains personnages que pour d'autres (plus pour Iron Man que pour Dare Devil par exemple), mais bon, c'est mieux que rien.



Qu'est ce qu'on fait quand on a plus une thune ? On va à Paris !!! C'est Hortefeux et Besson qui vont être contents !

Ce qui est quand même agréable, c'est qu'on arrête (enfin, on diminue disons) d'avoir des installations mongoliennes qui sortent de nulle part et qui coûtent des trillions de gillions (souvenez-vous, la base sous-marine des méchants dans le film G.I. Joe, je crois que je me suis décroché la mâchoire sur le coup :) ). Il y a donc un réel effort de considérer toutes les thématiques du lecteur (après la drogue, le sexe, voici les problèmes de trésorerie) ainsi que de donner de la consistance aux récits en "justifiant" le décor et ça, yabon.

### Money Money Money

J'suis prêt à parier qu'il y a au moins 50% de ceux qui ont lu ce titre qui l'ont fait sur l'air de la chanson d'ABBA, stop de mitonner ! Pour revenir à nos moutons, l'évolution du traitement de l'argent fut pour le moins bien pensée.

Au lieu de mettre (bêtement) le paquet d'un coup, Marvel a su comprendre les demandes de ses lecteurs et proposer une évolution bien pensée, par paliers, chacun apportant son lot de complexité et de nouveaux éléments. Si aujourd'hui certains aspects financiers sont toujours à l'ouest (je pense toujours aux X-Men, bien que dans la version Ultimate, la question ait été habilement contournée en expliquant que les X-Men étaient financés par une église "Shi-ar", une race alien dans l'univers classique qui cachait sa philanthropie derrière une évidente volonté de s'accaparer le Phénix - qui commençait à se manifester à travers Jean Grey -), force est de constater qu'il y a eu une réelle évolution en la matière. Pour moi, le vrai coup de maître fut de créer des méchants sans pouvoirs (comme on en croise tous tous les jours en fait, pas vrai connard de Bobby Kotick ?) qui sont du bon côté de la loi. Cela a permis d'une part de renforcer la qualité de l'intrigue, mais aussi d'en savoir plus sur nos héros (et notamment de voir l'homme derrière le masque) et surtout sur le "jusqu'où sont-ils capables d'aller ?". Et là, encore tout bon pour la boîte made in Stan Lee, puisque, en faisant les "bons choix", les héros se sont fourvoyés aux yeux de la loi, ce qui rend d'autant plus intéressants les événements actuels et me font attendre avec une impatience non dissimulée la suite !

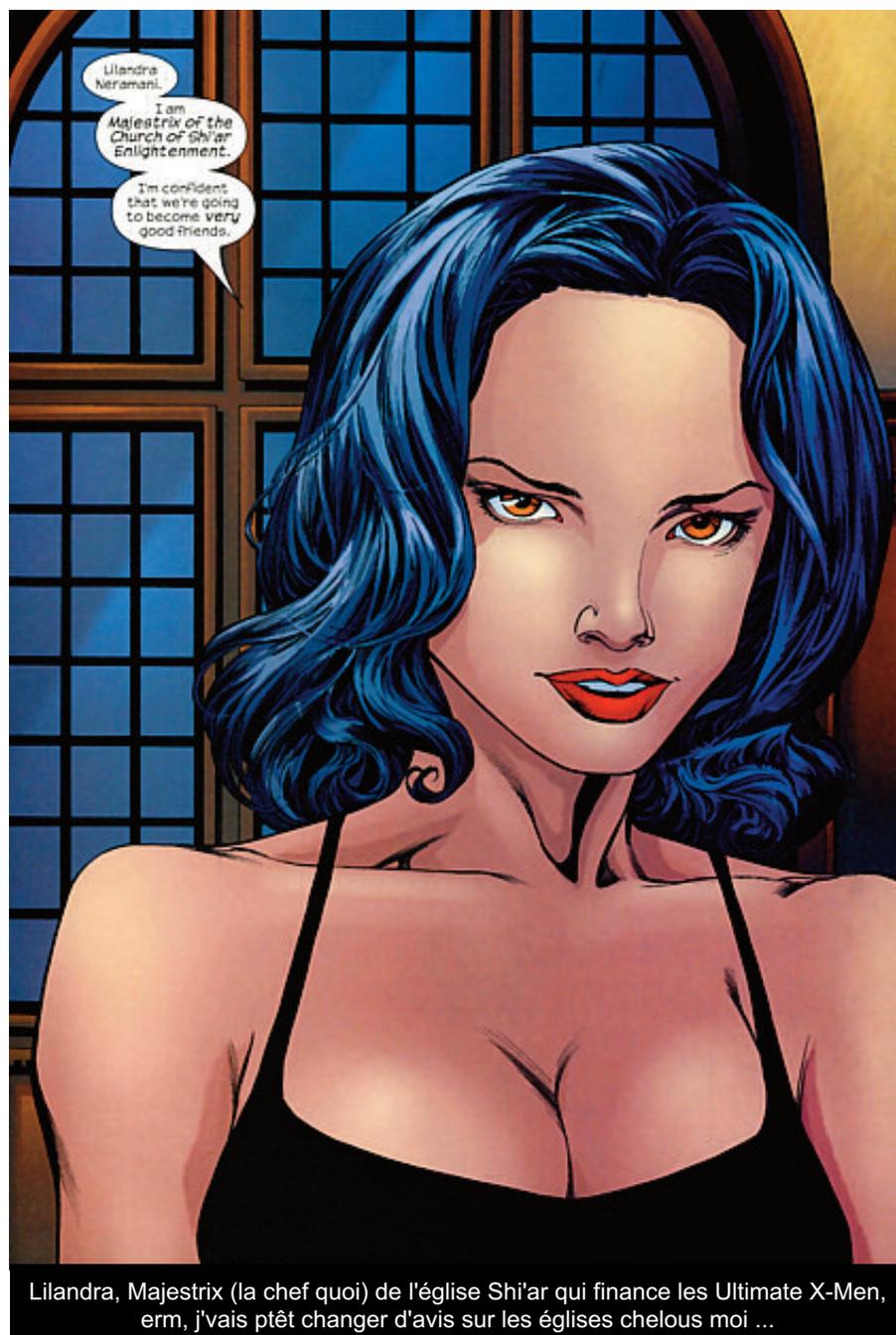
Comme dirait ce bon vieux Stann : Excelsior ! ■

Polo

### ET CHEZ LES AUTRES ?



Les comics moins axés sur les slips en adamantium, comme chez Vertigo par exemple, sont souvent tournés vers le monde corporatiste. Les "grands méchants" sont souvent des entreprises ultra puissantes ou des "associations" plutôt louches. Dans The Boys, par exemple, les protagonistes se battent contre une corporation appelée Vought American (elle "installe" les présidents et fait les lois, comme avec Reagan, Nixon, Bush and co. quoi ...) et dans No Hero, tout tourne autour d'une fondation/association qui "protège le monde". Dans ce genre de comics, on va plus loin que chez Marvel puisque le haut de la chaîne alimentaire est systématiquement occupé par un white collar et les super vilains sont toujours des sous-fifres accourant au moindre dollar agité devant leur nez. Le côté dérangeant dans tout ça, c'est la proximité avec des situations qu'on voit dans le monde réel au quotidien car on a souvent des allusions voire des caricatures d'actes/accords honteux faits au nom du profit ("en 4 Patrice : Karzaï, Bush, Afghanistan, Pipeline" "Je réponds : Foutage de gueule" "Bravo Jean Raymond, c'est gagné ! Pépita, apporte-lui une boîte de jeu Pyramide")



Lilandra, Majestrix (la chef quoi) de l'église Shi'ar qui finance les Ultimate X-Men, erm, j'vais ptêt changer d'avis sur les églises chelous moi ...

TOUT A TRÈS VITE CHANGÉ...



42 EST DEVENU UN MASTODONTE INTERNATIONAL



DONT LE CHIFFRE ANNUEL FLIRTAIT AVEC CELUI DES PLUS GRANDS



ÊTRE ADULÉ DE TOUS, MAIS SURTOUT DE TOUTES...



ÇA N'A PAS TOUJOURS ÉTÉ FACILE, IL A FALLU REPENSER L'OUTILS DE PRODUCTION...



FAIRE DE GROS SACRIFICES



ET MÊME VENDRE SON ÂME AU DIABLE !



MAIS ÇA VALAIT LE COUP, AVEC DU RECU...



PUTAIN ! ME FORCER À TESTER PRINCE OF PERSIA 4, QUOI !

ILS VONT TOUS EN CHIEN QUAND JE SÉRAI MILLIONNAIRE !





# Téléchat

Le cycle des marionnettes

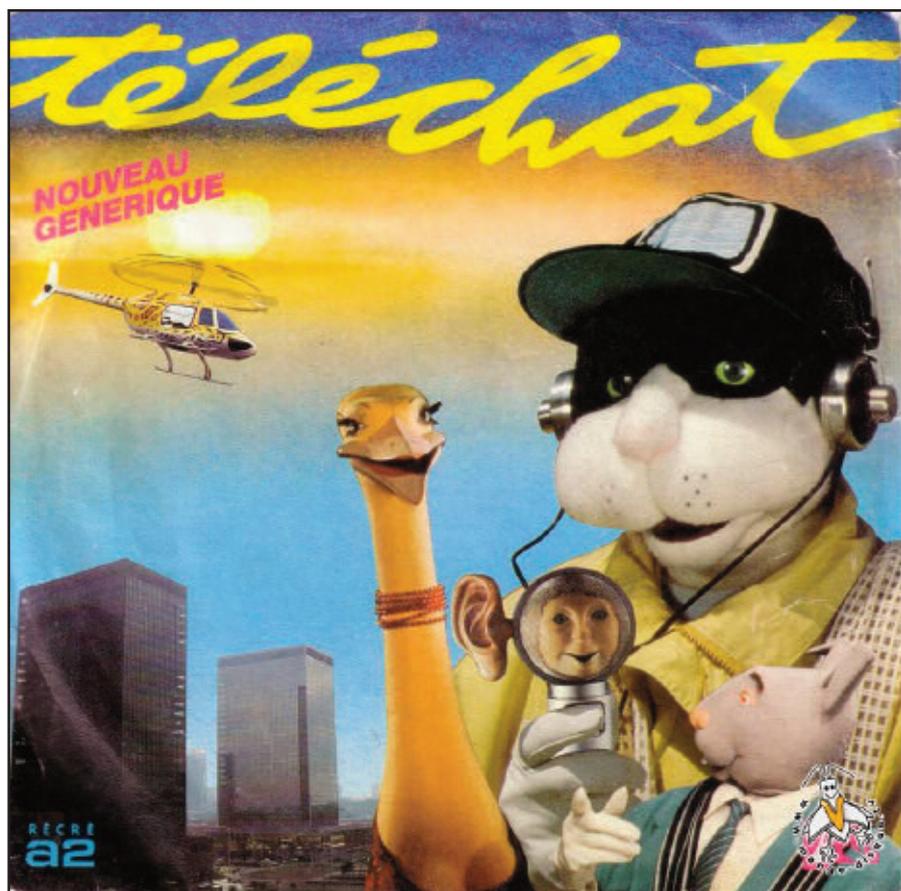
Téléchat, télévision parodique des adultes pour les enfants, fut une émission jeunesse diffusée durant Récré A2 où commençait à faire ses griffes une certaine Dorlotée EUH je veux dire Dorothee (Antenne 2, nom de France 2 à l'époque). Une émission de marionnettes diffusée de 1983 à 1986. Il y a eu quelques rediffusions jusqu'en 88 ou 89 et les chaînes de la TNT s'y sont mises. Actuellement, Arte les rediffuse de temps en temps.

Le synopsis est simple. Il s'agit d'une sorte d'émission qui présente la vie des objets. Proposée comme le journal télévisé de 20h des adultes, les marionnettes de Groucha le chat et Lola l'autruche présentent des informations aussi diverses que variées : faits divers, découvertes scientifiques ou bulletins sportifs ... "La télévision des objets" en somme.

S'inspirant du "Muppet show" des américains, c'est une série animée avec des marionnettes de bois, feutre et mousse. Roland Topor, GRAND humoriste de l'absurde et du décalé, était co-scénariste avec Henri Xhonneux (prononcez oneu).

Entrons dans le vif du sujet et détaillons la construction et la réalisation de cette superbe série hors normes qui vécut 3 saisons ; 234 épisodes de 5 minutes.

Parodie littérale des JT de l'époque, le réalisateur belge Henri Xhonneux s'était basé sur des tests marionnettes d'une équipe hollandaise qui servit de pilote et plaça les premières fondations de l'univers et de l'humour de la série. Xhonneux se tourne alors vers le



dessinateur/scénariste français Roland Topor pour explorer et développer ce nouveau chemin.

Topor est enchanté par l'idée, car il voit un moyen de s'amuser et d'amuser les enfants et les adultes. Cela lui donnera d'ailleurs des idées pour "Merci Bernard" et "Palace" plus tard (j'y reviendrai). Nos deux larrons se rencontrent donc, et de là naît une formidable épopée de la télévision !

Pour commencer, Topor et Xhonneux refont l'idée, gardant ce qu'ils jugent bon aussi bien en terme d'humour que d'objets, et en abandonnent d'autres. En

effet, la base de départ était le pilote avec déjà quelques marionnettes créées comme Raymonde la fourchette et So-



phie la cuillère, Brossedur le balai et Duramou le téléphone.

Ce pilote s'appelait "Les machins chouettes" et présentait ces objets comme une famille classique avec ses petits tracas. Après réflexion et le conseil d'un enfant qui a dit "pour parler aux objets, il n'y a que les chats", l'équipe produit trois autres épisodes comme un journal télévisé, le tout présenté avec un gros chat emplâtre de la patte gauche sur une cheminée, piratant la fréquence de diffusion pour présenter ses informations, ses pubs.

Déjà le décalé et l'absurde n'étaient pas loin, et ces premiers sketches seront réutilisés pour les premiers épisodes de Téléchat. Mais beaucoup de choses gênent Topor. Pour commencer il n'y a pas d'harmonie, de trait d'union ou bien de verbe pour articuler le show. Disons que c'est confus car il n'y a pas réellement de personnage central et charismatique. En cherchant, nos deux compères trouvent que c'est le chat qui pourrait symboliser cela. Pour y arriver, Topor redessine Groucha et bien d'autres personnages, et lui donne comme complice une autruche. C'est ainsi qu'il y a eu deux versions de Groucha, une énorme, pâteuse et très poilue et l'autre plus humaine mais fine (malgré sa gueule de chat). En revanche le plâtre est une idée merveilleuse qui plaît, et il est conservé. C'est ainsi que Xhonneux et Topor établissent les plans, les marionnettes et les premiers scripts de Téléchat.

La phase de réalisation arrive. Xhonneux



repart en Belgique pour former et consolider son équipe. Il y a beaucoup de travail à faire, l'argent (merci au producteur Eric Van Beuren), créer les marionnettes et trouver les marionnettistes, découper le travail, trouver les matériaux pour les décors etc. C'est la société hollandaise Harry Tolsma qui s'occupa de la création des marionnettes. A noter que le choix des objets comme personnages fut choisi également pour son côté pratique : moins de membres à bouger, ou bien même que la bouche et les yeux.

Il faut aussi trouver la chaîne de télévision qui pourra diffuser cela. Jacqueline Joubert, grande speakerine de la télévision française et qui s'est battue pour trouver sa place (à cette époque le machisme dans ce genre de métier était ...

oh pas besoin d'entrer dans le sujet) était depuis un bon bout de temps la responsable des programmes jeunesse d'Antenne 2. Littéralement enchantée par le concept, elle décide d'acheter et de diffuser cette série. Cela collait parfaitement aux standards pour les enfants : ludique et éducatif. Beaucoup de gens ne le voyaient pas à cause du côté "cheap" et décalé, de l'humour plutôt bizarroïde. Pourtant la double lecture permet de voir la dimension instructive de la série, avec comme exemple : le gluon. Évidemment cette double lecture permettait aux adultes de voir la parodie des JT, de la télévision de l'époque. Mais j'y reviendrai également plus tard quand j'approfondirai l'humour de la série.

La musique n'est pas en reste, avec les créations de Pierre Papadiamandis, compositeur pour Eddy Mitchell comme "Couleur menthe à l'eau", "La Dernière Séance". Avec des musiques et jingles qui collent à l'humour acide et rigolo de la série.

#### La création même de Téléchat.

D'un commun accord, la création de la série s'est faite entre les deux pays. L'écriture et le script, ainsi que le doublage des voix et la musique étaient faits en France. Le reste, tournage et post-production en Belgique.

Bien qu'un épisode soit court (5 minutes), il fallait énormément de travail. Pour une saison, il fallait une année complète de travail. Quatre mois pour le script et le doublage des voix, au moins six mois pour le tournage qui devait se faire bien entendu après l'enregistre-



ment des voix (pour faire le lipping) et le reste de l'année, soit deux mois pour le montage.

Hélas pour ne pas arranger la chose, le budget pour cette série était vraiment très bas. Même notre Jean Chalopin national et sa société de production de dessins animé DIC (Ulysse 31, Les Mystérieuses Cités d'or, Inspecteur Gadget, Jayce et les Conquérants de la Lumière...) avait plus. Bon c'est vrai il trichait en envoyant le taff aux japonais mais quand même ! Il avait du pognon, lui !

Pour résumer : peu d'argent. Un dessin animé à l'époque avait plus. Et pourtant Téléchat a soufflé tout le monde par bon nombre de récompenses plus tard.

Ce manque d'argent se fait très vite ressentir. Surtout au niveau des décors. C'est essentiellement de la récupération en tout genre, retapé à la va-vite, et qui ne vivait que le temps du tournage ... pour se retrouver ensuite à la poubelle. Je fais surtout référence à la partie "Léguman". Le plus gros de l'argent était réservé pour le studio et les effets d'optique sur fond bleu pour certains sketches (ça coûtait cher à l'époque). N'oublions pas le doublage etc. Le plus souvent, les tournages extérieurs étaient faits rapidement et dans des lieux trouvés deux ou trois jours avant.

Une drôle de série sur sa création. Et pourtant c'est ce qui fait SA FORCE. La débrouillardise, le bricolage, alliés à l'humour décalé donnent un effet détonnant absolument admirable !

Moi ce qui me touche le plus est que, bien que ce soit des marionnettes, bien que ce soit artificiel, bien que ce soit absurde, cela m'a beaucoup parlé quand j'étais petit ! Et cela me parle toujours et encore maintenant. Cet humour est toujours d'actualité. Cela semble réel et vivant ! La corrélation avec la vie, nos vraies vies sont montrées, commentées d'un angle totalement différent. Une perspective nouvelle.

Bien entendu cela ne reste que de l'amusement, du divertissement, simplement la beauté de l'envol des parapluies sauvages qui fait un clin d'œil aux oiseaux migrateurs ... C'est tellement bien vu !!! Et encore je ne vous cite qu'un exemple ! Il y en aura d'autres.

Après donc une année complète de tra-

## PRÉSENTATION DES PROTAGONISTES



**Groucha** : Ce chat de gouttière est un formidable journaliste. Il est un peu le reporter parfait. Baroudeur de par ses origines et sa naissance dans la rue, il est dynamique et n'a pas peur de prendre des risques pour découvrir la vérité. Il n'a pas sa langue dans sa poche et n'hésite pas à dire son opinion. Un peu grande gueule quelque part, il est aussi une vedette. Une star. Il voit d'ailleurs dans Lola une concurrente qui peut lui faire ombre ... Du moins au début. Très expressif, on sent quand il est content, quand il est las ou en colère. Les sondages peuvent l'affecter facilement. Un petit mélange de Mourousi et de PPDA, pour le côté grognon et vedette.

**Lola** : une autruche d'Australie (ce qui est étrange car en réalité cela ne vit qu'en Afrique) désireuse de faire carrière dans un autre pays, est entrée dans l'équipe pour remplacer la précédente présentatrice, une mouette, qui tapait sur les nerfs de Groucha. Beaucoup plus terre-à-terre, elle n'hésite pas à prendre des initiatives sur l'antenne, comme par exemple la création de la SPO, et deviendra une formidable présentatrice télé. Groucha d'ailleurs lui dira qu'elle ira loin dans ce métier. Tentée par le cinéma, elle fera un peu de chanson. Mais c'est sa mère Adélaïde qui fera un spectacle à Las Vegas (saison 3).

Vient enfin une myriade de seconds rôles, tout aussi importants les uns que les autres, car ils mettent en valeur plus facilement certains aspects de la vie. Mic-mac le micro, doué pour les langues étrangères. Maître Duramou le fer à repasser premier téléphone lors du lancement de Téléchat dans les années "précédentes", est le maître assermenté. Brossedur le balai : ancien micro de Téléchat, il est le gérant des archives maintenant. Pubpub le singe vert : cet espiègle présente toutes les pubs des produits Nul. Hélas il les fait souvent capoter. À noter que le singe vert existe réellement (bien que Pubpub ne leur ressemble en rien). C'est l'un des noms du vervet (*Chlorocebus aethiops*) qui vit surtout en Afrique et en Asie de l'ouest. Durallo le téléphone narcoleptique. Léguman : héros légendaire des légumes, sa série débile est projetée dans le Frigo-palace. Il combat toutes sortes de méchants. Sophie la cuillère et Raymonde la fourchette : spectatrices et quelques fois invitées aux émissions de Téléchat, elles représentent à la fois le public, les vedettes et les concurrentes pour les jeux.

Viendront plus tard d'autres personnages comme GTI ou BonMoment.

vail, une saison était prête. En tout il y en a eu trois. Topor a eu la brillante idée de terminer la série au moment où elle était à son sommet, ce qui la propulse au firmament des meilleures histoires. Vous savez : "les plus courtes sont les meilleures". De plus je trouve cela mieux, plus beau, de clore quelque chose et d'en garder ce si merveilleux souvenir. Cela évite aussi d'imaginer la chute que cette série aurait pu connaître si elle avait perduré dans le temps. Je trouve cela très courageux aussi.

Ces trois saisons ne possèdent pas de cliché classique pour le cheminement de son histoire, pour son fil rouge. En règle générale dans les séries : soit les épisodes se suivent, soit ils sont indépendants. Téléchat est hybride et utilise les deux. Il faut dire aussi que le synopsis ne se prête pas immédiatement à ce genre de "standard". La première saison possède des épisodes indépendants avec quelques petites idées communes comme "Léguman" ou le final "hors antenne". C'est à partir de la seconde saison qu'une vraie histoire se crée, et qui tiendra jusqu'à la troisième.

Venons-en maintenant à la série en elle-même ! À son contenu, son histoire.

Comme vous l'avez compris, cette parodie de journal télévisé est courte et présente les choses directement. Après le générique, Groucha et Lola nous saluent, ou plutôt nous chalent, et présentent les dernières nouvelles du monde des objets. Le premier épisode commence sur les chapeaux de roues, avec la découverte des gluons.

Dans la réalité, le gluon est un boson qui permet de "coller" les quarks entre eux (d'où son nom). Il s'agit du plus petit élément. Il permet l'existence des protons, neutron et hadrons. On pense qu'ils ont une masse nulle, pas de charge électrique et ont un spin 1. Il y a 8 genres de gluons en tout. Ils ont été découverts en 1979 dans l'accélérateur de



particules PETRA (collisions électron-positron) du laboratoire DESY à Hambourg, soit un peu avant Téléchat. Découverte scientifique qui a beaucoup passionné Topor.

Dans la série, les gluons sont les êtres les plus petits des objets, là où résident leurs âmes. Grâce à la très bonne vue de Lola, Groucha découvre le scoop du siècle et décide de chercher et d'interviewer le plus de gluons possible. C'est par cette petite passe scénaristique que la série fait parler les objets. Et comme il existe réellement plusieurs types de gluons, il y a plusieurs gluons différents dans la série.

Les gluons sont représentés par une sphère/gueule (qui rappelle l'atome) qui possède quelques attributs selon son objet (glue, peinture et j'en passe). Cette passe scénaristique permet aussi une passe pour les marionnettistes : il suffisait de remaquiller différemment la sphère de base et HOP ! On avait un nouveau personnage !

L'explication de Groucha des gluons est une très bonne vulgarisation pour les en-

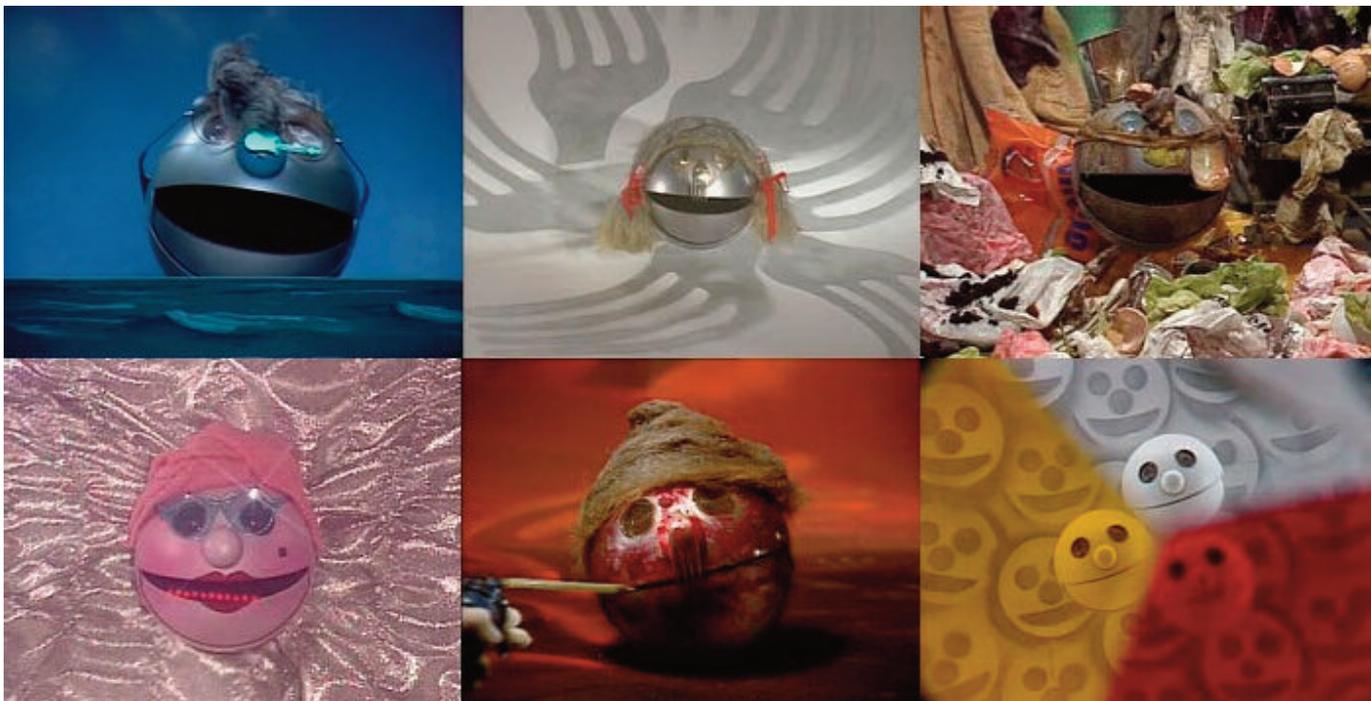
fants de l'infiniment petit et des atomes. Dans un gâteau il y a des miettes. Des grosses et des petites. Dans les petites miettes, il y a encore des petites miettes. Et dans ces mini-miettes, encore d'autres miettes, et la plus petite miette d'entre elles : le gluon. Nous nous amusons mais en même temps il y a de l'éducatif quelque part. C'est ainsi que la série fait parler les objets, et nous fait découvrir toutes sortes de choses. Plus ou moins débiles, plus ou moins logiques, mais toujours dans la même veine.

Chaque nouveau journal souhaite la fête à un objet en particulier, citant le jour de la fête (Lourdi - Pardi - Morquidi - Jourdi - Dendrevi - Sordi - Mitanche) puis il y a soit des reportages sur les objets, ou les gluons, ou bien une page de publicité.

La pub est toujours présentée par Pub-pub, un singe vert qui présente les derniers produits "Nul" (c'est le nom de la marque).

Il y avait des séquences jeu, sport ou scientifique. Et enfin il y avait quelques fois un épisode de Léguman. Parodie des





séries japonaises dites "sentaï". C'est le genre Bio-man, X-or, et tous ces clowns colorés en costume moulant lycra. Topor voulait montrer la débilité de ces choses qui sévissaient à la télé française à travers Téléchat. Groucha n'hésite pas à décrire Léguman comme une série débile. D'ailleurs notre chat emplâtre a découvert ce personnage étrangement (toujours humour décalé) : un jour où il faisait trop chaud, il décida d'aller mener son enquête et vérifier si la lumière du frigo restait allumée quand on fermait la porte (grande question de l'humanité). C'est au moment où il ferme sur lui le frigo-palace qu'il découvre que les aliments passent leur temps en diffusant cette série dans le frigo.

Leguman est donc un personnage tout en légume qui combat toutes sortes de vilainies et de méchants, totalement plus idiots les uns que les autres : un méchant aspirateur, un super mixeur ... et bien d'autres adversaires. Mais bon, "combat" le mot est relatif car bien entendu il gagne toujours à la fin. Une voix off décrit la situation et termine toujours par cette phrase : "les carottes sont-elles cuites ? Non !". C'est alors que Leguman apparaît, un chant à la gloire du héros en fond sonore (comme dans les sentaï), et rosse le vilain pas beau.

Le Journal télévisé se terminait par la célèbre phrase finale de Groucha : "Chalut, à demain, si on veut bien !", transformation de Lucien Jeunesse et de sa phrase finale du jeu des 1000 francs (oups pardon, 1000€ maintenant) : "Salut et à demain si vous le voulez bien.". Enfin le

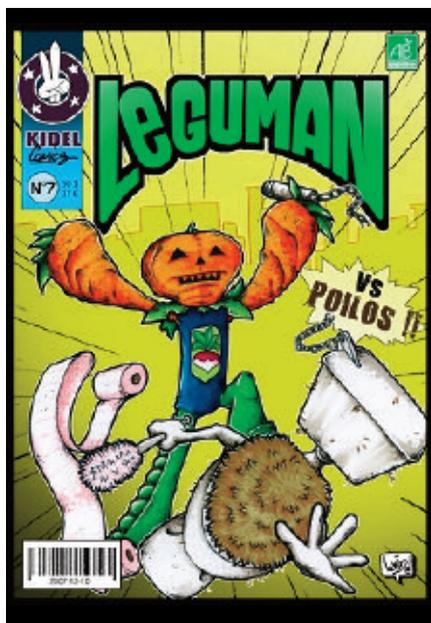
générique retentissait, puis une séquence finale "hors antenne" apparaissait.

L'idée est de montrer le décalage entre l'officiel et la vie en coulisses. Durant le JT, Groucha et Lola se vouvoient. En off, ils se tutoient. On ne connaît pas exactement la relation entre eux qui se tisse, qui devient intime ... limite amoureuse. Topor se moquait des présentateurs de l'époque comme Yves Mourousi et Marie-Laure Augry, ou encore Patrick Poivre d'Arvor et Christine Ockrent qui se vouvoient à l'antenne, mais pas du tout dans la vie.

Ces scènes off sont généralement soit dans le "Milk-bar", lieu de repos des gens du studio de Téléchat, ou bien chez

Groucha, ou encore dans sa voiture. Les saisons 2 et 3 sont plus "feuilletonnesques" avec une histoire fil rouge entre les épisodes. Dès le début de la saison 2, on découvre un lapin gris du nom de Grégoire de la Tour d'Ivoire (dit GTI) à la place de Groucha. En réalité, il est le fils du patron des studios de Téléchat, neveu du patron des produits Nul et cousin du roi de l'électricité. Il a viré Groucha par action népotique. D'ailleurs Lola le dira elle-même : "Votre présence n'est due qu'à votre seul talent !" ... Ah inspiration Beaumarchais, Figaro ... En tout cas c'est une belle remarque sarcastique ! Groucha, relégué à faire des reportages dehors, fulmine. Il voit le désastre qui se prépare : GTI détruit littéralement Téléchat et les audiences chutent. Ce lapin crétin oublie les pubs et les fêtes, lance des mauvais reportages et surtout balance le générique de fin quand on le contrarie.

GTI est l'archétype du fils à papa aristo, qui n'a rien foutu de sa vie et qui croit que tout lui est dû. Groucha l'appelle d'ailleurs TGV pour "triste grand vide" ce qui lui va comme un gant. La seule chose intéressante que GTI amène est BonMoment, une lampe qui permet de savoir en temps réel l'intérêt du public. Plus il brille intensément, plus l'audimat est fort. Cette pirouette de la part de Topor est une satire de la télévision en général, qui ne pense qu'à ses parts de marché. Topor utilisera encore ce concept d'objet de renseignement dans "Palace". En somme BonMoment représente le public fictif de Téléchat. Un autre personnage en somme.





Au bout du massacre de Téléchat, GTI s'est fait prendre dans une rixe avec Socrate la savate et décide de quitter le plateau en plein journal, amoché et dépité, et n'ayant pas compris ses fautes. Groucha revient prendre la barre et relance Téléchat. GTI reviendra comme coprésentateur de pub avec Pubpub, et sera viré par son oncle pour avoir saboté une pub, mettant à la place un reportage people qui attirera les foudres du singe vert.

La saison 3 est classique avec des histoires par-ci par-là. GTI cherchera à faire de la politique mais se fera choper pour corruption. Il fondera alors sa secte. Ap-

paraissent également les bouffe-tout qui mangent les objets. La SPO de Lola est sur le qui-vive. Groucha et Lola se mettent à dos le patron des produits Nul qui les vire grâce à une guerre des nerfs (coupure de chauffage, de téléphone ...). Téléchat se retrouve à la rue et sans studio. Ils s'installeront dans le hangar à tramway, des fois au Milk-bar, puis seront itinérants grâce à Bébère le camion. Ils seront sauvés par le concurrent de Nul, le patron des produits "Pires". Celui-ci leur propose du matériel, un nouveau studio et Téléchat repart de plus belle. Simplement cette fois Groucha ne garde pas sa langue dans sa poche et tape sur les produits Nul. La série se termine en

apothéose et d'une manière un peu triste également. Groucha part pour Hollywood.

La musique de Papadiamandis est tout simplement géniale. Le premier générique avec ce côté blues/jazzy qui permit au doubleur de Groucha de faire une chanson, est une de mes préférées. Ou encore le jingle d'anniversaire. La deuxième version du générique plus électro des années 80 a beaucoup marqué aussi. La troisième beaucoup moins où un sous-marin Téléchat approche d'un trésor/télé.

### Skilèdroooooolleu !!

L'humour de Téléchat est complètement absurde et décalé comme je vous l'ai déjà dit. L'idée est de prendre un fait de la vie, et de le voir d'un angle différent et d'en faire une traduction ou une translation dans le monde des objets. Il y a de nombreuses choses qui m'ont fait hurler de rire comme l'envol des parapluies sauvages, qui vont dans les parties du monde où se trouve la pluie. SOS pince à linge, où ces pinces volent à la rescousse des feuilles d'automne qui risquent de tomber, pour les aider à vivre une retraite heureuse sur leur arbre. Satire évidente de la vie des retraités abandonnés et des associations caritatives en manque de moyens. Le pare-brise music-hall de la voiture de Groucha avec les deux essuie-glaces chanteurs. Plus fort : les cours de langues étranges (moquerie des langues étrangères) avec Micmac comme parler "grille".

Des sujets plus sérieux sont aussi abordés. Il y a Lola et sa fondation, la SPO, la société protectrice des objets. Translation évidente de la SPA. La lutte contre les voitures abandonnées dehors sous la pluie, le froid, le vent, la neige, sans même un bol d'essence dans le réservoir pour se nourrir. Il y a aussi des conseils pratiques comme engraisser son paillason de terre et de lettres en tout genre, et le lendemain matin, un journal a poussé.

Le sujet du racisme a aussi été abordé avec l'interview des gluons de plusieurs légumes comme le riz, le haricot rouge, le maïs. Humour corrosif et décalé de Topor...

### Consécracheune !

Téléchat a remporté beaucoup de prix à l'époque. Les droits ont même été ache-

tés par Disney pour la distribution aux USA. Mais cela n'a finalement pas été diffusé là-bas car le décolleté de Lola était jugé trop plongeant. Une idiotie car ce n'est qu'une marionnette.

#### La liste des prix :

\* avril 1984, Téléchat récompensé du "Prix de la meilleure émission pour l'enfance, catégorie 6-12 ans" un prix créé sous le patronage de la Haute Autorité de la communication audiovisuelle.

\* L'Antenne de Cristal de la meilleure émission de l'année 1984 à Bruxelles.

\* Prix de la meilleure émission francophone pour enfants et adolescents au festival de Cannes, 1984.

\* Premier prix au festival de Gijón, 1984.

\* Mention honorable au congrès de L'enfant à notre époque, à Milan, toujours en 1984.

\* Médaille d'argent au 27ème festival de la télévision à New York, dans le courant de l'année 1985.

Et ils sont partis d'un budget médiocre, de bricolage et de pleins d'idées ... et un succès colossal au bout !

Et pourtant j'ai constaté un fait troublant grâce à Internet. Beaucoup d'enfants ont cauchemardé à cause de cette série. Soit c'était Groucha, ou bien les gluons, ou encore le générique. J'ai lu dans des fo-



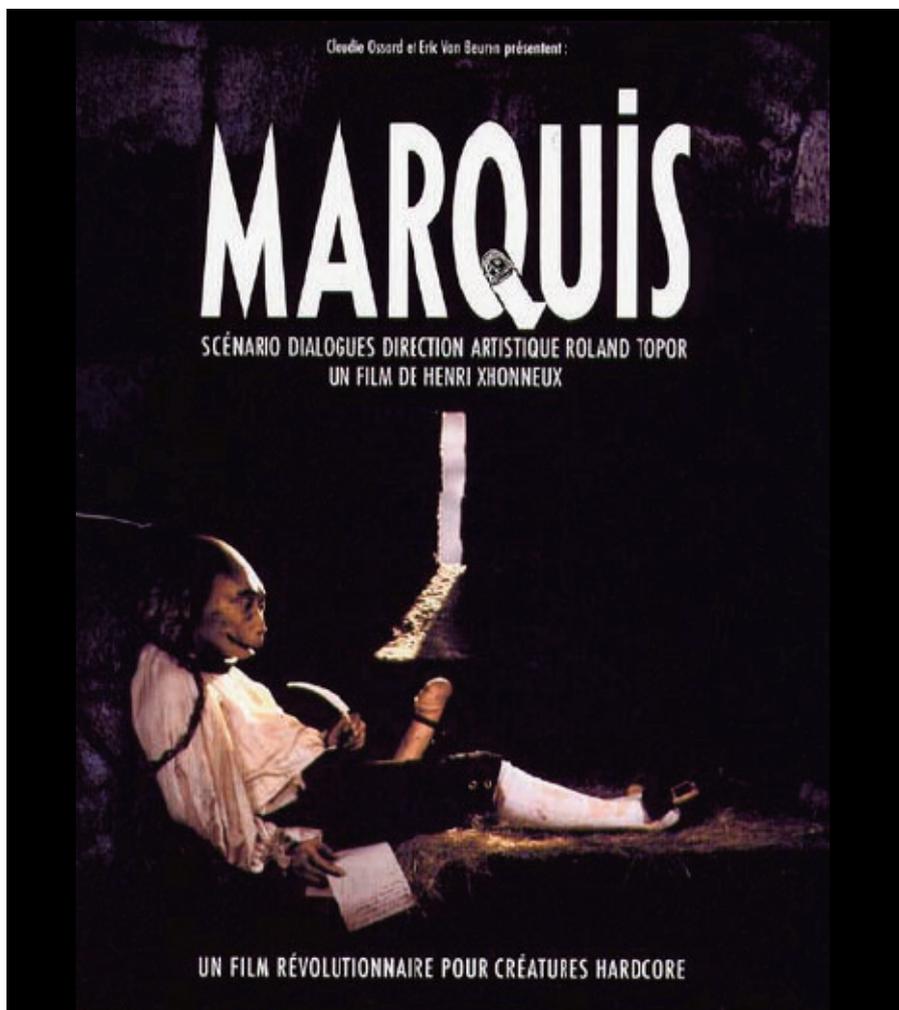
rums et des sites que certains enfants eurent un trauma par cette série. Des adultes qui confessent que leurs enfances ont été choquées par Téléchat pour être exact. Des parents de l'époque n'aimaient pas non plus cette émission de peur que leurs enfants ne confondent les choses de la vie réelle avec les sornettes de l'émission, comme par exemple confondre les jours de la semaine réels avec ceux inventés pour Téléchat (sordi, mitanche ...) ou encore "terteure" pour désigner l'heure. C'est hélas un réflexe très classique de rejet quand une nouvelle chose pointe le bout de sa truffe et qu'on ne la comprend pas. Pourtant les enfants sont bien plus malins qu'on ne le croit et font vite la part

des choses, entre la réalité et la télévision. Il y a hélas des cas extrêmes montrés à la télévision pour faire peur, mais entre le nombre d'incidents et le nombre d'enfants dans le monde qui ont accès à la chose, le ratio est bien bas. Enfin cet article n'est pas une tribune pour plaidoyer.

Je dois être l'un des rares qui au contraire trouve tout cela vraiment formidable. La marionnette de Groucha est magnifique et très expressive avec ses yeux, et la voix de son doubleur était superbe. En revanche à manipuler ce ne devait pas être facile, car son plâtre servait à ranger toutes sortes de petites choses ... et le faire à l'aveuglette ! J'aimais bien le téléphone et le balai. Moins le micro. Le premier générique et sa vue sur la ville est génial. Ok c'est du carton pâte, mais il y a de l'idée et toute une foule de choses peuvent vous venir à l'esprit. Le soir, les gens rentrent chez eux après leur boulot (on voit un train passer), la musique un peu languissante par la trompette au début, les lumières de la ville brillent... Et puis la musique change, un peu plus enjouée et sur les toits un chat regarde Téléchat ! Le second générique avec l'hélico aussi était formidable ! Un peu plus punchy avec une sorte de chanson (pas simple à décrypter en revanche) qui décrit la tension d'un studio de télé avant le direct.

Cette série avait pour moyenne 20,5% d'audience pour les épisodes de sa première saison, ce qui démontre qu'elle a marqué ... et même des générations ! J'en suis une preuve, si je vous en parle avec autant de ferveur ! Cette série for-





midable servira à Xhonneux et Topor pour réaliser bien d'autres choses. Bien entendu il y a eu tout un merchandising autour de Téléchat ... générique chanté distribué sur 45 tours, figurines ...

Nos deux créateurs purent faire un livre en 1987 "A rebrousse-poil" où Groucha fait le tour du monde en 80 jours (Jules Verne reste une énorme source d'inspiration lol).

Ils firent d'ailleurs plus tard le film "Marquis" qui relate les derniers jours de Bastille du marquis de Sade, peu avant la révolution française. Interprété par des acteurs en masque, ce film est clairement pour adulte car il touche à la réflexion sur le sexe et les délires extrêmes du marquis. Film ovni, qui a pas trop mal marché mais qui a laissé pantois et un peu perplexes bon nombre de spectateurs.

Topor, mena l'expérience Téléchat en parallèle d'une autre série avec son ami Jean-Michel Ribes : "Merci Bernard". L'idée est sensiblement la même, une émission de télé, un journal mais avec une rédaction entière autour d'une table qui présente des reportages totalement débiles et plus décalés les uns que les

autres. Disons que Topor mettait ses idées plus pointues, plus adultes dans cette émission. De grands acteurs sont passés par là : Desproges (qui a aussi écrit pour cette émission), Villeret, Khorsand, Pliéplu, Blanc, François Rollin et j'en passe.

Merci Bernard donnera naissance plus tard en 1988 à "Palace" avec la même équipe, le même état d'esprit, le même humour mais avec plus de moyens. Encore plus d'acteurs (dont les Nuls par exemple, qui commençaient à se faire connaître par Canal +). Ce sont plus des histoires courtes, des scénettes avec aucun lien et quelques petites aventures marrantes dans un grand Hôtel chic et snob. L'idée du baromètre audimat, cher à Topor aussi est présent, ce qui est encore plus décalé pour un hôtel.

À noter que Marcel Philippot et Philippe Khorsand devinrent célèbres grâce à cette série, où ils jouaient respectivement le rôle du client mécontent et du directeur de l'hôtel. Le principe de ces sketches fut repris pour les actuelles pubs MAAF. Hélas Khorsand nous a quittés il y a peu ... il a fallu changer les acteurs pour la pub.

Comme vous pouvez le constater, Téléchat a fait naître bien des choses, cette série est au carrefour de la télévision française et de l'humour des années 80 et 90 ... Vous savez, la vie et le divertissement de l'humanité sont très vite passés par des pantins et des marionnettes. Il y aura beaucoup à dire durant ce cycle des marionnettes avec le précurseur Guignol, Gnarfon, le gendarme etc. Car à la base le guignol était pour les adultes et pas pour les enfants.

L'inspiration du Muppet show (qui s'inspire de Guignol) en est également pour quelque chose car durant ce temps Amadou, Roucas et Collaro (qui lui a joué dans le Petit rapporteur de Jaques Martin) lançaient le Bèbette show. A l'époque c'était plutôt une séquence de "Corricocoboy" en 1983. Le Bèbette Show devint une vraie émission en 1988. C'est aussi à ce moment-là que son concurrent sortit sur Canal +, les futurs Guignols de l'Info.

Mais bon comme on a toujours le souci du droit d'auteur à 42 (j'ai pas déjà parlé de Beaumarchais par hasard ?) vous pourrez trouver 3 dvd de Téléchat qui ont été édités en 2003 pour les 20 ans de la série. Hélas ils sont à prix d'or. De plus ces dvd ne proposent pas les saisons complètes. Un dvd ne fait qu'environ 28 épisodes, alors qu'en trois saisons il y en a eu plus de 230. Personnellement j'aimerais beaucoup avoir les saisons complètes mais il ne semble pas que la vente des dvd ait prouvé l'intérêt du public pour cette série, qui est au demeurant magnifique ! Ce ne sont donc que des best-of de chaque saison.

### Conclusionnagerie

Téléchat est à la croisée des émissions divertissantes télévisuelles à base de pantins et marionnettes, et inspirera beaucoup. Pourtant vous allez me dire que ce n'est qu'une émission pour enfants, mais sa double lecture possible donnait beaucoup de rires et de divertissements aux adultes, ainsi que des idées aux scénaristes et autres créateurs... et tout cela grâce à une émission faite de bric et de broc, de débrouillardise et de bricolage. Un melting-pot où sont mélangés beaucoup d'ingrédients.

**Téléchat Forever !** ■

**Bobcat**



# L'allocation universelle

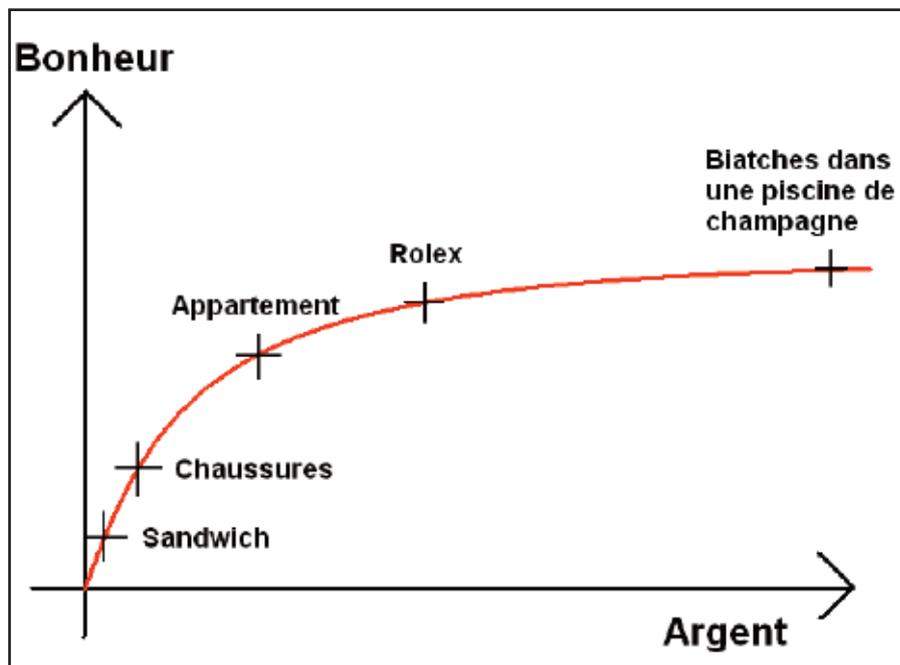
*C'est de l'argent gratuit.*

Il est un proverbe cucul-la-praline qui dit : "l'argent ne fait pas le bonheur". Coluche, dans son sketch intitulé "Misère", précisait : "L'argent ne fait pas le bonheur des pauvres". Voici mon proverbe personnel à ce sujet : "la fonction argent->bonheur est du style  $y = \text{racine de } x$ ".

Partant de cette constatation, il n'est plus nécessaire de lutter contre les vilains riches parce qu'ils sont trop riches. Il suffit de lutter pour que les super-pauvres soient moins pauvres. De cette manière, la somme de bonheur totale de l'humanité serait à peu près optimisée. Des inégalités subsisteraient, mais on s'en fout.

La divinité de l'Internet qu'est Wikipedia nous dit :

"L'allocation universelle désigne le versement d'un revenu unique à tous les citoyens d'un pays, quels que soient leurs revenus, leur patrimoine, et leur statut



professionnel : ce revenu permettrait à chaque individu de satisfaire ses besoins primaires (se nourrir, se loger, se vêtir, voire acquérir certains biens culturels de base), et laisserait l'individu libre de mener ensuite sa vie comme il l'entend."

Il est parfois aussi appelé "revenu social garanti", "revenu universel", "revenu d'existence", "dividende universel" ou "revenu citoyen".

Certaines personnes se plaisent à dire que ce serait un magnifique compromis entre le capitalisme et le communisme. C'est sans doute vrai. Mais j'évite d'utiliser cette expression, car il y a des tas de choses qui se vantent d'être "un compromis entre le capitalisme et le communisme". (La choucroute, par exemple).

## Pourquoi c'est un truc bien ?

L'astuce réside dans le fait que cette allocation ne vous permet pas d'obtenir tout ce que vous voulez. Pour la Rolex et les biatches, faut gagner de l'argent. De cette manière, l'économie de la France



(enfin ce qu'il en reste) ne devrait pas s'écrouler, puisque des gens continueraient de travailler.

Au passage, les méchantes personnes cupides seront totalement déculpabilisées, ce qui n'est pas une mauvaise chose en soi. Vouloir accumuler un gros tas de pognon, ce n'est pas le Mal, si, à côté de ça, les gens les plus pauvres sont assurés de vivre dignement. Coluche dirait : *"Aujourd'hui, on a bien le droit, de vouloir s'en foutre plein les doigts."*

L'allocation universelle, ce n'est pas la même chose que les RMI, RSA, ou autres, qui sont des sommes versées sous conditions, et qui, par conséquent, n'encouragent pas forcément à se bouger le cul. On a tous entendu parler de ces vilains chômeurs qui profitent du système, font de fausses déclarations à propos de tout et n'importe quoi, et volent l'argent public.

L'allocation universelle continue d'être versée, même si vous commencez à gagner quelques bouts de centimes. (On ne gardera pas tous ces centimes gagnés, à cause de l'impôt sur le revenu qui existera toujours, mais au moins, on ne perdra pas d'argent). Cela pourrait encourager les vilains chômeurs à se monter de petites entreprises, voire à prendre des risques. Ils sauront que même si ils se plantent complètement, il



Coluche implied facepalm

restera toujours un filet de sécurité.

Les personnes ayant des boulots "alimentaires" inintéressants et merdiques, auront plus de poids pour négocier un meilleur salaire, ou de meilleures conditions de travail, car ils auront la possibilité réelle de menacer de démissionner,

sans risques de se retrouver à la rue, en shit-storm. Ces boulots pourris seront alors revalorisés. Les grandes entreprises continueront d'exister, parce que c'est quand même cool une grande z'entreprise, ça fabrique de chouettes objets comme les ordinateurs ou les voitures. La différence, c'est que ces entreprises ne pourront plus exploiter les gens.

### Valoriser la couche libre et non marchande de la société

Cet argument a été pompé à un article de Framasoft :

<http://www.framablog.org/index.php/post/2010/05/17/dividende-universel-valorisation-libre-non-marchand>

Vous vous rappelez quand vous étiez scout ? Vous aidiez les vieilles dames à traverser la rue. C'était super.

Une fois, en sortant de chez moi, j'ai vu des employés municipaux près des passages piétons, qui faisaient traverser des groupes d'enfants. (C'est pas des conneries, il y en a vraiment, du moins à l'époque où j'habitais près de Clamart). Ces gens sont payés pour ça ! Merdailleurs ! Vous vous êtes salement fait arnaquer dans votre jeunesse scout. Au lieu de bonbons dégueux, vous auriez pu avoir des espèces sonnantes et trébuchantes.



Pour les personnes qui n'ont pas eu la joie d'être scouts, j'ai des tas d'autres exemples d'activités que vous faites gratuitement, pour lesquelles d'autres gens n'hésitent pas à se faire payer. Vous bêchez le jardin de votre papa, vous faites la vaisselle, vous triez vos ordures, vous retapez des motos (vous savez combien ça gagne un garagiste ?), vous faites des gâteaux pour vos amis (vous savez combien ça gagne un pâtissier ?), vous aidez votre fils à faire ses devoirs (vous savez combien ça gagne, un prof de soutien à domicile ?), vous remettez en état l'ordinateur de votre oncle Georges qu'a encore fait n'importe quoi avec des sites pornos (vous savez combien ça gagne, un assistant en informatique ?), vous tenez la porte à la personne derrière vous (vous savez combien ça gagne un portier ?)

C'est ça la "couche libre et non marchande de la société" : tous ces petits coups de main. Pourquoi vous n'êtes pas payé pour ça ? C'est pas juste ! Faudrait mettre en place un système avec un pot commun, redistribué aux personnes qui en font le plus. Oui mais comment évaluer les plus méritants ? Trop compliqué, il faudrait surveiller tout le monde. Et y a des vilains, qui, comme d'habitude "abuseraient du système et vivraient aux crochets de la société". Autant simplifier, et donner la même somme à tout le monde. Ce sera peut-être injuste envers certains, mais ce sera forcément mieux que maintenant. Dans l'état actuel, c'est uniformément injuste envers tout le monde.

Vous devriez vous révolter. Dites au gouvernement que vous ne donnerez plus aucun coup de main à personne, tant que l'allocation universelle ne sera pas mise en place. Si on s'y met tous, on va gagner. Yeeaaaahhh !!!! (Ben quoi, c'est pas plus stupide que de retirer tout l'argent qu'on a à la banque).

Je vais en rajouter une couche, concernant cette couche non marchande : les logiciels libres. Des gens qui travaillent gratuitement, pour créer quelque chose qui a une valeur et une utilité. Vous imaginez, si on offrait à tous ces geeks la possibilité de ne pas perdre leur temps dans un "vrai" boulot ? Ils fabriqueraient encore plus de logiciels super cool, qui profiteraient à tout le monde !! (y compris aux entreprises, et donc à l'économie).

Même ce mag idiot est une preuve de



Vieille dame spotted ! Go ! Go ! Go !

l'existence de cette couche, puisqu'il a été fait gratuitement. Vous allez me dire : "Oui mais ce magazine, contrairement aux logiciels libres, il sert vraiment à rien." C'est vrai. Oh, j'y pense, Laurent Gerra non plus ne sert à rien, sauf que lui il se fait masse de thunes. Alors ? Where is your god now ?

### Où trouver l'argent ?

Des gens plus intelligents que moi ont calculé que si on supprime toutes les allocations et aides conditionnelles, on arrive sans trop de problèmes à une somme raisonnable, genre : 500 euros par mois et par personne. Tiens au fait, vous vous rappelez les pauvres diables qui manifestaient pour sauver la retraite ? Eh bien on s'en branle. Y'aura plus de retraite.

Sans oublier que l'État fera l'économie

des fonctionnaires chargés de gérer les allocations existantes. Tous ces gens qui enquêtent sur votre vie, pour vérifier si vous méritez bien cet argent qu'on vous octroie, eh bien ils pourront être assignés à d'autres tâches plus utiles. On pourrait aussi les virer. Quoi ? Virer des fonctionnaires ! Mais c'est mal ! Ah non, en fait on s'en tape, ils auront l'allocation comme tout le monde.

Me permettez-vous de rappeler que notre gouvernement a décidé de donner de l'argent aux personnes possédant une voiture, pour qu'ils puissent se racheter une nouvelle voiture ? "C'est pour relancer l'industrie automobile et les voitures non polluantes", qu'on nous a dit. Oui très bien. Et maintenant, si on donnait de l'argent à tout le monde, pour relancer l'industrie de tout ?

De toute façon, avec toutes ces vilaines



La France après la mise en place de l'allocation universelle

banques qui spéculent et qui s'éclatent avec notre argent, c'est déjà le bordel. Alors foutu pour foutu, autant faire vraiment n'importe quoi et balancer cet argent par les fenêtres, là où tout le monde pourra le récupérer.

### Exemples concrets.

Il y a déjà quelques petites choses qui s'organisent, dans divers pays ou régions du monde. C'est pas encore très conséquent, mais c'est déjà ça. On va faire court. Paf, copier-coller Wikipedia (lien d'origine : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Allocation\\_universelle#Applications](http://fr.wikipedia.org/wiki/Allocation_universelle#Applications))

L'Alaska a mis en place une forme très particulière d'allocation universelle : le revenu citoyen, basé sur les revenus miniers et pétroliers de la région.

Au Royaume-Uni, le gouvernement de Tony Blair a mis en place, en mai 2003, le Child Trust Fund, une mesure proposée par Bruce Ackerman.

Une expérimentation a été menée en Namibie, dans le secteur de Otjivero - Omitara (environ 1.000 personnes à 100 kilomètres de Windhoek). Elle consiste à distribuer chaque mois pendant deux ans, à chaque habitant enregistré, 100 dollars Namibiens.

Au bout de quelques mois d'expérimentation, la criminalité a baissé, la sécurité alimentaire de la population a augmenté,

plus d'enfants vont à l'école plus souvent, et des micro-entreprises se sont mises en place et revitalisent le tissu économique et social du village.

En conséquence du succès de cette expérience en Namibie, le FMI et le gouvernement ont abandonné le projet. (Woups. Fail)

### Partis politiques

Pour dénigrer une idée, la technique la plus simple consiste à ridiculiser la ou les personnes qui la défendent. On pourra donc arguer que je suis un crétin qui n'y connaît rien, ni à la politique, ni à l'économie. Ce n'est pas faux. Mais Patrick Sébastien, et son espèce de groupe de pression "le DARD" sont aussi pour l'allocation universelle. C'est aussi un crétin ? Bon d'accord.

Christine Boutin et le parti chrétien-démocrate avaient déposé un projet de loi pour une allocation à 300 euros par mois. Christine Bouquetin ? Haha, lol, osef, tits or GTFO, et tout. Certes.

Les verts ont aussi adopté l'idée. Ce sont des idiots tout verts ? Oui, bon.

Le parti "Alternative Libérale" a aussi inscrit cette idée dans son programme. Et le Parti social-démocrate allemand. Et les communistes, aussi, mais ça on le savait depuis longtemps.

Ça commence à faire beaucoup, non ?

D'autant plus que ce sont des partis qui n'ont pas toujours grand chose en commun, et qui n'hésitent pas à se mettre joyeusement sur la gueule lors de joutes politiques diverses.

L'allocation universelle est plébiscitée par trop de groupes différents pour qu'on puisse complètement l'ignorer. Et je crois que c'est le moment de citer mon copain Victor Hugo : "*Rien n'est plus fort qu'une idée juste dont le moment est venu.*" Vous voyez ? Même Victor Hugo est pour ! C'est quand même autre chose que Patrick Sébastien.

Dans ce cas, pourquoi les "gros" partis politiques comme l'UMP, le PS, ou le Modem n'en parlent pas ? Je ne sais pas trop. A mon avis, ils sont tout simplement un peu plus long à la détente, du fait, justement, de leur importance. Ce n'est qu'une question de temps.

### Dérives et scénarios-catastrophes.

■ *Toute contente de cette manne financière tombée du ciel, la population française décide de s'acheter, non pas des choses "correctes", mais des armes et de la drogue. Le pays est mis à feu et à sang par une horde de junkies défoncés au crack.*

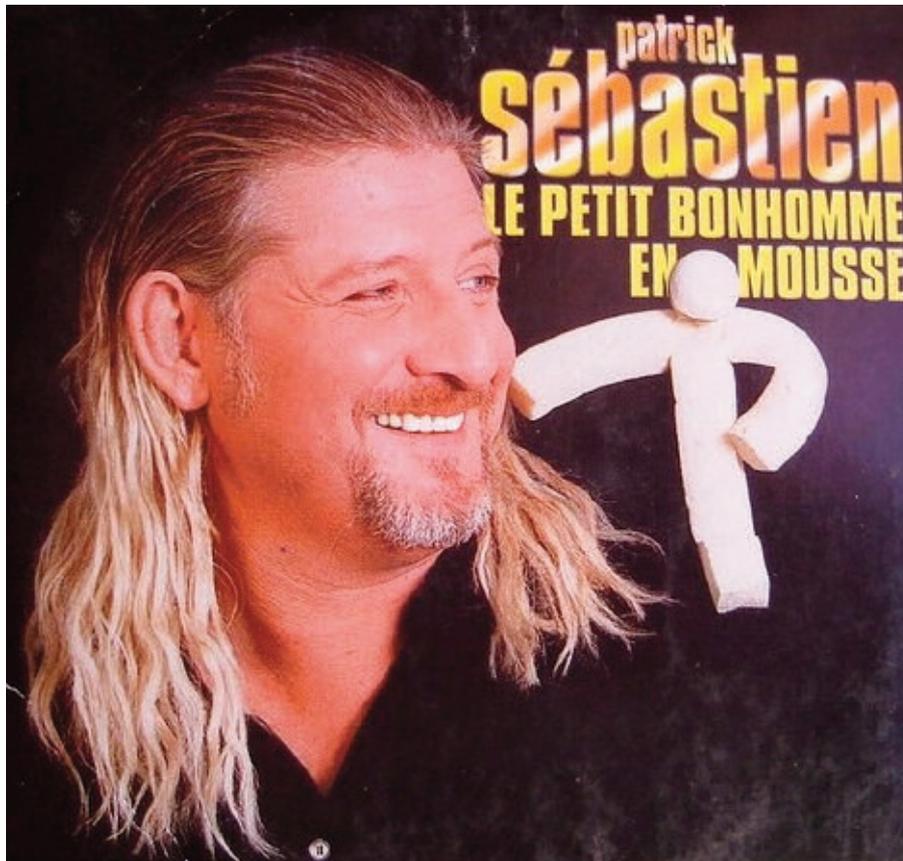
**Solution possible** : On peut oser espérer que, grâce à l'éducation qui restera obligatoire, les gens seront capables de comprendre que leurs intérêts et leur

bonheur résident dans autre chose que des armes et de la drogue. Il y aura des cas isolés, (les mêmes que ceux existant déjà), mais pas suffisamment pour faire s'écrouler le système.

■ *Toute contente de cette manne financière tombée du ciel, la population française décide de s'arrêter complètement de travailler, et se contente de regarder des films pornos en mangeant des chips. Le pays ne produit plus aucune richesse (y compris les biens de première nécessité). Tout le monde a de l'argent, mais il ne sert à rien. Nous sommes tous pauvres, nous devenons un pays du Tiers-monde, dirigé par des dictateurs défoncés au crack.*

**Solution possible** : lorsque survient la pénurie de chips, quelqu'un d'un peu plus malin et/ou un peu plus cupide que les autres décide d'en fabriquer, et de les vendre très cher. Comme tout le monde a de l'argent, et que ce type est le seul à en faire, ça marche à fond. Voyant comme il est devenu facile de s'enrichir, une autre personne décide de fabriquer des chips goût cacahuète. Une troisième personne tourne de nouveaux films pornos. L'économie repart.

Et puis, par les temps qui courent, ne pourrait-on pas considérer que "ne rien faire", est déjà suffisamment bien en soi, et que cela mériterait d'être payé ? En effet, vous n'êtes pas en train de détourner des millions d'une banque ou d'un pays, vous n'êtes pas en train de violer



ou tuer des gens, vous n'êtes pas en train de travailler dans une vilaine entreprise fabriquant des jouets en plastique qui polluent, vous n'êtes pas en train d'organiser un concours parallèle de Miss France, etc. Tout le monde ne peut pas en dire autant.

■ *Les prisons continuent d'exister comme avant. Les détenus ont peu d'occasions de dépenser leur allocation uni-*

*verselle, mais ils continuent de la recevoir. Ceux qui sortent après avoir purgé une longue peine sont à la tête d'une petite fortune. Ils décident de se venger de la société, s'achètent des armes et de la drogue, et mettent le pays à feu et à sang (défoncés au crack).*

**Solution possible** : Alors là, je dois avouer que je ne sais pas trop. En théorie, la prison est un endroit magique qui transforme les gens, et les fait devenir tout gentils, grâce au temps qu'ils passent à réfléchir au mal qu'ils ont fait. Bon, c'est faux. Sinon, on peut considérer que ce seront des cas isolés, comme dans le premier scénario. Et au pire, on ne verse pas l'allocation universelle durant les peines de prison. Mais c'est un peu bizarre, dans ce cas, elle perdrait son universalité.

**Et si c'était les entreprises qui le faisaient ?**

Le 14 novembre 2009, la société Mailorama décide de distribuer de l'argent dans la rue, pour se faire de la publicité. Ça ne s'est finalement pas produit, car l'organisation et les mesures de sécurité mises en place étaient complètement à l'arrache. Ce fut un épiphénomène raté et un buzz à la con de plus. Mais c'est avec ce genre de choses qu'on se rend compte qu'il y a deux sortes d'argent : l'argent dans votre porte-monnaie, pour



Là ! Ici ! J'achète deux internets !  
Non, attendez ! TROIS INTERNETS !



acheter votre pain, et l'argent des entreprises et des banques, pour les spéculations. L'allocation universelle serait un moyen de rééquilibrer ces deux ensembles d'argent.

Imaginons une autre entreprise, un peu plus prévoyante, et surtout beaucoup plus riche. Au hasard : Google. Je les verrais bien acheter, non pas un pays, mais la population d'un pays (un pauvre, Tiers-monde et tout). Google leur dirait : "on vous donne régulièrement une somme d'argent à chacun, et vous en faites ce que vous voulez, on s'en cogne. Tiens au fait, vous avez vu les chouettes logiciels qu'on a mis dans votre Internet ?"

Ce n'est pas la meilleure solution. et je préférerais que l'allocation universelle soit mise en place par des gouvernements, a priori responsables et composés de personnes élues, plutôt que par une société quelconque, fût-elle "not evil". Mais faute de mieux, pourquoi pas.

Petit extrait du point de vue de Google concernant "l'open", récupéré d'un autre article de Framasoft.

<http://www.framablog.org/index.php/post/2009/12/31/google-the-meaning-of-open-translation>

"Notre engagement pour les systèmes

*ouverts n'est pas altruiste. C'est simplement dans notre intérêt économique. Un Internet ouvert génère un flot continu d'innovations qui attirent les utilisateurs et crée de nouveaux usages, pour finalement faire croître un marché tout entier. [le marché en question incluant leurs diverses pompes-à-fric, comme Google Ads]. Nous aurons peut-être une part plus petite, mais d'un plus grand gâteau."*

(Google n'est peut-être pas sincère dans ce propos, mais on s'en fout. Du moins pour l'instant, tant que rien n'est encore en place.)

Or, qui fabrique l'Internet, qui le rend innovant et dynamique ? Ce sont les humains. Google pourrait donc mettre en place l'allocation universelle, en tant qu'investissement dans l'humanité, qui, en retour, fabriquerait de meilleurs Internets, rapportant au final plus d'argent à Google.

Google pourrait dire : "Notre investissement dans les êtres humains n'est pas altruiste. C'est simplement dans notre intérêt économique. Des humains plus dynamiques génèrent un Internet plus dynamique, avec un flot d'innovations ... [blabla pompe-à-fric]. Nous aurons peut-être une part d'humain plus petite, mais d'un plus grand gâteau humain."

### Philosophiquement

Avant de mettre cette idée en place, je propose de commencer par "faire évoluer les esprits" (c'est une race spéciale de Pokémon). Un truc qui serait fun et cool, ce serait d'essayer de se définir autrement que par son travail (ou son absence de travail). La prochaine fois que quelqu'un vous demande : "tu fais quoi dans la vie ?", ne commencez pas par donner votre métier, mais vos passions. Dites que vous faites du vélo le week-end, que vous êtes un expert en jeux vidéo, que vous prenez des cours de contrebasse, que vous jouez avec vos enfants... Vous passerez pour un type bizarre, mais qui a de la classe. Et la classe, ça n'a pas de prix.

Et si votre passion c'est votre boulot, alors c'est encore mieux. Vous n'avez besoin de rien, et vous pourrez être fier de faire partie des personnes qui maintiennent l'économie de la France le jour où l'allocation universelle sera en place.

Et pour finir, un dernier site, qui tente de centraliser toutes les infos à ce sujet : <http://appelpourlerevenuevie.org> ■

Récher



# "Free m'a tuer"

La contre-attaque !

Dans le monde d'Internet ... on croit qu'il n'y a que des hauts. Je suis aux regrets de vous dire qu'il y a plus de bas qu'on ne le croit ! Déjà à cause de l'Europe qui impose une TVA précise, alors la France s'y plie et ça donne pour le mois de février une augmentation des tarifs ! Fini l'ère épique des box 30€ tout compris ! Remarquez que Free eux avaient déjà tout compris depuis le début vu que c'est EUX qui ont inventé le principe de la box. Ils ont eu le vent en poupe depuis des années mais se sont fait rattraper par Orange et par SFR qui hélas possèdent quand même une meilleure structure (je parle de câble, de serveur, de technicité...).

Sur le podium du nombre d'abonnés actuellement, on a Orange en 1er suivi de SFR et Free qui se trouve en 3ème place. Traduction en clair, Orange a réussi à récupérer sa première place. SFR l'éternel second est tout content car il passe enfin sur la structure principale c'est-à-dire téléphonie câble et internet. Youpi fini de faire que dans les ondes ! Vous vous doutââtes bien (faute provoquée) que l'énergumène qui avait foutu le boxon en début de décennie dans le secteur des télécoms veut reconquérir sa place. Pour cela Free a un plan ultra secret qui est monté et jalousement gardé, au point de laisser un concurrent sortir une box nouvelle génération (SFR Evolution). Mais pourquoi avoir gardé le silence ? Car Free prépare quelque chose qui va encore plus poutrer du kookaburra vénusien ! Autant laisser la concurrence faire mumuse avec ses petits gadgets.

## Was ist das ?

En décembre dernier Free présente sa nouvelle box dite Revolution ! Bon à part



**- Et voilà Freeboite qui monte les marches de Cannes !!**

une lettre de différence qu'est-ce que cela apporte ? Ben pas mal de choses quand même ! Y a des choses un peu gadget comme l'écran digital tactile, une nouvelle façon de zapper entre les chaînes avec des fondus au noir et des aperçus vidéo (pour faire moins mal aux yeux ?). D'autres choses dont on n'a rien à foutre comme le design. En quoi c'est utile ça ? Vous regardez votre box toute la journée vous ? Non, moi je regarde ce qu'elle est capable de produire avec un écran. De plus ça rappelle beaucoup trop la PS2 alors je ne vois pas l'originalité ! Tiens en parlant jeux vidéo, il y a de l'avancée (ou du piquage) car la console se veut entre une Wii et une PS3 avec des graphes pas trop dégeulasses grâce à une nouvelle puce d'Intel embarquée capable de mieux gérer le multimédia. La télécommande a un gyroscope pour repérer les inclinaisons (merci à Nintendo pour l'idée) mais on vous fourgue un pad

quand même. Faut dire que sur la précédente version de la box, la télécommande/pad s'inspirait pas mal de la manette SNES jusqu'aux couleurs des boutons. Ont-ils payé leur patente à Nintendo qui possède le brevet de la croix multidirectionnelle ?



Revenons à cette nouvelle box qui accepte l'ADSL et la fibre optique (le minimum syndical et le futur de la télécom' évidemment). Elle diffuse toujours sur la même norme le wi-fi. Bon mais alors quelles sont les grandes avancées technologiques ? Si elle porte le nom de révolution c'est quand même pas pour rien ou alors Free essaye de se faire moucher !

Eh bien ils ont inclus dans la boîte un lecteur combo+ : CD/CD audio/DVD/Blu-ray. Bref ce lecteur est capable de lire tous les disques laser actuels. Je parie qu'il y en a parmi vous qui font la gueule. En quoi c'est une avancée alors que ces technologies existent depuis longtemps ? Eh bien ce qui est intéressant est d'avoir assemblé tout en un ! Vous pouvez réutiliser tout ce que vous aviez acheté depuis 25-30 ans ! Comme la PS2 en son temps avec la rétro-compatibilité des jeux PS1, la rétro-compatibilité des supports d'hier est un bonus intéressant pour la box car vous pourrez utiliser ce que vous avez déjà dans vos (énormes) thèques ! Cela joue beaucoup sur la fibre nostalgie, mais ça marche toujours !

Là évidemment il y a déjà des contestataires disant que des lecteurs DVD et/ou blu-ray existent depuis longtemps alors quel est l'intérêt ? Simple : toujours d'inspiration Sony, la PS2 a beaucoup marché à son époque car elle était aussi lecteur DVD. Une partie de sa réussite est due à cette caractéristique. Il y a simplement beaucoup de gamers qui ne l'ont pas admis (et pourtant ce facteur l'a beaucoup aidée à cartonner. J'en suis une preuve j'ai pas mal utilisé cette fonction). D'ailleurs la PS3 joue aussi sur

**Ceci une annonce de SFR**



**Ceci n'est pas une BOX ...**

**C'est une PS2 dopé aux stéroïdes bleu avec de la télé et de l'internet dedans**

*et tout le monde sait que les stéroïdes C'AY pas bieeeeeenn !!!*

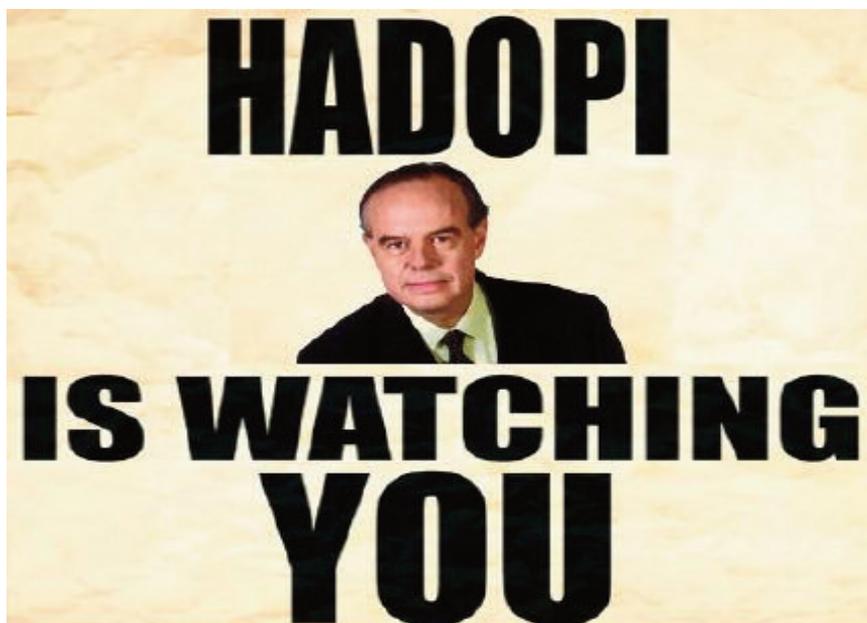


cette carte pour le Blu-ray, alors je ne vois pas où est le mal. Tout est accessible à partir d'un seul objet, c'est quand même plus pratique que d'avoir une montagne de boîtes et de fils spaghettis derrière la télé. Nous allons dans le futur vers du matériel multimédia et multi-support, alors moi je ne vois pas où est le problème ?

En revanche j'en vois un autre ... plutôt une crainte, c'est à propos de la technologie physique. Ça fait quand même 10 ans qu'on entend des couacs dans la presse spécialisée à propos de lecteurs de salon combo qui plantent à force de switcher entre des CD et DVD. Pareil pour les PC. J'ai d'ailleurs souffert de cela avec mon ancien matos car à force de lire que des CD ou des jeux sur CD ... le lecteur n'arrivait plus à lire des DVD (même des films). Ma peur réside donc sur le fait que ce lecteur est un combo+.

Il y a trop de technologies de lecture différentes et j'ai peur qu'à force de changer, cela bousille le lecteur, et comme celui-ci est encastré dans la machine, il faut alors renvoyer la box à Free pour qu'il le répare (les box sont considérées propriétés de Free, même chez le particulier). Et vous connaissez comme moi la réputation de Free : pas mauvais en général mais terriblement long. Pas de magasin pour déposer et retirer, ce qui vous oblige à poireauter encore plus à cause de la poste (plus les risques de perte de colis) ... et ce ne sont pas les plus rapides non plus. Ok ok pour cette nouvelle box ils promettent des assistances à domicile pour faire gagner encore plus de temps (au max 10h selon certaines pubs) mais cela sous-entend donc qu'il leur a fallu monter un réseau de techniciens pour pouvoir assurer dès les premiers plantages méchants. Et créer un nouveau réseau est quelque chose de terriblement compliqué ! De plus vu que c'est un dispositif "jeune", les techniciens n'ont pas forcément la main. En 10 ans pourtant ils avaient le temps de le monter dans la France entière. Là c'est un choix tactique ET économique car Free cherche par tous les moyens de faire baisser les coûts et les notes de frais.

C'est d'ailleurs pour cela qu'au lancement de la toute première box, il fallait s'inscrire sur le net et il l'expédiait par la poste. Bien plus économique de faire tourner 5 serveurs 24h/24 et payer une dizaine de personnes dans les dépôts que de payer des loyers pour des boutiques dans la France entière, les personnes qui y travaillent, l'entretien (ménager, électrique et j'en passe) la livraison etc.



BREF, revenons à la box Revolution. Jeux vidéo, passerelle pour tout support disque laser, et quoi d'autre ? Le modem/hub sera aussi une sorte de mini serveur avec 250go d'espace de stockage. Je pense que 500 aurait été mieux car nous allons dans les années à venir vers des fichiers de plus en plus gros et on parle déjà de temps en temps de teraoctet (To c'est-à-dire 10 puissance 12 mais la vraie norme est le tébioctet c'est-à-dire 2 puissance 40 car un ordinateur ne comprend que le binaire).

L'avantage de ce serveur perso est qu'on pourra y stocker plus de choses et surtout qu'il sera accessible plus facilement à l'ensemble du réseau privé de la maison. Par exemple vous avez downloadé tous les numéros de 42 sur le serveur, il vous sera alors possible de les lire sur tous les ordi qui sont liés à votre réseau. J'ignore si la box est capable de lire les PDF, mais comme il sera possible de surfer sur votre télé avec la télécommande wiifree (ouais j'invente un néologisme), vous pourrez toujours nous lire en version HTML ou flash (auto-promo toussa : OK !)

Bien entendu il y aura d'autres applications possibles avec ce serveur comme enregistrer les émissions de télé ou pomper des applications Free sur le Freestore ou autre. On peut même penser pouvoir visionner l'émission qu'on a enregistré sur un PC à partir du serveur. Décidément ils s'inspirent de tout le monde y compris le trognon de pomme ! Et avancée finale et ça aussi c'est intéressant car c'est une sorte de retour aux



♪ **We-are-ze-trub-lions !!** ♪  
**WE-ARE-ZE-TRU-BLIONS !**

sources : les appels gratuits illimités sur les téléphone portables en France métropolitaine ! Leur première box avait en son temps bousculé les traditions téléphoniques en proposant les appels gratuits de fixe à fixe. Eh bien là ils étendent le principe à la téléphonie mobile ! Je me doutais qu'un jour on y arriverait, mais je pensais que les concurrents avaient retenu la leçon et allaient tenter de planter Free en lançant cette offre avant eux (je pensais à France Télécom à ce moment là). Eh bien que nenni ! Pourtant Orange et SFR sont des pros des téléphones portables (tiens on parle pas de Bouygues depuis le début de cet article). Tout cela a l'air prometteur non ?

#### ¿Y después?

Mais alors pourquoi je ne parle que de Free ? Car après le show de présentation de Free à la presse en mode Steve Jobs jmelapètedécontractjeanschemiz, les concurrents se sont permis la critique. Et le plus surprenant sont les remarques acides et de mauvaise foi de SFR. Le carré rouge ne trouve que des défauts à la nouvelle box de Free : trop grosse, fait un boucan d'enfer, surchauffe et sature l'air en CO<sub>2</sub>, énergivore, y a pas de démo, elle fait pas le café ... Ils persistent et signent en prétendant que si cette box est si merveilleuse, pourquoi attendre janvier alors qu'il y a eu les fêtes de fin d'année juste avant ? À mon avis, cette réplique d'aigris a été lâchée car ils ont été dégoûtés de voir que Free a fait plus d'avancées technologiques qu'eux (la SFR Box Evolution est dispo depuis mi-novembre soit à peine moins de deux mois). Bon on pourrait croire également que le P.-D.G. de Free qui singe Apple et Steve Jobs a dû en énerver plus d'un ! Mais il y a eu des rires sarcastiques quand Niel (président de Free) a parlé des économies possibles de 120 € sur un an. On appelle cela de l'agressivité commerciale ce qui peut se retourner contre vous.

Mais SFR continue à enfoncer le clou de sa mauvaise foi. Les appels gratuits illimités vers les mobiles ? Peuh ! Cela fait trois ans, prétexte SFR, que la demande des consommateurs s'est faite entendre. "Nous pouvons le décider à tout moment" ! Alors pourquoi tu ne l'a pas fait





## Free : une créativité incroyable

avant pour clouer le bec de Free, espèce de pignouf ! Tu aurais fait un sacré coup médiatique et marketing et tu aurais pu alors détrôner le n°1 Orange tout en coupant l'herbe sous l' pied de Free ! Et en plus tu aurais pu le faire avec ta "nouvelle" box !

Quant au sujet du lecteur intégré, là c'est du foutage de gueule en direct ! "Nous, on s'oriente vers la consommation de contenus dématérialisés comme la VOD.". Euuuh mon pote ... l'un n'empêche pas l'autre (d'ailleurs une directrice de Free l'a dit) et puis même si la VOD prend de l'ampleur actuellement, ce n'est pas un succès aussi fracassant qu'à été le DVD en son temps ! Et comme je l'ai dit plus haut cela permet de recycler les bibliothèques des abonnés ! Les destructeurs de VOD ça existe aussi (prix, non stockage du film, problème de stream...).

Le summum du snobisme SFR est que eux, EUX, ont inventé le bouton ON/OFF sur leur boîte ! Quelle incroyable avancée technologique ! L'humanité n'a jamais vu ça ! Hé ho, si tu ne veux pas que ta boîte broute de l'électricité quand t'es pas là, suffit de la débrancher ! Ou alors tu fais comme moi : tu achètes une multiprise avec un bouton coupe-jus (tu y branche aussi les consoles comme wii ou 360) et le tour est joué ! Et en plus cela évite aussi à ta télé de bouffer de l'électricité même en mode veille !

### And so(lol) ?

Orange quant à lui est plus posé, calme, voire bien plus fair-play avec une petite

moquerie bien innocente ! Ils trouvent que cette boîte est conçue pour les geeks. C'est pas méchant, hein ? Y en a de plus en plus en France alors c'est pas le moment de se les mettre à dos. (faut pas déconner : ils font parti du fonds de commerce de ces entreprises). Ils admettent bien volontiers que le design et le lecteur combo+ est une idée "hypermarketing". En gros ça va aider Free à booster. Pour le lecteur je suis d'accord mais pour le design je ne vois pas (relisez au dessus). En tout cas eux visiblement reconnaissent qu'utiliser la tech' Steve Jobs pour la présentation de la nouvelle box était un bon coup. Soit ils le pensent vraiment, soit ils savent maîtriser leurs déclarations en public (ce qui

permet de ne pas passer pour un gros bœuf gonflé de rancune). En tout cas une chose est sûre : Orange maîtrise la langue de velours, reconnaissant des qualités chez l'adversaire mais en renforçant celles de son produit. Ils préfèrent un produit plus grand public, familial en misant sur la fiabilité et évolution par mise à jour. Ils admettent cependant volontiers que cette nouvelle box est novatrice. Mettre les mobiles en illimité est salué par Orange, en mettant tout de même un petit point sur un i. C'est une bonne solution tant que Free n'aura pas son réseau perso pour téléphone mobile (ça doit arriver en 2012 si tout se passe bien) mais le souci est que cela va leur coûter TRÈS cher. En fait le scepticisme d'Orange est plus global et ils n'ont pas tort sur le papier : Free, depuis qu'ils ont chopé la 4ème licence de téléphonie mobile, doit déboursier beaucoup car il leur faut installer des antennes 2G, trouver un allié pour la 3G (d'ailleurs ils sont en pourparler avec les autres entreprises, et n'hésitent pas à parler de procès en cas d'obstruction), déployer un réseau en fibre optique (et là ce sont pas les meilleurs, cela sera décrit plus bas). Cette box d'ailleurs n'a pas dû être gratuite à produire. Il faut renouveler le matériel. En gros ils font beaucoup d'efforts financiers sur beaucoup de fronts et en même temps. Peuvent-ils tenir la cadence ?

Historiquement Free a toujours su démentir ce genre de propos en réussissant, des fois de manière galopante. Mais en début de décennie, le coup de la



## Victoire de Free sur Alice

box triple play est arrivé sur un marché où il n'y avait personne. Là pour la 4ème licence de téléphonie, le marché est déjà bien blindé de concurrents sans parler des opérateurs virtuels. Le coup de poker réussira-t-il ? À l'heure où j'écris ces lignes, la diffusion de cette nouvelle box vient à peine de commencer. Il faudra attendre un peu pour avoir les premiers retours, les tests, les avis et surtout les chiffres.

### Maar ja, wat?

En fait le vrai problème de cette box vu par ses concurrents est qu'elle permet de surfer sur sa télé, donc de pouvoir par exemple visionner des programmes, des émissions ou des séries par des sites de stream vidéo sans passer par un ordi. Et pas forcément sur des sites français. Le tout en étant tranquillement installé dans son canapé. Canal + grince des dents car cela sous-entend également les sites de match de foot en live totalement gratuits (un site russe le fait je crois) alors que eux pour les diffuser sur leurs ondes, ils ont dû payer une somme exorbitante pour obtenir le droit. En somme c'est une box anti-hadopi disent certaines personnes. Moi j'dis pourquoi pas, vu que hadopi ça sert à rien ! D'autant plus que pour contourner des lois et autres pompes à fric, Free joue sur le fait que le matériel qu'ils "prêtent" aux particulier leur appartient. Donc les 250 Go cités plus haut font partie de leur espace de stockage, de leur réseau, ce qui évite



## La Freebox vue par SFR

une loi à propos des supports copie (et encore faire baisser les coûts). Mais cette idée de vouloir conserver totalement la propriété de leur réseau et de leur matériel a aussi un gros revers de médaille : installer la fibre optique.

Si vous habitez dans un immeuble, c'est encore plus énervant, je vous explique : pour que notre pays soit un grand pays technologique, on installe depuis un moment des câbles en fibre optique tout partout dans les grandes villes. À Paris

par exemple il y a eu pas mal de petites tranchées creusées dans les rues pour faire passer lesdits câbles. Ces câbles s'arrêtent aux pieds de chaque immeuble et on y laisse une sorte de nœud. Le but est de laisser aux particuliers le choix de leur opérateur (faire jouer la concurrence toussa). Donc dès que vous avez choisi votre opérateur et que le technicien vient chez vous pour vous raccorder à la fibre optique, il va installer des fils entre chez vous et le nœud en bas de l'immeuble. Comme la fibre optique ca coûte cher, ça fait un gain de pognon. Free ne l'entend pas de cette oreille et refuse de se brancher sur ce nœud et donc ce réseau commun car il ne le possède pas. Donc si vous voulez la fibre optique chez vous par Free ... il faudra installer un câble spécifique entre chez vous ET le hub Free du quartier ! En gros va falloir encore creuser et mettre plus de fils ! Et vous savez qui me l'a dit ? Mon syndic. À mon avis cette technique sert surtout à enquiquiner et retarder le déploiement de la fibre optique car franchement ... peu de personnes s'en servent (je parle des particuliers, pas des entreprises). Serait-ce une technique de Free pour faire retarder les choses et leur laisser le temps d'avancer sur les autres fronts ? Difficile à dire. Toujours est-il qu'on parle de la fibre optique comme le nouveau messie de la télécommunication ... Ben il met du temps à venir le messie ! ■

- Dans cette boîte,  
30 giga de  
concert  
de Metal ...  
gravé  
à jamais !!1

# Draxx

*Il fait la pub de Free  
(après plusieurs prises)*



# Devenir riche

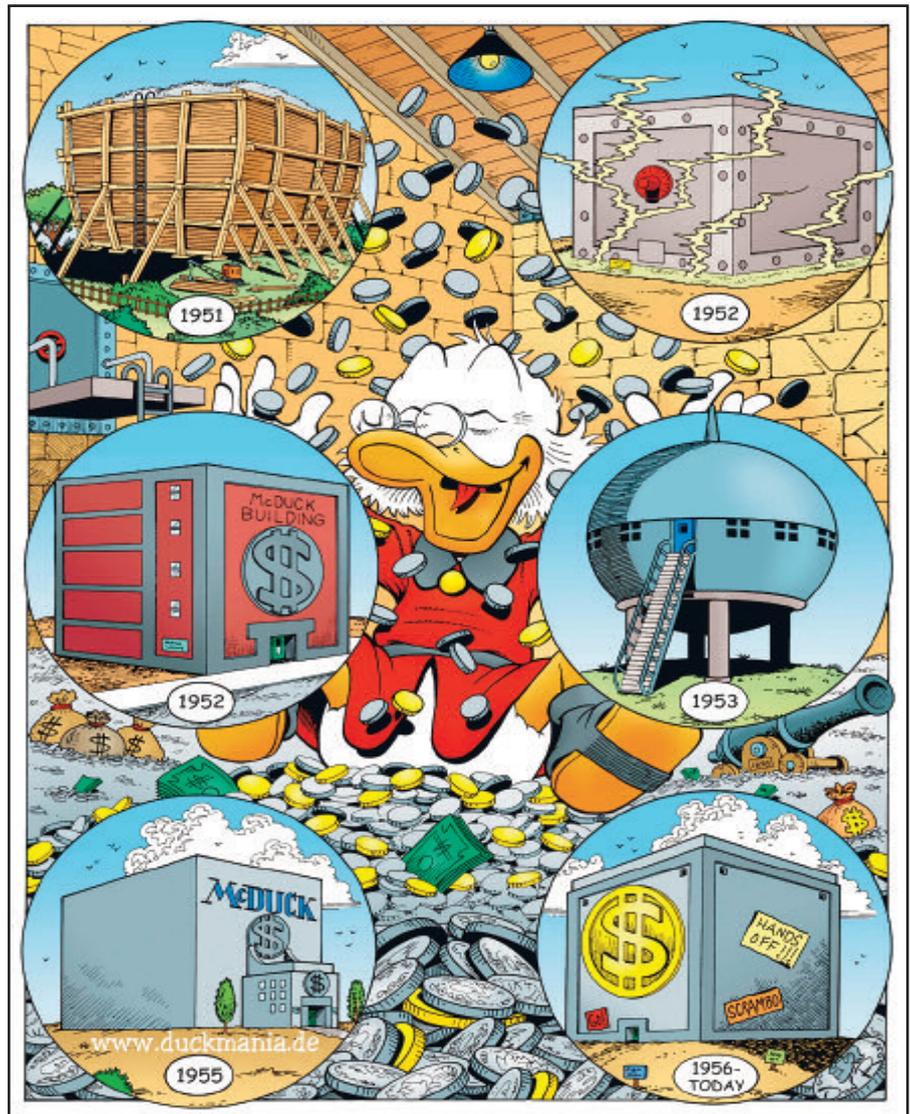
*Petit guide à l'intention des enfoirés, des bâtards et autres engeances sympathiques*

En cette période de frime où chacun aimerait son quart d'heure de célébrité et est prêt à tout pour montrer son cul à la télé afin de pouvoir faire des "affaires" pour gagner plein de fric et s'acheter des fringues hors de prix ayant un coût de revient de moins de 5 euros grâce aux chtis chinois qui les fabriquent, je me suis dit qu'il était intéressant de vous présenter de belles façons bien immorales de vous faire tout un paquet de brouzoufs. Parce que le fric, c'est chic.

**Je suis prêt à vendre ma mère, d'ailleurs c'est 400€ de l'heure**

A tout seigneur tout honneur. Le plus vieux métier du monde, qui n'est ni analyste financier sur les produits exotiques ni stérilisateur des mouches dans les usines de ravioli du sud est de la Malaisie, le métier de prostipute, donc, est quand même un must have dans cette catégorie. Car il faut bien le dire, l'homme (et les yspicedicounnasses aussi) a toujours eu des besoins primaires : manger du bœuf et des patates, se foutre sur la gueule avec son voisin qui a une plus belle diligence jantes allu que lui, et niquer tout ce qui bouge et qui possède des gros seins. On me signale que pour certains, ce dernier item ne marche pas, car ils préfèrent bouffer de la tige de bambou. Mais pas grave, on va faire comme si.

En fait, quand je dis que prostipute est un beau métier, c'est plutôt mac qui l'est. Jugez plutôt : vous ne branlez rien de la journée, à part vous gratter les roubignolles devant la télé, et régulièrement, une de vos gagneuses vient vous déposer ses billets durement gagnés. En plus,



pratiquer le métier vous permet de vous la péter en vous fringuant de manière ultra top cool, tels les héros de la blaxploitation. A vous les costards violets, les grosses bagouzes en or, les chaînes autour du cou, les voitures avec les sièges en peau de blonde et la nana cuir à votre bras. Ou l'inverse. Être un mac c'est cool. Sauf si vous vous appelez kevin54 et que vous avez un physique

de geek. Car dans ce cas-là, en vous fringuant ainsi, vous donnerez surtout l'impression d'être aveugle et con. Mais on ne peut pas tout avoir.

Être mac, c'est cool : du fric, des filles accortes toujours prêtes à vous faire profiter d'une inflation, et un investissement quasi nul de votre petite personne. Mais ce n'est pas de tout repos. En effet,

les autorités ont décidé que ce métier n'était pas reconnu par la chambre des commerces et de l'industrie. Et il n'y a bien que McDonald qui arrive à faire des Big Mac sans se faire poursuivre par des policiers armés de leurs gros bâtons. C'est vraiment à croire que les policiers sont des mal baisés, pour oser poursuivre les hommes à l'origine de ce travail d'utilité publique, et qui ont tellement de pression sur leurs épaules.

En plus de ça, c'est un excellent moyen d'enfin mettre à profit les membres de votre famille qui vous gêne. Maman vous demande pour la dixième fois de ranger votre chambre ? Faites-la travailler au bois de Boulogne ! Votre petite sœur de 7 ans vous a encore volé votre GI Joe ? Envoyez-la travailler en Thaïlande, où elle croisera plein de vieux monsieurs sympathiques ! Susan Boyle vous casse les oreilles à chaque fois qu'elle sort un nouveau disque ? Envoyez-la euh...non... oubliez, personne n'en voudra.

#### Résultat :

*Travail à fournir* : nul

*Gains* : élevés

*Risques* : très élevés

#### La drogue

Les filles et les armes c'est cool. Certes. Mais une fois qu'on a flingué deux trois personnes et qu'on a évacué son surcroît de testostérone, on finit par s'ennuyer. Là, deux solutions : soit on lance Minecraft ou WoW, soit on essaie de trouver un autre moyen de s'évader. Le problème est que la première solution est certes sympa, mais que ce n'est pas



avec elle que vous allez vous enrichir. A moins d'être le patron de Blizzard ou le créateur de Minecraft. Concentrons-nous donc sur la deuxième : s'évader à tout prix. Et la meilleure solution est bien entendu la poudre, la farine, les buvards, les cachetons, le café et l'intégrale de Guy Béart unplugged live et Montcuq de 1978 : j'ai nommé la drogue.

Quelque part, tout le monde est addict. Que ce soit à la drogue dure, au shopping, au lootage d'objets violets en instance, ou à la torture méticuleuse de petits animaux appartenant à des espèces protégées. Chacun a ses passions tellement dévorantes qu'elles génèrent un manque. C'est une autre des faiblesses du genre humain que l'on peut se faire un plaisir d'exploiter lâchement. Manquerait plus qu'on soit obligé de s'enrichir de manière aussi honnête que chiant. Non mais... Bref la drogue, en plus d'être un vrai tiroir-caisse, bénéficie

de la promo inédite de Jean Luc Delarue, véritable VRP de la cause, qui va sillonner la France dans son camping-car pour expliquer aux djeunz que "La drogue c'est mal, mais si tu veux, j'ai de la marocaine à pas cher". C'est beau un tel geste d'abnégation.

Mais ne devient pas Pablo Escobar qui veut. En plus faut s'appeler Pablo pour le faire. Enfin bref. La première chose est de trouver quel produit vous allez vendre, organiser votre réseau avec des gens de confiance, terroriser les canards boiteux de votre organisation afin qu'ils bossent au lieu d'ouvrir leur gueule, et surtout mettre en place une infrastructure complexe afin de ne jamais toucher de près ou de loin au produit. Les amateurs de la série The Wire / Sur Écoute voient de quoi je veux parler. Bref, c'est un truc complexe à mettre en place, un vrai truc de matheux. Ça tombe bien, vous êtes geek.



Si la drogue est clairement l'activité qui rapporte le plus de pognon, elle est aussi la plus dangereuse. Car tout le monde aimerait bien en vendre à votre place. Que ce soit la CIA, les chinois du FBI, Rael ou ma tante qu'on appellerait mon oncle si elle en avait deux, tout le monde veut sa part du gâteau en clamant bien haut et fort que les autres qui se livrent à ce type d'activité sont de vils terroristes communistes mangeurs d'enfants qu'il convient d'éliminer rapidement. En fait ils se comportent un peu comme tout groupe de femmes louchant sur la même paire de pompes en exemplaire unique lors du premier jour des soldes. La concurrence est rude, et tous les coups sont permis.



En fait, c'est peut-être la filière qui permet le plus d'innover. Car si certains produits sont jugés hautement dangereux, rien ne vous empêche de commencer à dealer autre chose. Par exemple des navets. Qui suspecterait un banal vendeur de navets à la sauvage, d'être un membre d'une bande organisée brassant des milliards, euh pardon des millions, euh non pardon deux euros soixante-dix, résultat net avant impôts ? Bon, oubliez, l'exemple est foireux. Dealez de la poudre, ça marche, toutes les stars de télé en consomment et en plus les chaînes télé arrêtent pas de faire des reportages dessus pour expliquer à quel point c'est trop top tweet buzz tendance fashion hype Nikkos Aliagas.

#### Résultat :

*Travail à fournir* : très élevé

*Gains* : maximums

*Risques* : maximums

#### Las Vegas, Baby !

C'est bien beau tout ça, on sniffe, on couche, on tire, mais quand est-ce qu'on s'amuse vraiment ? Quand est-ce qu'on gagne des fortunes sur un coup de chance avant de finir ruiné ? Heureusement le jeu est là. Et c'est souvent la quatrième grande activité des familles mafieuses. Et même les indiens, les vrais, pas ceux qui font des chorés pourries en s'habillant à la foir'fouille, s'y sont mis, créant des casinos extrêmement lucratifs. Ce qui est bien avec le jeu, c'est que plus une population est pauvre, plus elle est prête à croire que c'est une solution miracle pour devenir riche. Et exploiter les pauvres pour devenir encore plus riches, c'est ça le business, coco.

En plus, avec le dérèglement du jeu en France, mettant fin au monopole de la Française des Jeux, chacun y va de son petit site de poker et de paris en ligne. Mais quelque part, le créneau étant déjà saturé, pas sûr qu'il y ait un vrai intérêt à se lancer à son tour. Et puis les joueurs, les vrais, ceux qui font autre chose que des parties à 10 cents, aiment le face-à-face réel s'ils jouent aux cartes, ou toucher une vraie machine à sous ou une vraie table de roulette. Ce qui donne l'occasion parfaite d'ouvrir un tripot clandestin dans votre cave. En même temps, tout le monde n'a pas de cave, vous pouvez alors faire jouer les gens chez vous, mais c'est moins discret.

Le gros avantage avec le jeu clandestin, c'est que c'est un excellent moyen de mixer plusieurs activités illégales en même temps, en proposant des filles, de l'alcool de contrebande, ou tout autre service non toléré par le bon droit, la morale et les politiciens qui souhaitent se garder le monopole. En plus, il est là aussi possible d'innover en créant des paris originaux. Par exemple, organiser des combats à mort de teckels, des courses de morpions, etc, etc... Et puis pour l'organisation, il suffit de s'entourer avec quelques tas de muscles qui se feront frapper et engueuler à votre place. Vous n'avez plus qu'à vous asseoir dans votre grand fauteuil en cuir, un cigare à la main et à collecter le blé. Oui c'est cli-ché, vous n'aimez pas fumer et le cuir ça colle quand il fait chaud, mais désolé, ça va avec la panoplie. Et non il n'est pas possible de boire du cacolac et de s'habiller avec un t-shirt Kernel Error. Ça le fait tout de suite moins. Un peu de respect pour les traditions, merde !

#### Résultat :

*Travail à fournir* : faible

*Gains* : moyens

*Risques* : moyens

#### Engagez-vous qu'il disaient...

Mais l'activité la plus illégale et lucrative que je peux vous proposer est tout autre. C'est tout simplement de devenir rédacteur à 42. Jugez plutôt : un salaire nul, c'est même nous qui payons le chef pour qu'il nous laisse travailler avec son magnifique organe (je parle de sa voix, hein), pas de congés payés, pas de mutuelles, pas de bureau, pas de secrétaire en mini-jupe ultra moulante et au décolleté avantageux, un chef tyrannique, etc... Tout ça pour produire un journal prohibé car contenant une grosse dose de lolitude épicée au lolcatz et à la mauvaise foi, et qui est responsable des révolutions, des tremblements de terre et de tous les changements majeurs du siècle.

Vous allez me dire que c'est pas illégal du tout. Haha pauvres fous que vous êtes. Je le sais bien, moi, que c'est illégal, car je vois bien que les gens me regardent bizarrement depuis qu'il savent. Je soupçonne même des espions chinois de dormir dans ma poubelle, des russes d'espionner mes faits et gestes ou des super agents tibétains d'en vouloir à mon cerveau. Car la vérité doit se savoir ! Et je vais enfin pouvoir vous dire que l'assassin de Kennedy était J... \*plop\* \*poum\*

**CERB** : C'est bon tu l'as eu ?

**POLO** : Oui il commençait à nous courir l'autre xénomorphe...

**CERB** : Change-lui sa litière et remets-lui un ou deux chatons à manger. Déjà qu'on ne le voit quasiment plus, mais en plus il part en sucette, il est surmené père.

**POLO** : Et on fait comment pour conclure son article, alors ?

**CERB** : Je ne sais pas moi, raconte une histoire drôle...

**POLO** : Alors c'est l'histoire d'un fou qui repeint son plafond et... ■

**Bebealien**



# Survivre à la Saint Valentin

*Le guide ultime !*

Aaaah le mois de Février, son froid humide, son étrange pas longueur, des mômes encore et toujours en vacances, les fractures diverses au ski, mais surtout, surtout, cette putain de fête tant redoutée par tous (et quelques toutes) qui survient en milieu de mois pour vous pourrir pas mal les 13 jours avant, et complètement les 13 suivants, j'ai nommé <musique qui fait peur> <voix de revenant> la Saint Valentin !!!! </fx>

Alors qu'on soit bien d'accord sur la Saint Valentin : "Le jour de la Saint-Valentin a longtemps été célébré comme étant la fête des célibataires et non des couples. Le jour de la fête, les jeunes filles célibataires se dispersaient aux alentours de leur village et se cachaient en attendant que les jeunes garçons célibataires les trouvent (les lupercales)" (dixit Wikipedia) donc la fêtes des amoureux... mon cul ouais !!!

Mais bon, depuis que cet ahuri de fleuriste a réussi à faire gober aux femmes que c'était un jour trop choupinou gnagna, nous autres pauvres hommes devons user de milles stratagèmes pour contenter ces dames (ou pas).



La 1ère idée pour passer une Saint Valentin peinarde, c'est bien évidemment d'être célibataire. Là au moins, pas de galère genre "tiens le fleuriste a rajouté un 0 à tous ses prix..." ou "Désolé Monsieur, nous ne prenons plus de réservations, nous sommes complets" au resto que madame affectionne tant.

Pour les autres, voici quelques techniques de ninja moisi qui ont fait leurs preuves (ou presque).

## Tu avances et tu recules.

Cette technique est fourbe, fiable quant au résultat, mais demande une prépara-

tion minutieuse qui ne doit JAMAIS mais alors JAMAIS laisser place au hasard. Les pré-requis :

■ **Vivre en couple** (hohoho bvious) et être dans une phase d'harmonie, où tout va bien, pas de nuages, que dalle qui entrave ce bel amour et toute cette gui-

mauve qui déborde partout et vous fait vomir du plutonium. Si jamais votre couple en ce moment c'est plutôt "hey la grosse, qu'est-ce qu'on bouffe ?" suivi d'une réponse tout aussi attendrissante, laissez tomber tout de suite, ne lisez même pas la suite, sinon vous repartez direct à la case célibat.

■ **Avoir 25 plans B** pour pallier toute éventualité une fois le processus engagé, parce que là vous allez comprendre l'expression du grain de sable dans la machine.

**Le plan en lui-même** : Une dizaine de jours avant le 14 Février, sans raison apparente, vous annoncez à votre chère et tendre que vous avez besoin de faire le point, de prendre l'air, enfin n'importe quelle excuse pourrie dont les mecs ont le secret, et vous la quittez. Essayez d'avoir l'air perdu et malheureux, ça la fera cogiter, et plus elle passera du temps à cogiter, plus vous approcherez du 14 Février. Dans le même temps, dites à ses copines que vous partez en voyage en couple pour 3 semaines et que vous ne serez pas joignables, ça évitera qu'une connasse jalouse ne réussisse à la braquer contre vous, ce qui vous vaudrait un gros fail et un célibat bien mérité.

De même, pensez à la belle-mère qui tente de vous empoisonner avec ses gratins depuis le début de votre relation avec sa fille, pensez à tout ce qui est susceptible d'influencer votre copine. Un vrai travail de sape, d'espionnage, tout



en discrétion, mais tout en efficacité.

Arrivé le jour de la Saint Valentin, appelez-la ou allez la voir, une rose rouge à la main, et jouez le repentir à fond, vous avez été un con, vous ne pouvez pas vivre sans elle, elle est la femme de votre vie !

Normalement, elle devrait fondre en larmes, se jeter dans vos bras, et si elle a pas ses règles, elle boitera pendant 24h.

**Bonus** : La Saint Valentin de cette année, elle y pense même plus, ou alors

c'est la plus belle de toute sa vie et à vous ça n'a presque rien coûté.

**Malus** : Dormir 10 jours dans la voiture en plein hiver, ça peut aussi vous conduire à l'hosto, arrangez-vous pour sortir avant le 14 quand même. Si jamais elle a trop cogité, elle vous enverra chier dans votre caisse et demandera à son nouveau boyfriend de foutre vos affaires sur le palier. Vous avez cartonné pour la Saint Valentin de cette année, ça va être bouillant de passer au travers l'année prochaine...

**Hasta Siempre Commandante.**

Cette technique est risquée, mais elle fonctionne pas mal à condition que vous sachiez agir intelligemment. En bon révolutionnaire intégriste et asocial, criez au monde que vous n'en avez rien à foutre de toutes ces fêtes commerciales pourries qui ne sont bonnes que pour les pigeons avides de consommation et pervertis par le système qui les a transformés en moutons. Vous vous donnerez ainsi un air supérieur et pourrez dès lors postuler pour la classe prestigieuse des bobos qui croient que la révolte ultime c'est de jouer à la Wii sans se laver les mains après avoir mangé des pizzas avec les doigts alors qu'ils ont 35 ans. (Pensez aussi à lacter un peu les présentateurs des JT, ça fait toujours son petit effet.)

Une fois vos grands airs pris, profitez-en pour préciser à votre copine que vous considérez la Saint Valentin comme le



summun du mercantilisme et que jamais vous ne céderez aux sirènes du fleuriste, que c'est comme ça et pas autrement, sacrebleu.

Normalement si elle n'a pas fui à votre discours de rebelle de bac à sable, elle approuvera, et paf, plus de problèmes pour le 14 Février, geaygeay.

**Bonus :** Bon, les fêtes à la con, vous en êtes débarrassé, et plus besoin de trouver d'excuses en bois pour justifier un oubli d'une date ou d'une autre, vous êtes un rebelle, vous faites fi du calendrier.

**Malus :** Si votre copine a bien reçu le message, vous pouvez vous foutre au fion votre cadeau de Noël et p'tet même celui de votre anniversaire. De même, l'excuse du Nouvel An pour aller picoler avec les potes sera probablement morte vu le marché lucratif qu'est devenu le passage à l'année suivante. Faudra assumer.

### Le grand jeu.

Cette méthode s'applique surtout à ceux qui ont un peu la Pierre Richard Attitude dans la vie. Il s'agit de mettre à profit votre aptitude à foirer 90% de ce que vous tentez, ce qui ne va pas sans risque, puisque mettre votre potentiel de win de 10% pour créer un 100% fail, ça peut aussi faire un fail de fail, et comme chacun le sait, diviser par zéro, c'est pas bon pour la santé.

Le soir du 14 Février, vous dites l'air de



rien à votre copine de se tenir prête pour 20h45, heure à laquelle vous passerez la chercher. Si vous vivez sous le même toit, bonus, surprise massive possible, elle va en crever d'impatience. Évidemment, à 20h45, ne vous pointez pas. Appelez une dizaine de minutes plus tard (normalement après avoir laissé votre portable sonner dans le vide une cinquantaine de fois) pour expliquer que vous êtes en galère et que vous arrivez dans les 10 minutes. Pointez-vous à moitié défroqué (mais en costard quand même), si possible un peu en sueur et expliquez que vous deviez arriver en limousine avec chauffeur mais que vous avez eu un carton devant le kebab de la rue Méchoui. Le chauffeur est en train de

s'en démerder et vous êtes donc venu en courant pour pas être trop à la bourre au resto. Merde, vous avez oublié les 50 roses rouges dans la voiture (bien évidemment, il n'y a jamais eu de limousine ni de roses). Déjà là, ça fera son petit effet. En route donc pour le resto dans la bagnole de votre copine. Sur place, avant de rentrer, rendez-vous compte que vous avez oublié votre portefeuille dans la bagnole. Si vous avez un peu de pot et que vous feignez pas trop mal la fatigue (n'oubliez pas, vous avez couru il y a peu), elle ira le chercher pendant que vous faites la queue (oui dans les grands restos on fait la queue, surtout quand on n'a pas réservé). Attendez calmement qu'elle revienne et jouez l'indignation massive. Expliquez-lui que votre retard a été considéré comme une annulation et que votre table a été prise. Selon votre tempérament, vous pouvez soit la jouer "j'vais leur casser la gueule !" auquel elle répondra par un "c'est bon, c'est pas grave" signe de victoire, soit la jouer "tain je foire vraiment tout j'en ai marre de cette loose", auquel elle répondra aussi par un "c'est bon, c'est pas grave" signe de victoire encore une fois.

Ensuite freestyle, soit vous avez les gaufres de lui proposer une pizza devant un dvd, parce qu'après tout, l'important c'est d'être ensemble, soit vous la jouez bourrique qui veut absolument trouver un resto, sachant pertinemment que tout sera complet et que vous allez vous peler pendant 2h avant de décider de rentrer chez vous.

**Bonus :** ça ne vous aura rien coûté,





mais l'impression que vous donnerez d'avoir fait des efforts suffira à la rendre heureuse et reconnaissante (en nature si possible). Et si votre loose légendaire vous permet en plus d'avoir une crevaïson ou une panne, il y a fort à parier qu'elle ne vous en voudra pas si vous ne prévoyez rien l'année suivante.

**Malus :** Si par hasard il reste une table au resto, vous êtes déclaré pauvre jusqu'au mois suivant. Mais au moins vous augmenterez vos chances de la culbuter ce soir. Par contre si elle veut faire la queue pendant que vous vous débrouillez avec votre portefeuille, va falloir innover, genre vous faire renverser par une bagnole en traversant la route, sinon vous êtes grillé.

### Célibataire.

La technique du célibataire est une tech de ninja qui demande parfois des mois de préparation et qui peut se solder par un flan mémorable.

Les pré-requis :

- **Être célibataire**, si possible le genre de célibataire qui évite les coups d'un soir, pour la crédibilité, ou discrétos alors.

- **Avoir une amie célibataire** qui vous a collé d'office en Friend Zone bien que vous l'auriez bien culbutée sauvagement sur le capot de votre 104 Samba.

La préparation ne demande pas de levure, de farine ou de truc du genre, mais

de la patience, des affinités, des attentions. Tout le package du dragueur romantique, mais sans jamais essayer quoi que ce soit de plus que la relation entre potes. Pendant des mois il faudra être patient et agir posément, et savoir créer des manques genre "on va pas se voir quelques jours, je vais chez des potes loin", puis remplacez "des potes" par "une copine". La Friend zone prendra un coup, un vrai, et la demoiselle commencera à se poser des questions.

Si vous avez pas trop merdé sur le planing, vous pourrez toujours lui proposer une soirée pizza dvd pour passer cette

pute de soirée de la Saint Valentin ensemble puisque vous êtes de toute façon célibataires tous les 2. Idéalement chez vous, comme ça vous pourrez baisser le chauffage, et comme les filles sont frieuses, elle viendra facilement se coller un peu à vous. Profitez de la soirée, de l'ambiance et de la proximité pour lui voler un baiser (ou lui rouler une pelle bien baveuse, c'est selon).

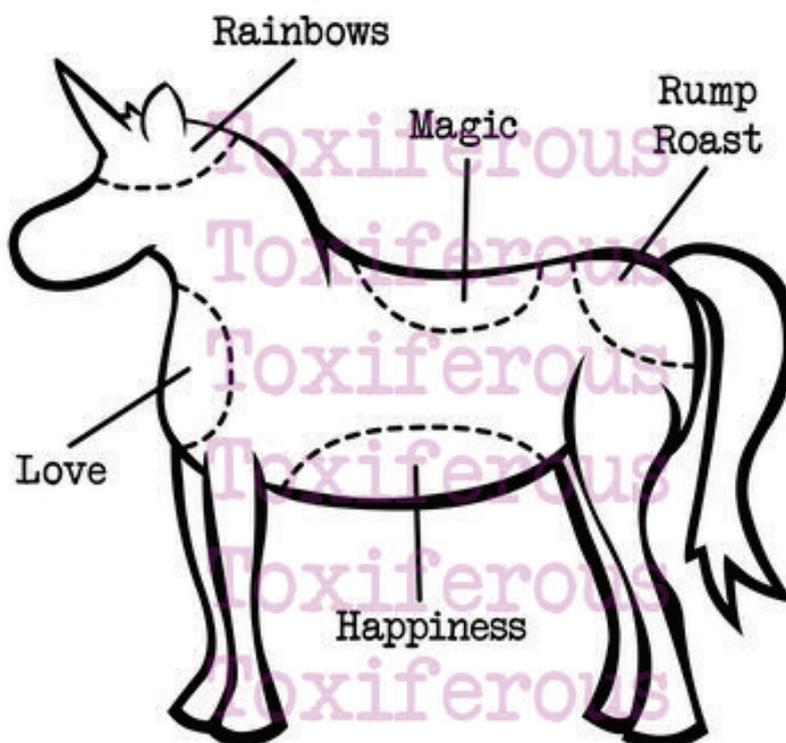
Si tout s'est bien déroulé, la Friend Zone ne sera plus qu'un souvenir, au pire elle vous repoussera gentiment (bah oui vous êtes quand même potes).

**Bonus :** Une relation qui démarre avec déjà une vraie connaissance de l'autre, donc gros bonus. Des mois de frustration sexuelle se révèlent au grand jour. Une Saint Valentin qui coïncide avec la date de mise en couple, donc peu de risque de foirer la date les années suivantes.

**Malus :** Faible pourcentage de réussite, possibilité d'amocher la Friend Zone définitivement.

### La vie est trop injuste.

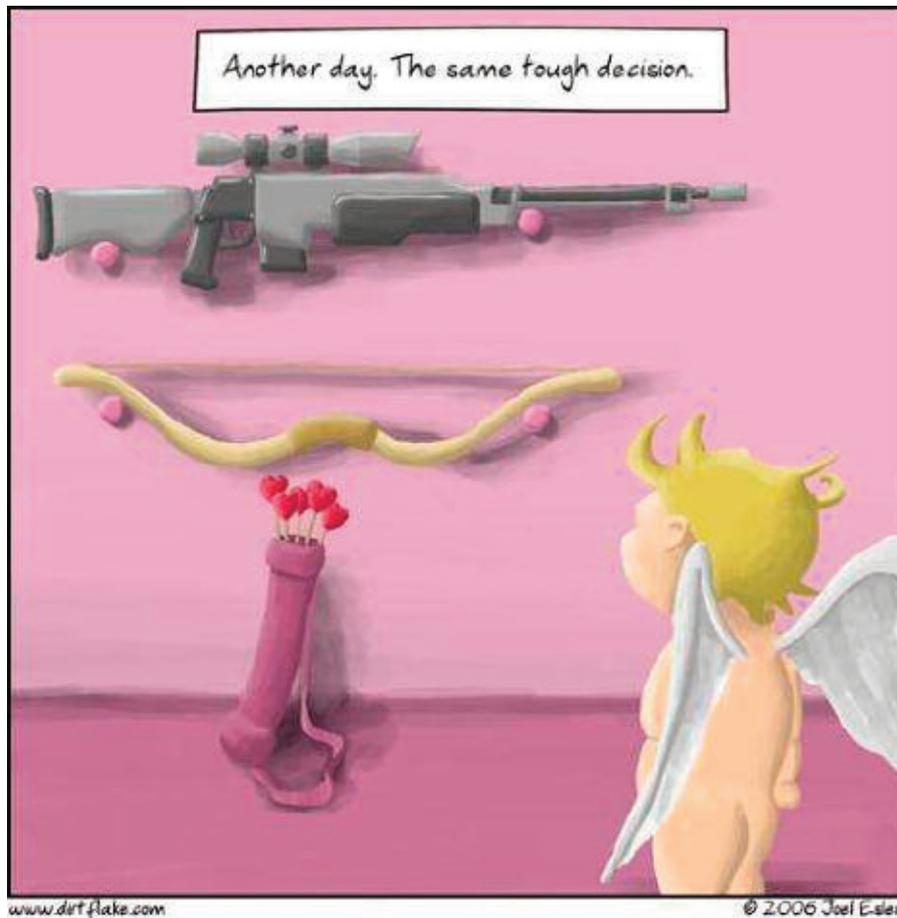
Cette technique s'applique dans des cas bien précis. D'une, il faut habituer votre copine assez tôt à ce que vous découchiez pour des prétextes de boulot, genre formation à Bouzi-les-Prés ou convention à Tirelipinpon. Évidemment, si votre seule source de revenus est votre poste d'équipier au fast-food du coin, l'idée d'un séminaire de 3 ou 4



jours à l'autre bout du pays risque d'éveiller des soupçons, à moins que vous n'ayez choisi un modèle à capillarité jaune claire.

Si au cours de votre relation vous avez pris ce soin de vous absenter régulièrement, vous pourrez mettre en place un machiavélique plan. Un soir la semaine précédente, revenez la mine déconfite du boulot. Fatalement, votre conjointe vous demandera ce qui ne va pas. Ne jouez pas le mystère trop longtemps, annoncez-lui des sanglots dans la voix que lundi matin vous devez partir en stage de formation pour 3 jours. Si elle ne sourcille pas, précisez que c'est pour un truc bien chiant, genre "la psychologie de l'agrafeuse en milieu carcéral péri-urbain". Si elle ne montre toujours pas de signe de compassion, essayez de placer Charleville Mézières ou un truc du genre, ça devrait la faire réagir. Une fois les bouillettes en place, dites que vous avez quelques coups de fil à passer et faites donc semblant d'appeler un resto chic du coin pour décommander le soir du 14. Objectif atteint, vous êtes passé de la case "oh chié il va encore en formation" à "oh le pauvre choupinou, il avait préparé un truc pour la Saint Valentin...". Ne relâchez pas vos efforts, vous êtes toujours en mode Caliméro, mais n'en faites pas trop, pas la peine de faire semblant d'annuler le safari de 15 jours au Kenya ou le voyage dans l'espace avec Bran-son.

Normalement elle saura vous reconforter



puisqu'après tout c'est l'intention qui compte etc blabla...

■ **Bonus** : Sauvé pour cette année, et si vous l'avez bien joué, elle préparera elle-même une surprise pour votre retour de formation imaginaire. (p'tet même qu'elle sera à poil la surprise (non, pas un labrador)).

■ **Malus** : Va falloir payer les nuits d'hôtel en liquide pour pas vous faire gauler. Idéalement éloignez-vous d'une bonne centaine de bornes de la maison, histoire de pas la croiser bêtement quand vous sortez du PMU en bas de la rue.

### Conclusion

Voilà, il existe des tas de variantes de ces cas d'école, beaucoup plus hardcore, donc plus risquées, mais plus le jeu est risqué, plus belle est la récompense. Enfin normalement. Des fois c'est comme au poker, on perd tout d'un coup...

Plus d'excuses cependant pour ne pas essayer de passer une Saint Valentin hors norme et qui à coup sûr restera dans les mémoires, surtout celle de votre copine / femme.

Et n'hésitez pas à nous faire part de vos win et de vos fail, ça servira pour les années suivantes, mais n'oubliez surtout pas ces sages paroles du grand péto-mane mais néanmoins Duc Gazo : "Qui sème le vent récolte la tempête." ■





# Back to ze Meuporg !!!

Un nom barbare difficile à dire.

"Keske sè k'sèt koneri ?" Oups, pardon. "Qu'est-ce que c'est que cette connerie ?".

Tout geek qui se respecte se doit de se marrer un bon coup. Et pour ceux qui sont en formation, vous avez bien fait d'acheter gratuitement en duty free 42 pour parfaire votre éducation : vous êtes au bon endroit ! Meuporg, c'est l'histoire d'un buzz français qui a beaucoup clashé sur la tête de France 2. Plus précisément sur Télématin et un journaliste (Nathanaël de Rincquesen) qui a très mal fait son boulot.

**F**rance 2, chaîne de télé française publique, l'éternel second face à TF1 a toujours cherché à se démarquer de son adversaire millénaire (comment ça je m'emporte ?). Pour cela, la two mise sur l'information, la culture et autres émissions à vocation éducative sur les changements du monde (climatique, politique, mode, perchoir à peruche ...). Hélas, un jour elle s'est décidée de parler de ... jeux vidéo !! Aïe, aïe aïe ! Pour reprendre un cambion célebre : "Ça part mal !".

En effet, pour ceux qui ne le savent pas forcément, le jeu vidéo qui est un médium très "jeune" (une quarantaine d'années, face au cinéma qui en a plus de cent) est TOUJOURS, SYSTEMATIQUÉMENT diabolisé par la presse généraliste, par les journalistes ignares ou peu scrupuleux, ou encore TF1.

"BouhouhouuuuuUUuuuu !!! Oui les jeux vidéo C'AY le maaaaal !! Ils ont transformé mon fils de 8 ans en un petit garçon psychopathe assoiffé de sang !!!" S'écrient très souvent les parents "vic-



times" (haha !). N'oublions pas que ces personnes qui se plaignent ne se sont

JAMAIS intéressées ou penchées sur le monde des jeux vidéo. Ils n'ont jamais cherché à comprendre ce qui attire. S'ils se donnaient un peu la peine de décortiquer et de saisir, ils sauraient alors mieux comment gérer et éduquer leurs enfants.

Diaboliser ne sert à rien d'autre qu'à mettre de l'huile sur le feu. Chercher à comprendre pour ensuite aider son enfant et mieux l'éduquer, LA c'est une très bonne idée. Loin d'être simple, bien entendu, mais une bonne idée.

Il y a encore beaucoup de détracteurs qui parlent des jeux vidéo, sans connais-



sance de cause. Pire : sans rien préparer et se basant sur les préjugés qui voltigent dans l'opinion publique.

Notre exemple n'est pas si terrible que cela, mais le journaliste entre dans le domaine des crétinus car il n'a pas fait son boulot de journaliste : se renseigner, se documenter et surtout RECOUPER ses informations pour voir si elles sont vraies ou non !

Plaçons le décor, voulez vous ?

Télématin ! Émission un peu fourre-tout qui sert à réveiller les gens et à leur parler de tout et de rien, des dernières vagues de modes ou d'informations diverses et variées.

Le présentateur, vieux routard de la télé, n'est bien sûr pas très au courant de tout en matière de nouvelles technologies ou de mode des "d'jeun's" wesh ! Pour cela il s'aide donc d'une ribambelle de journalistes. Le public visé ? Les noctambules qui ont passé la nuit sans fermer l'œil, ou les travailleurs qui se lèvent avec une gueule enfarinée de sommeil dont le bruit de fond de la télé leur permet de tenir et de se réveiller avant la chicorée. Mais également les retraités ! Ceux là ont du temps et ça se lève tôt ! Faut dire qu'historiquement, la formule de base de l'émission est inspirée de la radio. En moyenne, 1,4 million de personnes regardent c't'émission, soit 14% d'audimat pour la tranche... ça fait beaucoup !

22 mars 2010, 6h30 et des poussières : Notre présentateur appelle donc un jour-



naliste. La Sorbonne a fait un colloque sur la cyber dépendance et Libé' en a fait l'écho. Ce sujet est en soi intéressant ! Je ne le nie absolument pas. Il y a plusieurs types de cyber dépendance, comme les réseaux sociaux, la pornographie, troller, weby et les pokémons... etc. Bon, jusque là, rien d'anormal. C'est hélas ici que vient l'erreur fatale ! Notre gars, tout content de passer encore une fois à la télé, a dû se demander quel angle d'attaque prendre pour attirer le larron. Notez qu'il n'a pas approfondi de lui-même le sujet, il ne fait que reprendre quasi mot pour mot l'article de Libé', en changeant et inversant le vocabulaire. Je vous parie qu'il fait pareil avec les dépêches AFP.

Il se concentre sur le sujet le plus évitent qui fait le plus peur et est le plus connu : la dépendance aux jeux vidéo. Hum ... bon d'accord. Je ne suis pas fan

de cette idée, mais bon ! Faut bien un début et puis peut être que notre gars n'avait pas d'inspiration (ça peut arriver). Le colloque en a forcément parlé et Libé' a également utilisé cet argument. Cela fait des années que TF1 fait peur à la grand-mère avec le phénomène World of Warcraft (le plus connu). Pour les deux du fond de la classe près du radiateur, WoW est un MMO-RPG. Acronyme qui veut dire Massive Multiplayer Online - Role Playing Game (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur).

TF1, s'appuyant sur des constatations réelles, grossit toujours le trait et a angoissé la population à propos de confusion mentale entre le réel et le virtuel, le fait que ces jeux soient chronophages, violent les petits poneyz et les licornes de diamant niveau 7 etc etc ...

Dans l'absolu, ces problèmes sont vrais et existent. Simplement, la réalité est tout autre. Il est certain que des gens qui sont bloqués par quelque chose dans leur psychisme, se servent des jeux vidéo, d'Internet ou d'autres choses comme échappatoire (d'autres exemples ? La télévision, le chocolat...). Mais est-ce dû réellement aux jeux vidéo ? Ou plutôt à un problème lié à ce que pensent ces fameux "drogays" ? Cela fait 30 ans que les psy tentent de bien faire comprendre les nuances, car peut-on considérer qu'un drogué du travail le fait par pure passion ? Il est possible que ce soit "autre chose" qui le pousse à se défoncer au boulot. Une chose suffisamment douloureuse au fin fond de son esprit, qui le pousse à ne faire que cela. Là je ne suis pas psy donc j'avance sur des œufs. Selon d'antiques lectures que j'ai faites il y a des années dans la presse spécialisée JV, une cli-





nique en France avait ouvert en 2001 une aile sur la dépendance aux jeux vidéo (et les USA l'ont fait bien avant nous). De plus, les CMPP (inventé dans les années 60), sorte d'hôpital de jour pour les enfants et ados, luttent depuis des années contre tous les soucis psy des gamins. Cela ne les a pas surpris de voir l'abus de jeux vidéo entrer dans leur liste de symptômes, et ça depuis les années 80. BREF, ils n'ont pas attendu que WoW sorte pour aider les drogués du jeu vidéo.

Les MMO-RPG ont commencé leur essor vers 1992 ou 1993 si je me souviens bien (bien que cela ait existé avant). Un ami m'avait montré Méridien 59, inspiration Tolkien mais en vue FPS. J'avais joué un peu à Ultima online vers 98 ainsi qu'à la 4ème prophétie ... et j'avoue m'sieur l'Juge : une tentative ratée de jouer à Priston Tale. Mais bon, des jeux en ligne sauce JDR ce n'est pas ce qui manque sur la toile : y en a des gratuits de nos jours, en Flash, sous licence de film ou de séries ... Cherchez un peu et

vous trouverez facilement. Pour résumer donc : le problème ne date pas d'hier ! Et ce problème n'a pas non plus attendu l'avènement des MMO-RPG !

A propos, comment lisez-vous cet acronyme ? Le vieux débat qui fait crisser les dents des académiciens depuis des lunes : doit-on lire exclusivement les lettres, ou peut-on les prononcer comme des syllabes ? PSG ne se prononce pas comme OTAN.

L'idée générale est que s'il y a une ou des voyelles bien placées pour articuler l'acronyme, alors on peut le prononcer en syllabe. Les académiciens n'aiment pas ça, mais la population n'aime pas non plus se prendre le chou.

Notre sujet d'article se lit lettre par lettre, car le "o" n'est pas bien placé pour faire une syllabe. Répétez après moi : "aime-aime-eau-air-pé-jé" (ouais, à 42 nous téléduquons !). Futés que vous êtes, je pense que vous avez deviné l'erreur du journaliste : la prononciation ! Effectivement, vous avez visé juste. Mais il n'y a pas que cela ! (ce serait trop beau).

Revenons donc à notre 22 mars 2010 sur France 2 à 6h30. Notre pseudo journaliste donc, débite bien son texte quasiment mot pour mot de l'article de Libé' (ne comprenant évidemment strictement aucun mot) en s'embrouillant un peu. Pour les non habitués, on ne saisit pas du premier tir ce qu'il dit (j'ai fait le test avec ma belle et tendre). Et là : L'ERREUR !!! Il prononce « meuporg »... par ici la vidéo originale :

<http://www.youtube.com/watch?v=HXstRfE9AVU>

La consternation ! Un homme qui est chargé de renseigner, d'informer, n'est même pas foutu de savoir bien lire et prononce une onomatopée ! D'accord... pour les néophytes, j'admets que c'est très dur, mais là ... là quand même c'est du foutage de gueule !!!

Le double "m" se transforme en "meu" (illogique déjà) et le "o" est déplacé plus loin dans l'acronyme pour tenter de faire une syllabe ! Outrage ! On croit rêver !!! Mais je pense que le plus surpris c'était mon chat :

<http://www.youtube.com/watch?v=wyEhz4CJmYQ>

Et en l'écoutant, on dirait qu'il en rajoute une louche le sagouin !!! "Souvent des jeunes". Quasiment tout le monde joue aux jeux vidéo de nos jours ! Il y a

même des Wii dans les maisons de re-traité !!! La seule chose qui me tempère est qu'il est vrai que les fans de 50 ans sont moins enclins à jouer en ligne que les plus jeunes. Mais cela n'est pas une excuse car j'avais lu sur le net il y a un an ou deux que pratiquement les 2/3 des abonnés en MMO étaient au-dessus de 20 ans. Bref ce qui m'énerve c'est que ce type sous-entend donc que ce ne sont que les ados ! Il utilise le mot "goinfrer", un mot très fort... Et il achève le tout en parlant de mot "barbare" pour désigner l'acronyme !!!

Déjà, ce n'est pas un mot. De plus mon gars, tu le lis mal ! Tu insultes toute une communauté de gens. Et enfin as-tu fait tes devoirs en te renseignant pour éviter de te taper la honte devant la France entière ? Enfin, il tente de s'excuser en disant que ce n'est pas de sa faute, que c'est ainsi et pas autrement, et il n'est pas foutu de bien lire les lettres !!! Pas de ta faute, alors que tu ne sais pas lire correctement un acronyme ?

D'accord d'accord, je me répète et je m'emporte. Je sais qu'il ne l'a pas fait à mal, qu'il n'y connaît(issait) rien aux jeux vidéo. Sans compter qu'il n'a pas bossé son texte 3 mois à l'avance comme un acteur. Je lui trouve des excuses, seulement, il pouvait quand même se relire une demi-heure avant l'émission et vérifier précisément comment ça se lit ! GRUNT !!! Ce n'est pas digne d'un pro !!! (remarque pour moi c'en n'est pas un, déjà qu'il reprend uniquement Libé' sans avoir fait son enquête complémentaire).

*"Pourtant Bobcat, ça s'est passé très tôt ! Cela aurait donc pu passer inaperçu aux yeux du monde."*

Eh oui, sur le principe oui, mais je vais vous surprendre : il y a aussi des geeks qui regardent la télévision le matin (après avoir passé la nuit sur Everquest, premier jeu à avoir été pointé du doigt). Logique, sur 1,4 million en moyenne, y a bien un ou deux geeks là-dedans : et eux savent utiliser Internet et retourner quelque chose à l'envoyeur ! En somme, en voyant cela, l'un d'eux a balancé la vidéo sur youtube, et il a suffi de quelques heures pour que la communauté des geeks, alliée à la communauté des surfeurs français tout court, fasse un énorme coup de buzz, de gueule ou de lol ! Vous vous doutez bien qu'un sévère retour de bâton caustique s'est abattu sur France 2 en même temps et que ce type (Nathanaël de Rincquesen) a eu pas



mal de flood sur sa page Facebook (oui, il ose en avoir une !). A noter que France 2 est resté muet sur son Twitter à cette époque (mais ils ont acheté le mot-clef plus tard). Vous voulez vous en faire une petite idée ? Allez sur le forum de France 2 Télématin. Il y a eu une vague d'inscriptions le matin même pour se foutre de sa gueule ! Le commentaire de "nihgev" et de "sortilame" résumant particulièrement bien, et la blague de "bouchebeef", en portant cette connerie sur un débat politique, est très forte également.

[http://forums.france2.fr/france2/tele-matin/mmorpg-sujet\\_22790\\_1.htm](http://forums.france2.fr/france2/tele-matin/mmorpg-sujet_22790_1.htm)

Ah la la, être la risée des gens (et du net) en moins d'une minute, faut'faire ! Et encore plus pour faire réagir une large communauté (rien que francophone, c'est considérable). Et pour continuer à se foutre allègrement plus de lui, d'autres surfeurs ont carrément fait un site web, [meuporg.com](http://meuporg.com). Ensuite, vous appliquez la tactique merchandising classique avec des T-shirts, des mugs et autres bêtises du genre et hop, le buzz s'amplifie ! (et tu ramènes du pognon en plus). Le sommet c'est quand même le

remix fait par pizaaaaMan sur youtube : <http://www.youtube.com/watch?v=MwiCLnJeco> Franchement, ça fait réfléchir combien internet est un outil puissant ! Ce n'est pas ce que pense une bonne partie des gens, c'est-à-dire que ce n'est qu'une zone de consultation d'infos. C'est aussi un outil pour contester ou manifester. De façon totalement différente d'accord ... mais efficace tout de même.

Bien sûr mieux vaut en rire qu'en pleurer de cette affaire. Mais ce qui est inquiétant c'est que le rapport que cite Libé' a été fait par deux députés UMP. Depuis quand des élus sont psy ? Ou encore des pro de l'informatique (dois-je rappeler le douloureux Hadopi ?)

Le buzz a donc fini comme tous les autres buzz, c'est-à-dire que cela s'est calmé aussi vite que c'est venu. J'avais discuté avec des gamers qui avaient peur que le mot entre dans le dictionnaire, mais il y a peu de chances. Bon, il y a certes encore quelques reliques de cette farce un peu partout comme des serveurs nommés meuporg sur certains jeux en ligne par exemple, mais pas de quoi flécher un chien.



Si vous souhaitez encore un peu de lecture, je vous conseille le blog de Yann Leroux, grand nom de la psychanalyse, spécialisé dans le jeu vidéo (à mon avis il est fan aussi).

<http://www.internetactu.net/2009/03/23/yann-leroux-il-ny-a-pas-daddiction-aux-jeux-vidéo/>

Mais sincèrement, vous pensez qu'on peut pas creuser plus loin ? Ben SI ! C'est possible ! Quelques mois plus tard (en août je crois) nous avons la nouvelle connerie de France Télévision ! Cela se passe sur France 3 avec leur Dallas marseillais, "Plus belle la vie", où on joue tranquillement entre deux pastis aux "Morpeug" ! Oui oui oui, on fait encore plus idiot. Visiblement, un scénariste lapin crétin a cru que surfer sur la vague meuporg allait rapporter plein de broussoufs et surtout bien marcher auprès des "d'jeuns" wesh ! (du moins croit-il). Pour

cela, il va appliquer la méthode la plus classique : ne pas se renseigner ou alors sortir de tels clichés et absurdités à propos du monde informatique que cela ne semble pas crédible. À moins que notre gus ait voulu faire exprès pour l'ironie. Dans ce cas c'est raté car le résultat génère un effet navrant. Passez par ici vous comprendrez mieux :

<http://www.youtube.com/watch?v=TCBQJWCiugE>

Je peux comprendre que pour éviter des copyrights vous changez ou biaisez les noms comme GrallQuest, mais pour utiliser des clichés aussi gros que le Taj Mahal, là quand même... C'est tellement flagrant ! Je ne veux pas jouer les misogynes, simplement on a 3 générations différentes de femmes, entre deux qui piffent pas un mot du jargon informatique, et l'autre slapètemégapro (supposé, je ne regarde pas la série) au point

que même ce qu'elle dit est un mystère pour son surmoi ! Et puis le mec, non mais franchement, tapé dans l'archétype du d'jeuns bogosse qui se croit superior ! Gueule enfarinée plutôt ! Et les inepties sorties tout le long de ce passage : il protège le bureau de sa "bécane" avec un serveur (wat ?) et des firewalls hyper puissants (wat<sup>2</sup> ?), mais qui n'est en réalité qu'un maigre netbook à peine capable de supporter 2 grammes de 3D embarquée en site web ... qui suffoque à la limite de chialer pour son perso perdu ... La crétine aurait dû lui filer le back up (WAT<sup>3</sup> ? back up ?) de son compte sur une disquette 5 1/4 tant qu'à faire dans le cliché !

Prenez vos cahiers de textes ou vos agendas et notez le devoir à rendre pour vendredi prochain sur le forum : vous dénombrez les conneries de cette vidéo et expliquerez pourquoi ce sont des inepties totales. Avec ce que je viens de citer, vous avez de quoi vous lancer.

Simplement, une dernière question se pose : pourquoi avoir fait cela ? En effet, pour Nathanaël de Rincquesen ça peut se comprendre : il n'a pas eu le temps de travailler bien (il bosse la nuit lui) et a fait cela à la va-vite. L'erreur est humaine et on peut être à la bourre. C'est sûrement un enchaînement de faits qui a mené à cette galéjade (et hop ! Nous téléduquons derechef !). Mais pour "plus belle la vie" ? Les épisodes sont inventés, puis scriptés voir story-boardés. Les dialogues sont écrits, donc un minimum réfléchis. En gros c'est préparé à l'avance. Alors pourquoi avoir pondu ces scènes idiotes ?

Évidemment, la première chose qui vient à l'esprit est de tenter de reproduire le buzz, voire de l'amplifier pour faire encore plus de pub autour de la série (et traduction en clair : max pognon en retour). Mais là c'est plutôt l'effet d'un pétard mouillé ... d'autant plus que c'est le soap qui cartonne le plus sur l'audimat français et qui s'exporte très bien dans d'autres pays ! C'est la plus rentable. Ils n'ont donc techniquement pas besoin de ça.

À moins, comme je l'ai dit plus haut, que les scénaristes soient de véritables tanches de l'informatique. Ça mérite réflexion.

Et vous ? Sur quoi gueulez-vous ? ■

**Bobcat**



# Comment rentabiliser son groupe de métal ?

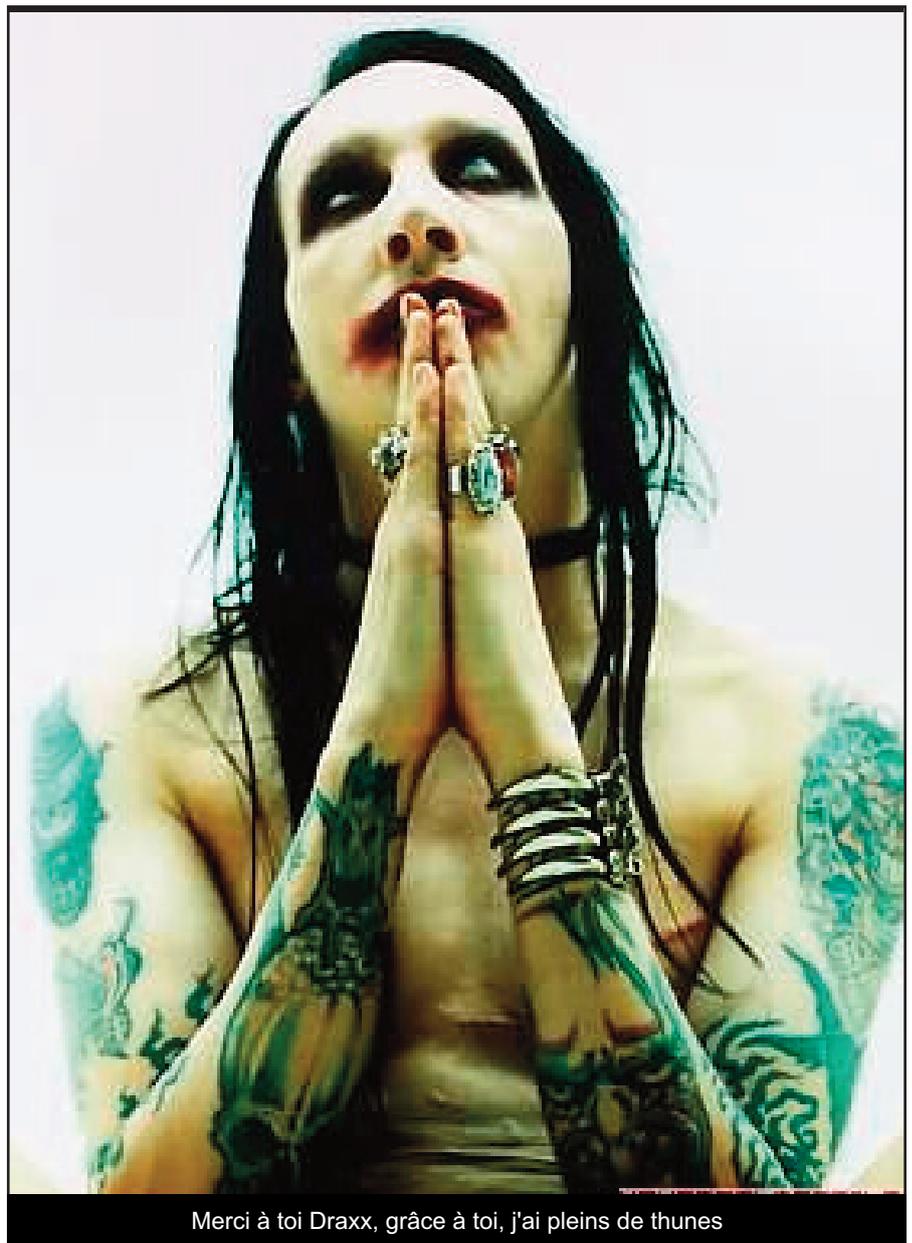
Parce que l'or et l'argent c'est aussi du métal !!

Mourir, c'est pas facile. Gagner sa vie en tant que musicien non plus. Qui plus est quand on officie dans un groupe de heavy metal ou "hard rock sur-vitaminé". La vie d'un métalleux sur scène est dure, semée d'embûches, et l'argent ne coule pas à flots. Sauf pour certains, opportunistes ou fins stratèges, qui redoublent d'ingéniosité et de fourberie pour s'en foutre plein les fouilles. Maintenant que tu as ton groupe, ta panoplie et que tu sais à peu près percer, il faut maintenant se faire de la thune.

## I. MAIS POURQUOI ?

Je te remercie Moundir pour avoir posé cette question. Pourquoi gagner de la thune si l'on est intègre et que l'on fait ça par passion ? Eh bien tout simplement pour pouvoir partir en tournée, faire des concerts un peu partout dans le monde, notamment au Zénith de Bangkok, et avoir plus de chances de rallier plus de fidèles à votre cause. La thune, ça sert à acheter des guitares, du matos, des pédales wah-wah, et de l'auto-tune pour la voix. Ça sert à s'afficher avec le dernier BC Rich qui arrache la rétine si vous êtes un gros métalleux, ou la dernière Rickenbacker si vous voulez vous la jouer Lemmy.

Avoir de la thune, ça sert surtout à payer les putes et la coke, mais ça n'a pas de secret pour vous, vous savez pertinemment que ça sert principalement à ça. Accessoirement, ça sert à payer un bon producteur et un bon manager qui feront du bon boulot pour que votre groupe soit pas trop mal représenté dans le milieu et donc avoir un peu plus de fric si vos tournées ont du succès, ou si vous pondez un chef d'œuvre intemporel comme *Judas Priest*, *Pantera*, ou bien *Emperor*.

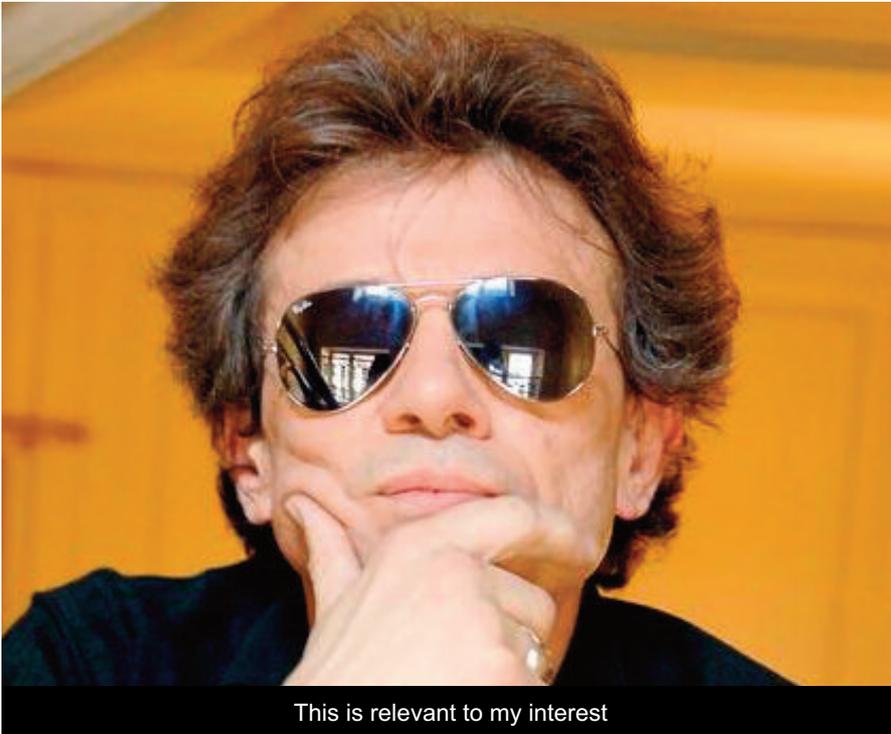


Merci à toi Draxx, grâce à toi, j'ai pleins de thunes

## II. Se faire pistonner par Philippe Manœuvre.

L'on m'a raconté une histoire fabuleusement drôle lors du dernier passage de *Airbourne* au Zénith de Paris. Petit rappel : *Airbourne*, c'est *AC/DC* mais en

version quartet plus jeune. Forcément, ça arrache tout et le concert est rapidement complet. Première partie du show, un petit groupe qui arrache pas mal : *Talking Dawn*. Une bonne soirée Rock'N'Roll. Sauf qu'au dernier moment, et à la surprise générale, apparaissent



This is relevant to my interest

sur scène des petits jeunots, français de surcroît, jouant du punk rock bizarre, soi-disant à l'ancienne, du nom de "The Prostitutes". Description à l'unanimité (car j'ai checké au niveau des live report) : de la merde en barre, un groupe qui ne se présente pas, chante faux, musiciens approximatifs, sifflements du public suivis d'une pluie d'objets et d'insultes.

Alors pourquoi sont-ils à cette soirée ? Parce que Philippe Manœuvre doit penser qu'ils sont la nouvelle vague du rock français, comme les BB Brunes et autres Naast. Mais il n'en est rien, et pourtant ils se sont fait une pub incroyable. Moralité : faites-vous pistonner par un branquignole respecté dans le milieu (ahaha), et faites-vous pistonner pour un concert de haute facture, et le tour est joué.

Bien sûr, la méthode à appliquer ici est un peu fourbe et faut savoir vendre un peu son cul. Mais en apparence seulement.

Vous êtes un groupe de hard rock qui arrache, ou de trash metal, et avez un certain succès local. Des petits concerts en café-bars, un public conséquent, mais avec les potes et des potes de potes. Vous aimeriez être en première partie de Motörhead, parce que vous êtes assurés d'avoir un minimum de public. Méthode : accoucher d'une démo à la con, ou d'un groupe parallèle au vôtre, avec de bons morceaux suffisamment rock bidon pour convaincre une connaissance

bien placée et reconnue (au pif Manœuvre). Une fois pistonné comme il faut, avec un myspace qui arrache, vous amenez votre public, et au moment du concert, vous faites éclater la vérité.

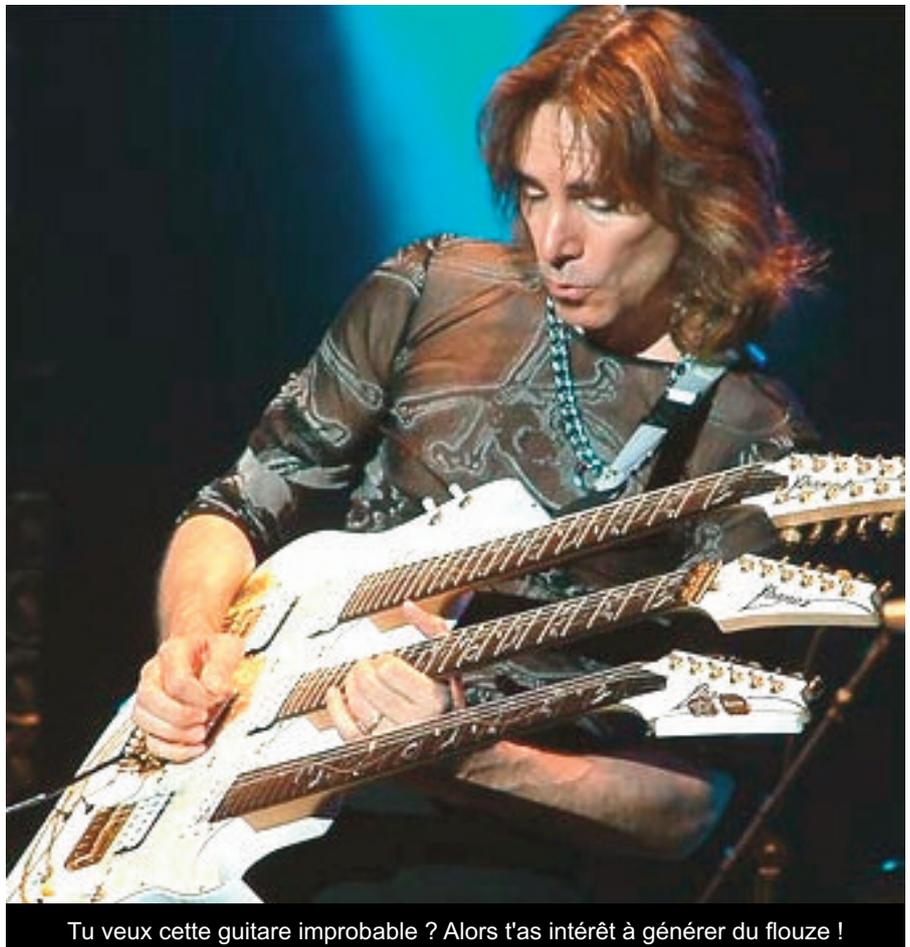
Et contrairement aux Prostitutes, vous recevrez un accueil poli, voire enthousiaste si vous y mettez du cœur. Quant à

Manœuvre/le mec qui vous a pistonné, il chiera dans son froc, et repartira sans un mot. Mais ça OSEF, vous avez votre première partie, et vous avez de nouveaux adeptes. C'EST GAGNE !

### III. Fabriquez-vous une image sulfureuse

Si vous avez vu *Bowling for Columbine*, vous aurez sans doute compris que le succès de *Marilyn Manson* s'est fait grâce à son image sulfureuse et autres légendes urbaines (auto-fellation, massacre de poussins sur scène, etc...). Et l'artiste, *Brian Warner* de son vrai nom, l'a très bien compris et en a fait une marque de fabrique (bien que cette image tende à se diluer et à s'assagir).

Il n'empêche que vous avez l'exemple d'une formule à tous les coups gagnante : une image gore/pipi caca/choquante = win. Et cela ne se limite pas au Metal. Madonna avant, Lady Gaga maintenant et ses tenues... originales, 2pac ou encore toute la clique du gangsta rap West Coast... L'image compte beaucoup pour bien se vendre. C'est ainsi que beaucoup sont reconnus. Donc si vous voulez exploser en popularité et vendre un max auprès du public djeunz' en mal de rébellion, rangez-vous du côté des



Tu veux cette guitare improbable ? Alors t'as intérêt à générer du flouze !

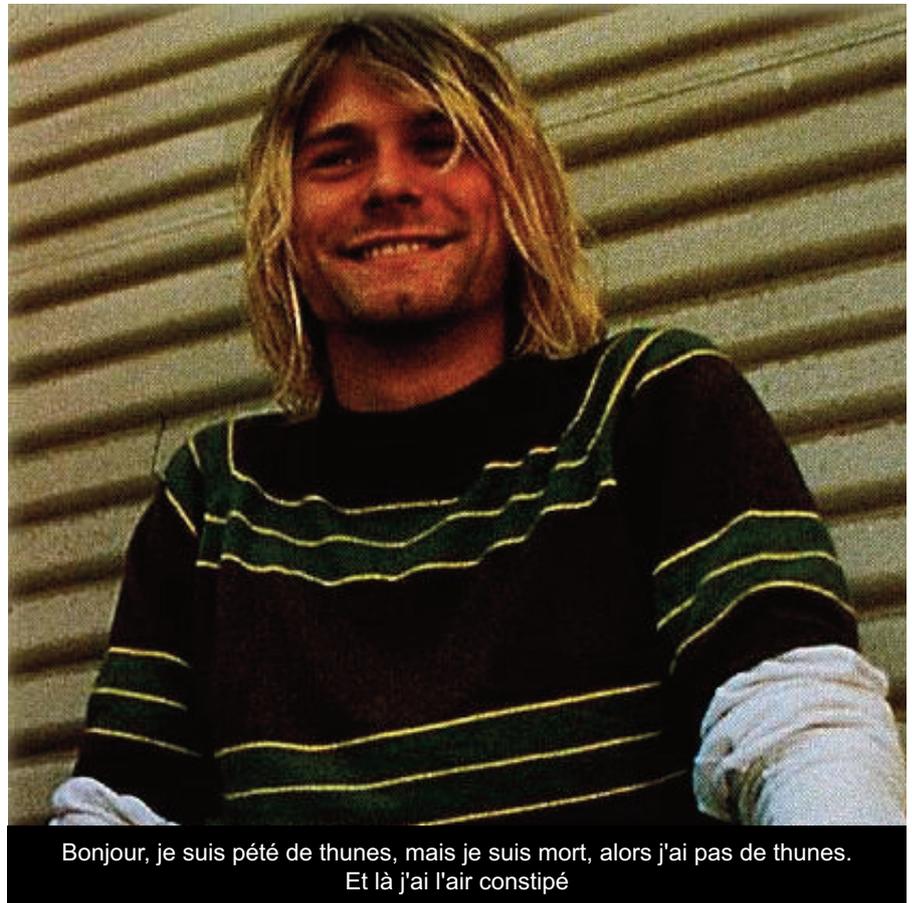
Slipknot et autres Nirvana, et affichez une image décomplexée, ouvertement rebelle.

Envoyez du caca sur votre maison de disque, balancez des rumeurs de concerts tournant en orgie d'épinards, faites croire que le chanteur est un héroïnomane ayant fait de la taule après avoir braqué une vieille atteinte d'Alzheimer... tout est bon pour en faire des tonnes. Et surtout, comme dans un précédent guide, soyez evil. Soyez méchant, ayez l'air de vous prendre au sérieux, comme *Gaahl* - pédé comme un phoque au final. Que ce soit dans les paroles, les pochettes, ou les tenues vestimentaires, il ne faut pas lésiner sur les moyens. Et plus l'argent rentrera, plus les extravagances seront grandes.

A vous les clips gothiques/bling bling, où vous vous taperez des biatch en noir dans des piscines en noir anthracite. Vous êtes ainsi assuré d'être invité dans les plus gros festivals. On vous voit comme une grosse machine à fric, mais vous plaisez à tellement de monde que vous en êtes intouchable. Elle est pas belle la vie?

#### IV. Sortez plein de démos à la con soi-disant cultes

Comment un groupe devient culte ? En sortant des démos soi-disant "*trop ouf dingue précurseur d'un nouveau genre même si c'est pipi caca niveau son*". Ces démos permettent de capitaliser au max le potentiel d'un groupe. Prenez une lé-



Bonjour, je suis péte de thunes, mais je suis mort, alors j'ai pas de thunes.  
Et là j'ai l'air constipé

gende du Black Metal Norvégien, à l'image aussi noire que du charbon : *Mayhem*. Peu d'albums studio, mais une qualité au rendez-vous. Cependant avec ce groupe, on a un phénomène typique : celui de la valorisation de merdes, comme leurs démos/E.P qui m'ont violé les oreilles.

Pour la petite histoire, *Mayhem* a mis du temps avant de sortir son premier

album, avec tout le background entourant le groupe : groupuscule satanique (*Black Inner Circle*), destructions d'églises, suicide du chanteur *Death* (ahah), assassinat de *Euronymous*. Mais grâce aux démos et autres bootlegs vaseux, le groupe a acquis un statut "kvlt" (lisez "culte") dans le monde du metal en général. Et ce, grâce à une démo :

*Pure Fucking Armageddon* : ou alors *Pure Fucking daubasse from outer space*. Cette démo, est citée parmi les plus cultes, qu'il est impensable de ne pas avoir écouté ça, et que ça tue tout. Ouais, ça tue surtout mes pauvres oreilles, face à une production aussi minable. Vous souvenez-vous des *Légions Noires*, cet obscur collectif de Black Metal français ? Eh bien c'est pire que ça. Pire que *Brenoritvrezorkre* ou encore *Vlad Tepes*. Ça ne ressemble à rien, c'est inaudible, ça pue des fesses, y a rien dedans. Et tout le monde trouve ça culte.

Voilà, mis à part les coups de couteaux de *Varg*, c'est comme ça que le Black Metal de *Mayhem* s'est fait connaître. C'est comme ça qu'ils sont devenus populaires. Voilà donc un moyen tout trouvé pour attirer les labels et le public en mal de sensations fortes : faire des démos inutiles avec des pochettes immondes, et les distribuer localement. Ayez un complice pour faire tourner ça



## DEATHCORE

Gay ass Breakdowns + Emo fringes + Horrible vocals = Serious fucking business

Le deathcore ça marche aussi



Dethklok, 5e fortune mondiale devant la Belgique. Who's your daddy ?

sur le net et sur des webzines obscurs, ou forums.

Autre technique d'enfoiré pour s'en foutre plein les fouilles, mais plus relevée : s'attirer directement les faveurs d'un label après un bouche à oreille et se tirer avec tout l'oseille donné. Mais pour ça, il faut déjà une solide réputation se faisant exclusivement par le bouche à oreille. Anecdote d'une histoire vraie. *Ulver*, autre groupe de Black Metal norvégien ayant fait une reconversion musicale totale, a été dès ses débuts un groupe à forte réputation. Sans aucun concert, et grâce à ses œuvres, il a pu se forger une renommée parmi les amateurs. C'est là que *Century media* (un gros bonnet), flaire la bonne affaire et décide de signer *Ulver*, une grosse cagnotte à la clé pour pondre un album daouf.

Sauf que *Ulver* n'en a rien à secouer et dépense le tout en bagnoles, costumes, parfums à 5 briques, lunettes de soleil et autres machins bling bling.



C'est donc sans le sou (ou presque) que *Ulver* sort "*Nattens Madrigal*", qui a été

une grosse claque et reste une référence dans le True Black Metal. Ultra cru, production à chier faute de moyens, minimaliste, mais aux compositions magnifiques. Et ça ne les a pas empêchés de rencontrer un succès toujours aussi important.

#### V. Signez avec Roadrunner.

Roadrunner est à la base est un importateur hollandais de metal américain. Fondé en 1980, il ouvre 6 ans plus tard son premier bureau aux USA des Amériques, et dès lors signe ses premiers

groupes. 30 ans plus tard, il est devenu une filiale de Warner, et est un mastodonte dans le domaine. Beaucoup de gros groupes sont sous le label rouge : *Dream Theater*, *Opeth*, *Megadeth*, *Cradle Of Filth*, *Stone Sour*, *Korn*, *Slipknot*, etc... Et l'écurie signe de plus en plus de groupes, avale tout ce qu'elle trouve.

Même des petits groupes comme *Grand Magus* ont succombé aux sirènes.

Mais le truc, c'est qu'avec *Roadrunner*, c'est le succès quasi assuré. Non pas que ce soit un gage de qualité (quoique), mais avec les moyens qu'ils ont, les moyens médiatiques, ils ont de quoi propulser un petit groupe de bayou dans un stade rempli jusqu'aux escaliers des chiottes. Prenez *Airbourne* par exemple. *AC/DC* revival pour beaucoup, *Airbourne* a eu un succès immédiat et fulgurant, malgré l'aspect réchauffé de la musique (faut pas se voiler la face, c'est la même chose qu'il y a 30 ans). Et *Roadrunner* a été pour beaucoup dans ce succès notamment pour la promo.

Donc si vous voulez rentabiliser et avoir beaucoup de moyens, foncez chez *Roadrunner*. Faites-vous plutôt remarquer, et montrez que vous avez un potentiel pour rapporter de la thune, sinon ça va pas marcher. Et faites-vous une réputation scénique, ils aiment bien ça tout de même. ■

Draxx





# Morceaux choisis de 2010

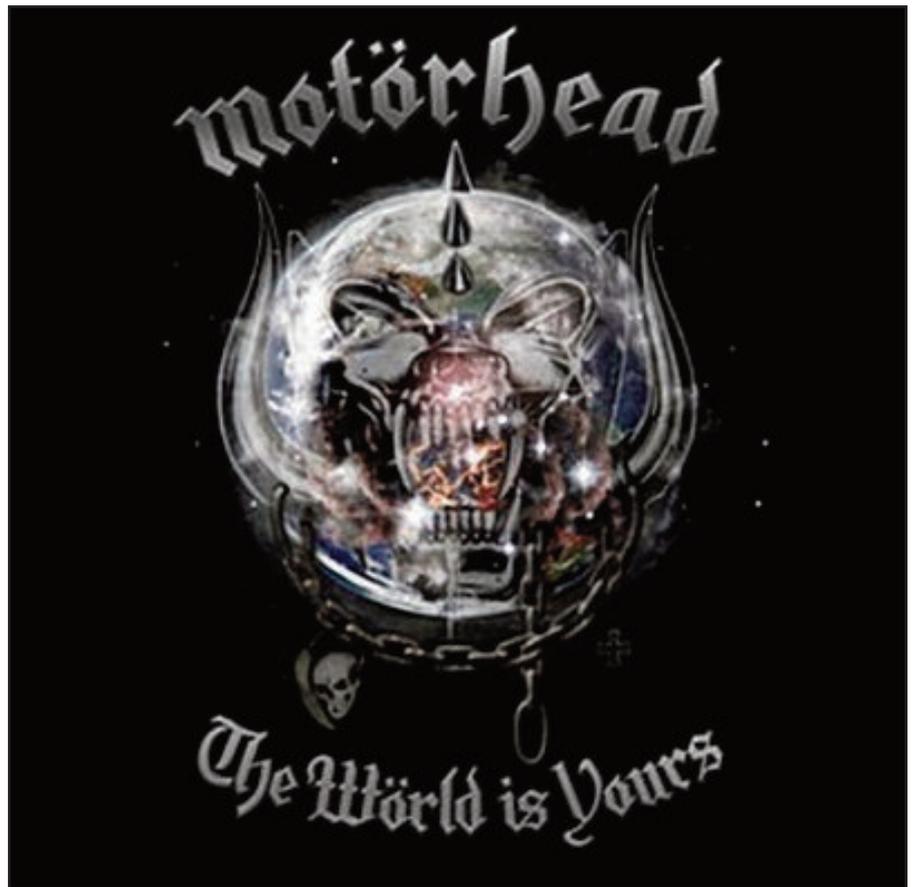
Best of Metal.

Cette année fut chargée musicalement et métalliquement. Des reformations, des disparitions douloureuses, des tops, des flops, des ratages complets, des foutages de gueules... Une année comme une autre en fait. Mais que retenir de 2010 ? Quelles sont les pépites de cette fin d'année, et de cette fin de décennie, et les albums à éviter. Je vais vous faire dépenser vos sous utilement.

## I. Sélection de fin d'année

### 1. Motörhead - The World Is Yours

Infatigable, insubmersible, immense. Lemmy résumé en trois mots. Il en faut plus, beaucoup plus pour cerner le mythe que représente le bonhomme. Rock'N'Roll jusqu'au bout de sa verrue et de sa moustache, le sieur Kilmister mène Motörhead depuis maintenant 35 ans, sans relâche, et sans s'arrêter. A raison d'un album tous les 2 ans, Motörhead n'a que faire des modes et de l'évolution de sa musique. Motörhead joue du Rock'N'Roll, et le monde peut s'écrouler autour de lui, il s'en fout. Car



le monde est à lui (pas mal le lien avec l'album, non ?).

Oui, plus que jamais, Motörhead défie la scène des metalleux et des hardos, avec un nouveau brûlot, rempli de coups de poing en acier. On avait quitté Lemmy et sa bande sur un Motörizer mou du genou, bien, mais sans plus. Signe de faiblesse ? Tout de même pas, car le groupe ne désemplit pas sur scène, concert après concert. Mais cette nouvelle galette nous arrive en pleine gueule, et nous rappelle que Motörhead n'amuse pas la galerie. Il peut avoir un moment de faiblesse, mais jamais de coup de mou. Résultat : une réussite totale, malgré l'aspect conventionnel et

déjà vu de l'ensemble. Oui, ça fait 35 ans qu'on a la même recette, à quelques exceptions près (March Or Die...), 35 ans qu'on a le même bassiste à voix bourrue qui beugle les mêmes chansons. Mais quand c'est aussi bon et aussi mordant que Motörhead, pourquoi s'en priver.

Pourquoi se priver de pépites comme "I Know How To Die", "Rock'N'Roll Music", ou encore "Outlaw" ? Beaucoup de groupes tournent en rond et lassent. Motörhead ne lasse pas. Parce qu'il trouve le moyen de ne pas faire comme son précédent album, il trouve le moyen d'être plus incisif. Et pour un vieux papy de 65 ans, ça force le respect.



## 2. Volbeat - Beyond Hell / Above Heaven

Voilà un beau parallèle. Car Volbeat est en passe de devenir un groupe de la même trempe, avec un son à lui, une identité forte, mais une absence d'évolutions majeures. La recette Volbeat repose sur deux piliers : Heavy Metal et Elvis. Elvis pour le rock'n'roll des années 50/60, avec une pointe de rockabilly (mince). Et je vais entendre certains râleurs venir avec leurs grands sabots, "gnagnagna Volbeat plus accessible", "gnagnagna on dirait du Green Day, c'est trop mélodique". Voilà Volbeat aurait vendu son corps à l'industrie et ferait du Metal pour minettes.

BH/AH n'a plus l'effet de surprise du premier album. Comme le 2e ou le 3e en fin de compte. Volbeat n'a plus changé sa recette. Quoique, je dirais qu'il y a une touche plus Rock'N'Roll, comme sur "Thanks", "16 Dollars" par exemple. Volbeat plus mélodique ? En même temps, c'est pas comme si le vieux rock'n'roll ne l'était pas hein. On peut dénoter une approche plus Rock que Metal, par rapport aux autres albums. Mais est-ce à dire que Volbeat tourne en rond et devient ennuyeux ?

Non, Volbeat est toujours aussi accrocheur et aussi original. Justement, le fait de ne pas avoir changé sa recette musi-

cale installe Volbeat plus durablement sur la scène Hard/Metal. L'effet de surprise n'est plus là, mais la démarche est toujours aussi remarquable. Mélanger deux musiques que tout peut opposer. Cet album confirme le vent de fraîcheur que souffle Volbeat sur la scène en général.

Bien évidemment, cet album n'est pas parfait et le principal défaut que je lui accorde est le nombre de titres. Avec une musique aussi directe, il aurait fallu retirer deux morceaux de remplissage. Volbeat n'évite pas le réchauffé, et le dispensable, comme en témoigne ce duo avec le chanteur de Napalm Death, sorte de gros pavé cassant le rythme général. Malgré ce faux pas, Volbeat confirme, persiste, et continue son petit bonhomme de chemin.

## 3. Enslaved - Axioma Ethica Odini.

Enslaved. Mes premières larmes en concert. Je n'ai pas peur de le dire, et je casse un mythe : un concert de Metal ça peut être beau à pleurer, ce ne sont pas que des brutalités. Et la musique Enslaved n'a rien de la bourinnade Black Metal primaire. En ajoutant ses influences prog/psyché à sa musique, Enslaved s'est renouvelé, et se renouvelle à chaque album. Album après album, les Norvégiens montent un peu plus haut en qualité et en recherche musicale, mélangeant allègrement Black Metal de pur viking, aux délires prog 70'.

Non, ne vous attendez pas à une mixture avant-gardiste, sorte de gloubiboulga adulée par les bobos de tout poil qui se disent "non, le Metal c'est aussi de la musique". La mixture est bien mise en forme, la sauce point trop abondante et



suffisamment assaisonnée. "Axioma" se trouve donc dans la continuité de ce qu'a pu faire le groupe jusqu'à présent. De part ses influences, la recherche, et les structures. Mais il ne garde pas grand chose de "Vertebrae", interloquant par son virage à contre-courant. On aurait dit un disque de rock psyché teinté de Black, comme si Enslaved rangeait ses corpse paint.

Ici, ils renouent avec l'énergie et la brutalité Black Metal, tout en dosant astucieusement, de façon à nous dire "eh oh, on kiffe les 70s tout de même". Les pièces sont longues et épiques, à commencer par "Ethica Odini", qui a longtemps tourné en boucle, tellement ce titre transporte. Aérien, brut, il synthétise la musique de Enslaved d'aujourd'hui. Du Metal qui explore à la fois des contrées inconnues et consolide ses acquis. Le noyau dur d'Enslaved reste inchangé et c'est toute la force. Le résultat se veut cohérent et très pro.

Le voyage proposé est digne d'un paysage d'hiver fait de vents glacés et de nuits mouvementées. Indispensable pour compenser le blocage par la neige.

#### 4. Deftones - Diamond Eyes

J'ai dans l'idée de faire un article sur le néo-métal, tant son histoire est complexe et sujet à controverse. Car le néo-métal comporte aussi ce genre de groupes qui passe outre les modes et arrive à se renouveler, à faire fi des tendances, pour sortir la tête de l'eau. Contrairement à Limp Bizkit, P.O.D ou Korn dans une moindre mesure, Deftones est resté au-dessus. Tellement au-



dessus qu'on a vite retiré l'étiquette de néo-métal lorsque White Pony est sorti.

Il y a 10 ans déjà, ce pavé a marqué les esprits et un tournant dans la musique du quintet. Plus personnelle et inventive, leur musique se démarque de la masse, au point de rallier même les plus réticents. Cependant, le drame de leur bassiste Chi Cheng, toujours en convalescence de son terrible accident de la route, a été un coup d'arrêt dans la trajectoire quasi sans faute du groupe. Saturday Night Wirst était de ces écueils, non pas parce qu'il est mauvais, mais

parce que le groupe s'est retrouvé fragilisé. Il l'a été encore plus après l'accident de Chi, ce qui a mis "Eros" dans un tiroir.

Quelques années et un bassiste plus tard, ils reprennent tout et sortent Diamond Eyes, dans un contexte difficile, mais permettant au groupe de retrouver sa cohésion légendaire (pour un groupe de cette génération). Deftones réapparaît comme neuf, cicatrisé, mais néanmoins debout et en forme. A nouveau cet album ne sonne pas comme les autres, tout en renouant avec des fondamentaux comme "Around The Fur" et "White Pony". Deftones n'a pas l'habitude de tourner en rond, et dès le planant morceau titre, on sait où on se trouve : dans leur monde. Les tueries s'enchaînent sans temps mort, sans tourner en rond non plus. Passer d'un titre alambiqué à un morceau plus incisif ne pose aucun souci pour les Californiens.

Avec des tueries comme *Rocket Skates* et *Beauty School*, Deftones ravage tout. Pourquoi ce premier titre ouvre chacun de leur concert désormais ? Comment un tel titre, aussi basique dans son approche et dans sa composition peut-il faire mouche au point de se le repasser 20 fois de suite ? Le talent, sans doute. Mais pondre un titre comme *Risk*, tuerie absolue de ce skeud, c'est faire preuve de génie. Et pourtant, pas de morceau à





tiroir, pas de technique de dingue, pas de solo virtuose. Non. Du VRAI néo-métal, qui marque et se démarque.

##### 5. Jamiroquai - Rock Dust Light Star

Ouais, c'est cool Jamiroquai, en plus le chanteur c'est un Portos. C'est un peu court comme argument, mais j'ai toujours aimé Jamiroquai. Mais si, ce groupe bien funky des années 90 ayant eu ses heures de gloire, avec des tubes à gogo... Je croyais que c'était fini, depuis *Dynamite* et l'absence de nouvelles. On apprend qu'il n'y a plus de maison de disque, Jay Kay ayant plié les gaules, et que le groupe en recherchait une pour leur album, *Rock Dust Light Star*, prêt depuis un moment paraît-il.

Signe que le groupe voulait le sortir dès signature avec une maison de disque, la pochette ne consiste qu'en une photo du chanteur, prise lors des Vieilles Charrues de 2010.

Bon maintenant l'album. Ça donne quoi J'ai pu lire "*plus organique, travail de groupe*". OK, voyons voir. WTF c'est quoi ce single "*White Knucle Ride*" ? Soyons clair : en faisant abstraction de l'album dans son ensemble, ce morceau roxxe. C'est funky, dansant, du Jamiroquai bien efficace, qui s'écoute gentiment en bougeant un peu son popotin. Mine de rien, ils savent y faire. L'autre point de vue

que j'ai, c'est après avoir écouté tout l'album. Il fait sacrément tache. Pas dans le sens mauvais, mais parce qu'il est à part. Le morceau titre est radieux, génial, classe, tout ce qu'on veut. Car Jamiroquai revient à ce qu'il faisait avant. Pas trop de fioritures, des instru-

ments, des vrais. Et quand "*White Knucle Ride*" suit après ça, on tombe un peu de haut. Le fossé est énorme !

Néanmoins, faute de goût, il n'y a pas. Car la qualité est là, et le groupe revient sur de saines bases, à la fois funky et bien 70's. Ça ne tourne pas en rond, ça s'écoute d'une traite, et malgré le format général, le compte y est. Ni trop, ni moins.

## II. Mes flops de 2010.

La vie c'est pas tout rose bonbon. Des fois y en a qui se cassent la gueule, des fois y en a qui se vautrent. Le pire étant les espérances placées sur certains. Voici les plus grandes déceptions de cette année.

### 1. Fear Factory - Mechanize, le coup du retour aux sources perrave

Si vous avez lu le spécial robots de 42, vous avez sans doute lu l'article sur Fear Factory, groupe de Metal indus ayant popularisé sa recette de "*Terminator Metal*". J'avais aussi explicité que "*Mechanize*" était tout pourri. Eh bien oui. Mais à cela s'ajoute un contexte des plus fumants, avec réconciliation, poignards dans le dos, gros sous, et retour aux sources pour les fans. Grosso merdo, les deux anciens ennemis font copain-co-

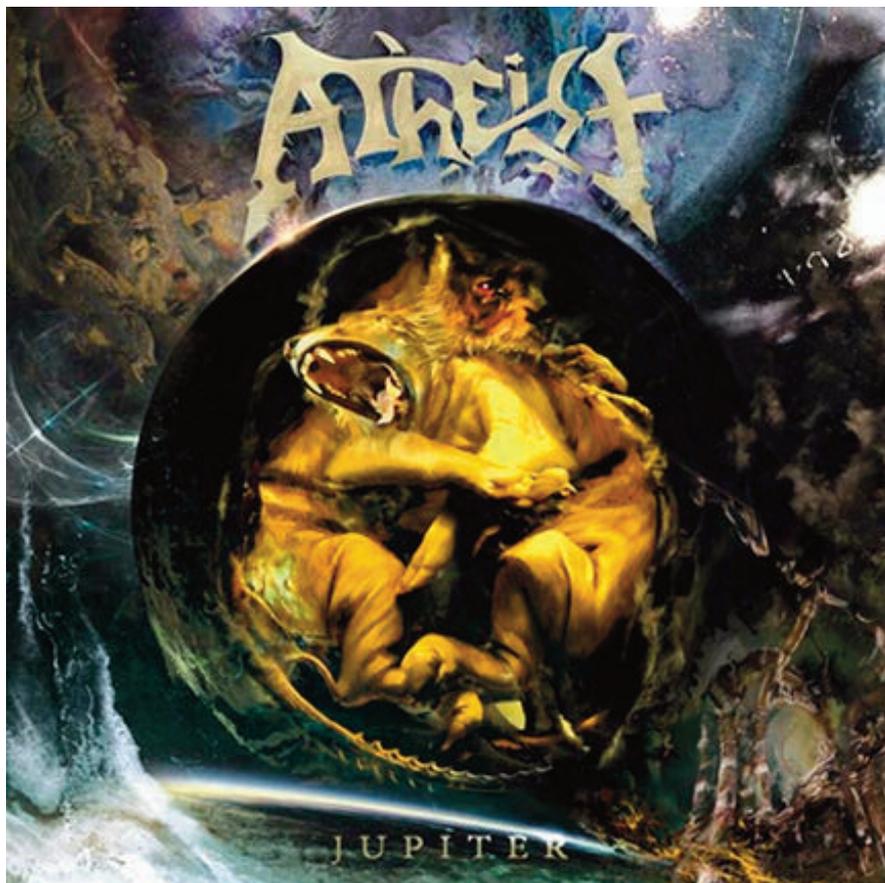


pain, envoient chier les batteur et guitariste, parce qu'ils sont moches, gardent le bassiste et ramènent un nouveau batteur. Et pas n'importe qui : Gene Hoglan a.k.a The Atomic Clock, ayant joué dans une chiée de groupes comme Death, Testament, Strapping Young Lad... Du lourd dans tous les sens du terme.

Et puis vient ce nom, cette pochette. Logo connu, un semblant de retour aux sources, un titre qui en rappelle un autre. Demanufacture 15 ans plus tard quoi. Ça y est, j'ai résumé le skeud, désolé pour le spoiler. Sauf que...

C'est tout pourri. Pondre un chef d'œuvre c'est ultra cool, mais il faut être conscient que le reste souffrira de la comparaison, quoi qu'il arrive. Demandez à Metallica. Sauf que là, c'est pire. On sent qu'ils ont voulu tout faire pareil que Demanufacture : la même ambiance froide et mécanique (check), les mêmes riffs déshumanisés, la même voix qui alterne beuglement et chant clair, même nappe de synthé. Mais la mayonnaise ne prend pas. Elle ne prendra jamais. Si, sur un titre, affublé d'un très beau clip, et à la bonne thématique : *Fear Campaign*. Mais *Last Exit* est bien plus réussie, et sauve le disque du vaufrage. Dans la pure tradition des finaux atmosphériques, ce titre redresse le tout.

Attention. Mechanize est tout pourri, mais pas comme le nouveau Linkin park. Non. Tout pourri par sa démarche prétentieuse de faire jeu égal avec Demanufacture, et donc de faire plaisir aux fans avec le coup du retour aux sources. Tout pourri parce que les compos sont



mauvaises. Y a bien un air, une mélodie, mais y a un truc qui ne colle pas. Je me suis fait chier en écoutant cet album. "*Digimortal*", même s'il était plus accessible et plus formaté, était plaisant à l'écoute. Mais *Mechanize*, j'y arrive pas. Et c'est vraiment dommage pour un groupe de la trempe de FF, avec autant d'attente.

## 2. Atheist - Jupiter

C'était trop beau. Atheist qui revient, Atheist qui ressort un nouvel album.

Point culture : Atheist fait partie de la vague floridienne du Death metal, celle qui a tout ravagé, comme le tsunami en Asie du Sud-Est. Deicide, Morbid Angel, Cannibal Corpse, c'était la grande époque du Death. Atheist n'est pas étranger aux membres de ces groupes, mais le succès n'a été que relatif pour ces surdoués du metal. Surdoués car ils font partie d'une catégorie de groupes plus techniques.

Du death technique, oui ça existe obi. En plus d'être mélodique, c'est technique. Bref. Atheist sortira 3 albums avant de se séparer et de partir un peu à droite et à gauche.

3 albums, autant de pépites, avec une patte mémorable, et un sens de la musique non démonstrative. Atheist faisait de la musique, et non du touche bite-je me branle le manche comme certains. Alors l'annonce d'un album 17 ans après "*Elements*", ça fait mouiller tous les amateurs de death. Ils ont déjà mouillé quand le groupe est revenu sur scène quelques années auparavant, pour quelques concerts par-ci par-là.

La pochette arrive. Purée ce qu'elle roxxe. En version vinyle, c'est encore plus chouette, c'est de la bombe de balle. Ça se contemple, on est tout de suite béat devant la magnificence de la pochette. Mais à l'écoute, j'ai vite dé-





chanté. C'est pas mauvais, c'est banal. C'est du Death technique, mais ce n'est pas LE truc que j'attendais de la part d'Atheist. Le truc frappant, c'est zéro prise de risque : 8 pistes, une grosse demi-heure, pas d'intro, que dalle. Pas de concept, pas d'innovation. Le même format que Piece Of Time ou Unquestionnable Presence.

En gros, le groupe joue le coup du retour 17 ans plus tard, après avoir fait baver les fans l'équivalent de l'océan pacifique, mais sans se casser le cul. C'est l'impression que j'ai eue. Atheist a fait du Atheist sans risque, en jouant sur la sécurité. Et c'est frustrant. Venant d'un groupe de cette trempe, on pouvait s'attendre à autre chose. Atheist a loupé le coche que n'a pas loupé son homologue Cynic. Ce dernier a su prendre un peu de risque, en diluant sa musique et en expérimentant davantage. Atheist s'est contenté d'un disque de Death technique pour contenter les fans de la première heure qui voulaient un nouvel Atheist.

Si vous voulez découvrir le groupe, vous pouvez jeter une oreille, mais vous allez vite oublier après avoir écouté les premiers. Si vous êtes un fan Die hard, il va vous plaire, c'est du Atheist pur jus. Si, comme moi, vous en attendiez trop, et que vous vous attendez à un truc de ouf, passez votre chemin.

### III. Daubasse de 2010

#### Linkin Park - A thousand suns

Le top of the top de la daubasse. Linkin Park. Autre réfugié du néo-métal qui tente de se reconvertir, d'explorer de nouveaux horizons... C'est louable comme intention, mais des fois, c'est le ratage complet. Le déclic qui m'a mis la puce à l'oreille fut "The Catalyst". Comment vous dire sans être grossier. Sachez tout d'abord, que je suis ouvert musicalement, à tout ce qui se fait. Je n'aime pas Sexion d'assaut, mais bon soit. Je déteste Jena Lee ou Vincent Determ, ou encore Cali et Etienne Daho, mais bon. Si des gens écoutent, soit. Mais une chose comme "The Catalyst", ça ne passe pas. Je vais être méchant, mais je place ça au même niveau que la toute première démo de Mayhem, qui est pourtant une fumisterie sans nom (parce que soi-disant culte).

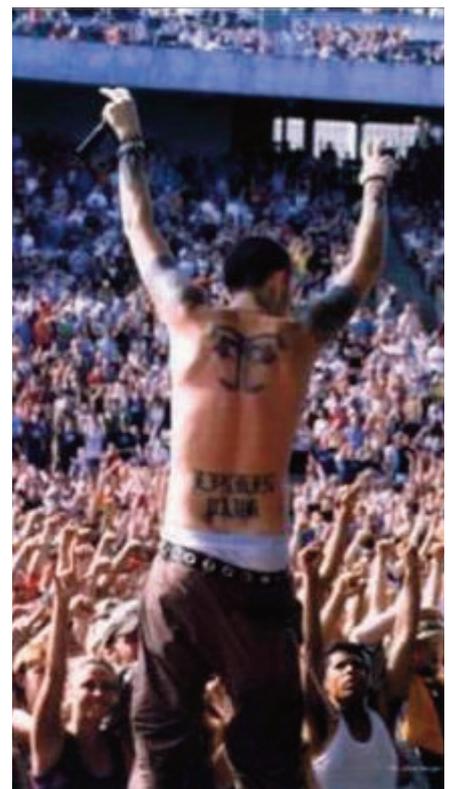
The Catalyst me fait l'effet d'une boule de merde qui reste coincée dans la gorge. C'est de l'anti-musique. Même pas un truc expérimental. Un gloubi-boulga. Ça ne ressemble à rien. Pas de mélodie, pas de rythme, une ligne de chant constante, aucun relief, plat comme pas possible, pas de structure, aucune recherche, rien, que dalle, le néant. Ah si... Y a que la toute première

nappe de synthé, et puis quand la voix arrive, tout s'effondre. Je saigne des oreilles quand j'écoute ce morceau. Une ignominie. Alors, l'album est tout pareil ? Presque. Disons que The Catalyst touche le fond.

Pourtant, pourtant... L'intro du disque est passable. Voilà c'est peut-être le seul truc de passable. Mais bon ils sont tellement cons chez LP qu'ils en ont fait 2 intros... Le coup du "multi concept" de mes couilles en somme. C'est ce genre de trucs symptomatiques du ratage complet. Et l'album est de cet acabit. C'est mièvre, ça n'a aucun mordant, c'est brouillon, accrocheur et racoleur à donf. Pourtant y a de vraies compositions, contrairement à The Catalyst. Mais qu'est-ce que c'est nul. Plat. Super plat. D'un ennui profond, sans aucun titre pour se démarquer. Et beaucoup d'interludes. Sur 15 titres, doit y avoir 6 vraies chansons. Toutes aussi mauvaises les unes que les autres.

Vous allez me dire "ils se reconvertissent, c'est pas parce que c'est différent de Hybrid Theory que c'est naze". Oui, Ulver l'a fait avec brio, car ça ne part pas dans tous les sens et qu'il y a une cohérence, du métier. Sur "A Thousand Suns", y a pas de fil conducteur, malgré le prétendu "concept" autour de l'album. LP s'enfoncé de plus en plus, à la manière d'un Korn, mais en pire.

**Draxx**



# La Rédaction



Polo vous salue



Mr Egg prend son bain hebdomadaire.



Mpprrrrrrfffchier a refait sa cabane de jardin avec l'argent des abonnements.



Bobcat a profité de la prime à la casse pour changer un peu



Récher, l'homme qui valait 0,6 kerviels  
\*tu-tu-tu-tu-tu-tu



Libby ne se contrôle plus depuis qu'elle a intégré la rédaction.



CerberusXt et sa discrétion légendaire



Draxx aime tellement l'argent, qu'il en mangerait



Zedig, il fait des interviews que tu veux mettre sur ta K7 pour tout regarder les styles et les saveurs qu'il emmène pour que tu fais la même chose jeune pd, t'entends ?



L'argent a appris le bon gout à Gumli



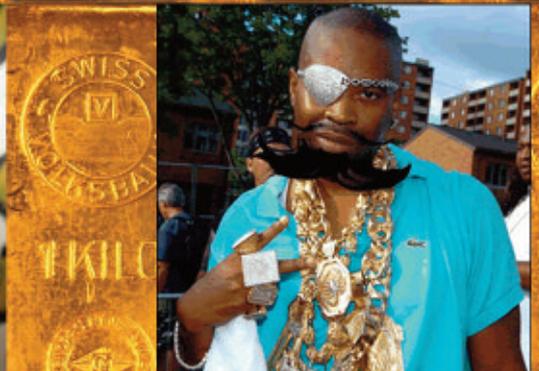
Kalayel, visiblement satisfait du travail des rédacteurs.



Bebealien sur le tournage de son clip



Vampireness a dépensé son premier salaire en chirurgie



Obi fait de la figuration pour faire plaisir à Bebealien