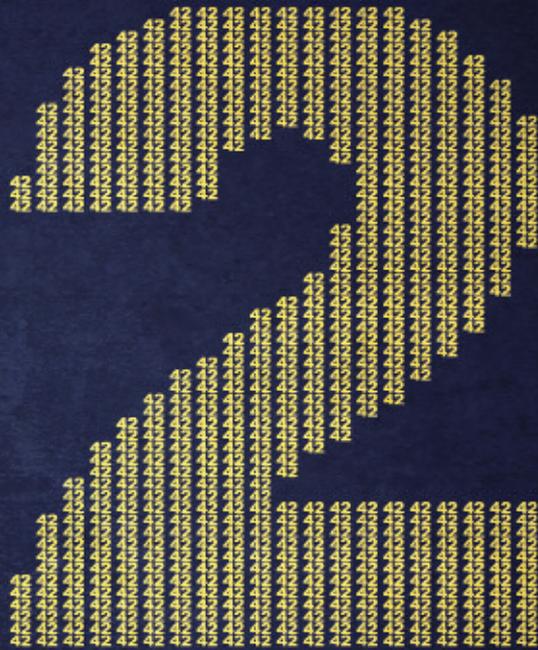
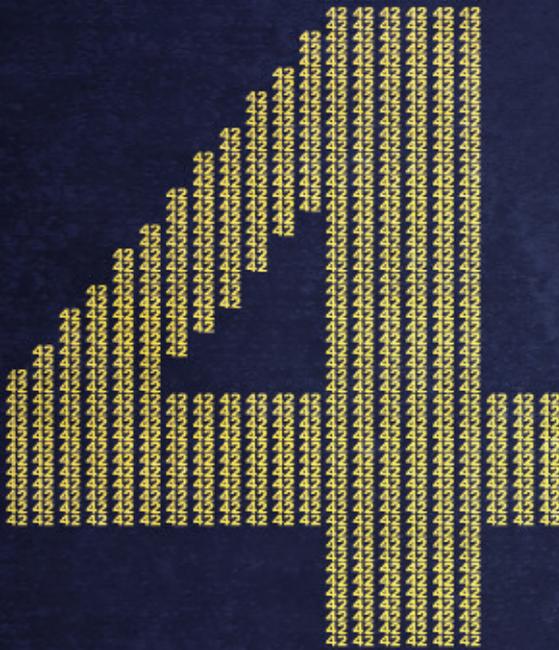




YO DAWG



Le prix du prix





# WE NEED YOU FOR 42 ARMY !

Si toi aussi tu veux être payé la somme faramineuse de 0€ pour rédiger des articles pleins d'âneries geeks et être remercié pour ta peine à coups de fouets par un rédac-chef sadique, tu as de la veine : 42 recrute ! Pour tenter ta chance, c'est simple, envoie à [42lemag@gmail.com](mailto:42lemag@gmail.com) un article de ta création ou quelques niouzes sur les sujets idiots et/ou geeks de ton choix. Si ton style plaît aux rédacteurs, nous te recontacterons pour des essais complémentaires afin de voir si tu n'es pas un vulgaire soufflé mais un awesome flamby !!!

Sinon, tu peux aussi faire comme Gumli :





## EDITO

A la lumière d'une bougie, un homme, installé à un bureau magnifique style Hiquéa IV, écrit sur un parchemin avec une plume d'oie. Cet homme, totalement raccord avec son bureau, est la plus belle chose qui puisse exister sur terre ! C'est bien simple : s'il s'agissait d'un personnage de Twilight, il scintillerait au soleil et serait regardé pendant des heures par une fille au regard bovin qui voudrait abuser de son corps juste parce qu'on ne peut déceimment pas laisser gâcher un patrimoine génétique aussi somptueux.

Sur son bureau, une petite plaque en bronze gravé indique : "CerberusXt - PDG 42 Incorporated". Sa plume continue de parcourir le parchemin, imperturbable, posant mots après mots d'une prose riche et subtile. Soudain, un autre homme ou plutôt une créature abjecte et difforme s'approche du bureau. Tout en tirant sur le costume impeccable de l'être sublime, celle-ci éructe : "Dites chef, c'est quoi cette thématique chelou ? Mise en abyme ? J'y comprends rien alors j'ai dessiné des bites à la place !".

L'homme à la plume, que dis-je, l'ange se retourne et regarde la misérable créature avec l'expression d'une infinie compassion sur son visage ciselé. D'une voix suave, il demande "Qu'y a-t-il que tu ne comprennes pas dans la mise en abyme ?"

■ "Bah tout ! Je savais déjà même pas qu'abîme c'était un mot, je croyais que c'était une insulte bosniaque ou un truc du genre !"

■ "C'est facile pourtant. Par exemple, quand tu te regardes dans deux miroirs et que ton reflet se reproduit à l'infini, c'est une mise en abyme puisque tu regardes le reflet d'un miroir qui est lui-même le reflet d'un miroir, si tu joues à un jeu vidéo dans un jeu vidéo c'est aussi une mise en abyme."

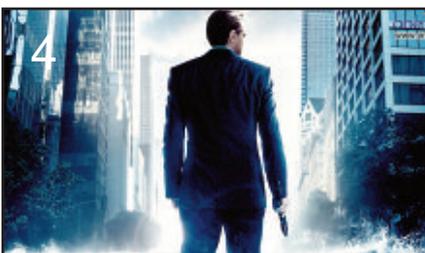
■ "Aaaaaah Ok !! Dans ce cas je vais dessiner des bites dans des bites pour être raccord ! Mais au fait, qu'est ce que vous écrivez maïiiiiître ! Touchez ma bosse !".

■ L'édito mon petit Zedig, l'édito".

CerberusXt

## Zi Mise into Zi Abime Game

La mise en abyme, ce n'est pas bon que pour les boucles d'oreilles de la vache kiri et son fromage fondu industriel de mayrde ou pour les spectateurs d'émissions de télé-réalité (des idiots qui regardent des idiots), non, elle est vraiment partout ceci n'inclus pas ma partie fessière bien entendu bande de chenapans ! Pour le prouver, saurez-vous associer chacune des formes de mise en abyme ci-dessous avec la rubrique du magazine qui lui correspond le mieux ?



A JEUX VIDEO p12

B CINEMA p28

C TELE p38

D COMICS apô

E IRL p48

F PORTNAWAK p50

RÉPONSES : 1-D : Mr Marvel | 2-A : Hot Coffee, le mini jeu pourri scandale de GTA III | 3-E : I can see forever | 4-B : Inception (vaut mieux que deux tu l'auras) | 5-F : Yo Dawg, le meme en abîme ! | 6-C : Itchy & Scratchy show, le dessin animé dans le dessin animé des Simpsons

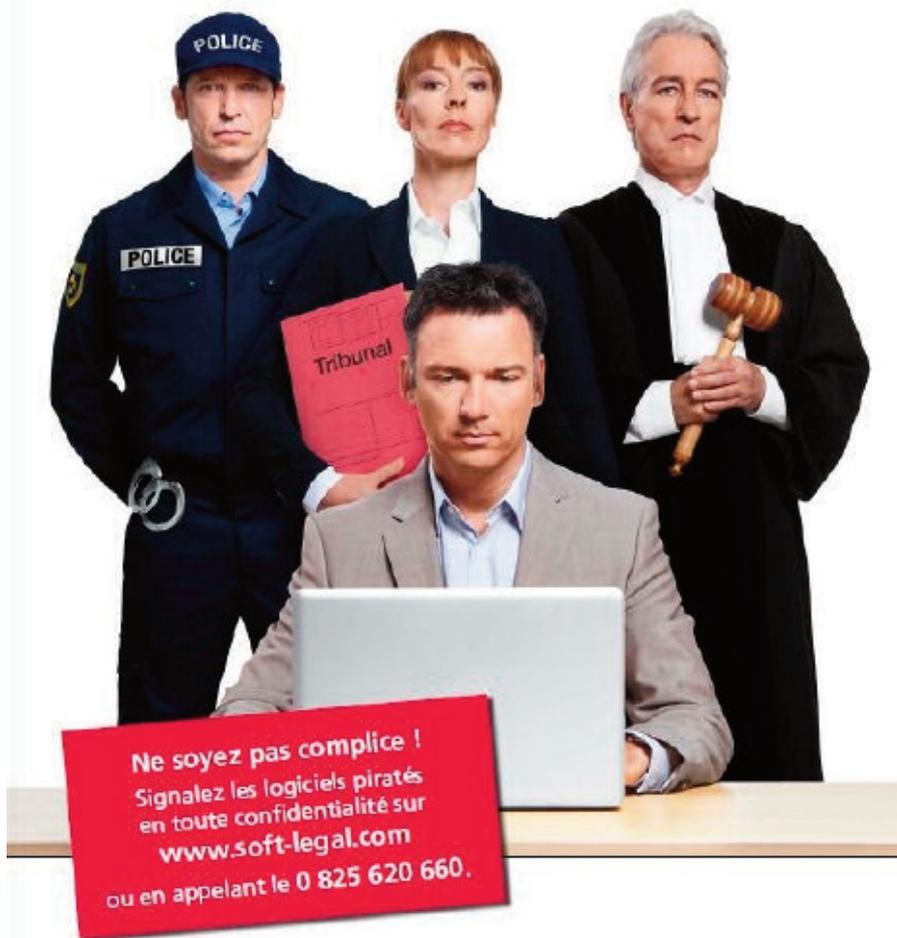


# Lé Niouzes

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

WIR MÜSSEN DIE JUDEN ZU DENUNZIEREN

**LOGICIELS PIRATÉS,  
NOUVEAUX AMIS ASSURÉS !**



Les éditeurs de logiciels marseillais (!!!!!) sont en campagne. Pas contre leur vieux port tout pourri qui pue la merde, pas contre l'occupation de leurs parkings ou contre l'utilisation de la langue française de José Anigo, mais contre les logiciels PIRATES !

Oui, je sais "wtf ? oO".

En fait, les rues de la cité phocéenne ont

été spammés de la magnifique affiche ci dessus.

Elle a pour vocation de vous faire comprendre à quel point les gens qui utilisent des logiciels PIRATES sont méchants et mauvais et qu'il faut les DÉNONCER, en toute confidentialité bien sûr (ils sont peut-être juifs, en plus).

Si vous habitez Marseille, n'oubliez pas

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

Un saros, durée astronomique correspondant à 223 lunaisons, comprend 42 éclipses lunaires et 42 éclipses solaires MTLMSF

Microsoft est l'un des plus gros contributeurs du noyau linux 3.0 MTLMSF

Twitter de Maître Eolas : "Sur chaque masque de Guy Fawkes (V pour Vendetta, Anonymous...) vendu, Time Warner empoche des royalties. You can't beat capitalism." MTLMSF

Si Jupiter était 75 fois plus massive, la température au centre du noyau serait suffisante pour que s'y produise la fusion de l'hydrogène, et Jupiter serait une étoile MTLMSF

La cafetière a été inventée au XIXe siècle par l'archevêque de Paris Jean Baptiste de Belloy, MTLMSF

de DÉNONCER vos amis qui utilisent des logiciels PIRATES, sinon, un flic teubé, une frigide et le frère de Jack Thompson viendront chez vous (et vu la façon dont il tient son banhammer, je sais où il va vous le mettre...).

Je ne sais pas pour vous, mais je suis presque heureux qu'une initiative comme ça existe, rien que pour l'affiche :)

Allez, quand même pour la route, parce qu'il faut pas déconner :



Polo

"Mussolini n'a jamais tué personne Mussolini a envoyé des gens en vacances en exil" Silvio Berlusconi

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

Aux États-Unis, les enfants doivent recevoir 48 doses de 14 vaccins différents avant l'âge de 6 ans  
MTLMSF

Le véritable nom de famille d'Olivia Wilde (13 dans Dr House) est Cockburn  
MTLMSF

### GO BE FAT IN MW3 (OR SOMEWHERE ELSE)

**A** l'heure où j'écris ces lignes, MW3 est sorti, et vous vous êtes tous jetés dessus. Je suis sûr que certains d'entre vous ont assisté à la soirée de lancement avec plein de star, et surtout un jeu ultra cher. Même Polo a craqué, il n'en pouvait plus. Donc vous avez tous votre exemplaire, et paraît que le jeu DÉCHIRE SA RACE, même si c'est la même chose, qu'il y aura plein de DLC-enculeurs de joueurs à 15€ et tout le toutim. Maintenant que le jeu est sorti, le super placement de produit par Pepsi va pouvoir commencer. Du moins aux USA, chez nous je n'en sais pas grand chose.

Pepsi, dans sa volonté de terrasser son rival, a décidé de s'associer à MW3, en instaurant des codes sur leurs produits, pour doubler son XP. Comment ça marche ? Achète du Pepsi, et un code permettra aux joueurs d'avoir un créneau pour doubler son XP. Ouais. Plus tu bois du Pepsi, plus t'auras du temps pour farmer comme un porc et être prestige en une seule soirée. Encore un coup à faire fondre la durée de vie de ce jeu. Déjà que celle du solo est telle un somalien en pleine famine, alors maintenant le multi va être fréquenté par des accros au Pepsi et à MW3.

Joli cross-over en tout cas. ■

**Draxx**



#~&@SM\$% !!!!



Optimal choice, I haz it !

**A** nthony Edward Stark. Rien que le nom roxxe. Ça évoque la classe, l'awesomeness et ça sent le démonte-pneu jusque dans mon bureau au taff.

Car oui, Iron Man roxxe, et, les films qui lui sont consacrés lui rendent pas trop mal (comparés à un paquet d'autres films tirés de comics, les 2 Iron Man sont des chefs-d'œuvre).

C'est donc en toute logique qu'un Iron Man est en préparation, avec une sortie planifiée en 2013, à la louche. Ce film nous plongera plus au cœur du personnage de Tony Stark, sur l'homme derrière l'armure. A cet égard, nous ferons donc un petit détour par le jeune âge du futur prodige et sur ses relations avec son père (père qui d'ailleurs, je le rappelle, a été magistralement foiré dans le

film Captain America). Se pose alors la question : qui pour interpréter le jeune Tony ?

Il faudrait donc un gars avec une bonne gueule, qui n'ait pas trop l'air d'un plot, doté d'un charisme certain et qui ressemble un minimum à Downey Jr (l'acteur incarnant Iron Man, pour ceux qui suivent pas).

C'est donc tout naturellement que le choix du jeune acteur semble s'orienter vers... Justin Bieber... Sinon, elle fait quoi Mimie Mathy tant qu'on y est ? Qu'est-ce qu'on ferait pas pour des billets en plus...

Je vais bouffer un sachet de mort aux rats et je reviens. ■

**Polo**

## AMERICA FUCK YEAH !

**J**e ne suis pas super original avec un titre pareil. Mais force est de reconnaître que les États-Unis de l'Amérique trop puissante sont un pays de roxxors. Un pays où le nombre de personnes obèses dépasse la population de la France métropolitaine, où on fait des procès pour tout et n'importe quoi. Désormais, on peut y considérer la pizza comme... un LÉGUME.

En gros, c'est de la bouffe de végétarien, parce qu'il y aurait "de la tomate, des légumes, et tout et tout". Un joli troll de la part des opposants d'Obama qui ont fait passer un truc aussi stupide au congrès américain. À la base, Super Obama voulait améliorer la qualité de la nourriture dans les cantines des petites têtes blondes (a.k.a lutter contre l'obésité à l'école). Une formidable idée qui n'a visiblement pas plu aux industriels et autres lobbies à la con de la malbouffe.

Demain, le BigMac sera équivalent à un repas complet, car il y a du pain, de la viande et des légumes.

America FUCK YEAH ! ■

**Draxx**

## MEANWHILE, IN SWEDEN



Non monsieur l'Élan, ce n'est pas Sarah Jessica Parker. C'est un ARBRE !

**J**e rêve d'aller en Suède. En Scandinavie, plus précisément. Faire un circuit dans ces 3 illustres pays, à traîneau, vêtu d'une doudoune pour tough guys. C'est beau comme un conte de Noël. Par contre, trouver un élan complètement bourré dans un pommier

en face de chez soi, c'est pas trop le rêve scandinave. C'est ce qu'a découvert un Suédois, en rentrant du boulot, pas loin de Gothenburg (quelque part en Suède). Il s'est sans doute demandé s'il avait bu de l'alcool à son insu, s'il avait mangé un truc pas net, ou s'il était en plein complot mondial anti-Noël (bien que les élans n'aient RIEN A VOIR avec Noël).

L'élan en question raffole des pommes en automne. Surtout quand les pommes tombent de leur arbre. Il en mange légèrement, comme un Américain mangerait des burgers. Sauf qu'à la différence de ce dernier, les pommes fermentent dans l'élan. Du moins chez celui-ci. Ce qui a eu pour conséquence de le rendre complètement ivre, au point de tituber comme un con, de se coincer dans un arbre, et d'avoir par la suite une méchante gueule de bois. ■

**Draxx**



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

Adobe va abandonner le développement de Flash sur mobile MTLMSF

La marque DUARIG, est en fait le nom de famille de son inventeur à l'envers, qui s'appelle GIRAUD...MTLMSF

"I love you Mister President" TAVD à Ramzan Kadyrov, Dictateur Tchétchène

## MONSIEUR, MADAME, J'AI LE REGRET DE VOUS INFORMER QUE...

On va encore dire que je suis un sadique (et un "raciste des Allemands"), mais franchement, quand je parcours les "faits divers lol", je me dis que, les Allemands, c'est quand même un truc de malade.

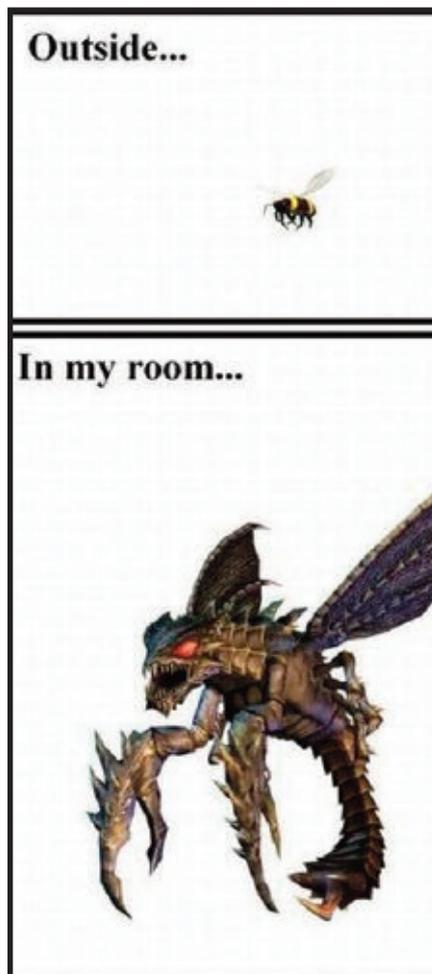
Dans un affaire actuellement portée au tribunal, un chauffeur est accusé d'avoir causé la mort de son amante car cette dernière aurait eu une forte réaction allergique à du sperme... de chien.

Notre pauvre dame est morte suite à une sodomie avec un berger allemand (sans déconner...) et lorsque la pauvre bête s'est "laissée aller", cela a entraîné une réaction allergique fatale chez notre gagnante du jour.

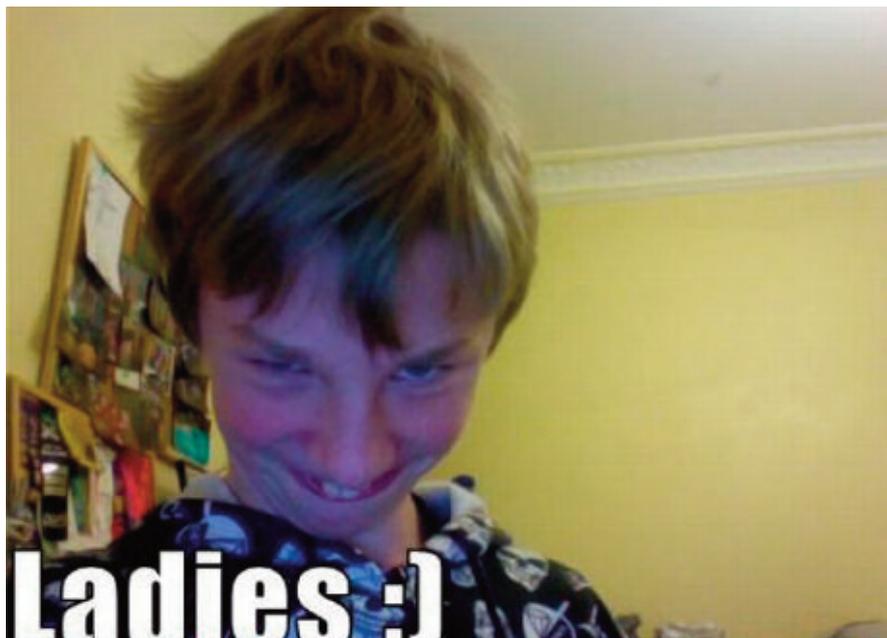
Vous savez c'est quoi le pire dans tout ça ? Le pauvre berger allemand est en quarantaine et pourrait devoir être euthanasié car il a tué une femme.

Alors, l'Allemagne, pas mal non ? ■

**Polo**



## WHOUHOU !



Depuis qu'il y a eu boum boum pan pan dans plusieurs pays arabo-musulmans, fricoter avec les dictateurs/présidents ou des membres de leurs familles est devenu un jeu dangereux. Alliot-Marie en a fait les frais début 2011. Pour mémoire : il y a eu des vols sur jets privés, des achats de locaux et une proposition de prêter nos CRS pour aider dans les manifestations (nos grands spécialistes de la négociation sur le terrain). Bon elle a été virée. Faut dire que ce n'est ni une lumière ni une beauté chatoyante. Mais pourquoi je vous parle de cela ? Car la malédiction vient de frapper à nouveau et pas n'importe qui ! Vanessa Hessler ! Vous voyez pas de qui je parle ? Mais d'Alice, la représentante de l'opérateur web !

Elle a été licenciée car elle a fréquenté pendant quatre ans Moatassem Kadhafi, le fiston qui aurait pu être le successeur de l'autre tyran !

Tout est parti à cause d'une confession dans le magazine italien Diva e Donna. Elle a raconté avoir eu "une très belle histoire d'amour" avec fiston Kadhafi qu'elle décrit comme quelqu'un de simple et de bonne compagnie. "Ce sont des gens très simples, comme vous et moi". Et histoire de rentabiliser le fer à repasser, elle persiste et signe en ajoutant "le peuple libyen n'était pas parti-

culièrement pauvre ou fanatique. Il ne faut pas croire tout ce qu'on entend".

Alors là évidemment, ça passe pas ! D'autant plus que Moatassem n'était pas un agneau. Militaire qui a beaucoup mené les affaires de Papa dans le renseignement, il a même créé une brigade spéciale dans l'armée libyenne ! Ajoutons à cela une affaire de proxénétisme à haute échelle ! Là franchement la love story, j'y crois quand même moins.

Mais on l'a virée dans des termes très précis : "de ne pas avoir pris de distance dans ses commentaires sur le conflit en Libye".

Moi ce qui m'intrigue c'est qu'elle en parle quinze jours après que son ex se soit fait zigouiller ! (il a été buté le 20 octobre dernier) En tout cas : R.I.P Alice <http://www.youtube.com/watch?v=PQmDUEv939A>

**Bobcat**

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

Dans le jeu Killing Floor, les joueurs peuvent s'échanger des liasses de £50 composées de billets de £20... MTLMSF

Le terme "souveraineté" vient du latin populaire "superanus" MTLMSF



Je suis sûre qu'on a plein de choses à se dire!

Pas moi !!!

Envoyer

## SCATO-ALCHIMISTE



La merde 2.0 de Paul. Ou pas.

Ce mois-ci, je vais vous parler d'un Champion du Monde. Surprise, il vient d'un pays qui se fait généralement discret sur le terrain du "LULZ", à savoir l'Irlande.

Comme vous le savez tous "c'est la crise ma pov' dame", et donc, tous les moyens sont bons pour se faire 2-3 ronds à droite à gauche. Mais bon, plutôt que de survivre en additionnant les bouts de ficelle, le top, c'est de devenir blindé, en faisant un coup de maître ou en trouvant un truc qui rend riche comme ~~Webby~~ Crésus.

Paul Moran a donc travaillé sur cette possibilité de se faire une masse de thunes d'un coup, et, il a identifié le moyen d'y parvenir : transformer la matière en Or, qui est, comme vous le savez, LA valeur refuge (avec les pépitos) en cas de crise majeure.

Et notre ami Paul a trouvé le matériau de base à transformer en Or. Or [mais lequel... /blague grammar nazi], il s'agit

de... je vous le donne en mille... ses excréments...

Grâce à une technique hautement élaborée (mettre sa merde dans le radiateur électrique...), Paul a réussi à ~~la transformer habilement en Or~~ cramer son immeuble. GG mon gars.

C'est pas au mois de mars la Saint-Patrick ? ■

Polo

## Tout le monde s'en...

Le titre de film le plus long est : "Night of the Day of the Dawn of the Son of the Bride of the Return of the Revenge of the Terror of the Attack of the Evil, Mutant, Alien, Flesh Eating, Hellbound, Zombified Living Dead Part 2: In Shocking 2-D", il contient 42 mots. MTLMSF

Dans la série "Timesplitters" les melons sont en fait des pastèques, MTLMSF

## PASSER DE LA PUTE À L'ÂNE

Le Zimbabwe, je connais pas trop. A part ce fun-fact dans lequel il existe des billets de plusieurs milliards de dollars zimbabwéens (100 mille milliards). Tout ça à cause d'une inflation de 2.2 million %. Normal. Mais le sujet n'est pas là, parce que ça date de 2009, et que je ne connais pas la situation. Eh puis on s'en branle de la Somalie actuellement, alors le Zimbabwe, pougnette. Y a plus drôle en revanche. Un Zimbabwéen embarque une prostituée chez lui, pour 25\$ la passe, sauf qu'il se déroule un événement pour le moins déroutant. La prostituée se serait transformée en âne d'après le zommonsieur.

Et il clame à la police son amour (pas vache) pour cet animal sans doute expert en jongleries zoophiles. Le finalement déclaré zoophile a été arrêté par la police du coin, malgré les protestations. L'âne n'ayant pas du tout réagi à son arrestation, on ne saura jamais si cette histoire d'amour était vraie, et si elle fera l'objet d'un film "INSPIRE D'UNE HISTOIRE VRAIE" ou "ADAPTE DE FAITS RÉELS" ■

Draxx



"Je ne suis pas d'accord sur la façon dont Obama a géré les choses ... ah non, ça c'est pour une autre question ... " Herman Cain

## POURQUOI ILS Y ONT PAS PENSÉ PLUS TÔT ?



**O**K la crise financière dure. Le souci c'est qu'un pays fonctionnel totalement sain n'existe pas. Les Grecs découvrent tous les jours des saloperies comme 8 milliards d'euros disparus en 10 ans, par des pensions de retraite pour des morts... Et je parle pas des scandales de corruption.

Eh bien au Japon, pour lutter contre la mafia, ils ont eu une idée. Et pas n'importe laquelle !! Interdire les cartes de visites aux yakuza ! wat ???

Bon comme chacun sait, un yakuza est un descendant de samouraï qui bosse dans la mafia nipponne. Et la mafia extorque les petits commerces ou fait d'autres activités pas très licites (violence toussa). Un peu comme Bebealien d'ailleurs ! Mais au lieu de racketter des sucettes et des bonbecs aux gamins d'école primaire, la mafia fait dans la facilité en piquant du pognon (c'est plus simple pour le casino).

**Jean-Kevin** : "Hein ? Bebealien t'a filé une sucette à la morphine de l'armée 'ri-

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

En France, une loi stipule que l'étalement des radars doit être effectué par une société autre que celle du constructeur. Suite à un trop grand nombre d'annulation de PV parce que ces deux sociétés étaient la même, l'État a supprimé la mention de l'entreprise effectuant l'étalement sur les PV MTLMSF

Dans Portal 2, l'on peut voir la cale sèche du Boréal, MTLMSF ( sauf les fans de Half Life 2 )

*caine ? Ça s'mange t'sais, ça s'fume pas ! Ouais, alors moi je vois pas le rapport, moi d'abord, quoi !"*

Bon déjà pour les sucettes à la morphine, c'est encore à l'étude là-bas (véridique), et ensuite : apprends un peu plus les us et coutumes d'un pays avant de critiquer ! Parce que te faire passer pour un pro du pays du Soleil levant avec uniquement la passion des mangas, dessins animés et jeux vidéo, est une démonstration flagrante de l'océan de ta bêtise et de ton ineffable et endémique ignorance !

Le Japon est un pays résolument moderne, mais qui met le respect des traditions avant toute chose ! Ne pas suivre les coutumes est TRÈS MAL VENU là-bas ! Il y a un code à respecter ! Code qui est d'ailleurs très compliqué jusque dans la langue. Vous ne vous adressez pas n'importe comment à n'importe qui. Il faut adapter son vocabulaire et les phrases respectueuses selon le statut social de votre interlocuteur. S'il est au-dessus de vous dans la hiérarchie sociale, vous devez faire gaffe. Et

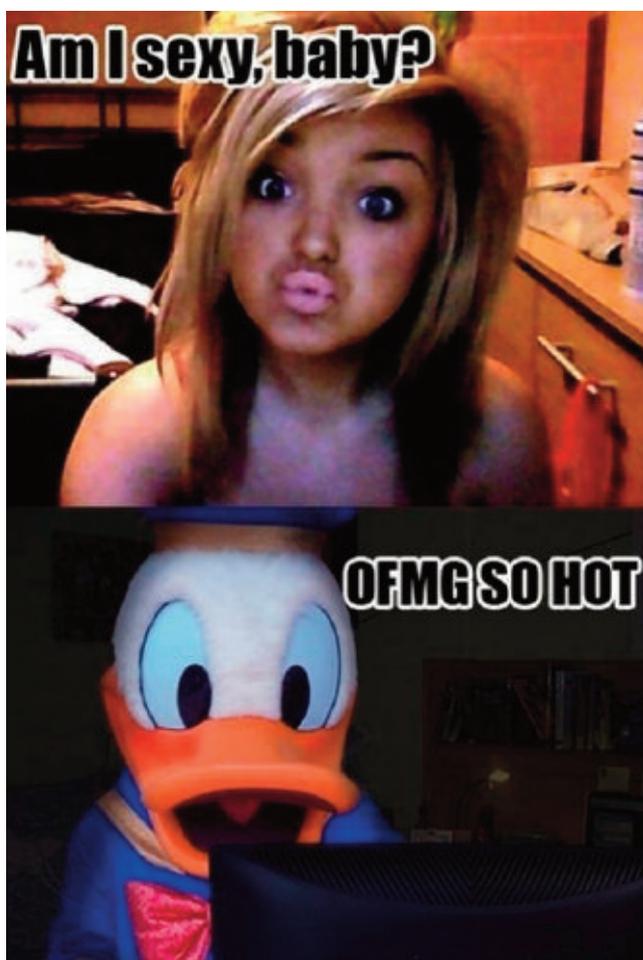
encore, si c'est un sous-chef qui est au-dessous de vous, il y a encore d'autres formulations à utiliser ! Quand vous connaissez déjà les personnes à qui vous vous adressez, ça va. Mais c'est le bordel intégral dès que vous rencontrez de nouvelles têtes !

C'est là où la carte de visite est le sévère ! D'invention européenne (on pense française, chauvinisme toussa), c'est la clef d'or pour les Japonais car elle indique tout de suite le statut social de votre interlocuteur. C'est donc très important car elle vous indique le comportement que vous devez adopter ainsi que le vocabulaire.

C'est simple : au début d'un rendez-vous ou d'une réunion, tout le monde s'échange les cartes de visite. Ainsi on est renseigné et on peut donc suivre les traditions facilement.

Mais alors, est-ce que cela va freiner les yakuza ? Logiquement oui, car eux aussi s'échangent des cartes de visite (certains même les font presser avec des lettres d'or sur papier megatop classe). Moi j'ai qu'une question : ça va pas faire baisser le chiffre d'affaire des imprimeurs de Meishi ? ■

**Bobcat**



Les "Grammar Stalinist" n'existent pas, MTLMSF

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.

### AH AH PWNED CHINA

Les Chinois ont beau être plus d'un milliard, avoir la plus grande armée du monde, et être la plus grande puissance économique du monde, mais ils n'échappent pas à leur cliché. Ça va être un peu graveleux, mais les Chinois sur ce coup font petite bite, dans tous les sens du terme. Figurez-vous qu'en Afrique du Sud, des gens (sans doute du gouvernement) ont interdit la diffusion de préservatifs d'origine chinoise sur leur sol.

Parce qu'ils sont de mauvaise qualité ? Non.

Parce qu'ils sont trop petits pour les Sud-Africains ? Oui.

Parce que les Chinois ont, malgré tout, une petite bite, leurs préservatifs sont modelés à leur image. Qui n'est pas celle de l'Afrique du Sud (ou de l'Afrique en général). Un sacré coup dur pour les Chinois qui ne peuvent exporter que dans leur pays. ■

**Draxx**

### MÉ IL È BI1 NOT JE LOL



Allez j'en remets une couche. Si j'aime avec passion le metal, cette grande musique barbare et épique, je déteste avec encore plus de passion que Omar Sharif pour le cheval les Call Of Duty, et ce depuis cette exploitation sans gêne et sans répit. Voyez-vous, chaque année voit son Call Of Duty sortir. Modern Warfare 2 (+ des DLC à 15€), Black Ops, et maintenant Modern Warfare 3. D'ores et déjà, un

autre est annoncé pour 2012, et les ventes explosent (enfin je crois). Une soirée de ouf pour le lancement, avec plein de gens qui hurlent "H U U U U U U U U R R R R R R R R DUUUURRRRRR MW3", "DERP DERP DERP MW3 360 DERP DERPHERPSSS" et des stars qui font le tapin.

Sauf que le jeu ne fait pas l'unanimité. Non pas seulement moi, mais les détracteurs du jeu, bien nombreux, ont décidé de défoncer le jeu avec autant de brutalité qu'ils le font avec leurs DLCs. C'est donc une flopée de 0 qui sont enregistrés sur Metacritic, un site "de référence" où on note plein d'œuvres vidéo-ludiques.

La moyenne du jeu est donc SUPER basse, culminant à 2,7/10 sur consoles, et un magnifique 1,5/10 sur PC. Forcément, Acti-Blibli fait un caca tout vert, et demande un peu de soutien. Enfin non, ils ont décidé d'envoyer les devs en mission bouclier humain pour qu'ils appellent les joueurs à la raison.

"alé fé pa ta putE. il é kool not jE, souti1 nou wesh"

un mot : Karma ■

**Draxx**

"La France et l'Allemagne n'ont jamais été aussi opposés" David - réfléchis à nouveau - Pujadas



I WAS TOLD

earthworms would be provided?

Aidez nous  
A lutter contre la crise.  
Achetez des A !



Achetez-les par trois.  
Afin d'être encore plus  
A la pointe.

# Rentrez bourré





# PAYDAY

## The Heist

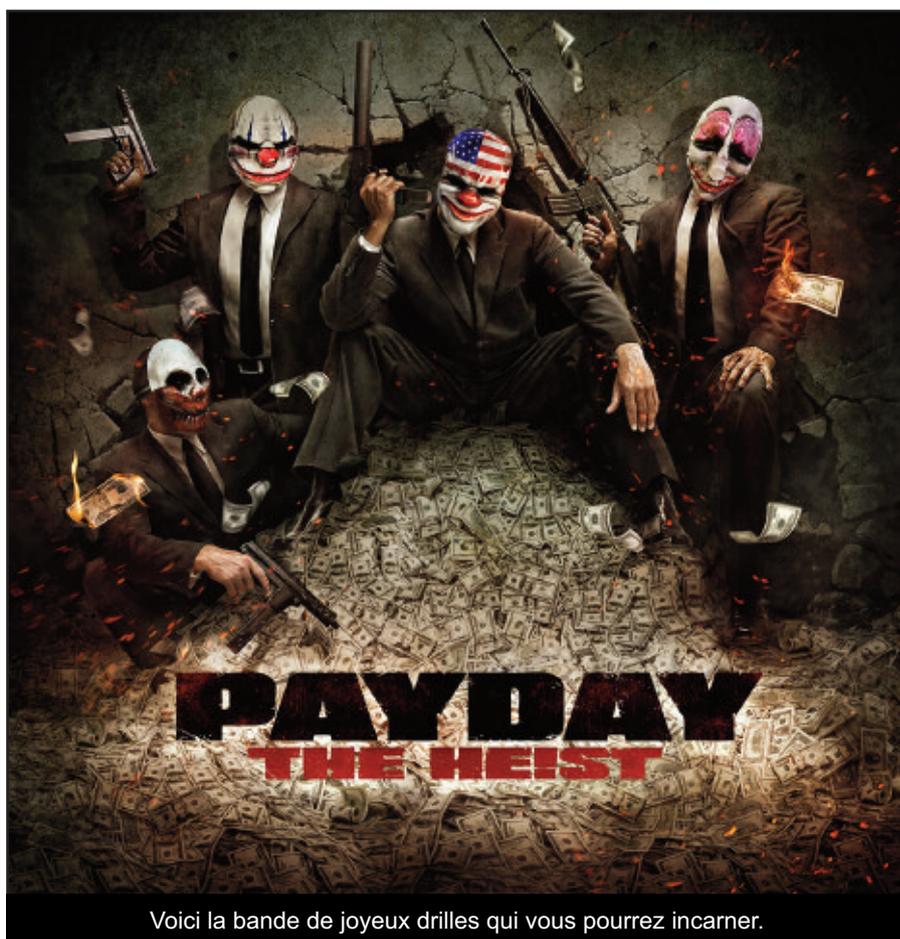
*L4D + Heat = roxx*

PAYDAY The Heist a un nom de merde, si on est français. En plus, je vais l'abrégéer PD, histoire de pousser le vice un peu plus loin. Pas besoin de plus de description, je pense. Mais, il compense. Beaucoup.

Dans la mare des FPS récents, nous manquions (comme d'habitude) de nouveautés. Entre les éternels FPS de guerre (BF3, CoD 38), les foirages anticipés (DNF, Serious Sam 3) et les "wtf ?" (Gotham machin truc), on se faisait un peu chier. C'est donc le petit studio d'Overkill qui va rétablir l'équilibre dans la force via un FPS en coop.

### Gnié ?

N'empêche, avec tout ça, vous ne savez toujours pas ce qu'est PD. Eh bien en fait, il est très proche d'un Left 4 Dead, à l'exception notable qu'au lieu d'incarner un groupe de survivants devant échapper aux zombies où personne ne veut jouer le Noir parce que c'est toujours celui qui meurt en premier, vous incarnez un gang de braqueurs de banques où personne ne veut jouer le Noir parce que c'est toujours celui qui meurt en premier. Vous voyez le point commun entre les deux ? A part le Noir, je veux dire ? En fait, le vrai point commun, c'est qu'il faut jouer ensemble, et pas qu'un peu ! Vous et votre gang de Robert de Niro/Joker, devrez effectuer des missions toutes plus casse-cou les unes que les autres dans le but ultime de vous faire de l'oseille, un max d'oseille. Une banque à braquer par-ci, un gang de chicanos à détrousser par-là, quelques diamants qui traînent dans le coin, etc. Et le plus cool dans tout ça, c'est le gameplay !



Voici la bande de joyeux drilles qui vous pourrez incarner.

### L4D + Brink, mais en mieux encore.

La première chose qui fait tilt quand on joue à PD, c'est sa nervosité, son dynamisme. Le système est TRÈS proche de L4D (qui reste une sacrée référence en terme de multi coop) grâce à l'implémentation de toutes ses bonnes idées. L'aura pour repérer les équipiers, les flics "normaux" et "spéciaux" (d'ailleurs certains sont très proches du Smoker et du Hunter, voire du Tank), la gestion des balles, le sauvetage des équipiers, bref,

tous les grands axes du gameplay de L4D sont présents et, ce n'est pas pour nous déplaire !



Toutefois, à la différence de son prédécesseur zombiesque, PD intègre la notion d'objectifs dans le gameplay. Vous devrez enchaîner une séquence d'actions pour parvenir à l'objectif final, comme, par exemple :

- Tuer le manager de la banque pour récupérer la carte, forer la chambre forte, choper les thunes, AND RUUUNNN MOTHERFUCKER !!1

- Récupérer un Jean-Tchang prisonnier, l'escorter sur le toit d'un immeuble, péter le toit, l'installer sur une WTF chaise et attendre qu'un hélico le chope.

- Fumer un bouffeur de tacos, percer un coffre fort géant, dynamiter le bâtiment, héliitreuiller le coffre, etc.

Bref, l'enchaînement de ces séquences fait clairement penser à Brink, et ça non plus, ce n'est pas pour nous déplaire...

Donc, objectifs à la Brink et gameplay à la L4D, pas mal non ? En plus de ça, je reviens dessus mais, le jeu est EXTRÊMEMENT dynamique. Pas le temps de souffler comme dans un L4D ou d'allumer soigneusement tous les zombies, non, dans PD, ça va à 100 à l'heure. Il est rigoureusement impossible de se poser tranquillo dans un coin, il faut aller vite parce que les flics popent non-stop, en masse et, ils deviennent de plus en plus coriaces. Et surtout, la gestion de l'ammo est TRÈS compliquée. Impossible d'allumer comme un âne dans le tas, vous n'avez pas assez d'ammo ! Il faut plutôt gérer les vagues d'assaut des flics, les contenir. C'est un des gros points forts de PD, le rendant si intense :



Simple, claire et efficace, l'interface est très réussie.

il faut jouer intelligemment. De la même façon, si dans L4D vous décidez de partir un peu à l'aventure ou de foncer dans le tas, ça passe, au pire un Hunter vous met à terre, un équipier vous sauve et voilà. Dans PD, si vous faites ça, c'est la mort assurée.

### Réalisation, ambiance et influences

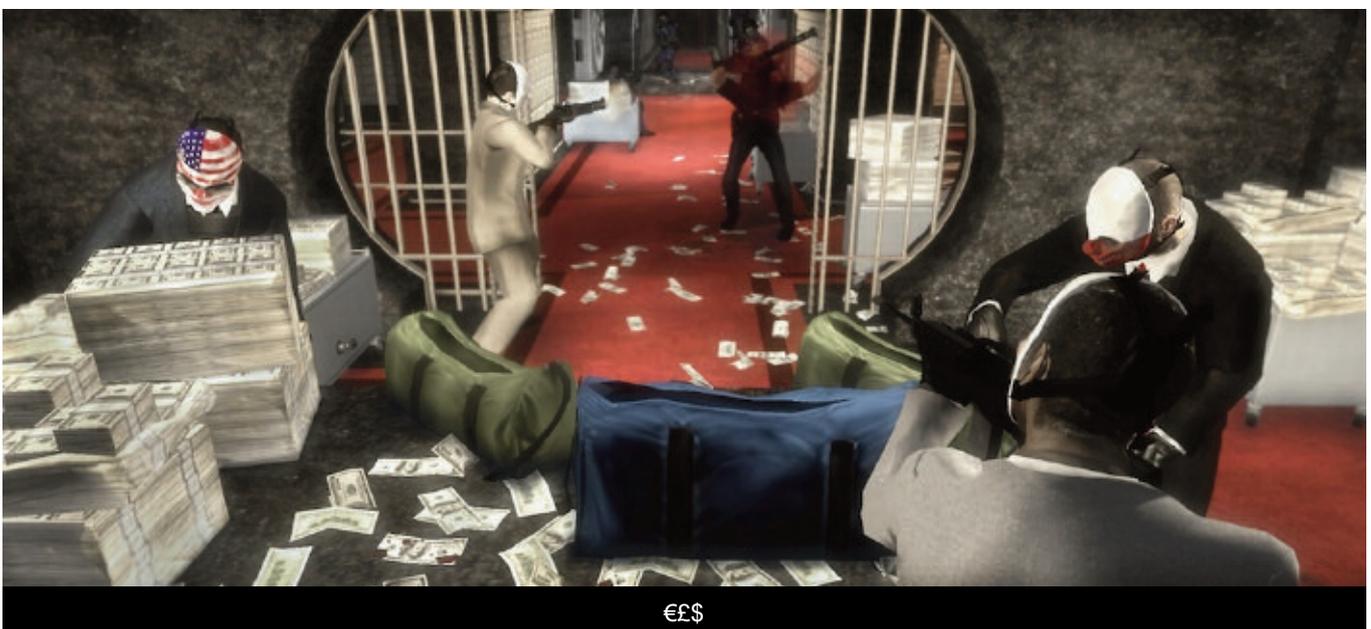
PD prouve, une fois encore, que le moteur Source de Valve en a sous le capot et... Quoi ? Ah bon ? T'es sûr ? Nan, fake. Ah ouais ? Sérieux ? Ah bon, ok. Bon, il semblerait qu'en fait, le jeu ne tourne pas sur le moteur Source, ce qui franchement fait bizarre tant le jeu ressemble à un HL/L4D/CSS... C'est à s'y méprendre (d'ailleurs moi, je me suis clairement bidonné). Tout ça pour dire que niveau moteur, si vous avez déjà joué à un quelconque moteur Source,

vous ne serez pas dépaycé une seule seconde. C'est fluide, clair, ça bouge bien, c'est intuitif, c'est plutôt joli, du tout bon quoi.

Là où le jeu va encore plus loin, c'est dans son ambiance. Quand on joue à PD, on y est (voilà qui va faire plaisir à Jack et ses petites copines). On est dans la banque, on fait le braquage. L'ambiance générale du jeu fait qu'on s'y croit (un peu comme dans BF3).

Il faut avouer que le premier niveau (la banque), AVEC LA MUSIQUE DE HEAT, la même architecture du niveau, etc. fait qu'en termes d'immersion, c'est grandiose. La musique, rythmée et empruntée aux références du genre (Heat !\$\$\$ Raaaahhhhh), déclenche une dose d'adrénaline jouissive sur le joueur.

Les voix des personnages (qui ressem-



€£\$



Le S.W.A.T. arrive. Oui, vous êtes dans la deep shit.

blent d'ailleurs fortement à celles des voleurs au début du Dark Knight de Nolan) renforcent encore cette idée.

En une phrase comme en 100, si vous avez vu Heat (pauvre de vous si vous ne l'avez pas vu...), PD vous propose d'être "dans le film" et ça, franchement, c'est FUCKING AWESOME !!1

**Tu veux ou tu veux pas ?**

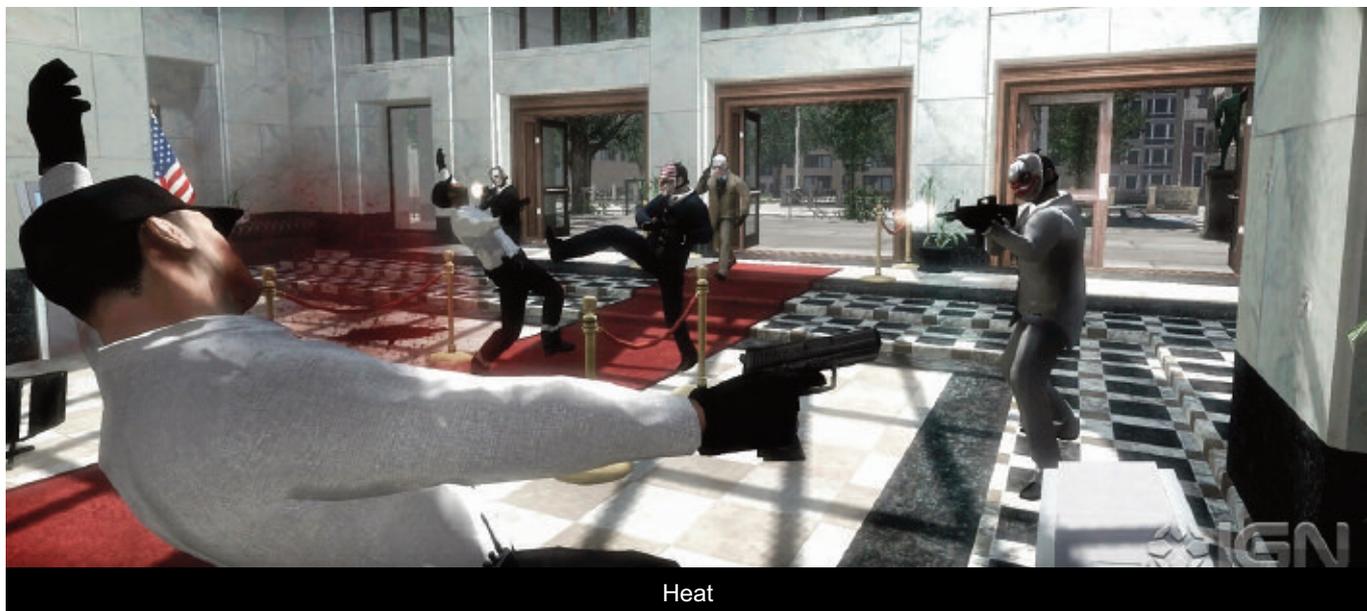
PD est une franche réussite. Bien que court (pour le moment ?) en termes de durée de vie (6 missions seulement, mais les modes de difficultés ne sont pas là pour rien, tout comme le système d'XP/unlock), on est tout de même en

face d'un excellent soft. Si on est en droit d'attendre prochainement de nouvelles maps (DLC gratos en Décembre normalement), il faut espérer que la Dev Team saura tenir en vie le jeu, car, on l'a vu il n'y a pas si longtemps, ce n'est pas chose aisée (au pif, Brink ?). Toutefois, pour 16 € (et probablement moins pendant les soldes de Noël sur Steam), PD est un jeu qu'il serait vraiment dommage de louper. Simple d'accès, dynamique, hyper fun et bourré d'adrénaline, PD est probablement le meilleur rapport qualité/prix qu'ait proposé un jeu depuis très longtemps.■



Même les masques roxxent du poney

**Polo**



Heat



# The Binding Of Isaac

*Pas chère, pas chère, toi prendre !*

Les jeux dits "AAA" (notation du Moody's du jeu vidéo, l'institution Bobby's) ne m'intéressent plus beaucoup. Enfin, si. Je suis tombé dans Skyrim, comme beaucoup de gens. Mais je ne me jette plus dessus comme avant. Je lorgne plus du côté des petits jeux indés à petit prix. Super Meat Boy, Terraria, Minecraft et d'autres... Avec les humbles bundles, et maintenant le indie royale bundle, on assiste à l'émergence d'un nouveau moyen de diffusion des jeux indés. Du coup, on se retrouve avec une bonne besace pleine de petits jeux pour pas cher (sauf si vous êtes un méga philanthrope comme Notch et que vous avez donné 2000\$, puisque vous payez ce que vous voulez). The Binding Of Isaac est une perle à côté de laquelle il ne faut surtout pas passer, surtout vu son prix.



## I. Peuh, 6 niveaux c'est encore plus court qu'un CoD lol

Avant toutes choses, quelques précisions :

- Ce n'est pas un jeu Team Meat.
- Il n'y a que le dessinateur, McMillen, en commun.
- Ça coûte encore moins cher que SMB.
- Il faut aimer perdre dans ce jeu.

Voilà ! Si vous avez des sueurs froides en lisant le dernier point, passez votre chemin, et allez lire le test de pédé que vous a concocté Polo sur les braquages de banques façon L4D. Les autres, asseyez-vous. 6 niveaux. C'est court. Très

court. En étant un peu fufou, une session ne prend pas plus de 1h30. Mais ce n'est que la partie émergée de l'iceberg, qui cache pas mal de choses alléchantes. TBoI est en fait un rogue-like casual on va dire, un peu dans le même esprit que SMB pour la plate-forme. A la différence près que dans TBoI vous recommencez TOUT si vous perdez. Les connaisseurs du genre Rogue-like diront normal, tandis que les mordus s'impatienteront, et

les novices diront "QUOIII" la mâchoire tombant sur leur clavier.

Même si vous êtes au dernier niveau, à la dernière chambre avant le boss final, si vous perdez, faut tout recommencer. Pas de sauvegarde, pas de check point, c'est à la dure.

Heureusement, si on commence avec ce qu'on appellerait "sa bite et son cou-



teau", à la fin c'est plus "son nunchaku de godemichets + son katana à bouts cloutés". Il y a donc progression, comme dans tout RPG, que ce soit Rogue-like ou autre. Pour l'histoire, Isaac est un petit bonhomme qui a une mère un peu catho hardcore. À tel point qu'en regardant une télé dévote, elle décide de sacrifier son gamin, parce que Dieu lui en aurait donné l'ordre, là, depuis les cieux. Et vous vous retrouvez dans les caves, en pleine odysée pour tuer votre mère. Cool story, non ?

Il y a donc 6 niveaux, mais 6 niveaux remplis de chambres, dans lesquelles vous trouverez pas mal d'items et surtout des streums pas beaux tout caca.

## II. Mais putain pourquoi je me fais buter par un gros tas qui pisse partout ?

Le ton très pipi-caca en rebutera beaucoup, mais avec l'aspect plus kawaii, propre à la patte McMillen, ça atténue. En 6 niveaux, il faut donc aimer perdre. Car jamais une partie ne sera comme avant. Merci la génération aléatoire ! Donc même si vous vous dites "c'est bon ce niveau, je gère" il y aura sans doute toujours un os quelque part. De la malchance, parce que vous avez des items de merde, parce que des ennemis trop coriaces sont réunis dans une seule chambre, ou bien parce que vous affrontez un boss avec un demi-cœur...

6 niveaux qui ne se torchent pas aussi rapidement qu'une campagne de CoD,



sauf si vous êtes une tête brûlée. Car le plus souvent, on ne sait jamais ce que contiennent toutes les chambres. Du coup on est tiraillé par deux façons de faire :

- Est-ce que j'explore tout de fond en comble, en essayant d'avoir le max de secrets et d'items ?
- Est-ce que je fais le minimum, et une fois que j'ai eu la chambre à items je vais au boss direct ?

Ou bien plus encore "J'ai un bon stuff, donc je peux torcher le boss, oser des

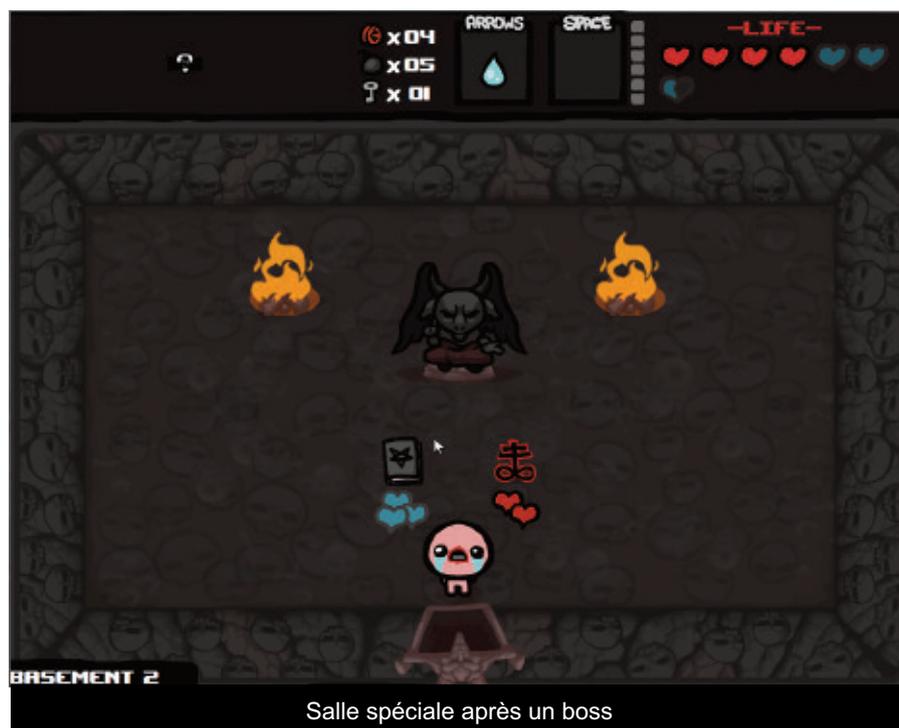
chambres". Car si le jeu peut être potentiellement torché de façon très rapide (le premier niveau prend 5 minutes à tout casser au final), la réalité est tout autre. On revient régulièrement dans d'autres salles, parce qu'un cœur s'y trouve et qu'on a besoin de se recharger avant le boss, on revient à la salle "magasin" pour acheter cet item trop classe avec l'argent qu'on a gagné. Et puis au début, on essaie d'être le plus radin possible, parce qu'à 55POs, vous débloquent un personnage qui permet d'avoir plus d'items spéciaux.

6 niveaux pour autant de boss. Et des boss qui vont de l'ultra simple (Monstro et The Duke Of Flies) au "super chiant nique sa race", genre Monstro 2, Peep des fois. Et, rogue-like oblige, en pénétrant chaque salle (ce n'est pas sale), vous y restez tant qu'il reste des ennemis/boss. Sauf si vous pétez la porte avec une bombe, mais si vous faites marche arrière, vous recommencez le combat.

Idem en plein combat de boss, si vous décidez de vous téléporter pour vous soigner, vous recommencez tout. Ce qui est rageant c'est qu'en 6 niveaux, la difficulté va crescendo, et des fois ça va vite, très vite. Vous allez peut-être perdre autant que dans SMB (toutes proportions gardées), ou pas du tout, grâce au stuff miraculeux que vous aurez.

## III. BECAUSE FUCK THAT GAME

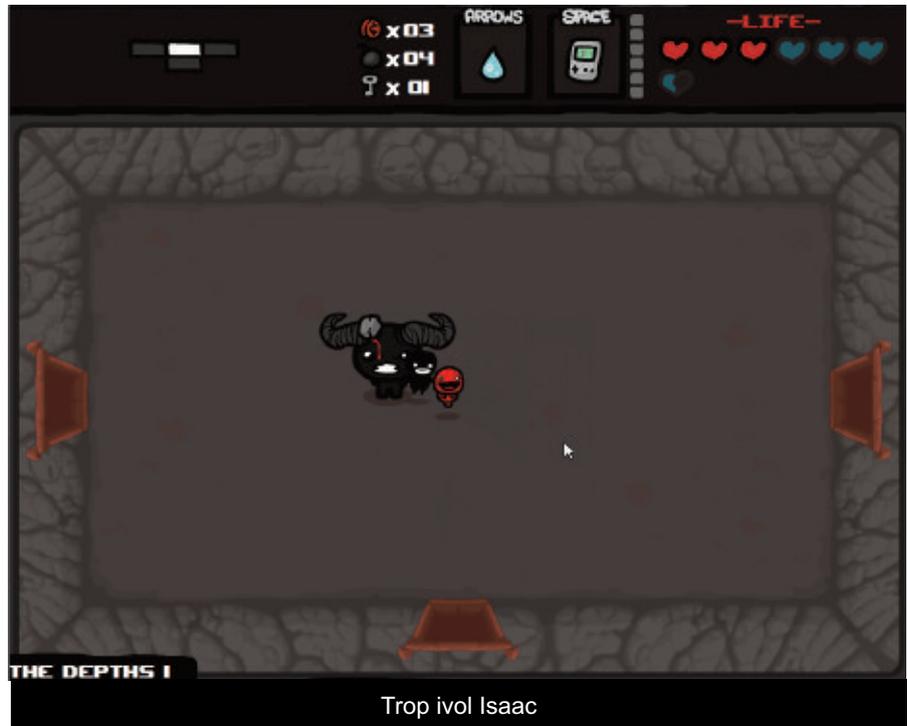
Ce jeu est addictif. Hautement, malgré



le degré de rage qu'il peut susciter. Grâce à la génération aléatoire, une fois une partie finie (ou perdue), il est TOUJOURS possible d'avoir mieux. D'avoir un meilleur karma et donc d'avoir de meilleurs objets, et donc d'avoir plus de chances de buter le boss final. Mais c'est sans compter l'autre aspect de la génération aléatoire, qui vous fait des salles avec des monstres en pagaille, des monstres qui vous balancent des projectiles partout, rendant l'esquive difficile. Des fois, c'en est même absurde. Du style, impossible de sortir de là sans perdre un demi-cœur.

Et des fois aussi, même en ayant un stuff de ouf de malade (genre DMG +5, Speed +3, RANGE +4), et plein de cœurs, vous pouvez perdre. De l'inattention, du laisser-aller, une trop grande confiance en votre équipement, et c'est le drame. Vous gueulez "FUCK YOU FUCK YOU TO HELL" alors que vous fanfaronniez avec les items tout juste acquis. Non. Il reste la courbe d'apprentissage, rude au début, mais plus aisée après 457 morts. Vous mesurerez plus vos actions, vous serez plus prudent.

Et après avoir vaincu le boss final, vous aurez un large sourire, vous vous direz "Yes, je l'ai eu. J'ai fini ce jeu". Vous y aurez laissé des plumes, rançon du succès oblige, mais le jeu en valait le coup.

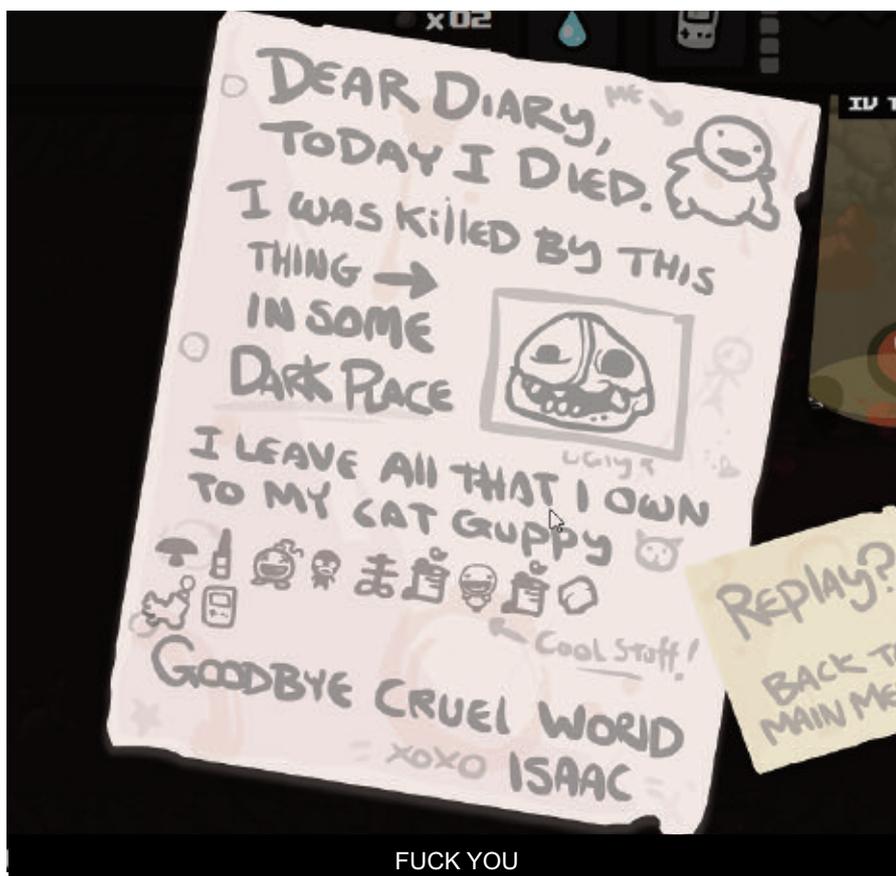


Et puis en recommençant, vous voyez qu'il y a deux niveaux en plus et qu'en fait il y a une vraie fin, et que Mom n'est qu'un boss comme les autres. Et là vous baisserez la tête, en chuchotant "Non...".

#### IV. Jeu indé de l'année.

Un rogue-like casual, avec génération aléatoire. Des objets à collecter, il y en a

des tonnes (consultez le wiki dédié, c'est assez hallucinant), des possibilités de fou, un plaisir de rejouer renouvelé à chaque partie, de même que le challenge. Les achievements sont au rendez-vous et, à l'instar de SMB, ce sont de vrais achievements, avec de vrais défis (dont des irréalisables comme "Faire deux niveaux bien chauds sans perdre un demi-cœur"). Tout ça pour... 5€ : un casse-dalle le midi, quoi. Et avec les soldes Steam (qui seront finies au moment où ce numéro sortira), il est à 2€50. Alors, ne passez pas à côté d'une telle perle à petit prix. ■



Draxx





# Star Ocean 3

*Till la fin de la PS2 ?*

Geek que vous êtes, vous savez pourquoi la Playstation existe. C'est une connerie de la part de Nintendo qui lui valut la création d'un de ses pires rivaux dans le monde du jeu vidéo. Vou-lant faire un lecteur CD pour la SNES (un peu comme le Mega CD pour la Megadrive), Sony livre plusieurs idées dont une nommée "Nintendo Play-Station". Nintendo joue la bourgeoise et décide de tout casser pour aller voir Philips, chez qui d'ailleurs elle refera le même coup en laissant tout tomber de nouveau, patatras (encore une fois !© Sash !). Un peu comme dans la Dame aux Camélias, nos deux lourdauds vont se rebuter de cet amour trahi. Philips se cassera les dents avec la CD-I, mais Sony lui, va réussir en lançant sa nouvelle console, la PSX renommée Playstation ! Taaa-DAA !!!



## Opération "Séduction"

Je prêche des convertis, mais cela ne fait pas de mal de rappeler ceci : une console reste dans les mémoires quand

elle a su offrir des jeux inoubliables. Sony ne sachant pas encore trop quelle est sa spé (action, arcade, baston, rpg...) va faire un autre coup de maître : laisser les éditeurs faire ce qu'ils veulent ! La li-

cence n'est pas trop dure à obtenir et la console est assez simple à programmer (surtout comparée à la Saturn à l'époque). Cela va donner le succès que nous connaissons : une tonne de bons jeux sur PS ! Des jeux de sport, de voitures, de plates-formes et j'en passe. Des séries mythiques passent donc sur ce nouveau support tel FF et de nouvelles vont carrément voir le jour (je pense à Gran Turismo). Mais les années passent et la console vieillit. Elle ne pourra pas assouvir la demande de plus de graphismes, de fun, de musiques, de profondeur de la part des joueurs. Les éditeurs font bien de temps en temps des miracles de programmation, bien sûr, mais quand le hardware est vieillot, il faut savoir changer. Heureusement Sony va nous pondre la PS2. Bon, il a mis pas mal de temps à l'accoucher mais elle est arrivée. Je me rappelle encore





"Youpi ! Je suis un no-life geek fan de jeux vidéo virtuel et je joue dans la vraie vie dans un jeu vidéo passke c'est pareil !"

des huées contre cette console, son hardware jugé en-dessous de ce que l'on pouvait espérer à l'époque, du fait qu'elle lise les dvd alors que tout le monde n'en a rien à battre (pourtant j'ai beaucoup utilisé cette fonction)... Mais bon la PS2 est là ! Et comme la spé de Sony est de proposer des jeux dans tous les genres : on r'met ça ! La sauce prend très moyen. Un ras-le-bol des gamers de revoir la même technique ? Était-ce par manque d'innovation dans les jeux ? Difficile à dire. Dans cette époque morose, les RPG avaient perdu un peu en qualité, et pas mal de personnes préféraient jouer à leurs jeux PS1 sur la 2.

C'est alors qu'un vent circula sur le net, la fusion de Square et Enix ! Les deux éditeurs rivaux sur le domaine du RPG. Et le prochain jeu par l'équipe Tri-ace : Star Ocean 3 till the end of time ! Je peux vous dire que cela faisait saliver grave !

### Opération "J'vous donne envie"

Franchement moi aussi, je suis tombé dans le piège ! Faut dire que la série SO est très bien. RPG avec un style action bourrin qui change de la façon de procéder d'un Dragon Quest ou d'un FF. Sur console, c'était une valeur sûre. Ajoutez la fusion des deux rivaux en question, ça allait donner quelque chose de grandiose ! Eh ben je suis tombé de haut. Je me suis fait mal mais je ne me suis pas brisé les os non plus.

Le premier point négatif est que le jeu s'est quand même fait attendre. Même au Japon ! Le net diffusait de-ci de-là des infos et évidemment plus tu fais monter l'envie, plus on t'attend au tournant ! Comme pour le marketing de la PS2, d'ailleurs... Bon, pour se rattraper, nous avons eu notre version traduite quasiment un mois après les Américains mais ceux-ci ont dû poireauter 2 ans après les Japonais... Entre-temps, un certain Tales of Symphonia sortait sur GC...

Le second point négatif est... les graphismes. Pour l'époque ce n'était pas laid, voire bien soigné (je pense aux décors que j'aimais beaucoup). Mais il y avait un aspect un peu dépassé (faut



"Youpi ! Moi j'sert à rien !"

dire qu'au bout de 2 ans...). Pourtant il y a eu beaucoup d'efforts, comme pour la gestuelle et les mains (pas toujours avec 5 doigts) et aussi les labiales pour faire bouger la bouche durant les conversations... Mais c'est un peu... raide dans les mouvements et l'aspect de la peau est caoutchouteux.

Cependant le jeu a des attraits fort intéressants. La scène de cinématique d'intro est très belle avec l'évolution des vaisseaux spatiaux. Notre planète futuriste où on voit de grandes villes comme Paris, New York, c'est très bien foutu. La jouabilité est bonne et répond bien, on ne se paume pas dans les menus, changer les techniques est facile. Le mode combat, c'est de l'action claire et nette. On bourrine, donc on ne s'y ennue pas. Ajoutez à cela de superbes musiques made in Motoi Sakuraba (un des grands noms de la composition musicale JV japonais). Il a à son actif tellement de jeux ! Landstalker, la série des Shining Force, Tales Of, Golden Sun, Valkyrie Profile... Et bien évidemment Star Ocean. Il est aussi passé chez Nintendo pour faire des zics des Mario Sports (genre tennis & co), mais aussi, il a participé avec Koji Kondo aux zics de Smash Brawl. En somme c'est une pointure ! Pour tout vous dire d'ailleurs, je me rappelle encore de certaines comme le combat ou la musique douce lors de l'accomplissement d'un grand moment dans le scénario. Bref, on se dit que tout n'est pas perdu.





"Grunt ! J'aurais pu être l'héroïne principale si on ne m'avait pas foutue aussi tard dans le jeu."

Mais voilà, il y a ENCORE des points négatifs, et le prochain, c'est le pire de tous ! Genre coef 9 au bac ! Si tu le rates, autant dire que c'est foutu. Ce point noir est... le scénario ! Dans un RPG ça ne pardonne pas ! Celui-ci est lent, MAIS LENT ! Pour atteindre l'histoire centrale qui, elle, vaut le coup : il faut passer 30 heures de jeu sur une planète de teubés. Tu passes un temps fou à parcourir une seule et bête planète pour aller à la capitale avant de revenir sur tes pas, pour repartir encore, puis pour revenir, etc. Les terrains d'exploration sont vastes et des fois on enchaîne des donjons sans save panel (ouille). Okay, on en a pour son fric, mais franchement c'est mal dosé.

Ajoutez à la cuisson : des personnages ineptes et insipides ! Fayte le héros est énervant car indécis en long en large et en travers. Cliff le bourrin prétend avoir deux neurones et se la joue baba cool au mauvais moment. Shophia est la cruche naïve qui ne sert à rien mais que le héros veut gauler (pardon : retrouver) et je ne parle pas de l'autre crétine du cirque dont je ne me rappelle plus le nom tellement elle est énervante au bout de 8 secondes. En fait, il n'y a que le personnage de Nel qui n'est pas mal. Les autres, j'en parle pas car ils arrivent bien trop tard dans le jeu pour en profiter pleinement (à cause du système de leveling, mais j'y reviendrai). Maria aurait pu être un meilleur perso si elle avait été placée plus tôt dans l'histoire. Mirage aussi, mais c'est même pas sûr que vous

l'obteniez. Tout dépend de vos choix durant le (long) jeu et elle arrive quasiment à la fin.

Enfin bref : c'est la misère.

### Opération "Hardcore"

D'autant plus que le jeu est âprement difficile et possède un système de leveling exponentiel très lent. Oui je sais, à la base c'est la marque de fabrique de Tri-ace. Pour passer les niveaux il vous faut vraiment pas mal d'XP. Or, la différence de puissance demandée entre les donjons vous force parfois à leveler quelques heures pour espérer avancer dans l'histoire. En fait, il faut remplir une jauge qui vous permettra dans d'autres combats d'avoir des bonus comme triple XP ou triple pognon gagné. Mais cette barre peut être cassée très facilement par l'ennemi. Faire donc des combats au top niveau à la chaîne est très compliqué. Quand on reçoit les nouvelles recrues dans l'équipe (qui sont de niv inférieur), cela ne motive pas à les booster. Et pour encore plus pimenter la difficulté : le mode création.

L'idée en soi est bonne. Votre équipe peut créer des objets, des armes, des armures ou des items de guérison s'ils passent du temps dans des ateliers et s'ils y investissent assez d'argent. Cela donne au jeu un côté "craft" pas dégueu... sur le papier. Car vous êtes en concurrence avec d'autres inventeurs, et les meilleures armes et armures ne peuvent venir que de là ! Et pour en créer :



Mais n'oublions pas les mecs homo, non plus. Ne soyons pas sectaires !



On prend les définitions et les codes du shonen manga : jupette ultra courte pour générer de la chaleur dure dans le bas-ventre des ados boutonneux. Ajoutons aussi qu'elle est lesbienne pour encore plus exciter les per... les joueurs.

faut du fric ! (retour au problème des combats). Et enfin si vous n'arrivez pas à les créer ou à les acheter plus tard (à prix d'or), autant ne pas aller au boss de fin. Celui-ci est un bon calvaire à jouer, ce qui en soi est idéal pour un boss de fin, mais il vous faut absolument le meilleur équipement et un bon stock de potions pour gagner. À ma première tentative, mon combat a réellement duré une heure... Et j'ai perdu par manque de potions alors qu'il ne lui restait même pas 2000 HP ! Autant dire que j'ai été dégoûté durant très longtemps. Faut dire que l'I.A. des sidekicks est nulle, et on peut mourir par manque de MP.

Un autre truc qui peut dégoûter dans le jeu ? Les longueurs en parlottes ! Okay, c'est doublé en anglais, et heureusement c'est zappable. Mais on se tape des clichés, et des rebondissements scénaristiques téléphonés à la tractopelle, ce qui devient lourd à la longue.

### Opération "But why ?"

C'est quand même dommage tout ça. C'est pas un gâchis, mais je connais peu de personnes qui ont fini le jeu sans se plaindre. Car mine de rien, et c'est LÀ où je me raccroche au thème du mois, le scénario est intéressant. Attention, je parle de la vraie histoire, celle qui intervient au bout de 30 heures de jeu idiotes



sur la planète pourrie ! J'vous spoile parce qu'après tout vous ne raterez pas grand-chose. Le père du héros a créé trois armes de destruction massive : trois gamins qui possèdent le pouvoir de symbologie. Tout le monde poursuit ces gosses car on croit que ça va apaiser les conflits entre les planètes. Mais les dieux entrent dans la danse et ne sont pas contents ! La magie symbologique, c'est LEUR truc ! Pas question que les races inférieures s'en servent ! Faut pas déconner, sinon ils risquent de perdre leur trône nanmého !! En bref : ils veulent détruire l'univers entier avec des Megazord d'anges ultra balaises (pas des tempêtes d'eau de loppettes). Tu parles, Charles ! Le vrai but des trois gosses est d'aller castagner les dieux sur leur terrain ! Alors ils y vont, bras dessus, bras dessous, en sautillant comme des sauteuses, sur un arrière plan arc-en-ciel. Bon en fait, ils trouvent un portail sur une planète dévastée (une partie TRÈS dure à jouer également) et passent de l'autre côté... Pour découvrir un monde paisible, sans dieu sanguinaire mais juste une ville pépère avec des gens qui vont au travail, regardent l'holoTV, achètent des trucs... Nos héros se demandent alors si le papounet n'avait pas fumé des joints. Arrive enfin un gosse qui leur raconte la triste vérité. En fait, les membres de votre équipe sont des personnages d'un jeu vidéo réel qu'il adore. Ce jeu a été créé dans un pan précis de l'univers et très fermé. Quant à la symbologie, c'est le code de programmation. PAF ! C'est là où moi j'ai commencé à le trouver intéressant ! Une mise en abyme ! Yo dawg chez Tri-ace on joue à un jeu vidéo avec des personnages qui jouent dans un jeu vidéo ! Bon ok c'est très psycho cette histoire. Simplement

moi, ce qui m'a particulièrement plu, c'est qu'ils sont entrés dans la "réalité" et cherchent donc à casser le cycle infernal. C'est quand même dommage d'avoir attendu 40 heures de jeu ineptes pour finir les 5 dernières sur quelque chose de passionnant.

### Opération "Merci de m'avoir spoilé"

De rien, autant donc vous raconter l'histoire jusqu'au bout. Le jeu vidéo dit « en ligne » est une attraction d'un parc de ce nouvel univers. Les gens s'y connectent et y sont téléportés dans les mondes qui les intéressent (Moyen-Âge, Science-Fiction...). En somme, nos persos ne sont que des PNJ aux yeux de la boîte qui les a créés. Des PNJ vivants, mais créés artificiellement. Et leur univers n'est qu'un MMORPG.



"C'est à moi qu'tu parles ? Parce que chuis black ? Euuuhh... Blanc ?"

Alors pour faire quelque chose en adéquation avec le jeu sur lequel vous jouez : vous allez castagner le PDG de la boîte. Vous vous ferez aider par une des programmatrices du jeu qui retourne sa veste et vous considère comme des êtres humains. L'idée est donc de restaurer le jeu (enfin votre univers) en lançant un back-up PUIS de le fermer pour cesser d'en devenir une sorte de musée, afin de laisser les gens à l'intérieur tranquilles. Mais bon, le PDG c'est le vilain méchant, car voyant que les PNJ de son MMO se rebiffent et qu'ils ont réussi à hacker le jeu en créant la symbologie, il a décidé d'envoyer tout seul des antivirus que sont les anges afin de tout effacer.

Donc ! Après un palais interminable, vous arrivez enfin devant le gars pour qu'il vous donne les copies de sauvegarde de votre univers. Vous y arrivez au bout d'une heure de châtaignes. Tout le monde est content et retourne chez lui, sur un fond bleu et un arc-en-ciel, mais avec cette fois en plus de l'herbe bien verte sous les pieds, des arbres fruitiers à côté, des fées virevoltantes tout partout, une licorne qui chante "We are the champions", etc.

### Opération "Tout ça pour ça ??"

Vous comprenez donc le dégoût de nombreux joueurs (et le mien) ? Cette mise en abyme dans un jeu est très intéressante, et pas du tout courante pour ce genre de support qui plus est. Bon c'est plus psychologique que visuel, mais il y avait donc un gros potentiel pour faire quelque chose de bien awesome ! Genre une histoire épique. Peut-être au risque de voir un truc compliqué et tordu, mais Tri-ace n'avait pas la réputation d'avoir froid aux yeux. Et le résultat est quelque chose de mitigé. Pas mauvais, mais on a certainement vu mieux. Bonnes musiques, graphismes intéressants ayant TRÈS mal vieilli et une difficulté atrocement mal dosée. Moi en tout cas, ça m'a achevé de jouer à des RPG sur PS2 pendant un long moment. FF10, linéaire et gnan-gnan, y est peut-être aussi pour quelque chose. En tout cas, je me suis retranché sur Tales Of Symphonia à l'époque. Mais bon il ne faut pas perdre espoir non plus. Car après tout, d'autres RPG ont vu le jour sur PS2 dont Odin Sphere (digne successeur de Princess Crown), et surtout Dragon Quest 8. ■

Bobcat



# Space Marine

*"Kill the Spiiiiiiccccee Marrriiiiiinnnnneeee!!!11"*

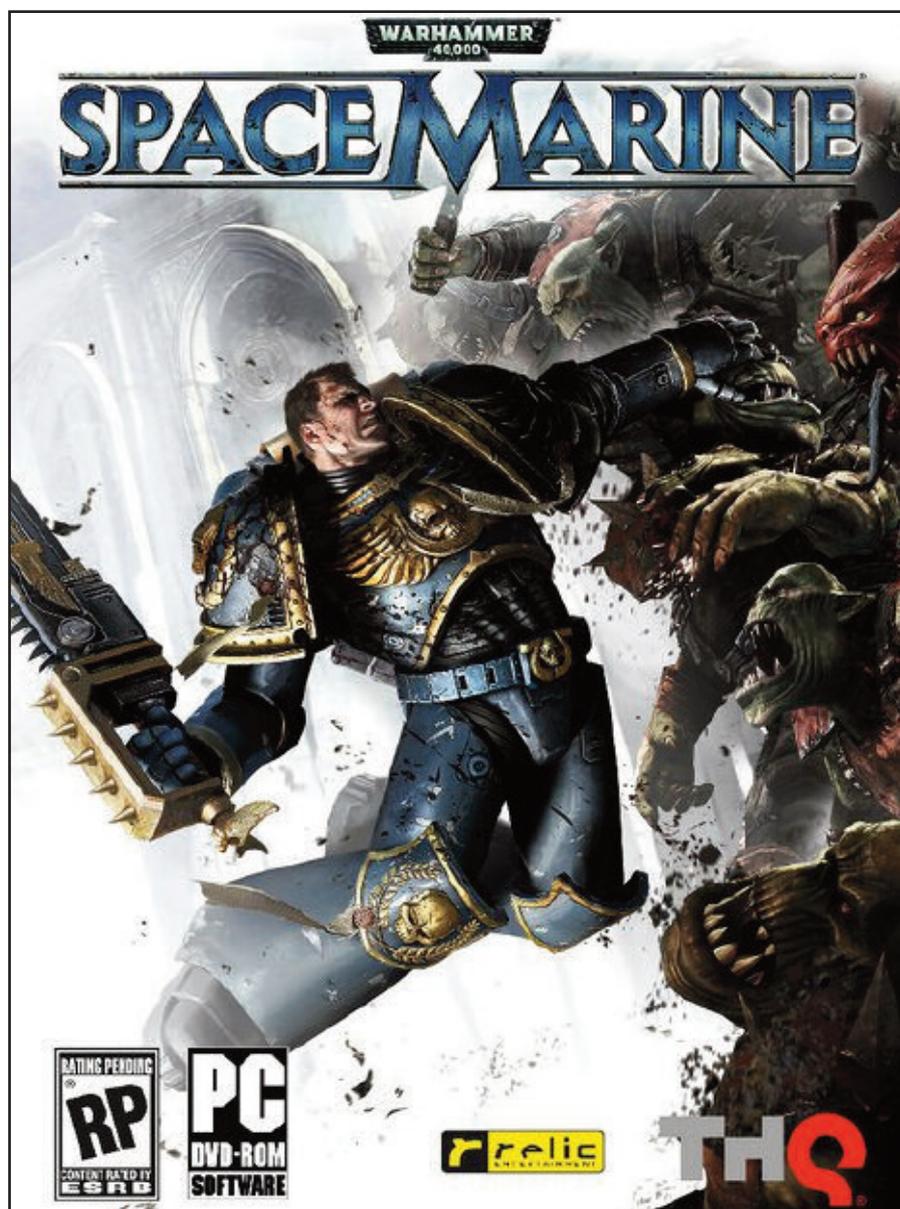
Hybride de TPS et beat them all, Space Marine avait presque tout pour plaire. Un background riche, un studio prestigieux, une envie de plaire, mais, mais, trois fois mais... Tout le monde l'a pris pour le TPS de l'année, et a donc un peu surestimé le bousin. Dommage, Space Marine reste un bon jeu, bourrin, anti-casual, et pas vraiment pour assistés.

## Graïa, terminus pour un festin d'Orks.

Après ce jeu de mot pourrave, le pitch de Space Marine est simple, quelqu'un ou quelque chose, vous envoie, vous les joueurs, aux commandes de Titus (r0xx3 comme nom...) afin de pacifier (à trois) la planète.

Début badass comme il faut, le jeu commence sur une chute libre qui vous amène jusqu'à un vaisseau ork qui fout la merde comme il faut. Prise en main simple, un peu à la Darksiders : une touche pour le tir, une pour la frappe, une pour le stun, et enfin une pour les choppes/exécutions. Le jeu encourage le stun et l'exécution, presque les seules manières de reprendre de la vie. Eh oui, Space Marine ce n'est pas pour les tarlouzes de Marcus Phénix et autre capitaine Shepherd...

Si l'aspect shoot du jeu est présent, ne vous attendez pas à ne faire que ça. Assez rapidement, vous verrez que les armes à distance, sauf certaines, deviennent limite contre certains ennemis, et que les finir à grands coups de tatane et de hache, c'est mieux et c'est plus facile.



Les armes parlons-en ! Une quinzaine au total, le Boltgun (pistolet Bolter) qui peut one shoot un Ork de base, le Heavy Bolter (un de vos meilleurs amis durant le jeu), la Chains-

word (l'épée-tronçonneuse), la Power Axe (hache énergétique), le Fuser... Et sans oublier le très saint (et très bourrin) Thunder Hammer (marteau-tonnerre).

## VOS AMIS

Chaque arme est bien équilibrée, avec un fluff plutôt respecté (sauf pour le lance-grenades qui n'existe pas), avec avantages et désavantages. Le Fuser, par exemple, est simplement redoutable à très courte portée, devient juste inutile dès qu'il y a de la distance. Le Stalker, par contre, est bon à moyenne et longue distance tandis qu'à courte portée, son usage passe au franchement limite. Puis, il y a les armes lourdes, qui sont comme leur nom l'indique, lourdes. Elles restreignent les mouvements (ni charge, ni roulade) mais offrent une puissance de feu hautement supérieure (mention spéciale à l'Autocannon, probablement le truc le plus abusé du jeu).

Les armes de corps à corps étant indispensables, les trois s'accordent parfaitement au gameplay. L'épée fait peu de dégâts mais permet de frapper vite. La hache, quant à elle, fait plus de dégâts, passe à travers les armures, mais ses coups sont plus lents. Vient le marteau tonnerre, à la force de frappe ahurissante mais dont chaque coup met plusieurs secondes à charger, en plus de restreindre l'arsenal utilisable. Si deux ou trois frappes à l'épée suffisent pour se débarrasser d'un Ork, une seule au marteau suffit pour aplatir le marine du chaos. Sachant qu'ils sont aussi résistants que vous, je vous laisse imaginer la suite...

### Comment ça, on peut pas se mettre à couvert ???

Eh oui, se mettre à couvert c'est pour les tarlouzes, j'll'ai dit plus haut, je le redis ici. Warhammer c'est que la guerre, et vous Astartes (le nom over badass des Space Marines) vous ne connaissez ni le mot couvert (parce que vous mangez avec les mains) ni le verbe se cacher. Pour vous, une seule chose compte : tuer les ennemis de l'Empereur. Par définition, tout ce que vous trouverez en face, avec classe et gloire (mais sans ambition, ça nuirait à votre foi !). Par conséquent, faut y aller au corps à corps et mériter sa santé ! Par chance, le jeu vous aime un peu, et vous permet d'avoir une sorte de bouclier, qui peut absorber quelques tirs ou un seul coup, et rien de plus. Vous êtes prévenu ! Vous allez quand même prendre cher. Les ennemis ne se ramènent pas par groupes de 2 ou 3, mais plutôt par vingtaines ! Si ce n'est guère suffisant concernant les Orks, ça devient coton quand il s'agit de marines du Chaos. De toute façon, une escouade d'Orks ne s'amenant jamais



■ **Le Bolter (Boltgun)** : Probablement votre meilleur ami durant tout le jeu. Chambré en 0.998 (ça fait presque du 25mm pour vous donner une idée), il vous servira du début à la fin. Premièrement parce que vous ne pouvez pas l'échanger. Deuxièmement parce que de toute façon il n'y a pas mieux.

■ **Le Thunder Hammer** : Badass ! Autant par le nom que par la puissance. Avec ça, vous pourrez faire de GROS trous chez les adversaires (c'est aussi la seule arme capable d'OS un Space Marine du Chaos). Cette arme fait passer le marteau de Thor, Mjölnir pour un simple maillet en bois.

■ **L'Invictus** : Un titan (badass) de classe Emperor (re-badass), n'existant que pour réduire en bouillie un monde. À lui seul, il est capable de changer le cours d'une bataille, de transformer une planète luxuriante bourrée d'hérétiques en une lune stérile... C'est juste l'arme terrestre la plus puissante du fluff de 40k. Dans Space Marine c'est un centre d'intérêt, esthétique principalement...

■ **Le Heavy Bolter** : Le Bolter n'étant pas suffisamment badass, violent, puissant... (Rayer la mention inutile), il existe aussi en version plus lourde. Plus meurtrière, plus violente ! Probablement la chose la plus puissante du jeu, mais ne rêvez pas, premièrement il n'y en a pas partout, deuxièmement y a encore plus gros et puissant.

■ **Et en vrac** : Le Fuser, une sorte de fusil à pompe (dans le fluff, c'est juste un ouvre-boîte, mais un poil de cul bourrin et puissant). Le lance-plasma (et son homologue lourd), une sorte de super fusil d'assaut, mais qui manque d'impact... Le canon Vengeur, un lance-grenades, ayant pour particularité d'avoir des grenades que l'on fait exploser manuellement. Le Bolter Stalker, presque identique au Bolter, mais avec une lunette et moins de munitions, c'est juste un fusil de snipe maquillé, mais avec un putain de bruit ! Le Storm Bolter, vous prenez un Bolter, puis un second, vous les soudez ensemble. Rajoutez des munitions et tripotez la cadence de tir, et vous avez ça ! Assez marrant en combat rapproché, il n'a pas d'intérêt véritable. Le canon laser, deuxième sniper du jeu, la seule arme capable d'OS un marine du chaos. Les variantes pistolets des fusils plasma et Bolter, qui n'ont pour seul avantage qu'une quantité de munitions illimitée. La Power Axe citée plus haut. La Chainsword. Et enfin l'Autocannon, il s'agit "juste" d'un canon de 105mm avec lequel vous vous trimbaliez, pas la peine de vous faire un dessin.

VOS ENNEMIS



■ **Les Orks:** Verts, moches, brutaux, cons... Mais nombreux, trop nombreux. Ce n'est pas parce que l'Ork de base (pas les gros et larges) s'abat en 3 balles que vous n'allez pas y arriver. Vous êtes 3, eux sont 12 millions, mais vous avez vos chances. Enfin eux n'en ont pas...

■ **Les Spaces Marines du Chaos :** Ce sont des soldats comme vous, auparavant formés à la même école... mais en pire. Ils sont nombreux, n'ont pas pardonné que vous soyez loyaliste, déterminés à vous faire la peau. Pour couronner le tout, ils visent bien, sont vraiment résistants et bien armés. Toutefois, ils ne sont pas intuitifs. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire, prendre une arme et les tuer rapidement !



■ **Les Squigs :** Ne leur tirez pas dessus, ils sont mignons tout plein... ou pas.

seule, on finira par les dessouder par centaines.

Concernant l'I.A, les Orks sont assez cons : ils vous foncent dessus pour vous mutiler, tuer, écharper, meurtrir... (rayez la mention inutile). Les autres ennemis sont déjà plus malins. Vous rencontrerez de temps en temps quelques coéquipiers

venus vous donner un coup de main. Outre vos deux compagnons qui ne servent pas vraiment, il y a la garde (mais eux, ce sont des tarlouzes).

Vos alter ego invincibles sont passablement inutiles. Les autres sont inutiles tout court. Ils ne servent qu'à meubler le paysage.

**Le paysage et le scénario.**

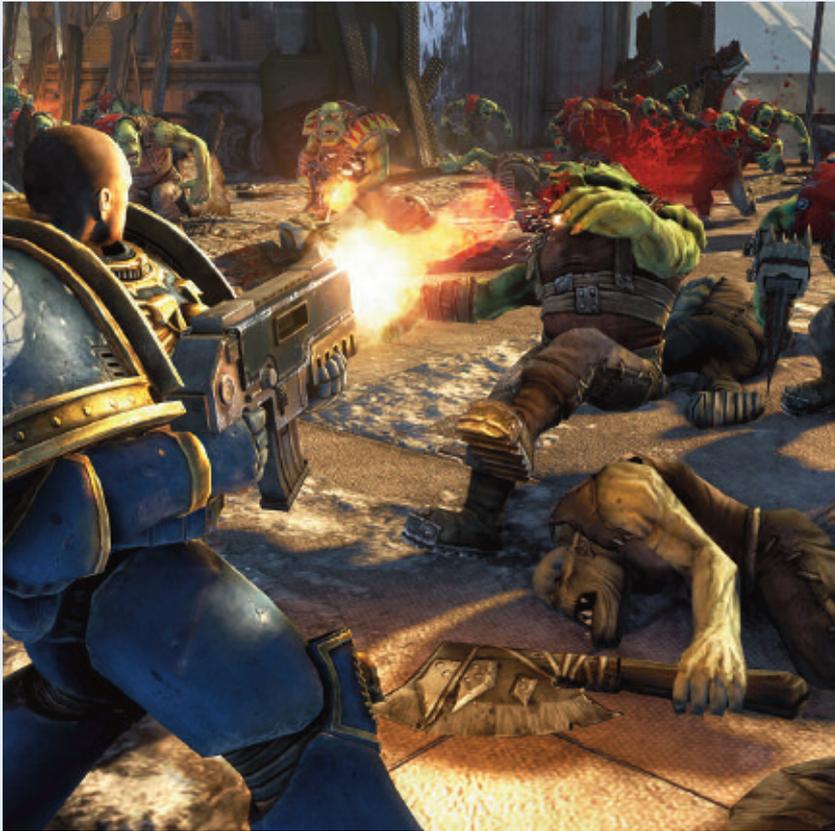
Le paysage sert (disons-le clairement) de prétexte pour continuer à tuer de l'Ork. Mis à part quelques coins particuliers, du début à la fin, on passe son temps dans des couloirs presque rectilignes. On enchaîne couloir, salle, boss, couloir, salle, boss... C'est dommage qu'il n'y ait aucune "zone de guerre" avec deux camps conséquents qui se mettent sur la tronche. Hormis un passage assez épique en fin de partie, rien de tel.

Quant au scénario, s'il ne tient pas sur une feuille de papier chiotte, disons qu'il y tient sur 2. Sans dévoiler l'intrigue, aux rebondissements clairement vus et revus, ne vous attendez pas à quelque chose de particulier. En même temps, vous n'êtes pas venus jouer à Space Marine pour une histoire qui déchire du pangolin en slip. Les scénarii, c'est pour les tarlouzes !

Quelques endroits valent le détour. La flèche orbitale, pas spécialement pour son architecture, mais pour la façon dont vous évoluez à l'intérieur dans un premier temps. Quant à la manufacture du Titan, elle est juste gigantesque. Si vous savez pertinemment que vous êtes des anges de la mort, vous ne pouvez que



## LE MODE EXTERMINATUS



**Exterminatus**, pas la peine de vous préciser de quoi il retourne, vous l'avez déjà compris. Vous et trois potes devez avancer à travers des salles tout en les purgeant de vos ennemis. Sur le papier c'est simple, mais rudement efficace. Ça meurt dans tous les sens, les ennemis qui au départ arrivent par vagues de 50 finissent au final par vagues de 200 à 300 (tonight, we'll dine in hell), avec une difficulté qui va croissant. Pour couronner le tout, des objectifs sont à réaliser en temps limité. Pour mieux vous faire la peau, certains ennemis sont planqués, d'autres non. On se retrouve souvent en plein milieu d'une mêlée, à se faire tirer dessus comme un lapin. Seul point noir, on arrive rapidement à cours de munitions, j'ai dû souvent achever mes ennemis à coups de couteau.

Au final c'est dur, c'est plein de sang, ça marche du tonnerre. Ce n'est pas trop mal pour s'occuper durant de longues soirées d'hiver où on serait en manque de massacres ! Et puis ça vaut toujours mieux que de s'en aller faire des bêtises en Norvège.

baver devant la toute puissance de l'Invictus !

**Les sons.**

Dans Space Marine, il n'y a pas que le rôle des vos ennemis. Il y a aussi les vôtres, ceux de vos meilleurs amis et les bruitages de vos armes. Chacune a sa personnalité, du son purement épique du Bolter à celui du plasma électrique. Chacune vit avec vous, et ça se ressent dans son bruit. Vos dialogues font de vous un mec ultra badass, et le doublage est là pour vous le prouver. Comme à son habitude, la V.O. est bien meilleure que la V.F., qui n'est pas trop mauvaise (rien qui ne fasse saigner les oreilles). Si les dialogues sont tout comme le scénario, presque au ras des pâquerettes, ils restent dans l'esprit de 40k. Quant aux ennemis (les Squigs, les Orks, les Chaotiques...) il n'y a que "Kill the space marines !" dans leurs bouches, mais c'est pas grave. Après tout, vu le sort qui les attend, on comprend vite pourquoi personne ne vous aime vraiment.

**En conclusion...**

Si Space Marine n'est pas le messie attendu, il n'en reste pas moins un bon beat them all\_bourrin, parfait pour vous vider la tête sans avoir à réfléchir si oui

ou non il faut sauver cette femme. Le jeu est simple, ne contient aucun combo alakon où il vous faut enchaîner des centaines de combinaisons de touches. Ici, vous appuyez sur la même et vous laissez faire.

Pour l'apprécier à sa juste valeur, le jeu nécessite une certaine connaissance de l'univers. N'allez pas penser que ça soit extrêmement pointu (je suis joueur de 40k depuis mes 8 ans), mais visiter la page wiki consacrée à 40k peut aider, ne

serait-ce que pour situer l'univers et les races puisqu'il n'y a pas d'informations sur l'univers tel quel.

Quant au multi... Je ne vais pas m'attarder dessus (**voir encadré**) si ce n'est pour dire que Relic a réussi à proposer un mode multijoueurs bien équilibré. Le véritable point fort réside dans la customisation du personnage, qui permet d'avoir son Space Marine à soi ! ■

**Forever**









# OSS 117

*Le plus grand espion de tous les temps est un Français.*

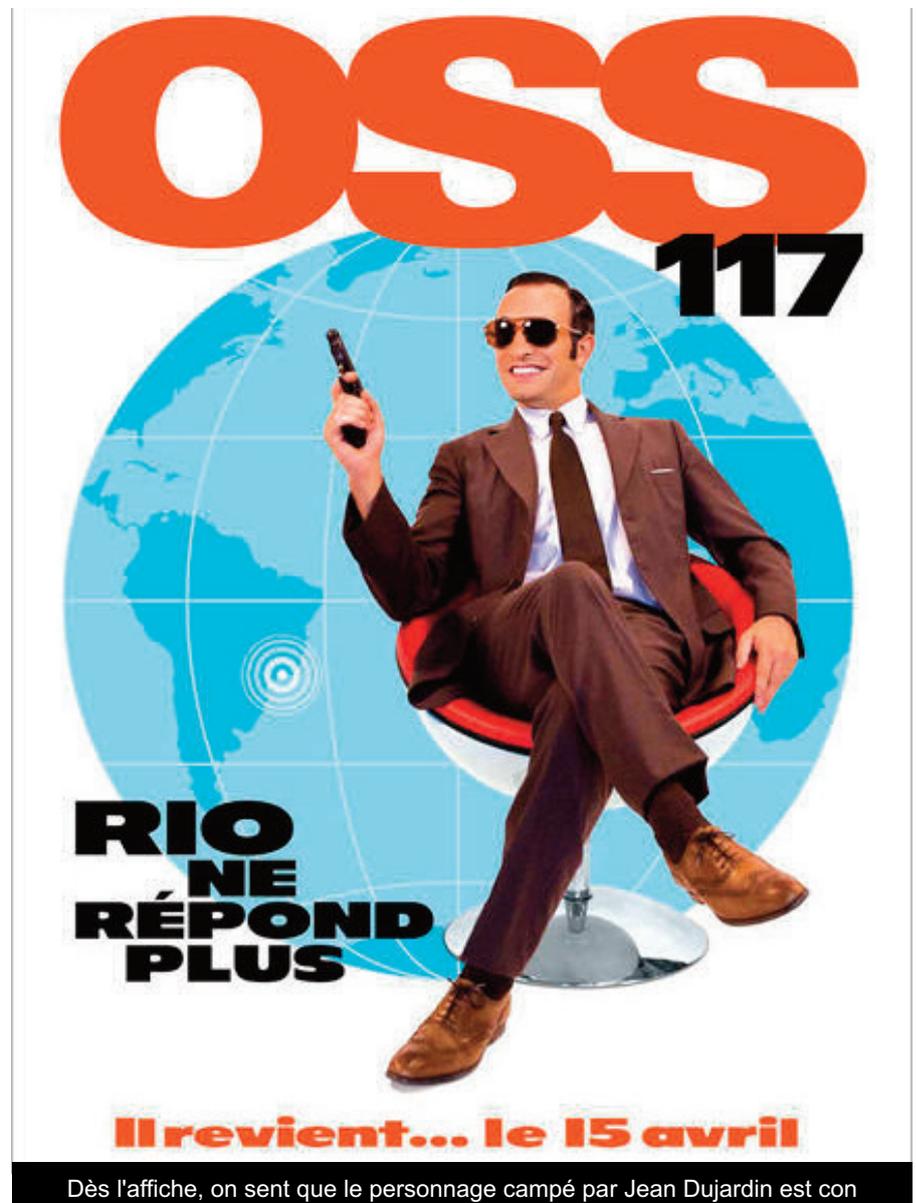
Ce mois-ci, c'est thématique espion ! Du coup, taktak, je vais vous parler d'OSS 117. Comment ça, non ? Ah bon ? Un mois de retard ? Ah ouais, quand même. Pas grave, ils y verront que du feu... T'inquiète Cerb' !

Un jour, en allant au cinéma, je passe devant une affiche d'un film appelé "OSS 117" avec Jean Dujardin. Vu qu'à l'époque, Jean Dujardin c'était un peu Kad Merad aujourd'hui (aka "je joue dans 2 films français sur 3, et comme c'est des films français, bah c'est de la merde"), ça ne m'avait pas plus attiré que ça. Pas du tout même. J'ai donc passé mon chemin non sans lâcher un "paye ta vieille pompe pour-lingue de James Bond".

C'est fou ce qu'on peut se tromper des fois...

## Qui est OSS 117 ?

OSS 117 s'appelle en réalité Hubert Bonisseur de La Bath (c'te nom de lose, m'enfin c'est mieux qu'un nom tout pourri comme... Euh... Je sais pas trop... Noël Flantier par exemple) et c'est un personnage de fiction. Il est le personnage principal de 88 romans d'espionnage écrits par Jean Bruce (puis sa femme et ses enfants). Mais tout ça, au fond, on s'en branle. Nous, on va pas parler de cet OSS 17-là, mais d'un autre, très clairement plus awesome. Parce que oui, con de moi, quand le film est sorti au ciné (comme je l'ai mentionné dans mon intro que vous avez peut-être/pas du tout/rienàbranlerdetonintrosacdefiel lu), j'ai été repoussé par ce que pouvait être ce film. Et puis un jour, on m'a dit "mais non, y a plein de vanes cra-



dingues et racistes dedans, tu DOIS voir ça". Alors bon, j'ai regardé OSS 117, avec une bande de geeks complètement bourrés aimant les vanes racistes (comme moi, quoi). Des mecs normaux, quoi !

## Tintin au Congo v2.0

Jean Dujardin campe donc le fameux OSS 117. Un style très clairement Sean-Conneriesque, une péloche ("James Bond"), et, ô joie, une savante façon de

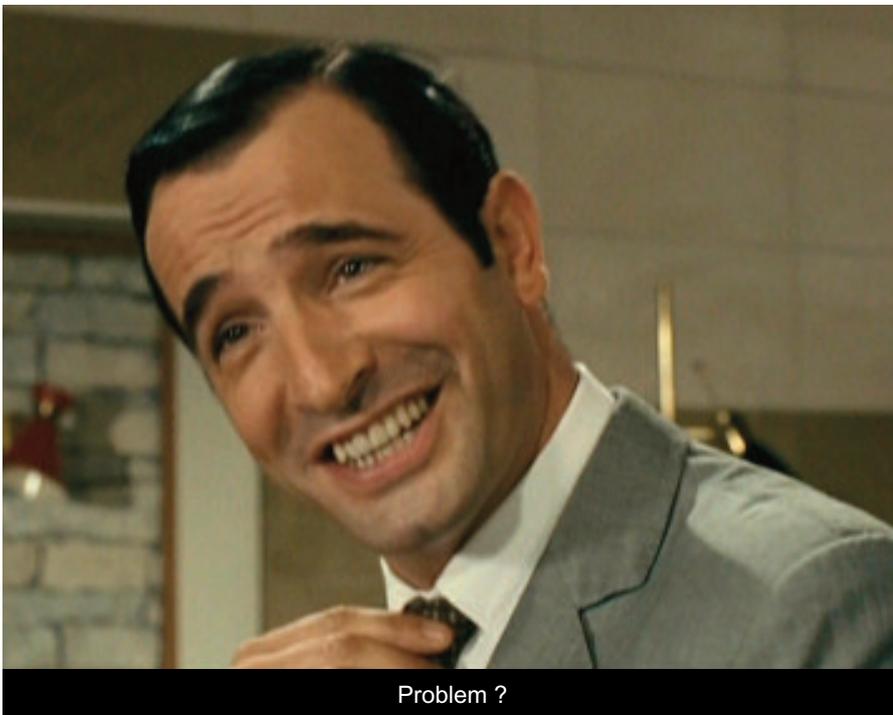
La meilleure comédie (française) depuis "Le Dîner de cons ?"

En règle générale, je déteste le cinéma français, à quelques exceptions près, surtout venant de la fameuse bande du Splendid. Je dois même dire que depuis le fantastique *Dîner de Cons*, le cinéma français (surtout celui de comédie), ne m'a plus jamais fait bander, mais là, avec OSS 117, ça change tout. Jean Dujardin est impayable dans ces deux excellentes comédies que sont "*Le Caire nid d'espions*" et "*Rio ne répond plus*" et la fraîcheur qu'il apporte à son personnage à grand renfort de vanes racistes/homophobes/sexistes/antisémites est un régal de tous les instants. J'ai vu ces films (surtout le deuxième) un nombre conséquent de fois, avec des potes, de la bière et tout ce qui va bien avec et il est strictement impossible de s'en lasser. J'ai beau connaître les vanes par cœur, j'en rigole toujours autant (la claque sur Heinrich et les discussions avec les agents du Mossad me font pleurer de rire à chaque fois).

Je pourrais vous parler pendant des heures de ces deux films, parce qu'ils sont juste sublimes, mais, ce que vous devez retenir, c'est que si vous avez un film à voir entre potes pour vous marrer, OSS 117 est LE film à absolument voir. C'est simple, cette comédie a tout pour elle.

Et n'oubliez pas, on peut rire de tout, mais pas avec n'importe qui. ■

Polo



Problem ?

reprenre tous les ingrédients kitchs de ces films (le volant en voiture, la coupe de cheveux, les phrases d'accroche débiles qui permettent de buttseks, etc.). Le côté parodique est extrêmement bien réussi et ce fut plus qu'une bonne surprise. Mais, la force des films OSS 117, ce n'est pas ça, c'est la façon dont le personnage a été utilisé. Le personnage d'OSS 117 version Dujardin est au sommet de la connerie humaine : macho, raciste, ringard, débile et, disons-le, complètement con. Les films OSS resuscitent Tintin au Congo en poussant le bouchon encore un peu plus loin. Le défilé de vanes racistes et misogynes est un bonheur de tous les instants (les vanes sur les juifs dans "*OSS 117 : Rio ne répond plus*" sont un must de chez must). On a beau connaître tous ces stéréotypes sur les ethnies, religions, modes de vie ; les voir énoncées avec l'aplomb de Jean Dujardin, en toute simplicité, sûr de son fait, est tout simplement magique.

Et le meilleur, c'est le côté naturel de Jean Dujardin lorsqu'il sort ses conneries à la chaîne.

### Les lettres de noblesse de Jean Dujardin

Notre bon ami Jean respecte à la lettre les grandes lignes du code "*Sean Connery*". Les fringues (jusqu'au marcel), la coupe de cheveux, la gestuelle, les poses, les fusillades, le timbre vocal, la répartie, bref, tout. Le mimétisme est des fois tellement poussé qu'on s'y croirait, enfin, jusqu'à une vanne sur les

juifs/arabes/femmes. Ce qui est très fort, c'est cette capacité qu'il a d'ajouter du "*second degré - sérieux*" (comme Tom Cruise dans le sympathique *Knight and Day*) en toute décontraction. Dans son entreprise, Jean est très bien aidé par le réal, qui lui permet de se mettre en valeur via les différents clichés collant à la peau du meilleur agent de Sa Gracieuse Majesté.

Jean Dujardin illumine tout simplement ces deux films. Sa capacité à être complètement con est grandiose. Ça a l'air débile dit comme ça, mais jouer un con aussi bien que ça, c'est pas donné à tout le monde. À la louche, le dernier qui m'avait autant marqué, c'était un certain Jacques Villeret. Y a pire comme référence.



L'homme au pistolet d'or



# Les fans films

*Les films de ventilateurs !*

À l'époque où n'importe qui peut acheter un appareil photo qui fait également caméra, on voit pulluler les petits films de qualité quasiment professionnelle. Cela permet de voir émerger plein de nouveaux talents mais aussi de sacrées bouzasses qui se regardent le nombril. Mais surtout, 5354 films par jour sur Star Wars sont tournés avec un aspirateur dans le rôle de R2D2 et un pauvre néon en guise de sabre laser, et à peu près autant sur Batman avec un masque et une cape en serviette de bain. C'est beau, c'est du fanfilm.

## Les fanfilms, des films réalisés tout seul comme un grand, sans les moyens et souvent sans le talent

Commençons peut-être par définir la chose : le fanfilm est un donc un film réalisé par un fan d'un univers en particulier, qu'il soit livre, BD, jeu vidéo, série télé, ou série de sculpture en crottes de nez. Le terme implique aussi en général le fait que le film est réalisé par des amateurs et avec des moyens plutôt limités... Mais la définition s'avère de moins en moins juste. Il en existe de tous types (parodiques, ultra fidèles, totalement délirants, joués uniquement par des poneys), de toutes durées (quelques minutes jusqu'à de vrais longs-métrages) et sous toutes les formes (web série, fausse bande annonce, etc...). Et surtout, ils utilisent un copyright que leurs créateurs ne possèdent pas. Sinon ça ne serait pas drôle.

Puisqu'il faut toujours parler un peu de l'histoire d'un bousin, le premier fan film



connu remonte à 1926, adaptant la série *Our Gang*. Mais à l'époque, avoir à sa disposition des moyens techniques permettant de créer un petit film n'était vraiment pas facile. L'arrivée des pre-

miers caméscopes VHS a contribué à un essor du fanfilm, mais leur diffusion était alors forcément très limitée...

La vraie démocratisation a eu lieu avec



Le premier fan film de la terre

deux progrès technologiques : le pr0n pour tous (euh je veux dire l'arrivée d'Internet avec des débits corrects), et l'apparition de caméscopes numériques à des prix abordables. Et là, même Jean-Maurice du fin fond du Limousin a pu commencer à se prendre pour Stéphane JoueLaMontagne, ce fameux réalisateur barbu hollywoodien. En plus, cette période a plus ou moins coïncidé avec l'annonce puis la sortie de l'épisode 1 de Star Wars. Les fans, impatients puis déçus, ont pu s'en donner à cœur joie pour montrer LEUR vision de l'univers violé par Lucas avant qu'il ne décide de s'attaquer à un autre à base d'homme à chapeau et à fouet.

Le plus connu de tous est sans doute Troops (visible ici : [www.youtube.com/watch?v=Gc5IqD0QibY](http://www.youtube.com/watch?v=Gc5IqD0QibY) puisque 42 est un super magazine interactif de l'intraweb 2.0 de la mort, suffit de cliquer sur ce magazine, sauf si vous l'imprimez... où là, forcément, ça marche beaucoup moins bien, tiens d'ailleurs elle est super longue cette parenthèse, et vous connaissez l'histoire de l'oiseau oulaoula, non, alors je raconte : l'oiseau oulaoula est un super petit oiseau, tout mignon, tout bleu avec de superbes ailes et un magnifique plumage, sauf qu'il a un énorme problème, à savoir une énorme paire de coucougnettes, ce qui fait qu'à chaque fois qu'il s'assoit sur une branche il fait oulaoula... oui voila, aucun rapport avec le sujet, mais comme je

suis payé au remplissage, faut bien que je remplisse...)

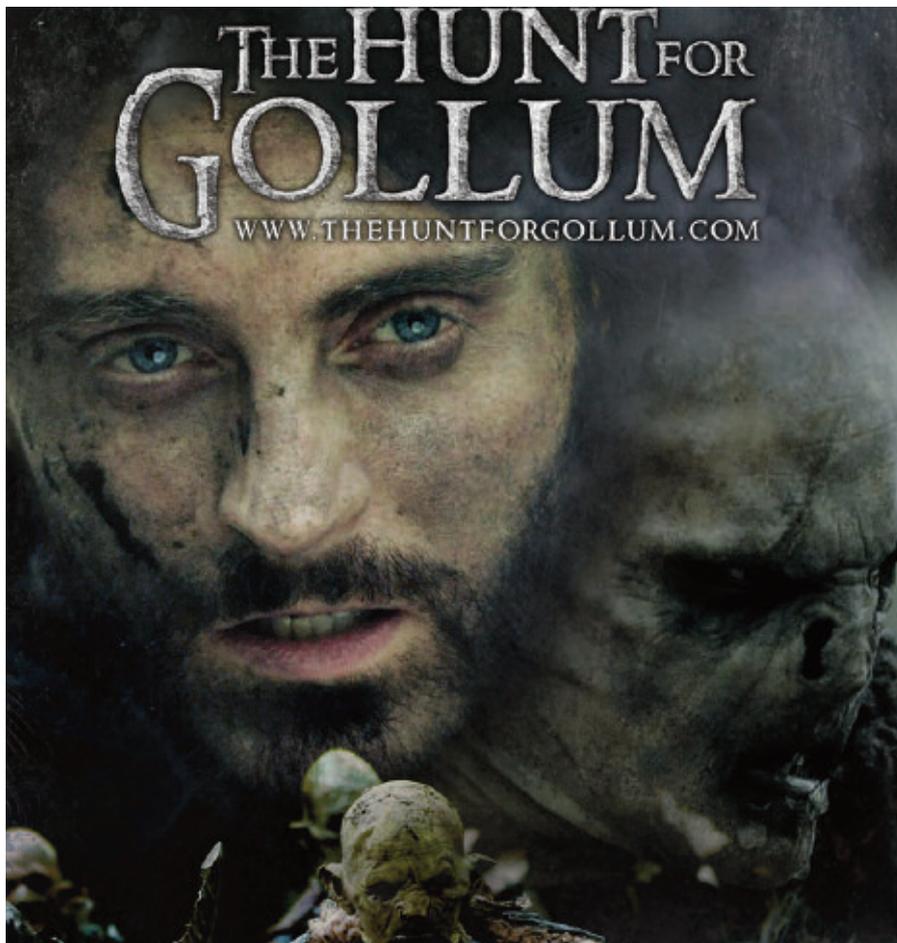
Les univers les plus utilisés sont sans doute Star Wars et Batman, mais aussi Star Trek (et oui, les amateurs de pyjamas spatiaux sont partout), Docteur Who, Buffy... Il faut dire que tonton

George Lucas, avant de devenir sénile, a eu l'excellente idée de permettre gracieusement aux fans d'utiliser le contenu de sa licence tant qu'il n'y avait ni violence exagérée ni grossièreté, et même créé un site, [www.theforce.net](http://www.theforce.net) pour permettre à chacun de poster son travail. Une attitude que tout le monde ne partage pas, MGM tapant systématiquement sur tout fanfilm de James Bond... ou avec le célèbre cas de *Damnatus*, long métrage adapté de Warhammer 40 000 interdit de diffusion par Games Workshop pour une sombre histoire de propriété intellectuelle liée au droit allemand (l'équipe étant boche).

La technologie évoluant, les apprentis réalisateurs se professionnalisant, la qualité commença à monter au point de voir fleurir des projets de ouf guedins malades mentaux. Et cocorico youpi banane, les français sont clairement en train de se démarquer sur le sujet. Pour un excellent Batman Dead End ([www.youtube.com/watch?v=7zn53yhjsDM](http://www.youtube.com/watch?v=7zn53yhjsDM)) ricain permettant à son réalisateur de passer au long-métrage, et que tout fan du Caped Crusader se voit d'avoir vu, on a par exemple le taf du frenchy David Sarrio avec son Daredevil ([www.youtube.com/watch?v=BPaRkYCZZB1](http://www.youtube.com/watch?v=BPaRkYCZZB1)), son Hulk (Projet Gamma, non visible sur le web en ce moment) et surtout son Punisher ([www.youtube.com/watch?v=hll2a6swS8](http://www.youtube.com/watch?v=hll2a6swS8)).



Piou piou krrrritchi piou !



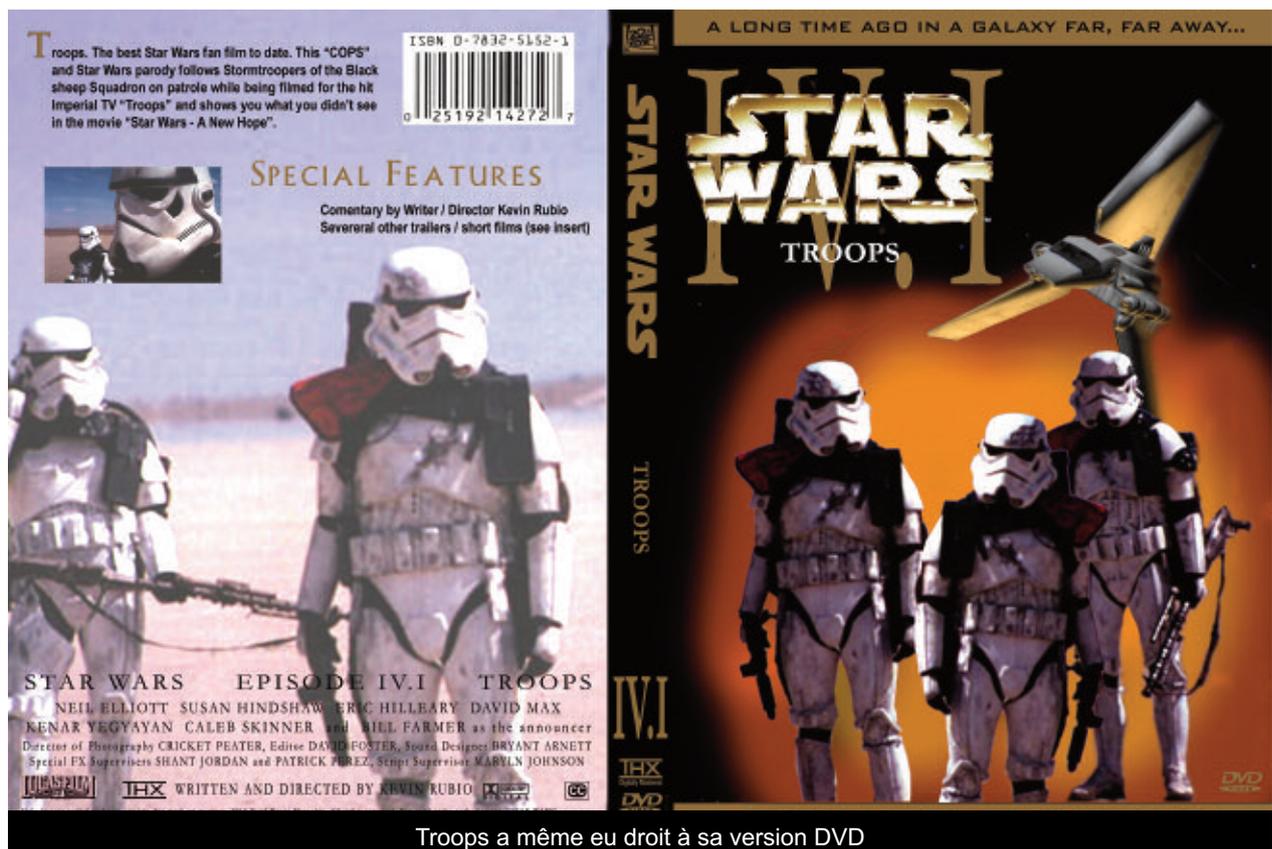
Ou alors sur du moyen métrage ambiteux, pour un Hunt for Gollum dans l'univers du Seigneur des Anus... euh des Anneaux ([www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU](http://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU)) on a le droit à un projet de taré, réalisé en 6 ans (!?!?) sur Matrix,

nommé Kaydara ([www.youtube.com/watch?v=qHMD4PjaYs](http://www.youtube.com/watch?v=qHMD4PjaYs)) incluant au début un autre court-métrage intitulé Ratrix avant de se permettre même d'inclure des séquences de fights entre vaisseaux spatiaux dans le

monde réel et une apparition de l'Élu... Et la dernière claque en date se nomme Welcome to Hoxford ([www.youtube.com/watch?v=7DImJBkJNDQ](http://www.youtube.com/watch?v=7DImJBkJNDQ)), un fan film français adaptant le comic éponyme (ça veut dire du même nom, et non pas adapté d'un poney... à mon grand désarroi) qui se permet même d'avoir Jason Flemyng (Arnarques, Crimes et Botanique, Le choc des Titans...) au casting. Là, on est dans un film qui est très éloigné de l'amateurisme et qui devrait offrir un bel avenir à son réalisateur Julien Mokrani, qui auparavant avait également fait un batman, nommé *Ashes to Ashes* ([www.youtube.com/watch?v=ndnf7PFsPd](http://www.youtube.com/watch?v=ndnf7PFsPd)). Autant dire que là, on flirte avec un niveau si haut que l'on peut être sûr d'une chose : oubliez les écoles de cinéma et les filières classiques, la relève du cinéma par les geeks et pour les geeks, elle viendra d'ici.

Et en attendant, votre serviteur attaque la postprod SFX de son projet adapté de warhammer 40.000 en serrant les fesses pour éviter l'effet Damnatus (voir plus haut) et pour tenter de faire quelque chose qui puisse jouer dans la catégorie des plus grands cités plus haut... mais la route est longue, et quoi qu'il en soit, j'ai hâte de voir les prochains films de taré qui vont pouvoir sortir... ■

**Bebealien**



Troops a même eu droit à sa version DVD

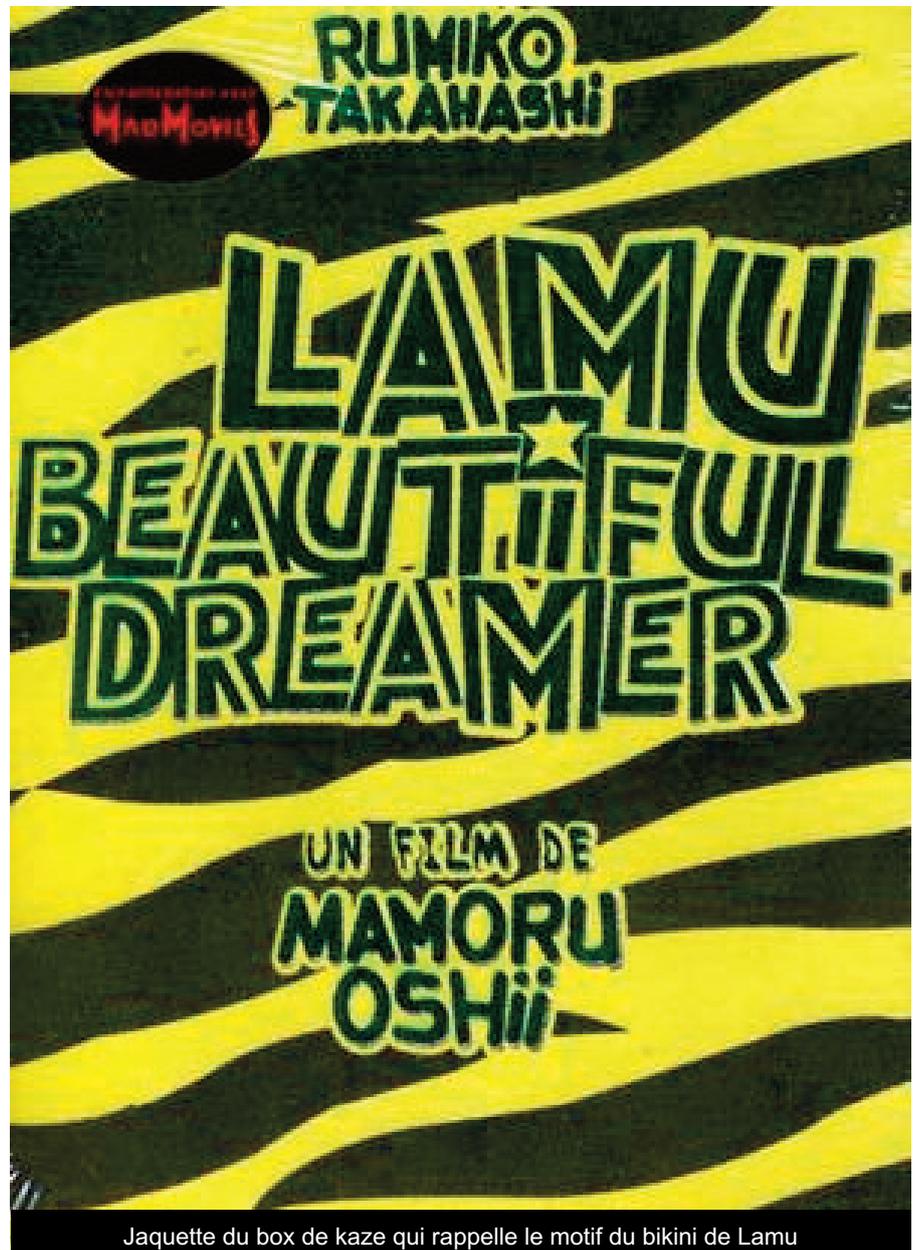


# Lamu Beautiful Dreamer

*They say we're young and we don't know...*

Ce qui est préjudiciable avec les préjugés, c'est qu'ils précipitent souvent dans l'oubli des œuvres précoces qui ne suivent pas les préceptes cano- niques de la série dont elles sont issues. Vous n'avez rien compris ? OKAAAAY ! (©Egoraptor) Je précise ma pensée : Quand une suite ou un spin-off issu d'une saga sort, il est évident que tout le monde s'attend à avoir la même chose, le même univers, le même fil scénaristique, le même humour, la même narration... Bref, que ce soit pareil que la saga qu'on aime ! Ou alors, la même grosse base avec quelques détails changés pour faire plus "moderne". Et quand on découvre que c'est radicalement différent, alors les fans rejettent l'œuvre comme la peste, parce que c'est pas "pareil". Ce phénomène de la nuit des temps est hélas courant dans les grandes séries, voire les jeux vidéo. Si je vous dis Star Wars 1, 2 et 3 ; tout le monde hurle "Pouah !". Si je vous dis Star Trek, deux écoles entrent en conflit mondial sur le web. Et encore je ne parle pas du dernier film sinon des missiles nucléaires vont péter ! Eh bien, comme partout dans le monde, au Japon c'est pareil ! Quand vous touchez trop en profondeur à une série, les fans se rebiffent ! C'est le cas du second film sur Lamu, Beautiful Dreamer.

C'est d'autant plus dommage car c'est un film magnifique à tous les niveaux, et qui prouve que les Japonais savent depuis longtemps faire des œuvres philosophiques très profondes. Ce film a été écrit par Mamoru



Jaquette du box de kaze qui rappelle le motif du bikini de Lamu

Oshii, le réalisateur des deux premiers films de Patlabor. Vous ne connaissez pas ? Bon, si je vous dis "Ghost In the

Shell" et "Avalon", vous ciblez ? Bien. Oshii est un scénariste et réalisateur indépendant qui a vite su quel était son

style. Il a été fasciné très jeune par le film français "La Jetée" de 1962 (qui inspirera fortement l'Armée des 12 Singes). D'ailleurs il fera une référence dans son film "The red spectacles" de 87. Comme Mamoru est un artiste multi-fonctions, il a des idées de livres, de mangas, de films et bien d'autres choses encore ! Mais il faut bien commencer quelque part et il se lance dans l'animation et rejoint le mythique Studio Pierrot. Keuwwwa ? Vous ne connaissez pas non plus ? Et vous vous prétendez geek et fans de DA japonais ? C'est le studio qui produit votre Naruto, votre Bleach ! 'Spèce de pangolins atrophiés du bulbe ! Bon c'est vrai qu'au début, Pierrot faisait surtout dans la magical girl avec Creamy, mais ils se sont diversifiés ! D'ailleurs Oshii a beaucoup aidé. Pour la petite histoire, Pierrot signifie clown pour les Japonais, référence à notre Pierrot tout blanc (il a cependant une origine italienne de la commedia dell'arte avec Arlequin).

En tout cas, Studio Pierrot au début des années 80 fait dans l'adaptation de manga en DA avec la série Lamu de Rumiko Takahashi (Juliette je t'aime, Ranma 1/2, InuYasha). Cette série est une sorte de comédie romantique burlesque. Plutôt loufoque à vrai dire, les Oni (une race extra-terrestre) veulent mettre à sac la Terre mais laissent une chance aux Terriens. C'est le malchanceux japonais Ataru (le dragueur flemmard) qui est désigné pour sauver la planète. L'épreuve consiste à toucher les cornes de la fille du roi des Oni : Lamu. Il y parvient, mais à cause d'un quiproquo, Lamu croit qu'il veut se marier avec



elle. Donc, pour apprendre les us et coutumes de la Terre (enfin des Japonais), Lamu reste auprès d'Ataru.

La série joue beaucoup sur les mots, les clichés et les situations ambiguës : d'où mon utilisation du mot "loufoque" au début.

### Pognon, marketing et plumage de pigeons.

Le studio Pierrot marche bien et, finalement pour faire encore plus de fric, s'est décidé à produire un film sur Lamu en 1983. Oshii est aux commandes et suit l'univers déjanté à la lettre. Comme c'était sa première en tant que réal', il n'a pas voulu sortir des sentiers battus tracés par la mangaka Takahashi. Ce film marche plutôt bien et rebelote, on en fait un second. Nous voilà au cœur de cet article. Oshii va réaliser Beautiful Dreamer.

C'est là que tout va changer ! Oshii a une vision bien personnelle de la manière de créer ses histoires. Il a ses idées, ses visions, ses plans cam ! Son style est plus lent, plus réfléchi. Il demande souvent au spectateur d'utiliser son cerveau et ses connaissances. Il entrecoupe les lenteurs par des scènes d'action rapides, ce qui permet non seulement de ne pas s'ennuyer, mais aussi de rythmer différemment.

On lui impose un univers qui n'est pas le sien à la base. (cela lui arrivera très souvent, on pourra l'aborder dans d'autres articles) Il ne peut pas s'en dégager, donc il va y imprimer sa signature, sa marque. Et c'est là que les fans de Lamu vont être dégoûtés, c'est que l'histoire est totalement atypique, voire différente de la série originale. Il y a certes des éléments comiques et farfelus propres à Lamu bien sûr, mais la confusion que génère l'histoire ne passe pas.



Beautiful Dreamer commence durant les préparatifs de la fête des étudiants du lycée Tomobiki. Inutile de préciser que c'est l'établissement que fréquentent Ataru, ses amis... et bien sûr Lamu. Mais le jour suivant, on dirait que tout se répète... Sans que personne n'ait remarqué quoi que ce soit, l'infirmière Sakura observe l'état de fatigue extrême du surveillant. Celui-ci tente bien de lui expliquer son calvaire, mais ses propos ne sont pas rationnels. Selon lui, les jours se répètent exactement comme la veille. Après une longue conversation (et un plan cam vertigineux) où l'on remarque que des cigales chantent en plein hiver, l'infirmière pense que la réalité est détraquée. Elle décide de mener l'enquête, dont l'épicentre serait... le lycée de Tomobiki.



### Confusion entre virtuel et réel

C'est un des thèmes préférés de Oshii d'ailleurs. Le film joue sur le fait qu'un rêve envahit la réalité, ou serait-ce l'inverse ? Un rêve qui se base sur la réalité se retrouve plongé dans des situations improbables ? La narration se déplace de temps en temps sur certains personnages, ce qui permet de donner plusieurs points de vue. Chacun appréhende différemment le nouveau monde. Ils se retrouvent seuls chez Ataru, dans une ville dévastée et vide d'habitants, dans une ambiance post-apocalyptique. Pourtant l'électricité et l'eau marchent uniquement chez eux, et le magasin dispose encore des produits frais. Mendô passe ses journées en char et tente de mesurer ce nouveau monde afin d'éclaircir ce mystère. Pour les autres, ce ne sont que de grandes vacances jusqu'à l'éternité car ils sont libérés des contraintes de la société : il n'y a plus qu'eux. Leurs besoins physiques étant comblés, il n'y a plus que la joie de faire ce qui leur plaît.

Je ne peux que vous conseiller de voir ce film ! Voilà pourquoi je ne spoilerai pas plus et garderai le fin mot de cette histoire pour moi ! Ceci dit, le final vaut le détour !

Ce film mélange tout un tas d'ingrédients. Des notions oniriques et psychiques, des cheminements logiques, tout en y mettant du fun et même des contes de fées ! Enfin, pour être plus précis le conte de fées japonais très connu, Tarô et la tortue de mer, est souvent repris comme référence. Par le biais

de ce conte, Oshii tente de parler de la notion du temps, de la mémoire des gens qu'ils ont entre eux. Est-ce que quelqu'un se souviendrait de vous ou de vos exploits si vous revenez après 300 ans ? De même, pour poursuivre sur l'histoire même de Beautiful Dreamer, comment interpréter un rêve ? Voir et différencier ce qui est uniquement du réel et ce qui est de l'ordre du fantasme et de l'onirisme ? Mais le sujet est si vague et si flou, même pour une conversation entre potes, comment l'illustrer en film ? C'est là qu'Oshii va frapper fort !

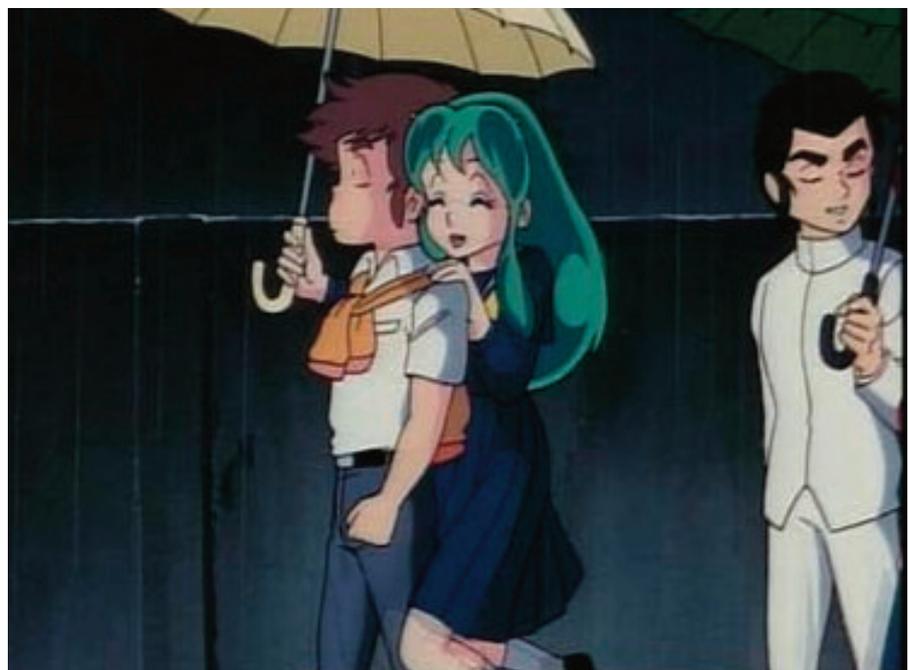
### Paradoxe, mise en abyme & co. !

Parler de rêves alors qu'il s'agit de quelque chose de très personnel est un

exercice difficile. Chacun voit ses rêves et les garde pour soi. Les décrire aux autres est compliqué car on est le seul à conserver dans sa mémoire ces images ou ces sensations. C'est donc périlleux dans le sens de la précision, de la justesse, et des interprétations que l'on peut en dégager. Personne ne pense sur la même base qu'un autre. Si j'associe la notion de transparent à l'eau, un autre peut l'associer au plastique.

Cet handicap au départ, Oshii a su brillamment le tourner en sa faveur. C'est suffisamment général et bien vulgarisé pour que tout le monde puisse s'approprier l'idée et la développer de son côté. Le challenge est d'autant plus énorme qu'il n'est pas le créateur des personnages du film. Il lui a fallu distribuer minutieusement les rôles pour que cela colle, et donner une histoire brillante. Mais les fans, à ce moment-là, n'ont pas su l'interpréter. Ou alors, ils attendaient tant une suite lambda de Lamu qu'ils en furent désarçonnés de surprise. C'est cela, à mon avis, qui les a déçus. Bien que basé sur la série Lamu, il faut y voir quelque chose qui pousse plus loin. C'est l'avantage et le défaut du film : pas besoin d'être un aficionado du manga pour voir ce long-métrage, le comprendre et l'apprécier.

Il n'en reste pas moins que c'est un dessin animé, donc graphique. Le génie d'Oshii est également d'avoir su trouver des moyens visuels pour représenter le rêve, le dysfonctionnement de la réalité. Je pense surtout à la scène dans le lycée Tomobiki où nos héros enquêtent sur les phénomènes paranormaux, avec le bâti-



ment lui-même qui se détraque complètement. Oshii a joué sur les perspectives du décor des bâtiments. Que Lamu vole, c'est son pouvoir magique. Qu'elle puisse passer facilement à travers deux fenêtres en coin sans virage (ce qui sous-entend qu'elle passe de l'extérieur vers l'intérieur et ressort vers l'extérieur)... puis qu'elle fasse l'inverse ! Paradoxe de la perspective ! Et c'est confirmé deux secondes plus tard par deux de ses amis qui passent dans un coin alors que visuellement on croyait que c'était une arête extérieure. Le tout sans aucun changement de plan, de cam !! Physiquement c'est impossible ! Pourtant on le voit (magie du DA).

Ataru n'est pas en reste. Il se retrouve dans une sorte de salle mise en abyme où il court derrière lui-même. Un peu comme si dans Portal, vous projetiez sur deux mur opposés les portails et que vous ne cessiez de marcher droit devant vous. Notre héros malchanceux se voit à l'infini, ce qui est encore plus troublant ! Mendô grimpe des escaliers infinis, alors que le bâtiment n'a que trois étages (et durant le film, un 4ème a poussé). Oshii s'est également amusé à jouer sur certains codes cinématographiques de l'épouvante, comme le bâtiment désert et dans le noir avec uniquement la lueur des lampes torches, les couloirs interminables, les lampes qui s'allument brusquement, les échos et j'en passe !!! Le final inverse carrément des lois physiques. La gravité pour CERTAINES personnes dans le bâtiment se trouve au plafond (alors que le décor semble normal), mais arrivés à une fenêtre, ils voient au-dessus d'eux la cours du lycée où Shinobu et Sakura attendent... et tombent !



Selon toute interprétation logique, ce qui arrive n'est pas possible ! Même dans la physique ! Voilà pourquoi ce film méritait d'être abordé dans ce numéro. Bien que sa base ne soit pas la mise en abîme, il y en a plusieurs représentations, plus particulièrement la notion de vertige. Aussi bien visuelle que psychique, elle y est terriblement présente !

### Inception avant l'heure.

Ce qui m'a toujours amusé, ce sont les ignorants qui prétendent qu'*Inception* est révolutionnaire en ayant inséré des rêves dans des rêves. Le principe n'est pas nouveau, et d'ailleurs Oshii l'a utilisé vers la fin de ce film sous forme d'itération. On peut y voir plusieurs interprétations. Par exemple : Oshii a voulu montrer que le rêve du film "*s'emballe*". A moins que ce ne soit une métaphore

du sommeil lui-même. Car même si on ne s'en rend pas compte, on rêve plusieurs fois durant la même nuit et de choses bien différentes (les scientifiques estiment entre 5 à 6 fois par nuit).

Il faut aussi ajouter qu'Oshii va se servir de ce film comme entraînement pour trouver les futurs plans cam qui feront sa signature, tels que les gros plans sur les visages des héros. A cette phrase je suis sûr que tout le monde pense à *Ghost in the shell* du plan avec une lentille plus grosse qui déforme le visage. Eh bien, je vous répondrai: pas du tout ! Son premier essai n'est pas dans *Ghost* mais dans *Patlabor*. En tout cas pour *Beautiful Dreamer*, il fait des essais, comme par exemple dans la lente scène où Ataru et Mendo sont dans la ville vide durant la nuit... et se demandent d'où vient une musique...



On peut se demander où Oshii a pu puiser ses idées. Un aveu a été que durant le développement de la série Lamu, il était constamment dans le studio et ne sortait pratiquement jamais. Il en est arrivé à se demander si dehors en ville, les gens existaient encore... En tout cas si vous voulez en profiter, l'éditeur Kaze a depuis quelques années déjà produit un box dvd de très bonne qualité ! Bon packaging, énormément de documentation sur l'univers de Lamu ainsi que sur le film lui-même, pas mal de bonus très instructifs... Ils y ont mis le paquet et c'est tant mieux ! Retenez donc le fin mot de cet article : You need to go deeper dans vos réflexions ! ■



# Tomber dans le trou - Zelda

<http://www.youtube.com/watch?v=TJR8BdJvNYg>

## PWND !

Tous les joueurs de mon quartier et même d'ailleurs  
Et tout ce que les programmeurs ont fait de meilleur  
De la haute modélisation en cel-shading  
Doom-like avec un super framing  
**SONT LÀ !**

Oui tous les joueurs de mon quartier et même d'ailleurs  
Et tout ce que les programmeurs ont fait de meilleur  
Dès qu'on voulait perdre 4 heures et trente balles  
Au cybercafé, on envahissait la salle.

Y a là des nerds avec des tronches d'ahuriiiiiiiis  
Tu lances à peine la partie qu'elle est finiiiiie  
Attendent qu'on allume les bécanes d'un vrombissement  
Et que surgissent de l'ombre, armés jusqu'aux dents  
**ET C'EST LÀ :**

{Refrain}

Qu'ils sont tombés dans le trou  
**TOMBER DANS, TOMBER TOMBER**  
Tomber dans le trou...

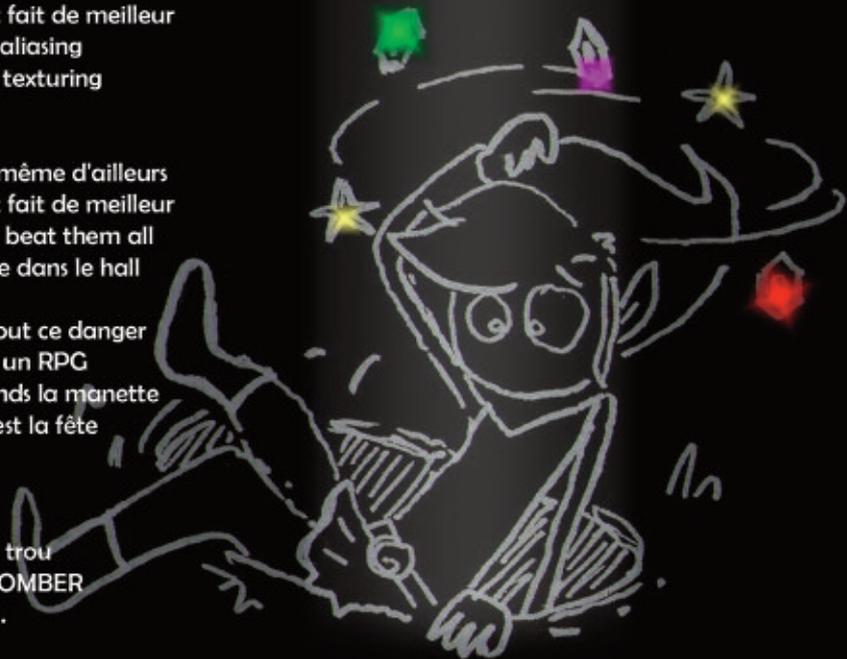
Tous les joueurs de mon quartier et même d'ailleurs  
Et tout ce que les programmeurs ont fait de meilleur  
Des sprites et des filtres anti-aliasing  
Système de particules, light et texturing  
**SONT LÀ !**

Tous les joueurs de mon quartier et même d'ailleurs  
Et tout ce que les programmeurs ont fait de meilleur  
Ça s'est alors fritté comme dans un beat them all  
D'ailleurs j'ai été projeté en arrière dans le hall

Du coup pour fuir tout ce tracas tout ce danger  
Je suis parti chez moi jouer à un RPG  
J'arrive dans ma chambre et je prends la manette  
J'allume la télé et je me dis c'est la fête  
**ET C'EST LÀ :**

{Refrain}

Que je suis tombé dans le trou  
**TOMBER DANS, TOMBER TOMBER**  
Tomber dans le trou...



Chanson originale : Tomber la chemise - Zebda



Quand je pense à ces kevin et leurs doigts boudinés,  
Et les mauvais joueurs autant qu'ils énervés  
Ne supportant paaaaa de perdre bêtement  
Gueulent sur vous jusqu'à l'épuisement  
**OH LA !**

On les entend qui beuglent «Putain vous faites chier !»  
Un caprice de noobs trop marrant à troller !  
La map de dust, c'est pas un monastère  
J'vais vous péter l'crâne, alors faites vos prières !

C'est ainsi chez nous mais différent ailleurs  
J'vous l'dis la courtoisie ce n'est vraiment qu'un leurre  
Une LAN n'est que railleries, des insultes voire piiiire  
Alors qu'à la base les jeux c'est pour se faire plaisir !  
**ALORS**

{Refrain}

On est tombés dans le trou !  
**TOUS DANS L'TROU ! TOMBER TOMBER**  
Tomber dans le trou...



# Dr CAC

*Rien à voir avec du combat vils joueurs de WoW !*

Vous n'aimez pas regarder la télé. Ne le niez pas, à moins d'être un fanboy de ce fleuron du PAF qu'est l'émission "Danse Avec les Stars" (aussi nommée "matons le boule de Shy'm"), vous avez une sainte horreur de la télé. Et vous avez en partie raison. En partie parce que voir des émissions blindées de cas soc', c'est drôle. Le plus rageant reste aussi le service public, qui par moments sombre dans la télé-réalité quand ce ne sont pas des séries pour hospices en manque de divertissement. Et là, Dr CAC arrive.

## I. Comme le gros CACA 40.

C'est en zappant mollement un dimanche soir que je tombe dessus. Pur hasard du dimanche, l'œil bovin et les pensées tournées vers la semaine de boulot. Des choses super joyeuses. Je tombe donc sur des images en noir et blanc, avec une voix off nasillarde qui



balance des trucs censés être drôles. Tout de suite je pense à la Classe Américaine feat. G. Abitbol, et me dis que dé-

cidément ça fait des émules et que c'est au tour de Mozinor d'inspirer le service public lui-même.



Et puis bon, c'est France 5 alors tout de suite le cliché "chaîne publique que personne, ou presque, ne regarde". Alors forcément ça ne fait pas envie. Le cheminement de la pensée dans mon cerveau ratatiné est simple : Simili Mozinor + France 5 = mouais bof je sais pas ce que c'est, mais je crache dessus quand même.

MAIS, quelque chose m'intrigue. Après avoir zappé je me suis dit qu'il fallait que je regarde un jour quand même. Et puis apparemment ça ne dure pas longtemps. Y a aussi ce "CAC" qui me renvoie inévitablement vers le CAC 40 (qui vient de la Compagnie des Agents de Change. Et là vous allez vous la péter à table), et donc ça m'intrigue. En ces temps de crise de fin du monde économique qui approche à grand pas, et alors



qu'on nous annonce plein de plans de rigueur dans nos chers bas fondements, l'initiative a de quoi susciter la curiosité, si ce n'est un vague "wat ?"

Deuxième visionnage, c'est le déclic : de la vulgarisation économique. Voilà, ni plus ni moins. C'est Pas Sorcier entre en bourse, dispose d'actions en noir et blanc, en jouant le jeu de l'esprit Canal. Et ça marche.

## II. Enfin de la télé qui rend moins con.

Sans être détenteur de la science infuse, Dr CAC réussit, en un minimum de temps, à expliquer des notions d'économie, voire de macroéconomie élémentaire,

mêlées à des questions d'actualité. 4 minutes, du lulz pour parler de choses sérieuses, mais compréhensibles par tous, même par Jacques Chirac désormais (désolé).

La formule en plus est super simple : chaque sujet est abordé avec un angle absurde, le plus souvent avec des situations factices. Les images, datant de 40 voire 50 ans, sont empruntées à des spots, voire des films américains. Tout est retravaillé sur les voix pour mieux faire passer la pilule. Et au lieu de sortir le tractopelle pour nous jeter de l'humour bien gras, l'émission connaît ses limites, et ne tombe pas dans le piège du "ohohoh trop drôle, mais ça parlait de quoi déjà ?". Le sujet n'est jamais perdu

de vue, et on s'instruit tout en rigolant. Et pourtant quand on sait que ce sont Soren Prévost (fils de Daniel) et Philippe Lelièvre qui sont derrière ce concept, y avait de quoi faire une petite moue.

Mais, service public oblige, ils étaient obligés d'avoir une street credibility, en s'entourant de spécialistes en économie (ni crâne chauve, ni odeur de naphthaline).

## III. C'est assez clair ?

À la fin de ce premier visionnage, je fus soufflé. Déjà parce qu'étant une bille en économie, et ne pigeant que dalle à ce qui se dit en général, j'ai très bien accroché au format court + sujet simple. La technique du doublage débile fonctionne à merveille et n'en fait jamais trop. Bien évidemment pour des étudiants en éco ou des gens bossant dans l'économie, ça ne va rien apporter de nouveau, ou alors ils vont pester contre tant de raccourcis. Mais après tout c'est de la vulgarisation. C'est donc destiné autant aux brainless de l'économie qu'aux joueurs de Call Of Duty sur consoles.

Dr CAC passe tous les jours en tout début de soirée (vers 20h), pour un sujet de 4 minutes. Mais si vous avez autre chose à foutre, comme aller voir Justin Bieber dans le prochain Iron Man, vous pouvez toujours vous rattraper les dimanches soir avec un maxi format de 26 minutes regroupant tous les sujets de la semaine + des extra bonus ultra inédits trop rares. ■

Draxx



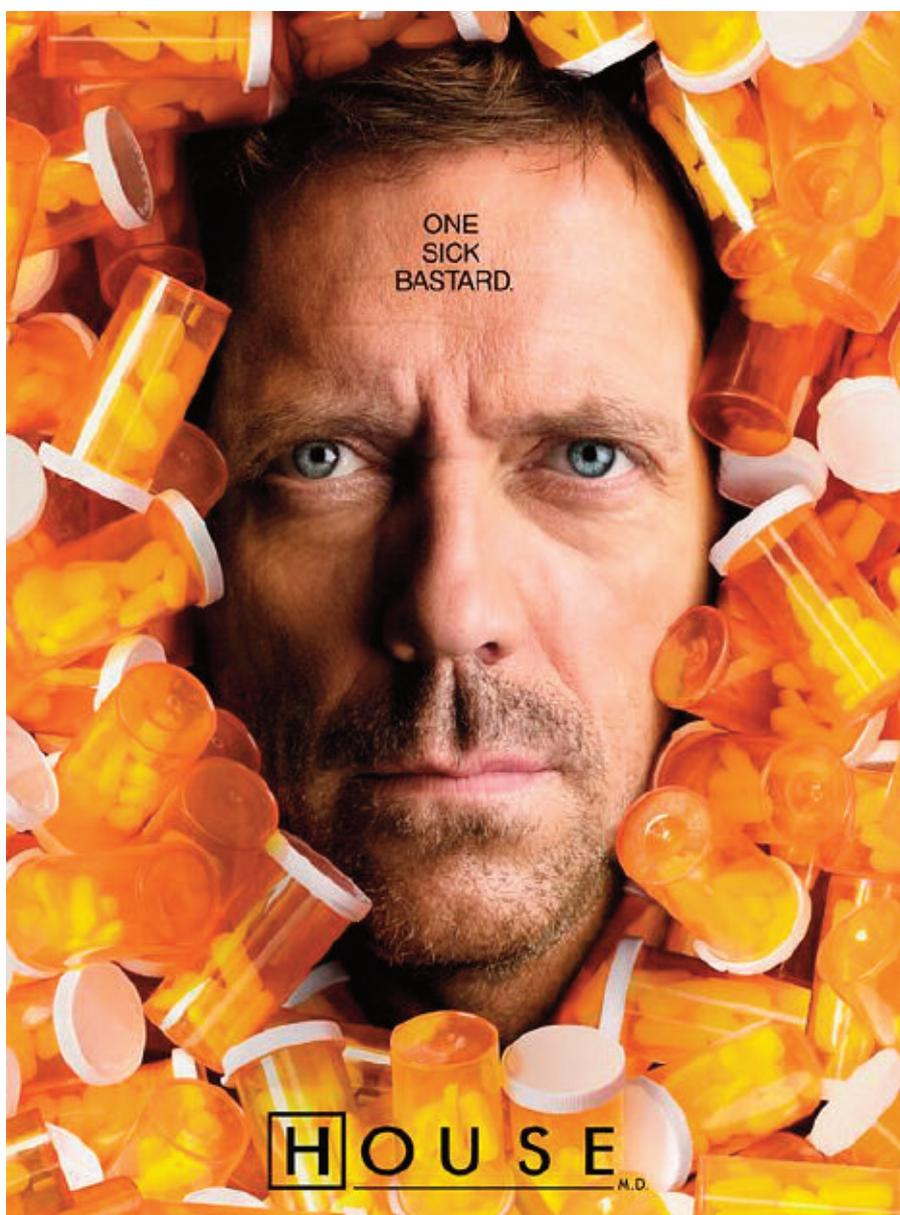


# Dr House

*Le scénariotron*

Alors petit galopin, comme ça tu rêves de devenir scénariste ? Si oui, permets-moi de te poser une question : c'est quoi ton problème espèce de taré ?? T'es maso, le fouet clouté ne te fait plus aucun effet et pour prendre ton pied c'est ça ou te rouler nu contre un mur en crépis ? Si ce n'est pas ça, je ne comprends pas ! Franchement, être scénariste c'est vraiment un boulot ingrat, c'est balancer ses meilleures idées pour que des acteurs qui n'en ~~brulent~~ masturbent pas une puissent se les accaparer pour devenir des stars et se taper des biatch dans leur loge plaquée en or massif pendant que toi, sale anonyme, tu te tapes des lignes et des lignes de texte dans ta cave plaquée moisissure !

C'est ça que tu veux ? Tu te détestes tant que ça ? Parce qu'à ce compte-là je peux insulter la moralité de ta maman en Yougoslave, ça sera plus rapide et presque aussi douloureux ! Bon, je vois à ton regard plein d'intelligence bovine que malgré mes conseils avisés avec ein tournéfis cruciforme ja tu es décidé. C'est ton choix et je le respecte mais, par pitié, dans ce cas deviens au moins scénariste de la série Dr House. Pourquoi ? Mais parce que cette série est calibrée à la minute près pour que chaque épisode se ressemble histoire de ne pas trop bouleverser les téléspectateurs qui sont des êtres sensibles. En plus, vu que je suis un type formidable, je t'ai préparé un scriptotron complet que tu n'as plus qu'à compléter pour faire ton propre épisode, comme ça tu pourras réaliser ton rêve tout en restant digne et propre. Merci 42 !



**Mééééééiiiiic**

La toute première scène est toujours pleine de gens sortis de nulle part parmi lesquels se cache une personne atteinte

de choléra bubonique que le spectateur doit s'amuser à découvrir, oui, un peu comme dans l'album "Où est Charlie et le monde merveilleux des maladies orphelines". Vu que, depuis le temps, les

télespectateurs connaissent le truc, le but est bien sûr de les feinter avec, pourquoi pas, des fausses alertes comme Roberto qui vomit du sang en gros plan alors que le vrai malade est en fait Jean-Tchang au second plan en train de se choper une infection cutanée du cancer de la thyroïde. L'important, de toute façon, est de balancer à l'écran des symptômes aussi improbables que dégueulasses qui tiennent plus de la malédiction vaudou que de la grippe. On ne fait pas du grand spectacle avec un peu de morve et de la toux alors faut faire claquer du combo gagnant bien gerbant comme du furoncle du front, du vomi sanguinolent des yeux ou de la tétraplégie de l'anus ! Pour t'aider tu peux utiliser cet algorithme :

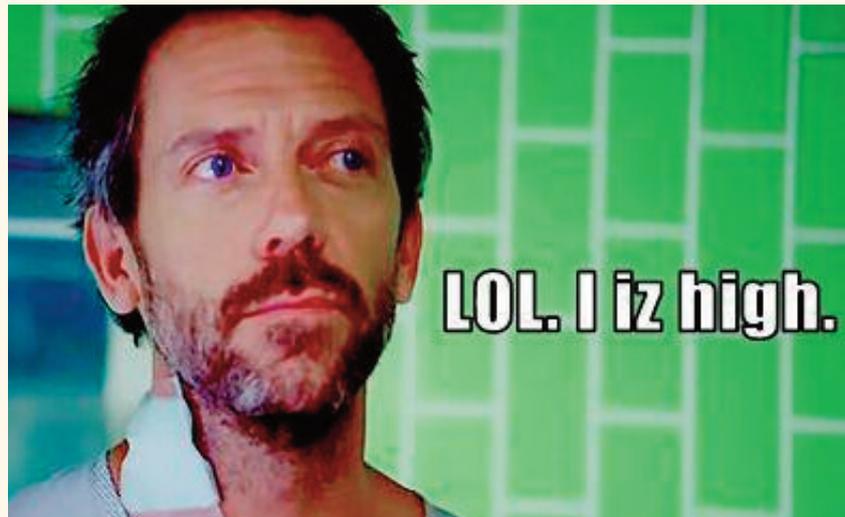
■ **Symptômes dégueux** = X + Y

■ **X** = Vomi sanguinolent / Furoncle purulent / Pus dégoulinant / Bave mousseuse / Tétraplégie

■ **Y** = De l'anus / Des narines / Des testicules / Du foie / De la rate / Des dents / De la langue

Parfois, certains symptômes comme un coma sont malheureusement peu spectaculaires, dans ce cas il faut la jouer FPS avec les spectateurs qui voient les choses comme le malade, c'est-à-dire rien, et ajouter par dessus tout ça une

## LES MALADIES/BLESSURES DE HÉROS



A Hollywood, tout le monde n'est pas égal face aux afflictions. Si par chance vous êtes le héros, toutes les maladies et autres blessures que vous attrapez, même les plus graves, vous les chopez en version sexy. Un coup à la tête ? Et hop, une jolie arcade sourcilière pétée de beau gosse au lieu d'une truffe éclatée en sang nettement moins classe ! Un handicap physique ? Bim, une sympathique patte folle qui oblige à marcher avec une canne de pimp parce que c'est la classe, de toute façon la tétraplégie n'est pas cool.

Seule exception à cette règle, les téléfilms larmoyants de l'après-midi pleins de mère courage et de petits cancéreux, là, c'est obligatoire, il faut de la calvitie avec votre sida de la peste bubonique.

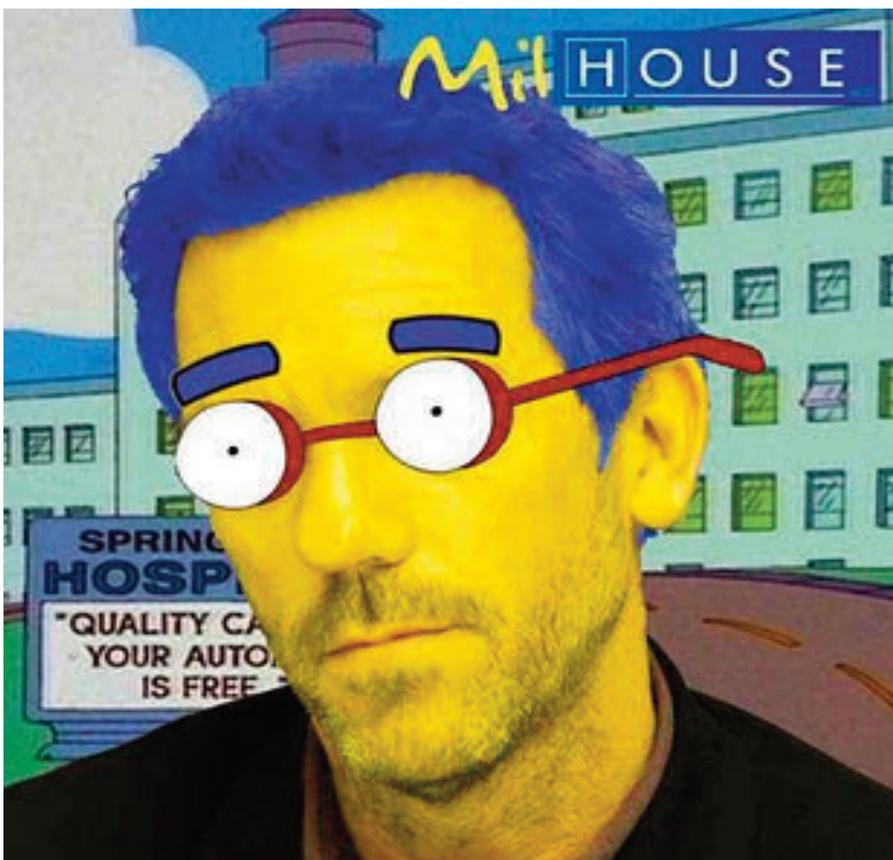
animation 3D inutile de l'intérieur du corps façon "il était une fois la vie" mais version chiante car sans vaisseaux spatiaux et vieux barbu à gros pif. Cette animation montrera, par exemple, un

carambolage de globules rouges ou un cœur qui s'arrête des fois que les deux du fond qui sont un peu mongolo il faut l'avouer, n'auraient pas pigé que l'acteur qui couine "Omondieu mon cœur" en crispant sa main sur son torse avant de tomber dans les vapes n'est pas atteint d'une simple grippe de la mucoviscidose !

### Pimp my Doctor

Bon, les seconds rôles c'est fini, place à notre héros le Dr House que l'on retrouve en train d'insulter n'importe quelle minorité qui lui passe sous la main. N'aie pas peur de dépasser les bornes, de toute façon depuis le début de la série, toutes les minorités existantes à part peut-être les Lapons unijambistes et les Indiens d'Américky Martins en ont pris pour leur grade alors bon, si tout le monde est insulté ce n'est plus tout à fait de la discrimination n'est-ce pas ? Et puis bon, il a le droit, il est handicapé, il a une patte folle sexy (**voir encart** : Les maladies/blessures de héros).

Une fois cette introduction faite, le Dr Cody et ses nichons abordent notre héros pour lui dire de s'occuper du cas d'un patient qui souffre d'une étrange



maladie, il s'agit, quel fabuleux hasard, du patient présenté en intro. Dr House, qui est un grand rebelz dans l'âme, refuse et en profite pour faire une remarque sexiste. Dr Cody, en tant que directrice de l'hôpital se laisse bien entendu rouler dessus sans rien dire, après tout, elle sait que Dr House est indispensable. C'est vrai quoi, il soigne à tout péter une dizaine de personnes issues de toutes les couches sociales par an (aka : cela inclut aussi de sales pauvres), le tout en enfreignant systématiquement la loi et en squattant le matériel de pointe de l'hôpital qui coûte l'équivalent du PIB de tous les pays du Tiers-Monde réunis pour y parvenir, alors franchement, je ne vois pas ce qu'elle pourrait bien lui reprocher !

Bref, de toute façon, aucun argument d'autorité ne fonctionne, même les plus sensés. Pour qu'House accepte le cas, il faut juste que le patient fasse un truc chelou et apparemment extrêmement mystérieux si on y pige quelque chose en charabia technique de médecin. Cela donne généralement une scène dans ce goût-là :

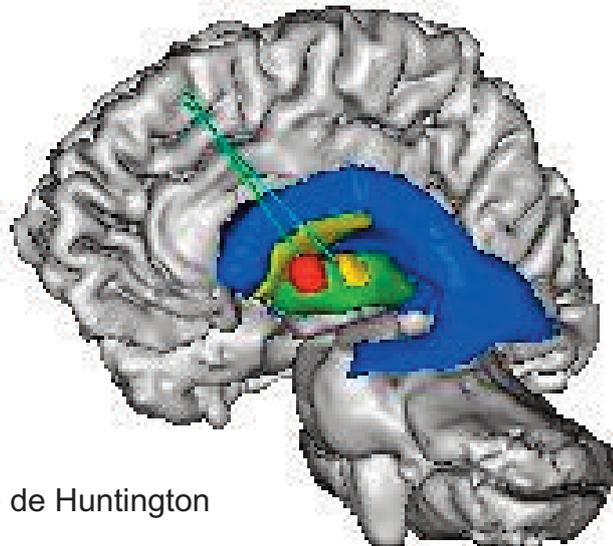
■ **Cody & Boobs** : House, j'ai un cas pour vous, un homme s'est mis soudainement à vomir du sang par ses poils de narine !

■ **Dr House** : Pfuu, naze, c'est sûrement une narinotite aiguë qui fait la chorée de Huntington ou de Kamel Ouali, allez plutôt me faire un sandwich.

■ **Cody & Boobs** : Ah mais ce n'est pas tout, avant ça il a eu des spasmes !

■ **Dr House** : \*regard mystérieux face caméra\* Des spasmes ?! Avec une nari-

## LEARN THE DIFFERENCE



Chorée de Huntington



Chorée de Kamel Ouali

It could save your life !

notite aiguë c'est impossible ! Je le prends et vous je vous prendrai plus tard sur le bureau \*part en boitant avec classe\*

**Premier diagnostic**

House et son équipe, qui n'ont toujours pas vu le patient, font alors leur premier

diagnostic en utilisant plein de jargon technique de médecin même quand ça sert à rien, juste pour avoir l'air intelligent. Par exemple au lieu de dire "il a chopé la grippe" ils disent "il a contracté un Myxovirus influenzae A", quand quelqu'un va canner au lieu de dire "omagad le type va clamser" ils choisissent "son pronostic vital est engagé" ou bien, à la place de "visage", ils préfèrent généralement "partie têtale". Oui, ça paraît compliqué mais bon, c'est un coup à prendre.

Bien sûr, comme c'est chiant pour les profanes et que, de toute façon, House a déjà répondu à tout même si personne ne le croit jamais (**voir encart** : House a toujours raison), c'est à nouveau l'occasion de montrer la profondeur de ce personnage en le faisant insulter/humilier ses subordonnés et en les poussant à s'engueuler entre eux. Pour le choix des insultes c'est facile, dans le casting tu as une femme, un noir, un australien bôgoss et si tu écris pour les dernières saisons tu as même droit à un petit moche juif pour des combos imparables. Je sens que pour se renouveler, lors des prochaines saisons ils ne vont pas tarder à nous



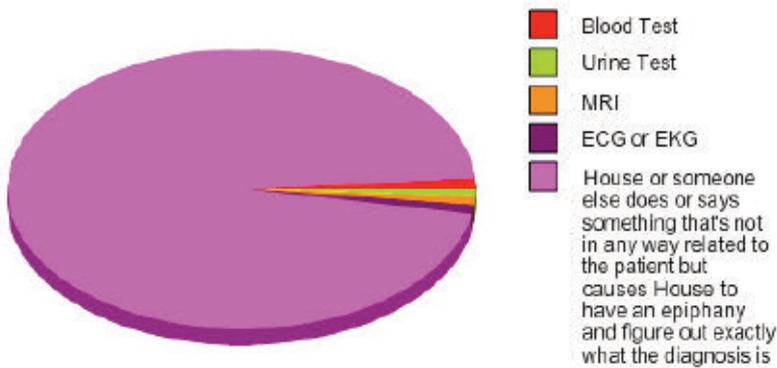
Gordon Freeman

TotallyLooksLike.com

House M.D.

## HOUSE A TOUJOURS RAISON

## Chances of Gregory House, M.D. diagnosing a patient



Bon, c'est quoi leur problème aux assistants d'House exactement ? Ça va quand même faire pas moins de 178 épisodes qu'ils le voient avoir raison 99.99% des cas mais, malgré tout, ils arrivent encore à s'étonner de ce qu'il fait et s'acharnent à ne pas le croire ??

Punaise, mais au bout d'un moment si j'étais eux et que je voyais House se mettre à jeter des excréments d'âne sur un patient ou le balancer du troisième étage dans une poubelle, ça m'en toucherait une sans faire bouger l'autre. Je me contenterais de hausser les épaules en marmonnant "problème résolu" et j'irais faire une pause à la machine à café, heureux de n'avoir servi à rien !!

Alors, soit ils souffrent tous d'une forme rare d'amnésie, soit la série est une sorte de best-of des seuls cas résolus par House et ils passent sous silence les 2500 victimes que ses pratiques dangereuses ont fait ? Punaise, si c'est ça, j'ai hâte de voir la saison "director's cut".

pondre un médecin borgne unijambiste nazi communiste du Québec.

■ **Dr House** : Bon, on a un mec qui a une narinite aiguë et des spasmes. Des idées ! Oui Amistad ?

■ **Médecin black** : Ça doit être une auto-immune qui a perdu ses clés ou son permis !

■ **Médecin femme** : N'importe quoi, et pourquoi pas une infection de la glotte pendant qu'on y est ! Non, à mon avis il a un cancer de la cornée qui s'est propagé à la partie nasale de son visage.

■ **Dr House** : Idée intéressante, tu l'as eue pendant que tu me préparais des sandwiches ou quand tu faisais la vaisselle ?? Ça ne peut pas être un cancer, je te rappelle qu'il a des spasmes \*entoure frénétiquement au marqueur le mot spasmes sur son tableau blanc\*.

Oui, monsieur nez crochu a un truc à dire ?

■ **Médecin juif moche** : Je pense qu'il s'agit tout bêtement d'une allergie au Nutella. En cas d'overdose de noisette, les poils des narines se mettent à saigner, c'est connu.

■ **Dr House** : Pfuuu, visiblement il n'y a pas que tes ancêtres qui sont morts à Auschwitz, ta cervelle a dû y prendre elle aussi sa douche ! Bon, sortez-vous les doigts, je connais la réponse mais je préfère avoir des faire-valoir idiots autour de moi pour sublimer mon intelligence !

■ **Médecin Black** : Je penche pour le sida des oreilles, il faut lui faire un traitement au sulfure d'hydrogène passivé.

■ **Médecin Femme** : Mais non, c'est forcément la peste bubonique du palais, je propose une ponction lombaire du front !

■ **Dr House** : Ça roule, faites donc ça, de toute façon c'est connu, notre premier diagnostic est toujours totalement faux vu qu'il reste 30mn d'épisode alors on risque pas grand-chose à faire des opérations intrusives potentiellement mortelles sur notre patient pour passer le temps.

Et c'est ce qu'ils font durant les cinq minutes suivantes. Certains des sbires d'House font également ami ami avec les patients histoire de donner un prétexte pour écouter leur vie larmoyante et générer ainsi une intrigue secondaire. House démolira bien sûr leur jolie petite histoire dès qu'il en aura l'occasion juste parce qu'être un connard cynique ça veut dire avoir une personnalité profonde selon les critères hollywoodiens. Bien sûr, les patients ne leur racontent pas tout, parce que s'ils leur avouaient dès le début de l'épisode qu'il sont allergiques à la fiente de poney ou qu'ils se font régulièrement des rails de pépitos, leurs médecins trouveraient ce qui cloche chez eux et ils seraient soignés dans la minute.

Zut, avec tout ça la première page de publicité va arriver, vite vite, il nous faut un symptôme dégueulasse ou très visuel



comme vomir du sang par des orifices improbables ou un changement de couleur de la peau. Ajoute-moi un son de bip bip affolés de je ne sais quelle machine auquel le patient est branché juste pour montrer que l'heure est grave, oui, même quand son rythme cardiaque n'a rien à voir à l'affaire ! Ouf ! Juste à temps, les spectateurs sont obligés de revenir voir la suite après leur pause pipi.

\*PUB\*

## 2nd diagnostic

Finalement, même si le patient était en train de vomir ses organes internes avant la pub, sa vie n'était pas vraiment en danger dois-je te rappeler qu'il reste plus de la moitié de l'épisode, suis un peu. House reconvoque alors son équipe.

■ **Dr House** : Bon, vous vous êtes plantés ! Je sais, quel choc, c'est systématiquement le cas du premier diagnostic depuis le début de cette série alors j'en suis tombé de ma chaise. Du coup, aux grands maux les grands remèdes, Barry White, tu vas aller dans la maison de notre patient pour fouiller ses affaires voir si tu trouves un indice.

■ **Médecin Black** : Pourquoi moi ?

■ **Dr House** : Mais parce que tu es noir et comme tous les noirs vivent dans les ghettos tu as des prédispositions pour le vol ! Mayrde quoi, suis un peu, c'est un running gag de la série.

■ **Médecin Femme** : Euh, on pourrait pas simplement demander les clés à



notre patient ? Nan parce que bon, je sais pas, peut-être qu'il voudra bien étant donné que sa vie est en danger.

■ **Dr House** : N'importe quoi, et on fait quoi s'il refuse ? On cambriole sa maison ? Non, cambrioler sa maison c'est plus prudent.

Sur place, l'équipe de House découvre un indice minuscule qui ne semble pas important mais qui servira plus tard à résoudre l'ensemble du cas.

A noter que cette partie peut varier légèrement si tu te sens foufou, l'idée est juste de conserver le principe simple de faire faire des actes délictueux totalement stupides et dangereux à des médecins comme par exemple acheter de la drogue, brûler un orphelinat, etc. Com-

ment ça il faut de bonnes raisons ? Mais fais un effort d'imagination, l'achat de drogue c'est pour voir si le mélange crack/héroïne n'est pas mauvais pour la santé de leur patient et brûler un orphelinat c'est, euh, pour soigner le cancer !

Parfois, selon les épisodes s'il reste un peu de temps avant la prochaine pub, House va embêter son meilleur pote dont personne ne pige pourquoi il reste son pote à part par masochisme.

De retour à l'hôpital, nouvelle réunion avec House. A nouveau, chacun propose ses idées sans grande conviction sous un feu nourri d'insultes. De toute façon personne n'y croit, il reste encore une page de pub. Et d'ailleurs, en parlant de pub, hop, le patient recrache sa rate purulente sur des infirmières qui passaient par là ou convulse de l'anus \*bip bip bip bip\*

\*PUB\*

## Troisième diagnostic

Coddy et ses seins sont en colère, elle veut des résultats, la fin de l'épisode est proche quoi merde. Dr House s'en fout, il fait l'amour au système. Il convoque à nouveau son équipe.

■ **Dr House** : Bon les gros, il ne nous reste plus que 10 minutes avant le générique alors ça devient sérieux. Récapitulons, notre type est entré ici avec des saignements de poils de narines et des spasmes. On a essayé de lui faire ingurgiter des produits chimiques au pif pour patienter et maintenant il a un glaucome





des doigts et deux furoncles sous-utés. Des idées la grognasse ? Oui, j'en ai marre d'être subtil !

■ **Médecin Femme** : Euh, alors, si je ne me plante pas, les deux pubs réglementaires sont passées donc là on est dans la dernière ligne droite, celle où on sort l'artillerie lourde et les traitements les plus invasifs et dangereux pour le patient ?

■ **Médecin Juif Moche** : Ne me dis pas qu'après 7 saisons tu te sens obligée de demander ? Moi je propose une ablation partielle du cerveau, après tout, si on lui enlève la partie du cerveau qui gère la morve il n'aura plus jamais de saignement des narines.

■ **Dr House** : Pas mal Rabbi Jacob, mais pas assez dangereux. Eh, mais qui a laissé entrer une petite racaille dans mon bureau ! Police ! Au voleur ! Ah non, oui, c'est vrai, qu'y a-t-il 50 cents ?

■ **Médecin Black** : Je sais, on le décapite, on met sa tête dans un broyeur à viande, on tamise pour enlever les maladies et on la lui regreffe !!

■ **Dr House** : Toâ y en a pas être si bête bwana !

Bien sûr, comme l'opération est ultra dangereuse, House doit obtenir l'accord de Cody.

■ **Cody & Boobs** : C'est hors de question, c'est trop dangereux.

■ **Dr House** : Oui mais si je ne le fais pas il meurt espèce de traînée !

■ **Cody & Boobs** : Bon d'accord, mais juste pour cette fois.

Le feu vert en poche, les sbires d'House effectuent l'opération qui, et c'est systématique, ne résout absolument rien. En revanche, miracle du scénario complaisant, un tout petit élément intrigant est découvert même si personne ne peut dire à quoi cela va bien les avancer.

Dix minutes avant la fin, c'est le grand moment de la séquence émotion à coup de bande sonore triste pour bien montrer que l'heure est grave et que cette fois c'est sans espoir, snif snif ! Tout le monde y croit, après tout, ce n'est que le 120ème patient qui, à 3 minutes de la fin de l'épisode est au bord de la mort, cette fois c'est sûr, même House ne trouvera pas, resnif resnif.

House d'ailleurs, attend dans son bureau, généralement en regardant dans le vide, en jouant avec une balle contre le mur ou bien en insultant un de ses collègues/Cody/son meilleur pote. Soudain, il a une révélation qui peut provenir de n'importe quoi : un mot dans une conversation, un objet sur sa table, l'opération du saint esprit du scénariste fignant ! Il se lève alors d'un bond et clopine aussi vite que possible jusque dans la chambre du patient. Là, il fait un truc dangereux ou totalement barjo comme décapiter le malade ou lui faire une piquouze d'acide dans les yeux histoire que tout le monde autour le regarde avec du "MER IL ET FOU" dans le regard ! Parce que oui, malgré tout ce temps passé avec House, son entourage n'a pas encore pigé qu'il a toujours raison borday ! !

Suite à quelques minutes de suspense de folie, juste le temps pour tout le monde de beugler que oui, quand même, de l'acide dans les yeux c'est pas très très gentil, le patient se relève, guéri ! Tout le monde est ébahi, non pas parce que le traitement n'a mis que deux minutes à faire effet, mais parce que tout espoir semblait perdu ! Là, notre bon docteur se retourne en se la pétant grave et explique qu'en fait, le patient avait menti depuis le début, comme ça, juste parce que c'est fun de presque mourir mais qu'heureusement, grâce à l'effort conjoint du micro indice à deux balles retrouvé par effraction chez lui ainsi que le micro indice retrouvé suite à l'opération ultra dangereuse qu'il a subie, il est parvenu à découvrir la vérité !! Le tout est bien entendu expliqué en voix-off sur une nouvelle animation 3D en version "il était une fois la vie triste".

■ **Dr House** : En fait il n'a pas de narinite ! Le spasme était un piège, je l'ai deviné quand vous avez ramené de sa baraque son intégrale des dessins animés Pokémon qu'il cachait à sa famille ! Il était tout simplement épileptique et a maté l'épisode maudit ! J'ai compris la dernière pièce du puzzle quand on a retrouvé dans la chair broyée de sa tête un petit caillou. En fait ses canaux lacrymaux étaient bouchés et au lieu de pleurer du sang par les yeux il a pleuré du sang par la narine. Pour régler ça je lui ai tout simplement brûlé les yeux à l'acide comme ça il sera aveugle mais vivant ! Alors Guy Montagné, heureux ?? Combien j'ai de doigts ?? Mouhahahaha, qu'il est bon d'être méchant, méchant mais profond \*regard profond\*.

L'épisode touche à sa fin, Dr House insulte quelques minorités selon ce qui est présent dans la pièce puis il boite vers son prochain cas de Furoncle de l'anus et autres Glaucome des gencives !

\*FIN\*

### Conclusion

Voilà, maintenant tu copies-colles tout ça, tu intervertis trois maladies, deux symptômes et tu saupoudres le tout de quelques insultes racistes voire homophobes pour varier. Tada, tu as ton épisode rien qu'à toi, bravo champion ! ■

CerberusXt







# Comment ne pas faire une mise en abîme

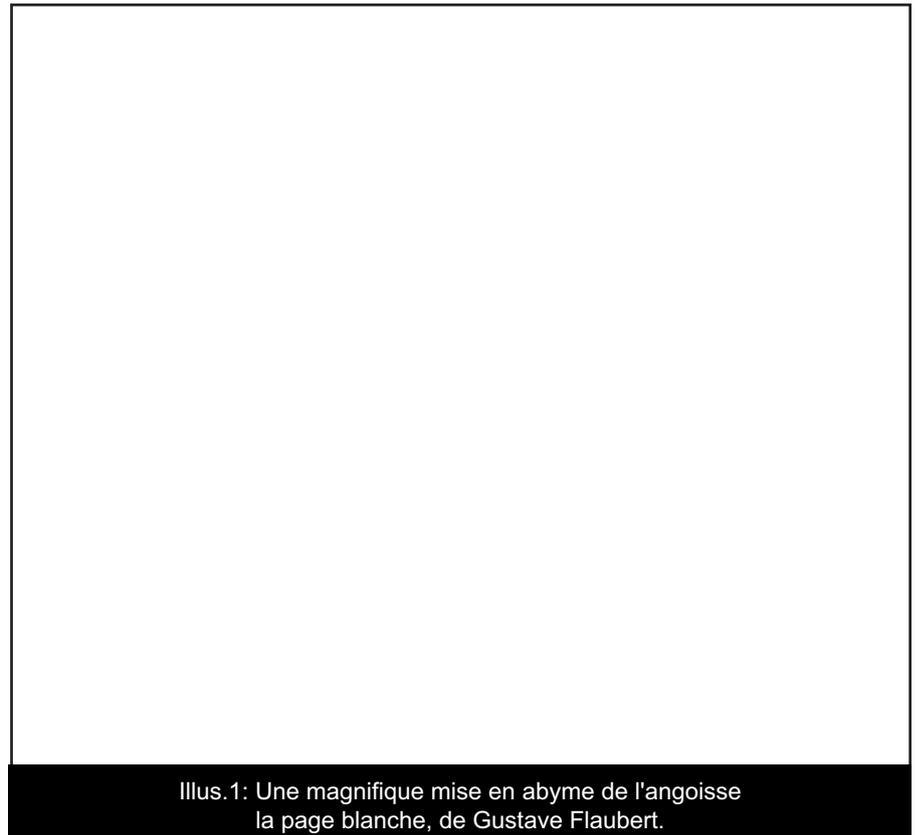
*Répétez après moi !*

Comme je ne suis pas la lumière la plus brillante du journal (faut dire que je suis à côté de Bébéalien, donc ça aide pas), il m'a fallu demander de l'aide afin de me montrer à la hauteur. Sinon, je retourne aux oubliettes et je ne sais pas pourquoi mais les rats ne m'aiment pas ! Mais comme dans tout panier de crabes qui se respecte, quand j'ai demandé de l'aide à la rédac' je n'ai reçu que des insultes. Je me suis donc tourné alors vers la seule vraie valeur en ce monde : la Famille !! Durant un des déjeuners dominicaux, je suis allé voir ma petite cousine (qui elle, en a plus dans la caboche) et je lui ai dit : *"Hé, Bécassine ! Je cale pour écrire un article sur la mise en abyme, pour mon mag' de crétins! T'aurais pas une idée, et passe-moi le plat d'asperges !"* Ce à quoi elle me répond : *"C'est toi l'asperge... La mise en ab', je crois que j'ai vu ça au bac : "obscur clarté" et tout l'bordel là, passe-moi les huîtres."*

Et c'est ainsi qu'on a décidé de faire un article en commun sur les ~~oxymores~~ la mise en abyme... Mais franchement, je n'ai toujours pas compris !

## Après nous être servis deux Ver-mouth-Coca...

On se lance ma cousine et moi dans le difficile travail de trouver des exemples de mises en abyme. Mais ça part mal, on



Illus.1: Une magnifique mise en abyme de l'angoisse la page blanche, de Gustave Flaubert.

se balance deux trois vanes : *"c'est dingue que tu aimes à ce point les cornichons, vu que tu en es un gros !"* ; *"C'est fou que t'aimes pas la brandade, vu que tu es une sacrée morue !!"*. A ce moment là, on doute déjà : est-ce que ce sont des mises en abyme? Serais-je la mise en abyme d'un cornichon ?? Serait-elle la mise en abyme d'une morue ?? Faudrait vérifier auprès de Mme Larousse, mais

elle est trop occupée à souffler des pisenlits à question pour un champion. On continue alors tous les deux à gamberger.

## Deux Picon-bières plus tard...

La cousine s'allume une clope au menthol (urk !) *"Et un croque-mort qui se mettrait lui-même en bière, ce ne serait*

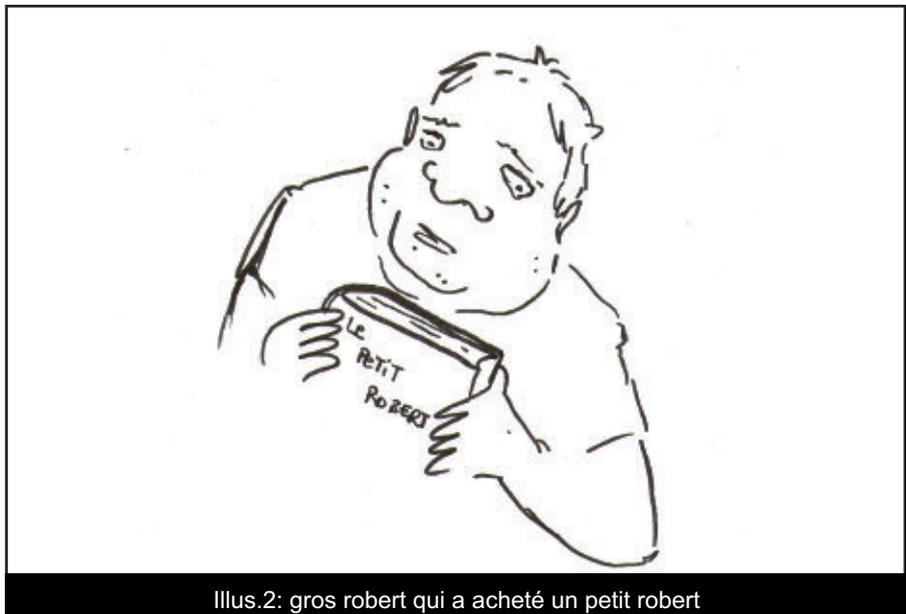
pas une mise en abyme ça ?" ; "Nope, c'est plutôt un comble. Arrête de lire 'jeune et jolie', déjà t'es QUE jeune. Ça te ralentit les connexions synaptiques." ; "Ouais et toi tu t'es pris tellement de râteaux que tu peux ouvrir un Jardiland ! Tiens, en voilà un de comble ! J'ai déjà bouffé des ©carambars, tu sais !".

Évidemment, la tension monte d'un cran, car après tout, confondre les deux est facile. Je commence à me demander ce qu'est une putain de mise en ab#%\$e. C'est à ce moment là qu'elle me balance "Et tu connais le comble du geek ? Être privé de sortie !". Tabernacle, je l'avais pas vu venir !

### On se calme les nerfs avec de la Suze...

La petite cousine, dans un élan de courage : "Bon, cousin bobby, c'est pas que ça fait trois plombes qu'on planche sur ton papelard, mais contrairement à toi, moi j'ai une vie. Je dois rejoindre les copines au centre co' ! Y a des bêtes de réduc' chez Pimkie, donc on va abréger."

Franchement elle est maligne ! Me faire traiter de geek passe encore, mais de no-life ça ne passe jamais. Réagissant au 3/4 de tour (le temps de finir mon verre) je contre-attaque vivement : "chuis pô un no-life, j'te dis ! J'en ai une vie sociale ! Je joue à wow ET à Eve online j'te fais r'marquer ! Et c'est sur un chan IRC que j'ai connu ma... Euuuh, mais attends, pourquoi je parle de ça ? La mise en abyme selon Saint-Wikipédia, c'est à l'intérieur d'une œuvre, lorsque par exemple un cinéaste réalise un film qui parle d'un cinéaste qui réalise un film, un



Illus.2: gros robert qui a acheté un petit robert

auteur de bd qui dessine un dessinateur de bédés qui dessine des bédés, un..."

Me coupant net, la cousine propose (enfin) une question intéressante. Du moins j'avais l'impression, mais je n'étais pas concentré car je nous versais un p'tit trou normand en attendant les glaces rhum-raisin avec la gaufrette. "Et un écrivain, face à l'angoisse de la page blanche, s'il veut faire une mise en abyme en écrivant sur son angoisse de la page blanche, ça donne quoi ?" ; "Euuuh... J't'en sers un autre ?" ; "Ah les mecs, j'vous jure ! Bon je vais te faire un dessin."

### On sort le Pastis

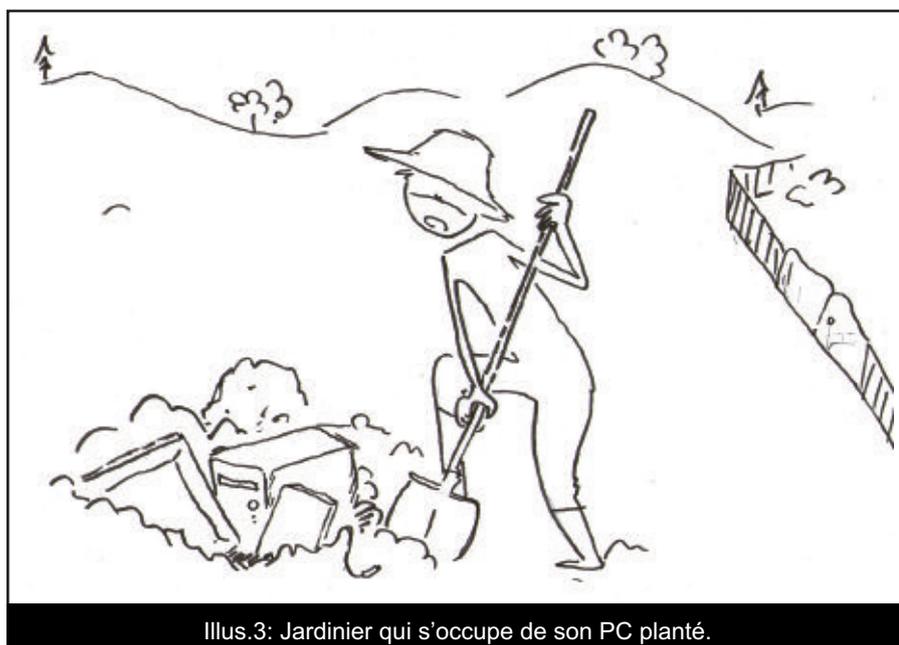
Pendant que je vais chercher l'eau, la cousine s'énerve : "Bon on se grouille ? Y a une session de dédicace avec monsieur Bescherelle à 17h ! J'veux pas la

manquer moi." ; "Peuh, il n'y a que les grammar nazis qui vont à ce genre de truc. T'es quand même au-dessus de ça non ?" ; "Hé, je fais ce que je veux ! Tu n'as même pas un rob... Hey, j'ai une idée de mise en abyme ! Attends je te la dessine"

Là, il fallait admettre qu'il y avait de l'idée. Du moins une piste sérieuse. Pour fêter cela, je nous ai préparé quelques bloody mary. Et tout geek que je suis, je propose alors : "Que ferait un jardiner quand son PC plante ?" Ce à quoi la p'tite cousine me répond en dessinant un autre... euuh, machin ?

Là franchement on jubilait. Mais nous sommes vite retombés sur terre, car nous ne trouvions plus d'idée concrète. Pour nous remonter le moral, la cousine nous a fait deux afrococo punch, et j'avoue n'avoir jamais goûté à ce cocktail. Mais bon il faut se rendre à l'évidence, on n'y arrive pas. Ronds comme des barriques, toujours sans définition correcte, et vautrés sur la table. Je me relève, le regard vitreux et je baragouine la révélation qui vient de me tomber sur la truffe : "Et si, hein ? Parce que non, c'est vrai en plus... En fait, hein, ça n'existe PAS ! Tout ça c'est une machination. C'est une illusion de la matrice !!1 Comme l'existence de Jenrathy à la rédac'." ; "Bobcat, espèce de viande saoule ! La voilà notre mise en abîme !! On écrit un article sur le fait d'écrire un article !!"

La conclusion de tout ceci ? Vous l'avez lu. Eh bien, la voilà et sous forme de mise en abyme encore : La conclusion. ■



Illus.3: Jardinier qui s'occupe de son PC planté.

Bobcat & Zola



# Les fractales

Yo Dawg, I heard you like geometry !

Un jour que ma mère me forçait à manger ses saloperies de légumes, j'ai regardé mon assiette d'un air post-traumatique, et là, je me suis aperçu que mon chou-fleur était constitué de mini choux-fleurs, eux-mêmes constitués de mini-mini choux-fleurs, etc. L'aspect de cet objet pas bon restait le même, quelle que soit l'échelle à laquelle on le regardait. Là je me suis dit que la nature était bien cruelle. Qu'un tel objet puisse être visuellement aussi intrigant et en même temps super dégueu à bouffer, where was my god now ? J'ai alors décidé de me venger du monde qui m'entourait, et je suis devenu rédacteur à 42.

## C'est quoi une fractale ?

**Définition destinée aux humains :**  
Une fractale est un objet qui contient des répliques (pas forcément exactes, mais au moins un petit peu) de lui-même, à une échelle différente. Les répliques contenant encore des répliques, etc.

**Définition destinée aux matheux :**  
Une fractale est un objet dont la dimension de Hausdorff est strictement supérieure à sa dimension topologique. Ça veut dire quoi ? J'en sais rien, j'ai piqué la phrase dans Wikipédia. Mais je vais quand même essayer de vous donner un exemple.

## Pendant ce temps, en Angleterre...

John Pudding (nom choisi au hasard afin de préserver l'anonymat), décide de mesurer la surface et le périmètre de son île natale. Il en fait le tour, et en détermine une forme approximative, avec des points de repère. Pour la surface, pas de



soucis. Il peut facilement en estimer une valeur minimale et une maximale. Avec plus de points de repère, il est plus précis, et l'intervalle d'incertitude se resserre.

Mais pour le périmètre, c'est une autre

paire de rosbifs. Plus il a de points, plus le chemin délimitant l'Angleterre fait des détours, et plus le périmètre augmente. Il ne parvient pas à en déterminer une valeur maximale !

John Pudding parvient tout de même à

ses fins, parce qu'on est dans le monde réel, et qu'avec une échelle de distance suffisamment microscopique, plus aucun détour n'est possible. Mais si on était dans le monde fabuleux des mathématiques, ça ne s'arrêterait jamais. L'Angleterre aurait une surface impossible à calculer de manière exacte, mais au moins ce serait une valeur finie, car on pourrait la situer entre un maximum et un minimum. Par contre, son périmètre serait infini.

Voilà, c'est une explication très sommaire de l'astuce entre dimension de Hausdorff et dimension topographique. Dans le monde fabuleux des mathématiques, la côte de l'Angleterre est une fractale. Et celle des autres pays ? Aussi. Mais c'est souvent l'Angleterre qu'on cite, c'est la plus représentative, car sa côte est très découpée.

### Pendant ce temps, dans la nature...

Le monde bucolique et champêtre où nous vivons est toute plein d'exemple d'objets fractals (oui, c'est comme ça qu'on dit, bande de chacaux). On a déjà vu le chou-fleur et l'Angleterre. En voici d'autres, en vrac :

■ **Les arbres.** Une branche d'arbre est constituée de plusieurs petites branches d'arbres.

■ **Les ondes radios.** En considérant une plage de fréquence réduite, une onde radio est une jolie sinusoïde bien foutue, comme on en voit dans les oscilloscopes. Mais si on zoome (ce qui revient à considérer une autre plage de fréquence), on s'aperçoit que le trait de cette sinusoïde est en réalité constitué d'une succession

de petites sinusoïdes. Et si on zoome encore, ces petites sinusoïdes ne sont pas des traits, mais des petites-petites sinusoïdes. C'est grâce à cette imbrication que l'on peut faire circuler, sur un même "support" (l'atmosphère terrestre), plusieurs ondes, de fréquences différentes. Ce qui vous permet de recevoir en même temps la téléloche, le téléphone portable, le wi-fi du voisin, et le bordel sonore qu'il fout en se tapant la concierge.

■ **Les cristaux de neige et les nuages,** ni les arcs-en-ciel ni les licornes, mais les cornes de licorne, presque.

■ **Le labyrinthe de mon "jeu moisi de Tonton Réchèr".** Il n'y a que 2 niveaux de labyrinthe. Mais imaginez qu'en zoomant, on trouve un troisième niveau, inscrit dans le deuxième. Et ainsi de suite jusqu'à l'infini. Ça ferait une frac-

tale. Tiens au fait, le chemin de la solution du labyrinthe a une certaine longueur pour le premier niveau. Pour le deuxième, c'en est une autre, plus grande. Et ainsi de suite, jusqu'à une longueur infinie. Exactement comme la côte de l'Angleterre dans les mathématiques.

### La putain de fractale de Mandelbrot !

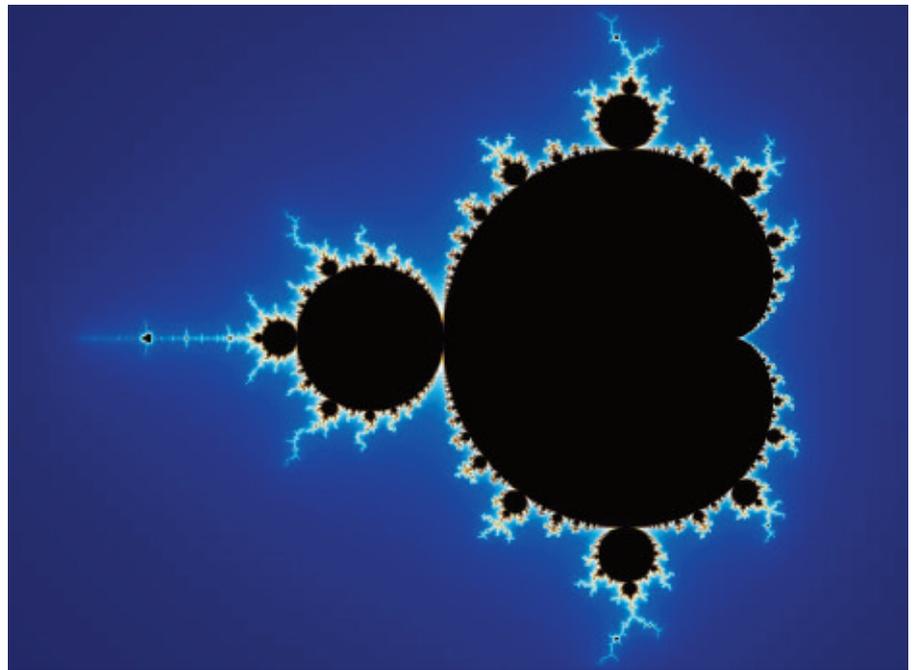
Monsieur Mandelbrot a trouvé un algorithme assez simple, pour construire une image fractale super rigolote. (cf. l'espace de tas de ronds noir entouré de bleu).

Comme j'aime bien faire fondre le cerveau des gens, je vais vous expliquer tout ça. Attention, faut connaître les nombres complexes. Pour faire long : Wikipedia is your friend. Pour faire court : **voir encadré.**

Mettons que votre image soit constituée de 2700 pixels en largeur, et 2400 en hauteur. Vous pouvez prendre d'autres valeurs, mais l'idéal est de garder la même proportion largeur/hauteur, sinon ce sera tout déformé.

Faites un petit changement d'échelle, afin de considérer que les coordonnées de vos pixels vont de -2.1 à +0.6 pour les x, et de -1.2 à +1.2 pour les y. Pour chaque pixel (x, y) de votre image, considérez le nombre complexe  $c = x + iy$ .

Si le module de c est supérieur à 2, le pixel a une couleur bleu foncé. On peut



passer au pixel suivant. Sinon :

Calculez un autre nombre complexe :  $z_1 = c^2 + c$ .

Si le module de  $z_1$  est supérieur à 2, le pixel a une couleur bleu foncé un peu plus claire. On peut passer au pixel suivant. Sinon :

Calculez encore un autre nombre complexe :  $z_2 = z_1^2 + c = (c^2 + c)^2 + c$

Etc... A chaque fois, le nouveau  $z$  est calculé à partir de l'ancien  $z$ , en faisant  $z^2 + c$ . Dès que le module dépasse 2, on peut s'arrêter. La couleur du pixel est déterminée par le nombre de  $z$  calculé. Plus le pixel est blanc, plus il a fallu avancer dans les  $z$ .

Pour certaines coordonnées, le module de  $z$  ne dépassera jamais 2, même en allant jusqu'à l'infini. Dans ce cas, le pixel est noir.

Ça marche évidemment avec d'autres couleurs. L'avantage du dégradé bleu -> blanc est qu'il ne fait pas trop saigner des yeux.

**Ouais, et alors ?**

Je ne saurais pas expliquer comment, mais cet algorithme fabrique une fractale. Lorsqu'on zoome sur l'un des bords de la partie noire, on trouvera d'autres dessins, qui ressembleront plus ou moins au dessin de base. Et si on zoome encore, il y en aura encore d'autres, etc. On peut construire des images zoomées à l'infini. Pour cela, il suffit d'utiliser d'autres coordonnées, comprises entre celles de départ, mais avec une précision plus grande.

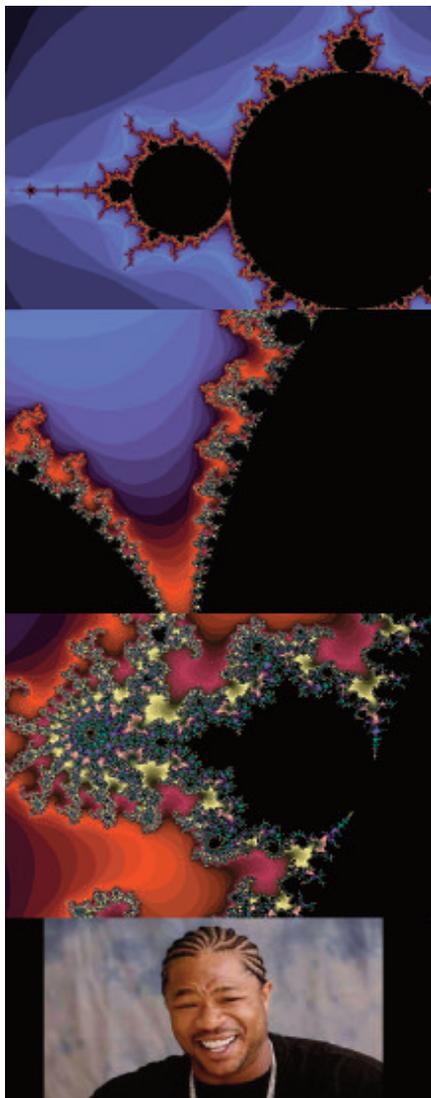
**Y a un peu plus, je vous le mets ?**

Le logiciel (libre) Xaos permet de calculer toutes sortes de fractales. Ainsi, il permet de créer des "memes à zoom" infinis. (Voir image).

Il y a d'autres fractales construites selon le même type d'algo que Mandelbrot. Si ça vous intéresse, cherchez les fractales "Julia".

Et pour finir, un peu de python obfusqué. <http://preshing.com/20110926/high-resolution-mandelbrot-in-obfuscated-python> ■

Rèchèr



**LES NOMBRES COMPLEXES**

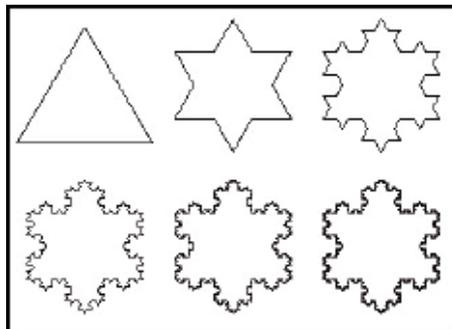
Un nombre complexe, noté  $z$ , peut s'écrire sous la forme  $x + iy$ .  $x$  et  $y$  étant deux nombres normaux (genre -5 ou 0 ou 1.696969).  $i$  étant un truc bizarre qu'on sait pas vraiment ce que c'est, mais on décide que  $i^2 = -1$ . Pourquoi ? Juste comme ça, pour se marrer. Le nombre complexe  $z$  correspond à un point dans un plan, de coordonnées  $(x, y)$ .

On peut additionner deux nombres complexes,  $z$  et  $z'$ . Ça va donner un autre nombre complexe :  $x + x' + iy + iy'$ , correspondant à un point de coordonnées  $(x+x', y+y')$ . On peut mettre un nombre complexe au carré. Ça donne les coordonnées  $(x^2-y^2, 2xy)$ .

Le module d'un nombre complexe représente la distance entre le point correspondant, et le point  $(0, 0)$ . Le module vaut racine de  $(x^2+y^2)$ .

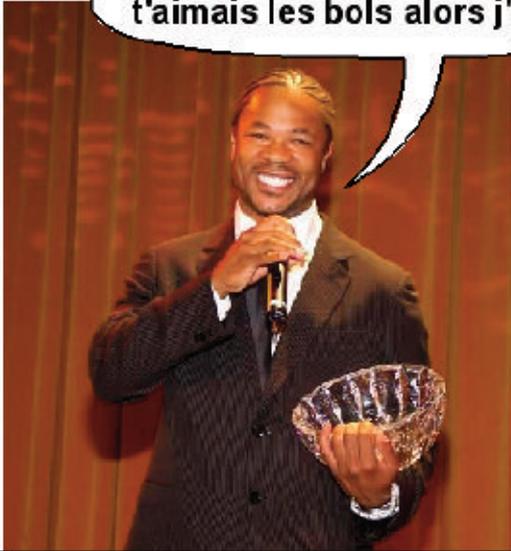
L'argument d'un nombre complexe représente l'angle, mais tout le monde s'en fout.

Et concrètement, à quoi ça sert tout ce bordel ? A la même chose que les maths, c'est à dire à tout, mais en fait, à rien.





Yo dawg, on m'a dit que t'aimais les bols alors j'ai ...



Mais... Mais je suis un ovule ! Dans un ovaire !



Yo dawg, on m'a dit que t'aimais xzibit, alors j'ai mis des xzibit dans mes ovaires ...



La mère de xzibit

Yow. Et moi j'ai mis les xzibit de xzibit dans mes couilles.



Le grand-père de xzibit

Mais... Que vois-je ?

Ca alors ! Je suis dans un roman-photo super-débile !



OMG ! Un roman-photo super-débile de roman-photo super-débile !!



Allons bon. Tout ceci serait donc dans un disque dur ?



Presque. En fait c'est dans une pensée de disque dur. Mais encore ?



**Vous êtes en train de lire le magazine 42,  
 et vous venez de penser à vous-même  
 en train de lire le magazine 42.**

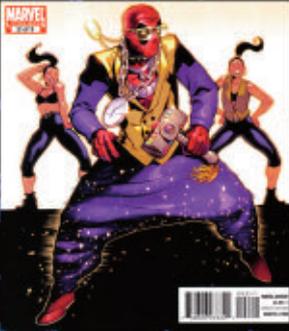
**Vous avez déclenché un processus récursif incontrôlable,  
 qui finira par provoquer une division par zéro,  
 et détruira l'univers existant.**

**Bien joué, espèce d'imbrication de crétin.**

**Réchèr**

# Les Redacteurs

<http://www.youtube.com/watch?v=hULI3W7fsBk>



Ce mois ci, Polo a.. euh bah... ouais, nan, rien en fait.

WE NEED TO GO DEEPER...

FOLLOW ME

Krokenstein a perdu son dictionnaire de synonymes.



Bien qu'étant débordé, obi resté original.



Bebealien a du mal avec les scouts.



Récher s'est un peu "abîmé"



Libby à une terrasse de café.



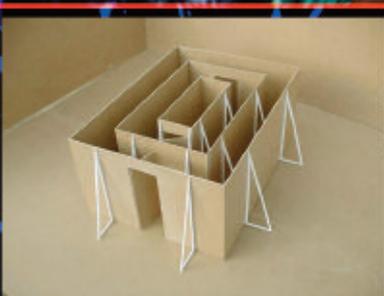
Et pendant ce temps, sur le PC de Draxx ...



CerberusXt en mode camouflage !



Parfois Kalayel s'énerve un peu en corrigeant



Mppprrrrrffffchier tente de construire sa maison



Il faut savoir rester dans le sujet même en plein soleil, hein Bobcat ?



Zedig et Gumli n'ont pas toujours les mêmes points de vues artistiques