

42

Convertissez-les tous™



La charité m'sieurs dames !



0101010101



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 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 !!1

STUDIO 42





EDITO

Créer une religion ce n'est pas facile, la concurrence est rude et toutes les bonnes idées sont déjà prises. Un dieu zombie ? Nan, les catho ont Djézus ! Un obèse ? Pfuut, Bouddhisme gros ! Un plat de nouilles bolo ? Tututut, les Pastafaristes sont déjà dans la place ! Du vomi intergalactique ? Ah ah, bien essayé tocarn mais Hector Protozoaire Lovecraft t'as pas attendu ! Du coup, pour éviter des problèmes de droits d'auteur et de plagiat et uniquement pour ça, j'ai bâti une religion sur moi-même personnellement intitulée le CerberusXisme. Pour assurer le succès de ma religion, j'exploite bien entendu toutes les astuces qui ont fait leurs preuves :

■ **Le monothéisme** : Très tendance, et nettement plus pro qu'un panthéon Dallas comme nous ont pondus les grecs.

■ **La schizophrénie & l'hypocrisie** : "Contrat de travail – Article 12-2 : J'aime tous les rédacteurs, même Polo et Gumli qui sont pourtant incroyablement laids ou Mppppfffrchier et Draxx, à qui l'expression "gros mongoliens" ne rend pas justice. Vous êtes mes enfants spirituels et jamais je ne vous ferais de mal."

"Contrat de travail – Article 16-4 : Si les rédacteurs ne font pas leur travail, alors ma colère s'abattra sur eux et par sur eux je veux dire sur leur sale pif de feignasses avec mon poing divin !!1"

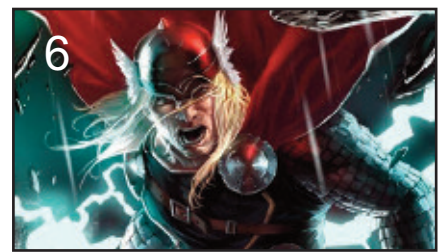
■ **Des cérémonies de ouf** : Presque tous les mois, les fidèles parmi les fidèles rédigent les saintes liturgies et les diffusent dans un webzine nommé 42 afin de répandre la bonne parole qui est franchement trop plus bonne que la plus bonne de tes copines.

D'ailleurs, la liturgie du mois porte sur la concurrence, soit les autres Dieux inférieurs, quelle coïncidence !! Peut-être qu'en plus, Inch'CerberusXt, il y aura des articles en rapport avec le thème !

CerberusXt

Zi God Game

Les dieux n'existent pas que dans les interprétations littérales de contes de fées ou dans la tête des gens qui aiment faire tenir leur pantalon avec des ceintures d'explosifs (alors que des bretelles c'est tellement plus chic), ils sont partout, surtout où on n'en veut pas un peu comme les pauvres. Pour vous en convaincre, associez chaque dieu ci-dessous à la rubrique du magazine qui lui correspond le mieux, et PRIEZ §§



A JEUX VIDEO p12

B CINEMA p34

C TELE apô

D COMICS p38

E IRL p43

F PORTNAWAK p54

RÉPONSES : 1-F : Azathoth, le chaos nucléaire | **2-C** : Doctor Who, simili "dieu" éthique de l'espace temps | **3-E** : L.R. Hubbard, le dieu du bullshit scientologique | **4-A** : Kratos (le dieu des offres promotionnelles) | **5-B** : Morgan Freeman | **6-D** : Thor



Lé Niouzes

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

HITLER IS AMUSED



JEW-JITSU

They will win

Si je vous dis "une partie du globe qui casse les couilles de tout le monde ?"

Vous pensez immédiatement à "La Bande à Pissoude Gaza". Et vous avez raison. Depuis trop longtemps maintenant, les Kippas et les Keffiehs passent

leurs jours (et leurs nuits) à se taper sur la gueule et à se faire chier dans le froc tous les prophètes en mousse de l'Apocalypse. Pour récupérer un bout de terre pourlingue qui abrite leur fake Dieu, ils sont prêts à tout ces cons. Les deux pays sont à couteaux tirés, toujours prêts à dégligner l'autre qui a tort



Ce soir le chef Colonel David Moché vous propose son délice de pâtes effilées sur un lit d'herbe verte du pays, marinées au sang d'étranger mort. Cela sera accompagné d'une gelée de Houmous, assaisonnée au Kippour ainsi qu'à la Kronenbourg casher.

Tout le monde s'en...

Un fragment du satellite russe dont la mise en orbite a échoué vendredi 23 est retombé sur Terre et s'est écrasé sur le toit d'une maison située «rue des Cosmonautes» dans un village de Sibérie, ont indiqué ce samedi les autorités russes. Il ne pouvait pas mieux tomber MTLMSF

Dans le spin-off Atlantis de la série StarGate, Rodney Mc Kay dit que les ordinateurs Wraith sont plus simples à utiliser qu'un MS-DOS. MTLMSF.

La 3G+ est passée à 42 Mbit/s chez Orange MTLMSF

(parce que, c'est l'autre qui a tort, vous vous souvenez ?) et rivalisent d'ingéniosité (et de connerie) pour éradiquer les "autreslàbasdel'autrecôtéquionttort" et surtout, pour se protéger des sales immigrés d'Étrangie.

Dernièrement, Israël a lancé une superbe campagne publicitaire proposant aux jeunes ayant fini leur service militaire (3 ans quand même) de devenir... cuisinier.

L'idée génialement génialissime des Kippas Boyz est de "verrouiller" le secteur de l'alimentation et de l'agriculture avec des personnes ayant une formation militaire pour empêcher les immigrés d'occuper ces métiers qui leur sont généralement réservés. L'autre idée derrière tout ce cirque est de ne proposer "que" de la "gastronomie" israélienne aux Israéliens afin qu'ils ne perdent pas de vue "leur" culture et qu'ils résistent aux "invasions d'étrangers".

Des militaires cuistots pour "bloquer l'immigration", y'a que moi que ça gêne ou bien ?

Combien d'entre vous viennent de faire un point Godwin ? ■

Polo

"L'important dans le premier quart d'heure, c'est les 20 premières minutes" Jérémie Janot, footballeur intellectuel

I IS TEH NINJA

Tout le monde s'en...

Le sigle de la fédération mondiale de taekwondo est "WTF" MTLMSF

Le restaurant "L'aquarium" du 1er film Mission Impossible n'existe pas. Il a été créé de toutes pièces spécialement pour la cascade à la demande de Tom Cruise MTLMSF

HANNIBAL.RU

En Russie, on déconne pas. Avec plein de trucs, d'ailleurs. La religion, l'amour, le mariage, Vladimir Poutine et le sexe.

La police russe vient de faire une découverte plutôt étrange chez un de ses concitoyens. Un jeune homme de 21 ans a été arrêté et soupçonné d'être un "prédateur d'homosexuels". En effet, il s'inscrivait sur des sites de rencontre gays et cherchait des hommes discrets, avec peu ou pas de contacts et les invitait chez lui.

Sans même leur proposer une vodka de bienvenue, il les poignardait, les découpait et les mangeait...

Cette espèce d'Hannibal russe aurait fait plusieurs dizaines de victimes selon les autorités. Flippant. ■

Polo

Les ninjas (prononcez "Ninjasse", comme dans les films de Michael Dudikoff) ont toujours fasciné les hommes, quelle que soit leur tranche d'âge. Mystiques, puissants, discrets,

habiles, mortels ou, tout simplement, fucking awesome. Quand on est gros, on joue aux cowboys et aux Indiens, aux flics et aux voleurs ou aux ninjas.

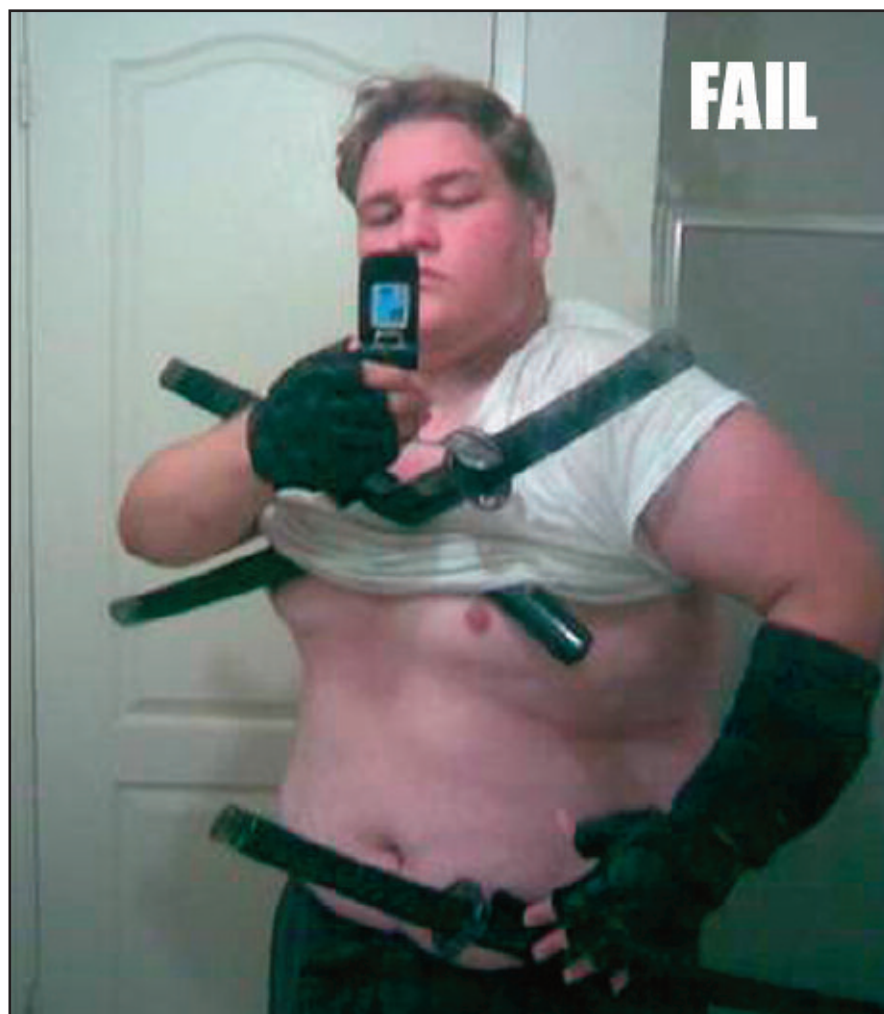
C'est ce qui est arrivé au jeune Dez Heal (de 1 : nom de merde, de 2 : il a bien fait d'avoir "Heal" dans son nom celui-là...) qui s'est confectionné un bel attirail de ninja pour épater la galerie. Il s'est même créé un Bō en bambou pour taper sur ses petits copains.

Le problème c'est que notre jeune ninja n'en est qu'au stade du Padawan et qu'en voulant utiliser son Bō comme une perche, il s'est très légèrement loupé. Légèrement, comme, par exemple, s'être auto-transpercé la gorge...

Coup de bol, il n'y eut rien de "grave" dans la mesure où le bambou a évité de sectionner des zones vitales. Notre Chuck Norris en herbe a donc pu être soigné et s'en sortira pépère, avec juste une bonne grosse honte.

Et tant pis pour le Darwin Award. ■

Polo



STAYING ALIVE,
STAYING ALIVE...

Un cri de victoire pour bon nombre d'Américains, qui ne peuvent se soigner décentement, parce qu'ils n'ont pas d'assurance ultra chère. Y a pas de sécu comme chez nous au pays des Hamburgers et des joueurs consoles. Du coup les gens font comme ils peuvent, ne tombent pas malades, errent comme des zombies dans les hosto pour se faire soigner, font la manche. Ou bien ils crèvent, tout simplement.

Mais un hôpital a décidé de lutter contre cette injustice, a décidé de jouer les Robin des Bois médicaux en proposant... une loterie médicale, avec un traitement à la clé.

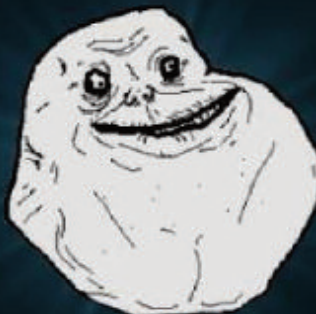
C'est mieux qu'Euromillions ! Mieux que la loterie dont le gagnant peut obtenir une fécondation in-vitro, ou un gosse artificiellement conçu. Il s'agit de gagner pour être en vie ! Triste société où l'on s'en remettrait à la Française des jeux pour avoir le droit d'avoir un nouveau foie. Remarque, y a un concept à creuser, vu l'engouement pour les bars/PMU chez nous. ■

Draxx



R.I.P HOLYWOOD

FORGOT TO SET PHONE ON VIBRATE



DIDN'T MATTER

Hollywood est en panne d'inspiration. C'est pas nouveau. Entre la Warner qui veut faire PLEIN de remakes partout, de presque tout son répertoire (il se chuchote qu'un remake de L'Arme Fatale est prévu), Georges

Lucas qui n'a pas fini d'enculer les fan-boys, en passant vous-savez-quels-films à la 3D, voilà maintenant que les scénaristes adaptent... une vidéo YouTube.

Mais avant de vous annoncer le drame, je vais attacher Polo et lui administrer un somnifère. Voilà, gentil.

Je peux le dire, ça y est : la vidéo du Epic Beard Guy va être adaptée au cinéma. Vous pouvez gueuler tout ce que vous voulez en WTF, Polo a beau se débattre pour aller casser la gueule aux USA, rien à faire : y a déjà un trailer. Ça s'appelle BAD ASS (yeah fucking CAPS LOCK), ça sort je ne sais pas quand, c'est avec Danny "je suis un mexicain à forte gueule" Trejo et Ron Perlman.

Si vous n'êtes pas assez shootés à internet (ou que vous le découvrez), cette vidéo montre un vieux barbu pas commode à qui un Afro-Américain vient chercher des noises. Le barbu défonce le type à main nu, genre grosse branlée, et se casse avec des "FUCK" qui volent. Voilà pour la petite histoire. Le film en lui-même ressemble à un gros Vigilante bien nanar avec des explosions, du fight, où Danny Trejo a la barbe de Ben Laden et tabasse des skinheads dans un bus. ■

Draxx

bruit d'ouverture de bouteille de champagne A la votre les gars, on l'a bien mérité ! Warner, Sony, Universal

COUCOU, TU VEUX VOIR MA PUB ?

Pierre Dukan. Moi qui pensais que ça se disait "duncan", je me sens carrément con. Par ailleurs, ça me fait penser à cette méthode de musculation, la méthode Lafay, qui vous montre comment devenir un culturiste avec 4 meubles et 2 chaises. J'ai pas trop compris comment fonctionne son régime, mais apparemment il s'agit plus de coaching que les recettes seules. Je ne connais pas trop et j'avoue m'en foutre un peu.

Seulement voilà, Monsieur Dukan fait beaucoup parler de lui. Visiblement, trente ans à trimer pour faire maigrir les gens ne rapportent pas assez, alors il décide de faire son attention whore à la télé et dans les médias. Fait d'arme aujourd'hui : inscrire la diminution du poids au baccalauréat. Oui, vous avez bien lu. Plus précisément, Dukan veut que les élèves "sensibilisés à la bonne nutrition", qui perdent du poids, et ont un bon IMC, gagnent des points au Bac.

Wokay. la méga connerie de l'année. Plus fort que certains politiques. Chapeau. Ah, et il a sorti un livre "Ma Lettre au Président de la république", mouarf.

Amis jeunes lecteurs, si vous voulez avoir votre bac, va falloir maigrir, et arrêter de manger des Chips devant Skyrim, OK ? Et OSEF les révisions, tu perds 35kgs et tu échappes aux rattrapages. Elle est pas belle la vie ? ■

Draxx

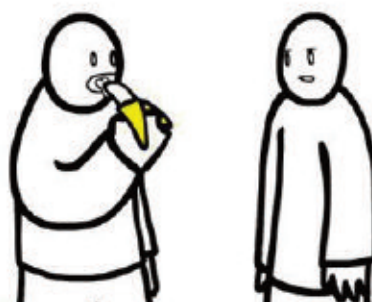


VA TE FAIRE ENCULER UBISOFT

EYE CONTACT:
DURING A JOB INTERVIEW ✓



WHILE EATING A BANANA ✗



Ubisoft prend les joueurs PC pour des cons. Ça vous le savez. Sinon, vous pouvez rejoindre la ligue anti-Ubi. Les joueurs PC sont considérés comme des pirates qui ne font que voler leurs "œuvres", télécharger comme des porcs et ruinent l'industrie vidéo-ludique. Alors Ubi se met en quatre pour bien faire chier les pirates (d'après eux). Seulement voilà, la réalité est tout autre : tout est fait pour que l'honnête personne prenne cher et voie son argent jeté par la fenêtre (et dans les poches d'Ubisoft). Pour preuve, ses 3 activations par jeu. 3 activations et basta, ensuite faut que tu raques pour un autre jeu.

Ce système ultra pénalisant pour le client prend un autre tournant, avec l'expérience de Guru3D et le jeu Anno 2070. Les testeurs veulent mettre à l'épreuve ce magnifique jeu de gestion, avec un banc de test comprenant plusieurs cartes graphiques. Seulement voilà, en changeant de carte graphique, PAF une activation en moins. Ils n'ont donc pas pu faire leur test. L'odieux DRM de Ubi Soft prend en compte l'architecture interne. C'EST CON HEIN?§ Mais le pire est à venir.

Ils ont contacté Ubi, afin de comprendre cette connerie, et d'avoir d'autres activations. Réponse d'Ubi :

"Ouais on sait tékaté on gère, z'avez qu'à envoyer un mail à telle adresse, et ils vont vous envoient des activations gratos et c'est rapide !"

Mmm, ça sent la fumisterie. Et ça ne trompe pas.

"Non mais non, on vous a mené en bateau. C'est 3 activations et basta, on peut rien faire. Kthxbye."

Applaudissement pour Ubisoft je vous prie. Merci.

Maintenant faisons le bilan : Ubisoft veut lutter contre le piratage en plaçant un DRM super chiant, imposant une connexion internet POUR TOUTE PARTIE EN LOCAL, et en limitant le nombre d'activation à 3. ET SI TU CHANGES DE CARTE GRAPHIQUE TU L'AS DANS LE CUL §§

Vous savez ce que c'est ? Du mépris. Du mépris pur et simple d'un éditeur qui crache à la figure de ses clients, dont il n'a RIEN À FOUTRE. Mais alors RIEN. En même temps, les joueurs PC sont des bouseux, et c'est pas eux qui leur amènent le plus de fric, mais bien les Just Dance et autres jeux musicaux sur consoles (25 millions écoulés dans le monde). ■

Draxx

QUAND ON EST CON...



On est con. Merci Brassens pour cette chanson, c'est bien cool. Si vous lisez ceci, vous avez dans doute décroché de ce trou à temps qu'est Skyrim. C'est bien, vous n'allez pas être poursuivi par un illuminé chrétien américain, parti en croisade contre ce jeu pervertissant tout sur son passage, selon lui.

Ce gros teubé a décidé de mettre en ligne une pétition à l'intention de Barack Obama himself, parce qu'il considère que les perversions en tous genres ruinent les valeurs sur lesquelles la magnifique nation Nord-Américaine a été bâtie. C'est pour ça qu'il demande (attention, c'est sa pétition pas la mienne):

- De promulguer une interdiction immédiate du jeu vidéo appelé "Skyrim" produit par Blizzard Entertainment ;
- De saisir et détruire tous les exemplaires déjà en main du public et d'effacer sa présence sur internet ;
- De poursuivre les joueurs de "Skyrim" autant que la loi le permet ;

■ De créer une base de données nationale des avatars de jeux vidéo et des pseudonymes afin que les adolescents puissent être mieux contrôlés.

Oui, maintenant c'est Blizzard qui produit Skyrim. Je doute que Bobby Kotick serait mécontent d'avoir cette franchise dans son tableau de chasse, mais bon. Un bien bel exemple de connerie humaine en somme. ■

Draxx

Tout le monde s'en...

Le nom Parabellum du Luger P08 vient du latin "Si vis Pacem, Para bellum", qui signifie: qui veut la paix prépare la guerre. MTLMSF

Le petit village d'Escanecrabe en Comminges porte un doux nom qui signifie Étouffe-chèvre, MTLMSF.

Le livre le plus volé en bibliothèque est le Guinness Book des Records. MTLMSF

DERP DERP F2P DERP DERP

En 2011 après J.C, le monde des MMO et des jeux en ligne est envahi par le modèle F2P (free to play). Tous les jeux ? Non. Quelques-uns résistent encore et toujours à l'envahisseur. Citons WoW (inutile d'en dire plus), RIFT et depuis peu The Old Republic, qui succombera au F2P je pense. Dans cette marmite des jeux en ligne, EA s'y est mis aussi avec Need For Speed World. J'imagine que c'est un Need For Speed à la sauce MMO, donc des serveurs, une map ouverte, des défis, des courses, micro-transactions etc.

Mais c'est sans compter cette rivalité légendaire entre EA et Activision dans la catégorie "j'encule les joueurs bien fort". Alors que Activision fanfaronne avec son CoD Elite (qui a permis à Activision d'engranger 1 milliard), EA veut jouer les gros bras. Mais avec un DLC de taille, à 100\$.

Ça vous la coupe hein ? Une voiture (premium et ultra bien selon les marqueurs) qui coûte 100\$. Pas de faute de frappe, ils étaient sobres, et n'ont pas fait de pari stupide. On appelle ça un test plutôt. On teste les joueurs s'ils sont capables de foutre 100\$ dans un truc virtuel de merde. On teste la présence d'abrutis congénitaux n'ayant rien d'autre à faire que de jouer à un F2P NFS au point de dépenser 100\$.

Et la bonne blague dans tout ça, c'est qu'à l'heure actuelle, période de Noël oblige, ce DLC est en réduction : 75\$. Trop bien l'affaire !

Moi qui pensais que Valve tenait la dragée haute avec ses hats... ■

Draxx



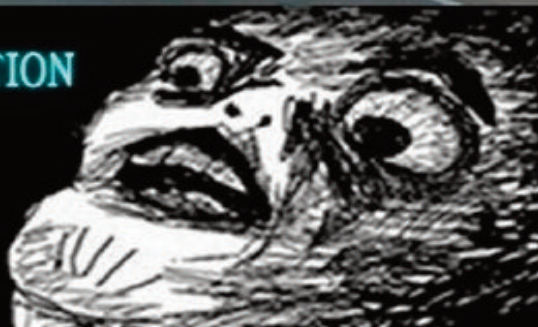
"En 1969 j'ai arrêté les femmes et l'alcool, ça a été les 20 minutes les plus dures de ma vie." George Best

YOU HAVE TO PRACTICE IF YOU WANNA BEAT ME !

Driving behind a semi carrying pipes...



FINAL DESTINATION



A lors là incroyable et pourtant vrai ! En Autriche vient de s'ouvrir la première école internationale du sexe !

Ne me regardez pas comme cela, je ne fais que relater l'info ! Ouverte fin décembre, cette université a pour but de vous améliorer pour atteindre la vraie jouissance. Mais ça va pas être de la tarte nom de nom ! Si cela porte le titre d'université, c'est pas pour rien. Il y a beaucoup de cours à suivre : histoire du sexe pour la partie purement théorique, anatomie, caresses, découverte des positions sexuelles. Sans compter qu'il y a des devoirs à la maison, ou dans les dortoirs mixtes !

Tout le monde s'en...

Un champignon brésilien transforme des fourmis en zombie en prenant le contrôle de leur cerveau pour qu'elles se dirigent vers le meilleur endroit pour disséminer leurs spores, puis elles meurent. MTLMSF

L'article 42 du Code civil a été abrogé en 1962. MTLMSF

Dans le dernier épisode de la saison 1 de The IT crowd Roy a un T-shirt 42. MTLMSF

C'est une ex-présentatrice d'émissions érotiques qui tente le pari, pensant que cela aura un énorme succès. Je vais vous surprendre mais moi ça me fait fuir. Déjà le côté exhibo-voyeuriste, et surtout je veux pas me faire crier dessus en allemand si je fais mal un exo ! Je suis pas maso. Et en plus faut payer cher !! 1 400€ par semestre et 250 euros par heure de cours intensif le week-end. Et pour couronner le tout, passer un exam pour savoir si oui ou non vous méritez le diplôme (qui a quelle valeur réelle franchement ?)

En fait, et là c'est très sérieux. J'ai peur aussi bien d'un point de vue moral que légal. L'université commence à partir de 16 ans, qui n'est pas l'âge adulte là-bas. Ajoutez à cela les pervers qui veulent se

rincer l'œil ou assouvir des fantasmes (voire pire : des pulsions). On fait comment si des problèmes arrivent ? Et si cela tombe sur des ados ? Sans compter que nous sommes maintenant à l'ère Internet et numérique, il suffit de pas grand chose pour balancer des photos compromettantes ou des vidéos sur le web, pouvant par la suite casser des carrières et broyer psychologiquement des personnes. Non là franchement, ça fait froid dans le dos... Sauf que voilà, tout est bidon.

Mais comme on dit à l'Église, plus c'est gros, plus ça passe. Il faut dire que la promotion était parfaite : site internet, vidéo de présentation sur youtube (visionnée près de 250.000 fois), formulaires d'inscription. Il ne manquait plus que les profs et les locaux. A travers ce moyen détourné, une association d'industriels autrichiens souhaitait alerter l'opinion publique sur le problème des retraites. Vous ne voyez pas le lien ? Non vraiment pas ? Quel est le crétin au fond qui a parlé de gérontophilie ??

Je vous explique : école de sexe -> fornicuer plus -> plus d'enfants -> moins à payer pour les pensions des vieux. C'était tiré par les cheveux, mais bon... L'essentiel est là : vous en avez entendu parler... Et vous y avez cru ? Pas vrai ?

Bobcat & Krokenstein



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

RAB' DE VACANCES

Il y a beaucoup de façons de décrire l'idée de "l'horreur". Une belle-mère, se lever le matin pour aller taffer, ses coéquipiers dans une partie de HoN, la prélogie Star Wars et... la fin des vacances.

De toutes les choses que je déteste au monde, la fin des vacances finit très bien placée dans la liste. D'ailleurs, quand il faut retourner au boulot, j'y pense mais, rien n'y fait, je finis ma gueule au bureau. Vie de merde.

Pourtant, certaines personnes n'hésitent pas à franchir le cap. Joan Barnett, elle, l'a franchi. Toutefois, elle a voulu éviter l'excuse "bidon" à base de "oh la la, je suis pas bien moi ce matin" "pffff j'ai mal à la tête" "je me coltine une de ces chiasses dis donc" etc. pour en trouver une autre, une plus... forte.

Cette brave mère de famille a prétexté... la mort d'une de ses filles pour pouvoir rester en vacances une semaine de plus, poussant même le vice en allant acheter un faux certificat de décès (!) sur le marché noir Costaricain. Évidemment, La Mère Modèle s'est fait griller, etc. Ceci dit, je ne peux que tirer mon chapeau devant l'ingéniosité et le jusqu'au-boutisme de cette mère de famille.

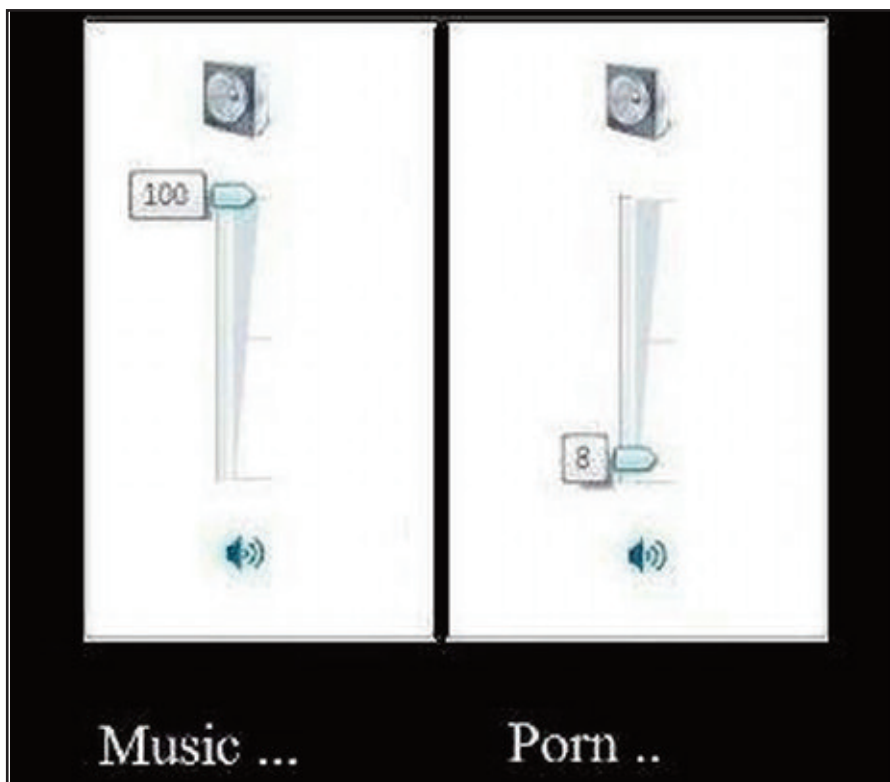
Prochaine étape, tuer sa fille pour avoir 2 semaines de rab' ? ■

Polo



Bonjour, ma fille vient de mourir,
 veuillez trouver ci-dessus, une photo de son cadavre

FACEBOOK C'EST LE MAAAAAAL (mais ça on le savait)



Ma croisade contre Facebook m'amuse. En réalité, il suffit d'attendre que les faits divers arrivent, tout cuit dans le bec. Pour preuve ? Un couple d'Amiens s'est disputé par Facebook interposé, alors qu'ils étaient dans le même appartement ! Juste dans deux pièces différentes !

Nos tourtereaux pas in love utilisaient le chat de facebook. Cela évitait donc d'étaler leur vie privée sur le réseau. Mais cela reste désolant sur le principe : se servir d'un médium pour se balancer les vacheries (et d'un point de vue moral c'est désespérant... sans compter la suite). Jean-Brendon, qui a 28 ans quand même, reproche à Tabatha-Gertrude d'avoir encore une relation amicale avec son ex. Bon, on a compris que

Jean-Brendon est un gros jaloux.

Le fin mot de l'histoire est tout aussi triste. Ça s'envenime, ça déborde sur les cyber-murs... Et finalement, ça en vient aux mains. Ils lâchent les ordi ! Tabatha-Gertrude prétend qu'elle s'est frappée contre le mur puis qu'elle a menacé de se jeter par la fenêtre si Jean-Brendon la quittait. Là, les flics constatent deux points de vue différents (sans blague ?) : Monsieur prétend avoir tenté de la reconforter, et au lieu de marmours, elle lui aurait broyé ses testiboolz.

Tabatha-Gertrude dit quant à elle qu'après avoir ramassé deux marrons, il aurait vociféré qu'il irait voir les filles de joie situées près du bois. Par esprit de revanche sans doute (et aussi pour lui bloquer ses ardeurs), elle aurait tenté de lui confisquer ses bourses. Légitime défense.

C'eût pas été plus simple de parler calmement dès le début sans passer par un support qui ne restitue pas toute la situation ? Car n'oublions pas que l'écran "protège" quelque part.

Quand je vous disais que Facebook c'est le maaaaal ? À moins que les protagonistes aient un grain, dans cette histoire ? ■

Bobcat

"La retraite après 10 films ? Mais Arthur machine chose, c'est pas un vrai film, ça compte pas" Luc Besson.

MINECRAFT

South Hemisphere Edition



Inclus le pack de skin des petits enfants du Tiers-Monde !

TROP D'EXCES AUX FETES DE FIN D'ANNEE ???

PRENEZ DES SUCRETTES A L'A **SPARTAAAA** ME !!!





Chrono Cross

Fuck this game

J'avais prévu ce mois-ci un article de 52 pages aussi hilarant que bien documenté sur la thématique du mois, mais entre-temps j'ai joué à Chrono Cross, et je me suis dit que cracher ma haine dans ce numéro sera un excellent exutoire aux 50 heures de ma vie gâchées dessus. Petits veinards !

En 1995 sortait sur SNES Chrono Trigger. Jamais sorti en Europe (du moins jusqu'à son remake sur DS en 2009), il fit très vite un carton et devint rapidement un jeu culte, et encore aujourd'hui il reste dans le cœur des joueurs comme l'un des meilleurs RPG japonais de tous les temps, mais bon, si vous lisez 42, j'imagine que je ne vous apprends rien de ce côté-là.

Face à ce succès, il était naturel que Square produise une suite, Chrono Cross, qui pointa son nez sur Playstation en 1999 (pour rappel, le jour de Lavos marquant le début de l'apocalypse a lieu en 1999. Coïncidence ? Je ne pense pas). Comme son prédécesseur, Chrono Cross n'a jamais vu le jour en Europe, et franchement, c'est tant mieux. Contrairement à Chrono Trigger, Chrono Cross a reçu un accueil nettement plus mitigé de la part des joueurs. L'une des raisons du désaveu d'une partie des fans de Chrono Trigger est à chercher dans le fait que cette suite s'éloigne très nettement du premier épisode, tant au point de vue du gameplay que du scénario, abandonnant au passage beaucoup des ingrédients qui avaient fait le succès de Chrono Trigger. L'autre raison est que ce jeu est un gros tas de merde.

La direction artistique

Avant tout, ne me faites pas dire ce que j'ai pas dit : tout n'est pas à jeter dans



Chrono Cross, loin de là. Je vais donc commencer par énumérer les bons points de ce jeu. Ainsi, les décors 2D sont vraiment de toute beauté. Extrêmement variés et colorés, c'est un véritable régal pour les yeux, et Chrono Cross est probablement l'un des RPG les plus beaux de la Playstation. Côté per-

sonnages en 3D, le résultat est plus qu'honorable pour de la PS1, et l'animation tient dans l'ensemble parfaitement la route, donc rien à dire, le résultat est solide. Niveau musique, on retrouve Yasunori Mitsuda, une valeur sûre qui avait déjà officié sur Chrono Trigger, donc sans surprise, c'est aussi globalement du très

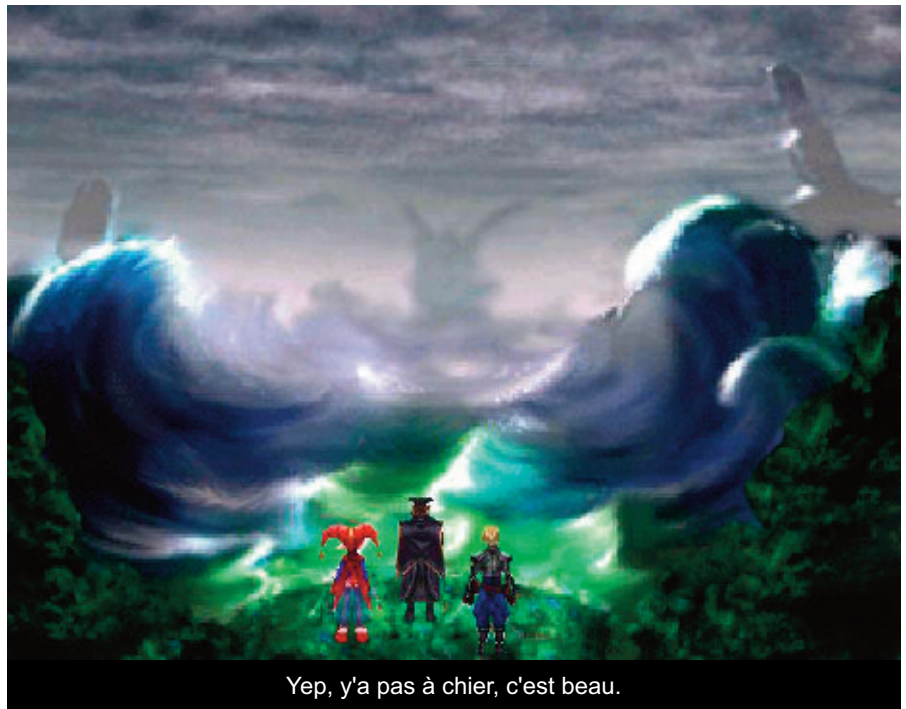
bon de ce côté-là. Bref, il faudrait vraiment être d'une parfaite mauvaise foi pour prétendre que Chrono Cross n'est pas une réussite artistiquement parlant.

Voilà, les bons côtés, ça c'est fait. Je vais maintenant pouvoir passer aux mauvais, c'est-à-dire tout le reste.

Le gameplay

Bon bah niveau gameplay, c'est du RPG japonais, donc rien de très original : on se balade dans des endroits, on parle à des PNJ, on explore des donjons et on tue des trucs en espérant faire avancer le scénario (mpppfrrraahah, désolé, je viens d'avoir une réaction épidermique à l'évocation du scénario de Chrono Cross, j'y viendrai en temps voulu).

La grande originalité de Chrono Trigger, c'était les voyages dans le temps, et la possibilité pour les protagonistes de se balader entre les époques, et éventuellement modifier l'histoire en changeant des éléments dans le passé. Chrono Cross abandonne complètement ce gimmick et le remplace par un autre : le voyage entre dimensions parallèles. Vous visiterez en effet deux variantes du même monde (monde étant un bien grand mot : l'ensemble de l'aventure se déroule dans l'archipel de El Nido, un endroit fort paradisiaque certes, mais qui reste un trou paumé à l'échelle de l'ensemble de la planète que l'on explorait dans Chrono Trigger) qui se ressemblent beaucoup, mais avec suffisamment de différences pour justifier le passage de l'une à l'autre au cours de votre épopée.



Yep, y'a pas à chier, c'est beau.

En soi, l'idée de voir les différences d'évolution entre les deux mondes est plutôt intéressante, mais en pratique, la grande majorité des lieux visités sont rigoureusement identiques d'un monde à l'autre, souvent avec exactement les mêmes monstres. Dans la plupart des cas, la quête principale vous imposera de ne visiter qu'une seule version de chaque lieu, mais si vous souffrez de troubles obsessionnels du comportement comme moi et que vous êtes pris de crises psychotiques si jamais vous laissez un endroit inexploré, ben croyez-moi, ça devient rapidement très lourd de se taper une deuxième fois chaque donjon chiant du jeu, d'autant plus que Chrono Cross ne récompense pas très

bien l'exploration, la plupart des coffres que vous trouverez ne contenant que de la merde sans intérêt. Bref, au final, on a plus l'impression que l'idée des deux univers parallèles était surtout une astuce particulièrement cheap pour doubler la durée de vie du jeu à peu de frais.

Les combats

Comme dans tout RPG jap qui se respecte, se foutre sur la gueule constitue un peu le cœur du jeu, le système de combat mérite donc que l'on s'y attarde un peu. Celui-ci est, il faut bien l'avouer, assez original. A première vue c'est du tour par tour relativement classique. Chaque personnage dispose d'une barre de stamina, qui se recharge toute seule au cours du temps, et peut la dépenser pour porter une attaque physique. Trois niveaux d'attaques sont disponibles pour un coût respectif de 1, 2 et 3 ; comme on pourrait s'y attendre, plus le niveau d'attaque est élevé, plus celle-ci infligera de dommages, mais elle a aussi plus de chances d'échouer. A noter que chaque attaque réussie augmente la probabilité de réussir les suivantes, c'est donc une bonne stratégie de commencer par des coups faibles et enchaîner par des coups de plus en plus puissants une fois que leur probabilité de réussite dépasse les 80 %. Jusque-là, on reste dans du classique.

La grande originalité provient du système d'éléments, qui est en gros le fourre-tout qui regroupe tout ce qui est magie, objets et autres techniques spéciales dans les RPG traditionnels. Ainsi,



Plot going into full retard mode in 3 - 2 - 1...

chaque personnage dispose d'une grille d'éléments qu'il peut remplir à sa convenance. Chaque colonne de la grille a un niveau, ce qui impose certaines restrictions sur les éléments que l'on peut y mettre (chaque élément a un niveau "optimal" avec une certaine tolérance, par exemple un élément marqué comme 5 +/- 3 peut être placé à une case d'un niveau compris entre 2 et 8, tandis que certains des éléments les plus psychorigides ne peuvent être placés qu'à un niveau bien précis).

Au début du jeu, les personnages commencent avec une grille riquiqui et un stock d'éléments limité, mais au fur et à mesure de vos pérégrinations, vous trouverez des éléments un peu partout, et votre grille s'agrandira progressivement. A vous donc de vous construire une grille équilibrée entre magies offensives, soins et autres conneries, afin d'être capable de parer à toute situation.

Ainsi, au cours d'un combat, l'alternative à une bête attaque est donc d'utiliser un élément de votre grille (ce qui consommera l'ensemble de votre stamina, accessoirement). Mais attention, c'est pas la fête du slip non plus : pour pouvoir lancer un élément, disons de niveau 3, il faut d'abord monter votre attaque au moins au niveau 3, en tapant les ennemis devant vous au préalable (dans le cas présent, une attaque de niveau 3 vous permettra donc d'atteindre la condition requise pour balancer cet élément, mais 3 attaques de niveau 1 conviendraient tout autant), vous alter-

nerez donc nécessairement entre attaques normales et balancement d'éléments. De plus, une fois un élément utilisé, vous ne pourrez plus l'utiliser à nouveau durant le combat : si vous claquez votre super élément de soin trop bien dès le début d'un boss, c'est perdu, il faudra faire sans pour le reste du combat !

Chaque élément a une couleur parmi six au total : jône, rouge, vert, bleu, noir et blanc, correspondant respectivement à la terre et l'électricité, le feu, l'air et les plantes, l'eau, les ténèbres, la lumière

(pourquoi ils ont associé la terre à l'électricité alors qu'ils pouvaient la mettre avec les plantes et foutre l'électricité avec l'air, mystère...), du classique quoi, pas d'éléments exotiques comme le temps, l'esprit, la Lune ou l'Hélium (putain, je tuerais pour jouer à un RPG où on aurait des attaques basées sur l'Hélium, et puis après on explorerait le temple de l'Argon et on péterait la gueule de l'Esprit du Lithium et mppf, je m'égare). Tout ce que l'on croise dans le jeu, ennemis comme personnages jouables, a un élément inné, et comme vous vous en doutez sûrement, vous pouvez faire bien plus de dégâts en utilisant un élément d'une couleur opposée sur un ennemi (genre blanc sur un ennemi noir).

Les éléments peuvent être de plusieurs types. On a tout d'abord les consommables, qui sont l'équivalent des objets des RPG classiques, c'est-à-dire que comme leur nom l'indique, ils sont consommés après utilisation et vous ne les retrouverez pas après le combat. Pour cette raison, ils sont tous pourris, et vous pouvez donc les oublier tout de suite. On a ensuite les éléments normaux, que vous récupérez après chaque combat, et que vous êtes donc encouragés à utiliser sans remords (ce qui est plutôt cool, et change de tous les RPG classiques où on n'ose jamais utiliser ses sorts trop bien parce qu'on a peur de manquer de mana). A cela, il faut aussi ajouter les invocations, qui sont des éléments très rares et très puissants, et



Vraiment, à ce stade là, le seul moyen pour ce jeu de devenir encore plus stupide serait d'introduire un alien miniature ou, pfff, j'sais pas moi, un chevalier navet parl... oh merde...



Ce... truc, est le premier personnage que vous pouvez recruter. Ça devrait vous mettre la puce à l'oreille pour la suite.



que vous n'utiliserez jamais parce que la condition pour pouvoir les utiliser est très chiant à remplir, ainsi que les éléments de capture, qui permettent de voler des éléments de haut niveau aux ennemis, et que vous n'utiliserez jamais non plus parce qu'ils nécessitent de connaître par cœur les patterns d'attaque des ennemis pour avoir la moindre utilité. Enfin, il faut noter qu'à la fin de chaque combat, le jeu vous propose de soigner automatiquement toute votre équipe au moyen des éléments de soin non utilisés au combat, ce qui vous évite la sempiternelle corvée de soin des persos après combat, et est une très bonne chose qui mérite donc d'être soulignée.

En plus des éléments offensifs classiques, on en trouve toute une chiée qui peuvent infliger des effets de statut (poison, paralysie, mort subite, etc), augmenter ses stats ou diminuer celles des ennemis, changer la faiblesse des adversaires, interdire l'utilisation d'éléments d'une certaine couleur, et encore bien d'autres effets. Bref, c'est pas les possibilités qui manquent. Sauf qu'en fait on s'en branle complètement.

Comme les combats sont ridiculement faciles, vous contentez de taper et spammer sans réfléchir à vos éléments les plus puissants fonctionnera sans problème contre n'importe quel groupe d'ennemis. Pour les boss, c'est pas bien compliqué non plus, sauf que comme contre eux le combat durera plus d'un tour, faudra aussi penser à vous soigner de temps en temps, mais bon, pas de quoi stresser plus que ça. En pratique,

n'importe quel combat peut être résumé par la séquence attaque-attaque-attaque-inferno-attaque-attaque-attaque-inferno-etc (il se trouve que les éléments de haut niveau sont très rares à trouver, à part inferno qui est chié par de nombreux ennemis et dont vous pourrez donc vous remplir les poches sans avoir à farmer comme un débile). Bref, malgré tout leur fluff et leur originalité, les combats de Chrono Cross sombrent bien vite dans la monotonie et la répétition les plus totales.

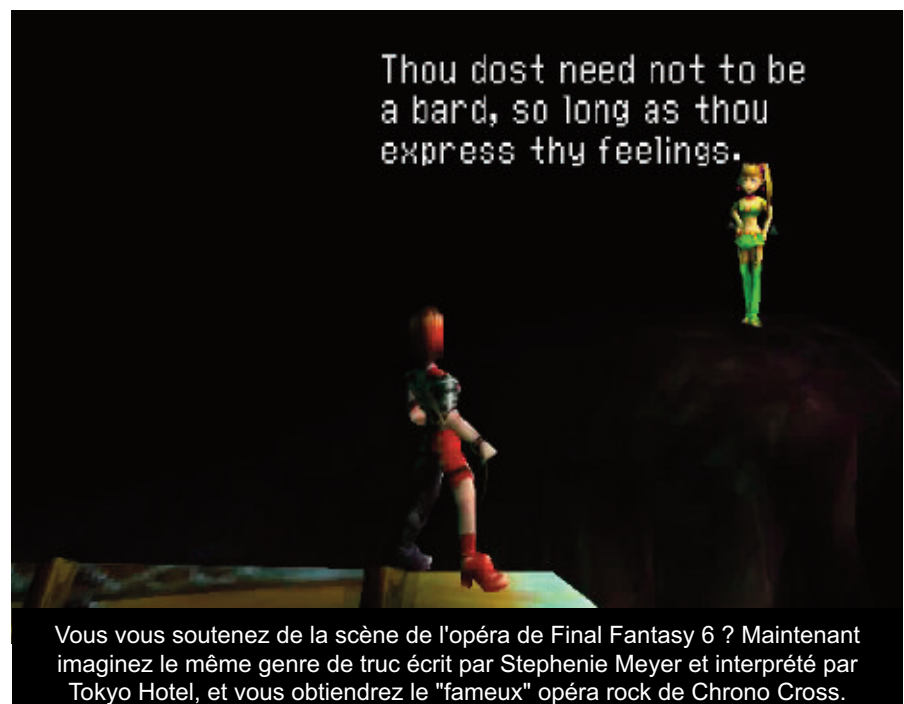
Fort heureusement, il est tout à fait possible de zapper complètement la grande majorité des combats. En effet, comme

dans Chrono Trigger, les combats ne sont pas aléatoires mais sont déclenchés lorsque vous entrez en contact avec une bestiole à l'endroit où vous vous baladez, vous pouvez donc très bien décider d'éviter systématiquement l'affrontement, d'autant plus qu'il est possible de fuir absolument tous les combats (y compris celui contre le boss final). Mieux encore, il n'y a pas vraiment de leveling dans Chrono Cross : certains combats vous rapportent des augmentations de stats, mais seulement à des endroits bien définis du jeu (typiquement après les affrontements contre les boss), par conséquent, affronter des ennemis à la chaîne n'apporte strictement rien en terme de progression des personnages, seulement de l'argent (mais au bout d'une heure de jeu, vous en aurez déjà à ne plus savoir qu'en foutre) et éventuellement des objets ou des éléments. C'est finalement le point le plus positif des combats : ne pas les faire.

Mais bon, après tout on s'en fout non ? Les combats au tour par tour dans les RPG japs, c'est systématiquement chiant, si on joue à ces jeux, c'est avant tout pour le scénario ! Et là, c'est le drame.

Le scénario

Un mot d'avertissement, à partir de maintenant, **je vais spoiler sans vergogne**. Je n'irai pas par quatre chemins, le scénario de Chrono Cross c'est de l'épaisse merde fumante, je considère donc honnêtement que vous ne perdrez pas grand chose à vous faire spoiler si



jamais vous n'y avez jamais joué, mais si jamais cela vous dérange, je vous invite à cesser dès maintenant votre lecture de cet article, dont je vous livre du coup la conclusion : fuck Chrono Cross.

Expliquer pourquoi le scénario de Chrono Cross est aussi épouvantable n'est pas évident : le jeu commence de manière plutôt innocente, et il faut avancer pas mal dans l'histoire avant que celle-ci ne se révèle vraiment dans toute sa splendeur scatogène.

En gros, vous incarnez Serge, un brave ado originaire d'un village de ~~paysans~~ pêcheurs qui passe ses journées à dormir et dont la plus grande préoccupation est d'essayer de serrer la petite rouquine qui habite à côté de chez lui. Comme beaucoup de collègues héros de jeux de rôle, il est muet, ce qui lui permet d'être de loin le personnage le plus sympathique et attachant du jeu, par rapport à tous les personnages à qui on a collé des dialogues imbéciles qu'il croquera. De plus, malgré le fait qu'il n'a pas eu le moindre entraînement aux armes de toute sa vie, c'est le meilleur combattant et magicien de toute la région, humiliant même les meilleurs vétérans de guerre et autres horreurs cosmiques qu'il croquera, ce qui est tout de même bien pratique quand on est héros de RPG. Bref, un jour, alors qu'il est sur le point de conclure avec la girl next door sur la plage, il est propulsé dans un univers parallèle. Il ne tarde pas à trouver la version miroir de son village, mais celle-ci présente une différence de taille par rap-



port à son monde d'origine : dans cette dimension parallèle, il est mort et enterré depuis une petite dizaine d'années. Tout cela est fort étrange, et le mystère ne fait que s'épaissir alors qu'il apprend que des soldats sont à la recherche d'un fantôme correspondant parfaitement à sa description...

Peu de temps après son arrivée dans cet univers, Serge fait la rencontre d'une mystérieuse (et très court vêtue) fille avec qui il n'a objectivement aucune raison de faire équipe, mais sa tête est sur la boîte de jeu et elle apparaissait dans

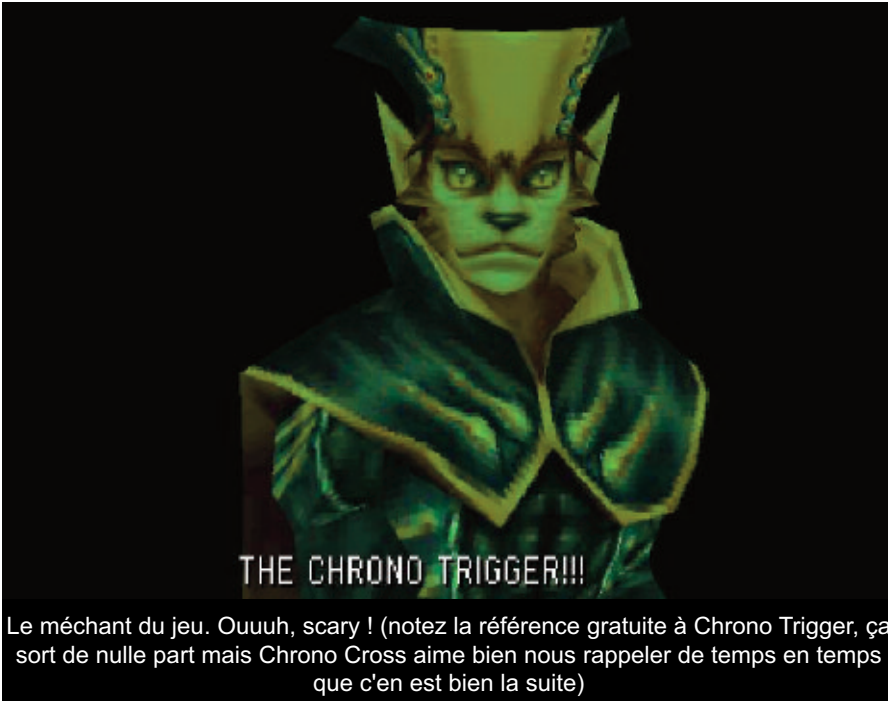
la cinématique d'intro, donc c'est qu'elle doit être importante. A partir de là, le scénario suit le schéma suivant jusqu'au bout :

- Serge a pour tâche de trouver un artefact légendaire et/ou d'atteindre un endroit bizarre pour une raison complètement vague.
- Quelque chose d'horrible arrive.
- Retour à la première étape.

Normalement, dans un RPG bien écrit, on donne une motivation au personnage qui poussera dans le même temps le joueur à essayer de faire avancer l'histoire pour découvrir ce qui se passe : ça peut être un être aimé à sauver, résoudre le mystère de ses origines, ou traquer le voleur de son goûter et se venger de lui. Mais dans Chrono Cross, rien de tout ça, on part à l'aventure sans la moindre raison valable. Disons qu'au début, ok, Serge se retrouve dans un univers parallèle bizarre, donc il essaie de rentrer dans son monde d'origine, normal. Sauf que très rapidement, on le trouve le moyen de revenir chez lui, et à ce moment-là, je dois bien avouer que la raison pour laquelle on devrait continuer à subir des péripéties absurdes m'échappe totalement (je suis arrivé assez rapidement à un stade où j'en avais absolument plus rien à foutre de ce qui se passait, je continuais juste à jouer parce que j'espérais secrètement un plan nichons de Kid -après tout on a presque



Le village de pêcheurs où l'aventure débute. Il traverse l'ensemble du jeu sans se faire raser ou envahir par des monstres assoiffés de sang, ce qui fait au moins un cliché du rpg jap d'évité.



qués par des fantômes pirates, c'est cool hein ? Ah oui, et aussi le grand méchant est en fait le père du héros, parce que c'est vraiment le twist le plus original du monde."

Et pour faire bonne mesure, le tout est parsemé de réflexions ineptes sur le destin, la nature humaine et l'écologie (parce que vraiment, les méchants humains qui vident la planète de ses ressources et de son amour et qui méritent donc de tous mourir dans d'atroces souffrances, c'est un thème original et pas du tout rabattu) dignes d'une rédaction adolescente.

Enfin bref, vers la moitié du jeu, le scénario se met à franchement basculer dans le n'importe quoi et à partir dans tous les sens, et pour paraphraser le célèbre esthète Jean-Pierre Coffe : "C'est de la merde."

droit à un plan fesses de Serge à un moment-). Y a bien un méchant, certes, mais les seuls trucs méchants qu'il fait de tout le jeu c'est poignarder deux personnes qu'on connaît à peine, et faire des discours incompréhensibles les trois fois où on le croise.

■ Bonjour Serge ! On vient tout juste de se croiser, mais tu vas m'écouter et partir en quête de INSÉRER MAC GUFFIN ICI parce que... heu... pour... de toute façon si t'es pas content, t'as qu'à éteindre ta PS1 et faire quelque chose de productif de ta vie !

■ Heu... okay !

Franchement, les dialogues de Chrono Cross auraient été comme ça, ça aurait été pareil. On sait que dans un RPG, le héros est manipulé pendant au moins 50% de son temps (et ça peut monter à 90% dans les cas les plus dramatiques), mais au moins les scénaristes font l'effort de rendre ça un minimum subtil. Dans Chrono Cross, ça monte à 100 % (vraiment, la seule raison pour laquelle le jeu se termine bien, c'est parce que la dernière personne à vous manipuler est gentille) et les différentes entités qui vous manipulent pour aller faire de la merde aux quatre coins d'El Nido ne font tellement aucun effort pour le cacher que c'en est insultant.

Ah oui, et aussi, je sais pas si je l'ai déjà mentionné, mais le scénario est mauvais. Très. Mais genre vraiment.

Sans exagérer, c'est vraiment du niveau

d'un gamin de 12 ans qui aurait posté sa fan fiction Chrono Trigger sur un forum : *"alors vous voyez, en fait Lavos n'est pas mort, mais il a absorbé Schala et maintenant il essaie de manger l'espace-temps, et puis tous les personnages de Chrono Trigger meurent de façon bizarre. Et puis le méchant est un chat maléfique qui est en fait l'avatar d'un super-ordinateur du futur qui contrôle les esprits des gens dans le passé, mais en fait tout le monde est manipulé par des dragons venus d'un autre futur, sauf qu'en fait eux aussi ils sont manipulés par un sorcier qui est lui-même manipulé par Yukari qui s'est alliée au clone de Schala pour manipuler le destin et des trucs. Puis à un moment on est attaqués par des pirates qui sont à leur tour atta-*

Là les esprits chagrins me diront "mouais, c'est un peu le cas de la moitié des RPG japonais (et 95 % des RPG Square, d'ailleurs, à partir d'aujourd'hui, je propose d'utiliser officiellement le terme de squarite pour désigner cette affection) tout ça". C'est vrai, mais Chrono Cross pousse les choses vraiment, mais alors vraiment très loin. J'ai déjà vu des scénarios mauvais, des scénarios catastrophiques, et des scénarios légendairement nuls à chier, mais Chrono Cross est au-delà de tout ça, il faudrait inventer une catégorie rien que pour lui, le Chrono Cross Tier.

Et je ne m'attaque qu'au fond là, parce que sur la forme, Chrono Cross n'est pas



gâté non plus, c'est même un peu l'exemple de tout ce qu'il ne faut pas faire sur le plan narratif. Un exemple au hasard, qui viole le bien connu principe du "show, don't tell", tous les délires sur les humains qui sont d'horribles pollueurs seraient bien plus crédibles si l'ensemble de l'action ne se déroulait pas dans un archipel luxuriant où la présence humaine se résume à deux villages de pêcheurs et une capitale verdoyante.

On peut aussi mentionner la fin du jeu où l'on retrouve les spectres des héros de Chrono Trigger juste avant le boss final. Qu'est-ce qu'ils foutent là, on n'en a pas la moindre idée, par contre leur utilité est nettement plus claire : balancer un pavé de texte incohérent afin de caser toutes les révélations que les scénaristes n'ont pas réussi à placer jusqu'ici. Franchement, j'ai beaucoup aimé, ils se seraient contenté de mettre "please visit <http://chrono-cross/random-bullshit/faq.html>", ça aurait été à peu près aussi élégant comme procédé.

Chara-Design

Mais basher Chrono Cross ne serait pas complet sans s'attaquer à son apocalyptique character design. En effet, l'une de ses grandes particularités est aussi son nombre très élevé de personnages à recruter, pas moins de 45. Malheureusement, comme on pourrait s'y attendre, la quantité a très clairement été privilégiée à la qualité : la plupart de ces personnages sont aussi épais qu'un post-it (le jeu essaie d'en caractériser une

bonne partie en leur donnant un accent grotesque, le résultat est assez pathétique), et leur présence varie entre l'insignifiance et le débile total. Le résultat, c'est une belle galerie d'erreurs de la nature, dont 90 % ne montreront de toute façon plus jamais leur visage une fois qu'ils auront rejoint votre équipe de phénomènes de foire. Des fois, je me dis que j'aimerais bien assister à une réunion de character design chez Square, ça doit valoir son pesant de sushis :

■ Putain les gars, je viens d'avoir l'idée de best personnage ever ! Un clown mort ! Avec le costume et le maquillage et tout ! Pour le recruter, il faudrait faire

une quête consistant à récupérer des morceaux de son squelette éparpillés dans les endroits les plus improbables pour des raisons qu'on ne prendra pas la peine d'expliquer ! Génial, hein ?

■ C'est vraiment l'idée la plus conne que t'as jam...

■ Mhhh oui ? Tu disais ? "Je suis indigne de travailler avec un génie tel que toi et je ne vau même pas l'air que je respire" ? Oh, très bien, si tu insistes, tu trouveras ta lettre de licenciement sur ton bureau dans dix minutes... Au plaisir de t'avoir connu, je pense que tu connais le chemin jusqu'à la fenêtre ! Bon, quelqu'un d'autre a envie de nous faire partager son opinion sur mes idées ?

■ ...

■ Parfait, passons au personnage suivant alors ! Vous aimez les navets ?

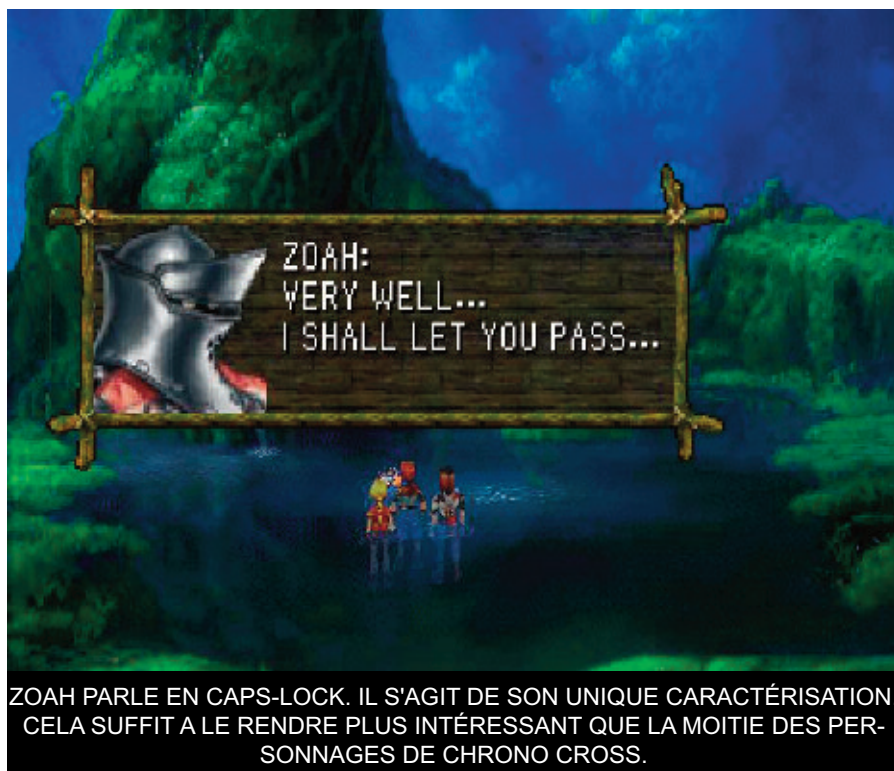
Enfin, je me dois de mentionner les secrets dans Chrono Cross. En effet, ce jeu poursuit la grande tradition Square de remplir leurs jeux de conneries introuvables sans guide stratégique. En l'occurrence, la plupart des trucs cachés de Chrono Cross ne peuvent être trouvés que si vous avez le bon personnage dans votre équipe au bon moment. Et vu qu'il y a au total 45 personnages et que vous ne pouvez en avoir que 2 avec vous en même temps (vous êtes toujours en équipe de 3 en comptant Serge), autant vous dire que vous avez peu de chances de tomber dessus par hasard. Des fois ce qu'il faut faire fait vaguement sens,



Le bonjour Serge ! Let us go moi and toi together at le Moulin Rouge with un baguette ? Sapristi !



C'est un rpg japonais, donc y'a une fillette de 9 ans qui est soldat d'élite dans l'armée. Et c'est même pas la plus jeune qu'on puisse recruter...



d'autres fois ça n'en a absolument aucun, mais en gros, à moins que vous ne vous amusiez à explorer exhaustivement toutes les maps et à parler à tous les PNJs avec toutes les combinaisons possibles de personnages, vous n'aurez aucune chance de trouver par vous-même les meilleurs objets et techniques du jeu.

D'habitude, ce genre de conneries secrètes ne concernent que des trucs parfaitement optionnels, mais Chrono Cross innove de ce côté-là : ici, un guide stratégique devient nécessaire pour terminer le putain de jeu. Je ne déconne pas. Vous pouvez buter le boss final normalement, vous n'aurez pas de fin (ça débloquent au moins le new game +, ce qui est toujours ça de pris, mais bon, c'est pas comme si on avait envie de rejouer à cette immondice après l'avoir terminée une fois). Même pas de mauvaise fin, ou de fin incomplète : juste les crédits qui défilent, et rien d'autre. C'est comme si le jeu se foutait délibérément de votre gueule : *"alors comme ça tu t'es tapé 40 heures de combats chiants et de scénario sans queue ni tête et t'es content d'avoir terminé ? Hé bien FUCK YOU"*. Pour avoir la fin du jeu, il faut en fait effectuer une séquence d'attaques spéciale face au boss final, mais les indices supposés pointer dessus sont tellement vagues et cryptiques que jamais vous ne soupçonnerez ce qu'il faut faire exactement. Croyez-moi, si parmi vos connaissances vous avez un hipster qui vous sort *"rooh c'est trop pas vrai, moi j'ai*

trouvé la fin de Chrono Cross sans guide", c'est un putain de menteur. Heureusement, aujourd'hui on a GameFaqs pour ce genre de blagues, mais cela ne pardonne en rien ce genre d'aberrations. Fuck this game, fuck that shit, fuck Chrono Cross.

Conclusion

Fuck Chrono Cross. ■

Mpppprrrrrrfffchier



Selon les critères de Chrono Cross, ce personnage reste encore tout à fait correct.





Battlefield 3

Call of quoi ?

Salut les poulpes. 2012 arrive, avec, fort probablement son lot de jeux mois, avec, comme d'hab, un sac de FPS tout nases. D'ailleurs, cette année, je dois dire qu'on n'a pas été gâtés niveau FPS, mais alors franchement pas... Bien qu'on ait eu le déjà cultissime Portal 2, force est de constater que de très bons jeux ont souffert d'un scandaleux manque de suivi (oui, je parle de toi Brink !) qui les mènera potentiellement vers une fin funeste (je flippe pour Payday...). C'est bien connu, les jeux très bien suivis sont souvent des blockbusters. Ajout de maps, de contenu, etc etc.

D'ailleurs, en cette fin d'année, nous avons eu droit au énième épisode de la guéguerre BF vs CoD.

S'il est évident que je vais pas vous parler longuement de CoD (mon temps est précieux, donc je vais pas plus le gâcher que je ne le fais déjà), je vais en revanche vous faire une review de Battlefield 3, qui est, à mon sens, un des tous meilleurs FPS sortis en 2011.

Du neuf avec du vieux, mais avec l'option "PUTAIN DE TA RACE C'EST TROP BÔÔÔÔ"

Soyons clair, Battlefield 3 n'a rien inventé. Le gameplay est conventionnel, tout comme le système de jeu, et les modes proposés. Bien qu'il s'appelle "Battlefield" et non pas "Bad Company", ce BF3 se veut plus proche de Bad Company 2 que de Battlefield 2.

Le jeu est extrêmement nerveux, très "explosif" (au propre comme au figuré), simple d'accès, du BF quoi ! (par contre y a moins de spam débile que dans BC2 donc fini le syndrome du "je fais caca et je lance des grenades")



Là où BF propose une vraie nouveauté, c'est sur l'aspect graphique (et sonore) du jeu. Bien que je fasse partie de la secte "plus c'est moche, mieux c'est", là, avec BF3, j'avoue que ça fait mal. Mais mal comme TRÈS TRÈS MAL. C'est simple, c'est la plus grande claque visuelle que j'aie jamais prise.

Autant on peut aimer le style de certains jeux, autant on peut trouver des jeux beaux, autant BF3 met tout le monde d'accord. C'est vraiment, vraiment, vraiment, vraiment impressionnant... La première fois que j'ai lancé le jeu (en mode multi hein, pas en campagne comme les neuneus de jeuxvideo.com),

j'ai tout simplement cru être dans une scène cinématique plutôt que dans le jeu en temps réel. Modèles, textures, effets, lumières, couleurs, animations, tout, absolument tout est impressionnant de qualité. BF3 fait "peur" par son côté photo-réaliste. En fait, on a carrément dépassé le stade de jeu vidéo tant le rendu fait "vrai". Le moteur (Frostbite Engine 2) mérite un torrent de superlatifs, ne serait-ce que pour la gestion de la destruction des structures et des "Michael Bay".

Mais, là où c'est encore plus fort, c'est qu'il n'y a pas que les graphismes qui permettent de vous immerger, non non, c'est sans compter sur l'incroyable taf de la dev team sur l'ambiance du jeu. Et puis bon, on peut tout casser. Et ça, ça n'a pas de prix ! enfin, pour l'instant...

[voix de forain]Adrénaline au mamamama-maximum[/voix de forain]

En plus d'être magnifique, les développeurs ont mis le paquet pour proposer une immersion totale aux joueurs. Gravats qui déboulent, fumée qui gêne la visée, effets visuels à gogo (feu, etc.), tirs de suppression qui floutent la vision, aveuglement (bon, ça, c'est chiant, j'avoue...), la panoplie est immense.

Pour être honnête, mes premières parties m'ont complètement déstabilisé : ça pète de partout, il faut faire gaffe à tout, ça bouge vite (et tout bouge putain, les



Si un bâtiment vous emmerde, bah ...

arbres, les débris, les daubes qui volent, les ombres partout...), et, c'est tellement beau qu'on sait pas quoi viser (franchement, repérer les gugusses au début, c'est une galère sans nom). J'ai rarement été autant désorienté en jouant à un FPS (et j'ai joué à Shattered Horizon hein !). La qualité visuelle (et sonore) du jeu est telle, qu'on a du mal à comprendre sur qui il faut tirer, comment il faut tirer, comment se placer. On est dans la peau d'un soldat désorienté, perdu, en galère qui veut juste sauver sa peau, comme il peut... (et qui n'y arrive pas)

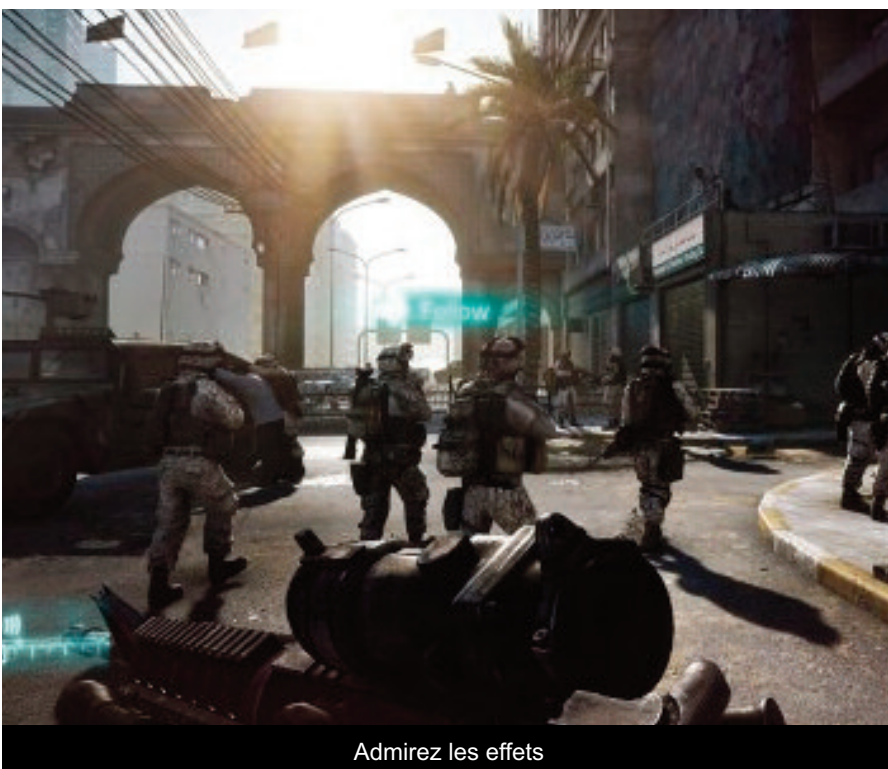
C'est d'ailleurs cette confusion générale qui m'a gêné au début. J'entends par là que le jeu est tellement beau, tellement immersif, que ça le dessert plus qu'autre chose. Et puis, peu à peu, on s'y fait (au

bout de 5-10 heures de jeu). On commence à comprendre les (très grandes) maps, à repérer les ennemis, à identifier les bons spots (enfin, vite fait vu que le moteur graphique permet de tout défoncer...), à apprendre à se placer et à se déplacer, comprendre le maniement des armes etc etc. Quand vous avez passé le pallier de "compréhension du jeu", commencent les choses sérieuses et, que la dose de fun, par convoi de camions de 36 tonnes, arrive. A sec, avec du gravier.

Le jeu, parce que bon, faudrait quand même en parler un peu

Comme dans BC2 (et, la plupart des FPS), il y a plusieurs modes, qui sont devenus classiques au fil du temps : du deathmatch, de la conquest et le fameux rush. Tout ça est agrémenté de mods "mixtes" (deathmatch en équipe et conquête en équipe - un truc chelou -). Par contre, les maps sont gigantesques. Mais, VRAIMENT grandes. D'ailleurs, pour traverser ces maps (qui sont souvent des maps "conquest", les maps en mode "rush" sont plus étroites), on a droit à pas mal de véhicules comme le veut la tradition BF : jeep, humvee, tank, tunguska complètement fumé, hélico, avion (PASABUSEDUTOUT), bateaux etc etc.

Bref, y a de quoi faire. Autant les combats urbains proposent un choix de véhicules restreint, autant sur les maps ouvertes, c'est la foire à la saucisse de Francfort (au moins). Disposer de tant de moyens de transport (tous très spécifiques, avec leurs forces et leurs faiblesses) tout en sachant le grand nombre de customisations possibles (Yo Dawg !) rend le gameplay très intéressant et varié.



Admirez les effets

Car oui, comme dans tous les FPS modernes, en jouant, on débloquent de nouvelles armes et des améliorations pour ces dernières : visée laser, chargeur amélioré, poignée de maintien... Tout est fait pour qu'à terme vous trouviez le meilleur équilibre pour VOTRE gameplay (bon, au début, vous avez un lance patate aussi précis que Jean Alesi dans une épingle mais bon, c'est le jeu ma pauvre Lucette !).

Il faut d'ailleurs noter le côté fun (et parfois efficace) de certaines armes débloquentes qui permettent de bien bien lame (oui, on peut encore lame en 2012 !) comme le robot Jean-Tchang (il s'appelle Nem en vrai mais, Nem, Jean-Tchang, enfin vous avez compris... *erm*) que vous pouvez guider pour armer une bombe ou la désarmer, le drone de sniper qui peut écraser des ennemis (!) ou le mortier, qui, avant le nerf, était un summum pour faire rager les gens.

Sinon, y a la lampe torche (qui, elle aussi, avant le nerf, était horrible), ultra lame aussi, mais inutile contre des joueurs skillés : <http://http://www.youtube.com/watch?v=EF6MfLGEWLY>...

Ces tools qu'on débloquent permettent aussi de renforcer le teamplay au sein d'une escouade ("*Je prends la visée laser pour spot le zinc, tu le dégommes au Javelin*") et de donner à votre équipe un avantage stratégique non négligeable.



Badul Yves Akim Fly

BF3 et la concurrence

En terme de FPS multi, aujourd'hui, il y a quand même un sacré choix, et un paquet de styles. BF3 ne boxe pas dans la catégorie des TF2, Brink et encore moins Portal 2. Non, il est dans la catégorie "FPS Call of Duty" (que c'est moche d'écrire ça bordel...). Comme vous vous en doutez, le vrai opposant de BF3, c'est le Modern Warfare 3 d'Activision. Les deux concurrents sont dans un univers proche, proposent un gameplay "proche" (qu'on se comprenne bien je veux dire

par là, qu'il n'y a pas le même écart de gameplay entre ces deux-là qu'entre BF3 et Brink) et semblent braconner sur les mêmes terres ("*moi j'aime bien les FPS de guerre - sur ma PS3/Xbox -*").

Toutefois, après avoir joué aux deux (ouais, j'ai dû jouer à MW3 juste pour vos gueules, alors respectez-moi bordel de merde!), je dois dire qu'en toute objectivité, je vois pas une seule seconde où MW3 peut faire le poids face à BF3, à part au niveau pub. BF3 est infiniment plus beau, carrément plus dynamique, beaucoup plus fun, plus varié... Enfin, bref, je pourrais faire une liste longue comme une certaine partie de l'anatomie de Lexington Steele mais vous avez saisi l'idée. BF3 est au dessus de MW3 dans ABSOLUMENT tous les domaines (à part peut-être la campagne solo que j'ai pas essayée mais bon "*se baser sur la campagne solo d'un jeu multi pour le noter*", je laisse ça aux "*journalistes spécialisés*" de jeuxvideo.com).

Seulement, les chiffres sont là, Modern Warfare 3 viole Battlefield 3 en terme de ventes. Ouais, je sais, c'est comme ça. J'ai envie de dire les goûts et les couleurs, mais j'ai aussi envie de me dire qu'on vit quand même dans un monde bizarre.

Pour conclure

Eh bien, j'ai envie de vous dire que BF3, outre toutes les critiques qu'on peut lui adresser (DLC, gestion communautaire plus que douteuse, besoin grosse cfg...) est une putain de poutre. C'est fort pro-



BF3, le jeu où on peut casser Paris, rien que pour ça, ça vaut l'achat !



bablement LE FPS de 2011 (je compte pas Portal 2 qui est trop à part) et je suis vraiment pas sûr qu'on ait mieux en 2012 (à part un éventuel ovni). Adrénaline maximum, réalisation frôlant la perfection, ambiance au top, destructions en pagaille, durée de vie conséquente, fun au rendez-vous, c'est un quasi sans fautes pour EA. Le suivi du jeu permet un rééquilibrage assez rapide (les flash-light qui gavaient, la poignée fumée...) et le nombre important de joueurs (critère important quand on voit la vitesse à laquelle certains bons jeux meurent à cause du manque de grosse communauté) fait que BF3 a tout pour plaire et un avenir assuré à court et moyen termes.

En un mot comme en cent : foncez !

PS : Je l'ai pas dit, mais c'est évident de chez évident que tout cet article est basé UNIQUEMENT sur la version PC, je suis pas un plow qui joue à des FPS sur consoles. Je précise, on sait jamais... ■

Polo



Battlefield 3 Modern Warfare 3





Le prochain jeu Activision-Blizzard

Blockbuster en approche

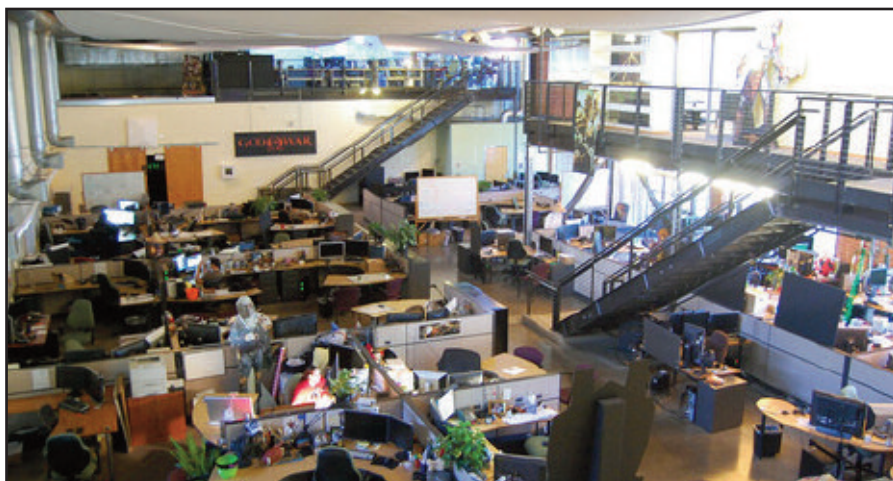
Il y a peu de temps, certains lecteurs se sont plaints que je bashais trop Activision (surtout son bébé Call of Duty) et, dans un sens, après y avoir mûrement réfléchi, je pense qu'ils ont raison. Des fois j'abuse avec ça. En fait, je défoule surtout une certaine aigritude parce que Call of Duty se vend plus que n'importe quel autre jeu (et surtout mon petit chouchou, Natural Selection 2), et bon, comme c'est "mainstream" de critiquer, bah... Je m'y mets aussi, bêtement.

C'est même venu aux oreilles de la société Activision - elle-même - qui m'a invité dans ses studios afin d'essayer de me faire changer d'avis et de limiter mes incessantes "envolées lyriques" sur leur produit phare. Ils m'ont autorisé à faire un reportage sur leur prochain projet (ce qui est sympa vu que j'ai pas été très cool avec eux) et m'ont dévoilé certaines infos exclusives que même des sites spécialisés comme jeuxvideo.com n'ont pas. Grand Seigneur que je suis, je vais vous faire un petit compte-rendu de mon séjour à Santa Monica (là où est développé le futur jeu d'Activision).

Et, vous allez voir, j'ai très clairement changé d'avis sur cette société et les jeux qu'elle propose (pour me remercier, ils m'ont même offert des jeux, c'est franchement cool !).

Project EX+AlphaPrime

Le jeu est pour le moment connu sous le pseudo "Project EX+AlphaPrime", je sais pas si c'est un taunt vis-à-vis des versions 3D PS1 de Street Fighter, mais ça



C'est ici que les artistes sont à l'oeuvre



L'équipe de développement s'adonne, des heures durant, à Quake afin de s'assurer qu'ils vont dans la bonne direction et de peaufiner leur bébé

a le mérite d'être mystérieux. Bien que je n'aie pas accès à la totalité des informations sur ce jeu, je suis déjà en mesure de vous affirmer qu'il s'agit d'un FPS, qui se veut compétitif. Du classique pour Activision donc puisqu'ils sont assez familiers avec ça.

L'ambiance semble se dérouler dans une

ère moderne (2010-2020 je pense) et nous y incarnerons Roger, un Navy Seal qui doit déjouer un complot sino-russe sur le sol américain. Ici encore, Activision récite ses gammes à la perfection avec un scénario subversif (le scénario sera pondu par l'équipe en charge de MW3) au possible tout en faisant la part belle à l'immersion, qui sera bien épau-

lée par le superbe moteur de Call of Duty 4 : Modern Warfare. C'est donc face à un projet très ambitieux que je me suis retrouvé, et, très vite, les a priori que j'avais se sont dissipés, entre autres grâce au lot d'innovations techniques proposé par ce futur top seller.

Innovations techniques à la pelle

Le futur jeu de la firme américaine se veut hautement novateur, notamment en imposant un aspect très "réel" à son gameplay. John Denver (qui m'a servi de guide pendant mon séjour), à la barre :

"Nous pensons que les jeux actuels qui se veulent réalistes se moquent en fait du joueur. Il est évident qu'à aucun moment le photo-réalisme d'un Battlefield 3 ne propose un côté immersif suffisant pour le joueur, c'est pourquoi nous avons pensé au "Twin Axis".

Le "Twin Axis" (qui sera vraisemblablement vendu autour de 40-50 €) ressemble en fait à un pad de PS3 (je n'ai pas vu la version Xbox, qui n'est pas encore prête), à la différence qu'il est scindé verticalement en deux au niveau du centre du pad et qu'il pivote, de façon à simuler le mouvement des jambes lors d'une course. J'avoue que, de base, je n'ai pas été emballé par cette idée, mais, après essai, il faut reconnaître que la

maniabilité est exemplaire et procure une dose d'adrénaline certaine.

Autre détail fun, le "Twin Axis" propose beaucoup de boutons, pour avoir une large panoplie de mouvements possibles. John Denver encore :

"Le but est ici de convaincre définitivement les joueurs PC que le futur des FPS se passe sur consoles, non sur ordinateur. Le "Twin Axis" permet d'effectuer un nombre incroyable de manœuvres grâce à tous ses boutons, tout en garantissant une ergonomie maximale".

Si de premier abord, le pad semble en-

combrant, j'avoue y avoir très vite trouvé mes marques, et, enchaîner un strafe jump suivi d'un bunny hopping tout en alignant les ennemis est d'une simplicité enfantine. Il semble en effet que le développement de ce produit prometteur pourrait porter l'estocade finale à nos vieillissants ordinateurs.

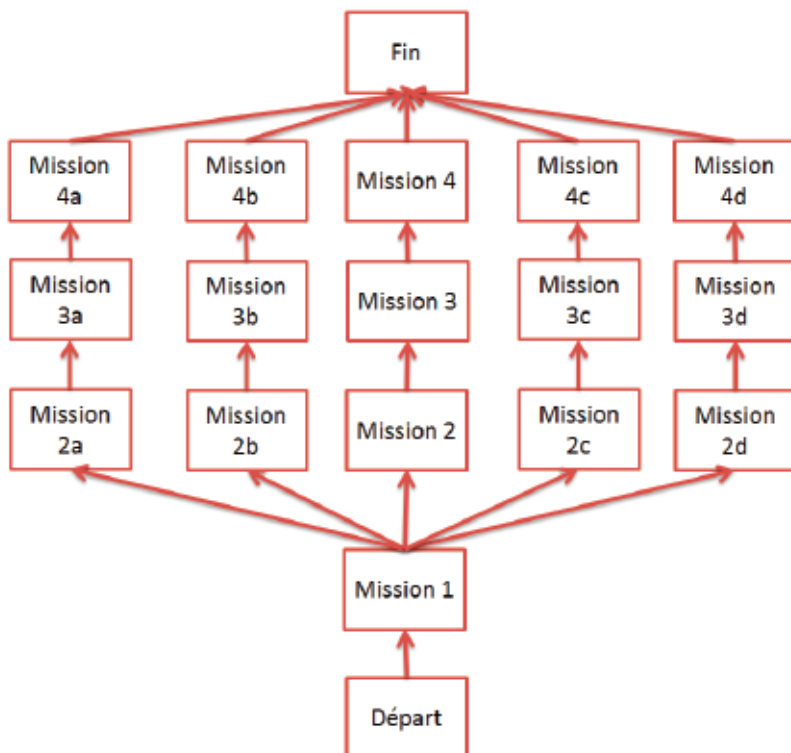
De la même façon, le degré du customisation du jeu sera extrêmement élevé, notamment via la reconnaissance faciale. Lors de l'installation du jeu, vous devrez scanner votre visage, qui sera ensuite "modélé" sur le héros du jeu, toujours afin de maximiser l'immersion du joueur et de rendre votre exemplaire du jeu unique. Bob Warner (le character designer) nous explique tout ça :

"Pour le moment nous réfléchissons à un système pour solutionner le problème des jumeaux. Des jumeaux pourraient acheter un seul exemplaire du jeu et néanmoins jouer à deux, grâce à leur grande ressemblance physique. Ceci pourrait entraîner de grosses pertes de revenus, de l'ordre de la dizaine de millions de dollars. Toutefois, nous ne voulons pas faire de mercantilisme abusif et, dans le cas de triplés, nous demanderons quelques informations (photo d'identité, extrait de naissance) afin de leur permettre de disposer de 3 jeux en ayant payé seulement 2 exemplaires. Il faut savoir récompenser les fans les plus fidèles et aider les joueurs que nous respectons beaucoup".

Après cette introduction sur les innovations à venir (et encore, je n'ai pas tout vu, certaines innovations ne sont pas encore accessibles), je suis orienté vers l'équipe (ou les équipes) en charge du gameplay.



La fameuse "Twin Axis" qui sera scindée en deux pour simuler le mouvement de la course à pieds



Le cheminement des maps/missions

Campagne, multijoueur et gestion communautaire

Pour parler du multijoueur (le développement de la campagne solo et du multi est séparé), je fus orienté vers Andrew Benett, qui manage l'équipe qui développe le multi (ils sont 80 !). Andrew - un ancien quaker - nous explique que le multijoueur sera au cœur du jeu (comme les autres CoD donc) et que l'équipe avait fait un gros travail en amont pour se différencier de la concurrence.

Le multijoueur sera en fait un séquençage des divers missions du mode solo (l'équipe "Interface" se charge de la transposition des maps du mode campagne vers le mode multi), et, à la façon du mode solo, la progression se fera un peu comme dans les "Livres dont vous êtes le héros".

Andrew s'explique :

"En fait, c'est super, la campagne principale ne suivra pas un chemin défini, mais, pourra emprunter 5 voies distinctes, via des missions différentes".

Si on calcule, avec la mission de départ et la finale, ça fait quand même 18 missions/maps, c'est déjà beaucoup en soi, mais si on considère l'expérience en la matière de ce studio pour les campagnes solo, on sent le potentiel énorme que cela représente !

Andrew insiste sur le côté immersion et sur la nécessité de mettre le joueur sous pression, pour renforcer l'expérience de jeu.

"Dans un jeu classique, vous récupérez



Le système 3lite sera enrichi pour mieux satisfaire les joueurs

des munitions de façon aussi diverses qu'irréalistes : ammo pack, récupération d'armes au sol (d'où proviennent alors les munitions ?) etc, etc. Nous avons pensé qu'il fallait "forcer" le joueur à utiliser ses munitions avec parcimonie, comme lors d'une partie de paintball, via un système de balles payantes. Mais nous ne voulons pas escroquer les joueurs, les 10 000 cartouches ne coûteront que 1\$".

(A noter qu'on pourra acquérir des balles perforantes beaucoup plus puissantes à 2 \$ les 15 000, ce qui constitue une offre plus intéressante selon moi).

Si l'idée d'Andrew peut paraître saugrenue, elle ne l'est pas tant que ça si on y repense. Combien de fois avez-vous hurlé parce qu'un gros naze faisait du full auto non stop et finissait par vous avoir ? Et combien de fois avez-vous ragé parce que les gars tirent partout, au pif, au PAN, une balle perdue pour Bibi ?

C'est ce genre de comportement abusif qu'a voulu stopper astucieusement Activision. J'attends de voir dans les faits, mais je suis assez emballé par l'idée d'avoir enfin une partie libre de tous ces spammeurs neuneus.

Le système de destruction qui plaît beaucoup aux joueurs de Battlefield sera aussi de la partie. Toutefois, afin de renforcer le côté "important" de la destruction des bâtiments, les joueurs pourraient être pénalisés s'ils détruisent des bâtiments de façon inutile. Une légère somme sera alors prélevée de leur compte bancaire afin de sanctionner les abus en terme de destruction.

Andrew explique ce choix :

"Quand vous voyez les événements horribles qui se passent dans le monde, comme en Norvège il y a peu, on ne peut être insensible à ça. Nous savons que nous avons une petite part de responsabilité dans tout ça. Ce choix de sanctionner les joueurs dits "destructeurs" nous permet de faire de la prévention et de faire comprendre aux joueurs que leurs actions ont des conséquences. De plus, nous reversons 10% des sommes prélevées pour les destructions à une organisation française qui lutte contre le cancer".

Eh oui, les temps changent, Activision fait dans le caritatif, j'en suis le premier étonné, et franchement, je vais pas m'en plaindre !

Également, Andrew m'a certifié que l'idée d'abandonner définitivement les serveurs dédiés pour le multijoueur est un choix fait dans l'intérêt des joueurs.

"Nous avons constaté que les serveurs



Ce nouveau jeu fera aussi la part belle aux produits dérivés et au merchandising



Pour boucler le jeu à temps, on a été proactif chez Activision pour offrir un soutien sans failles à l'équipe de développement

dédiés étaient de moins en moins stables et qu'ils sont très coûteux - certains dépassent les 12 € par mois - alors qu'une partie hébergée localement garantit, selon nos tests, un délai de réponse optimal pour aucun surcoût !"

C'est sûr que vu comme ça, il semble évident que les serveurs dédiés ne constituent pas une alternative viable sur le long terme (et surtout, ça coûte cher !). Si cette idée de balle payante est pour le moins novatrice, vous n'allez pas être déçu par le business-model du jeu !

Piratage et business-model sur mesure

Outre le système de balles payantes, Activision a beaucoup planché sur le business-model de son bébé. Forte des succès et des innovations de ses productions précédentes (absence de serveurs dédiés, réutilisation de maps, abonnement au système "CoD Elite"), la firme de Santa Monica a fait de la lutte contre le piratage une de ses priorités absolues. Ainsi, le système de reconnaissance faciale (dont j'ai parlé plus haut), couplé à une connexion Internet obligatoire (l'ID du joueur est vérifiée toutes les 10 minutes, ce qui provoque quelques lags pour le moment, mais on m'a assuré que c'était un problème mineur) permet de lutter efficacement contre le piratage et les hackers (car, selon Joe Steeler - le Project Leader - les pirates sont quasiment tous des hackers et vice versa).

Activision a aussi appris de ses erreurs, comme, par exemple de l'absence de

SDK. Pour ce nouveau jeu, un SDK sera proposé dès la sortie du jeu pour ceux qui auront souscrit au niveau 3 du système "3lite" (le système de Modern Warfare 3, en plus abouti). Car oui, le système Elite marche très bien, et, Activision a décidé d'y ajouter un système de 3 strates :

■ **3lite basics** : accès aux statistiques, possibilité de jouer avec des amis et de créer un clan (8,99 €/mois)

■ **3lite essential** : accès aux statistiques, possibilité de jouer avec des amis et de créer un clan, 20 000 balles gratuites mensuellement, 5 skins et 2 maps offerts (12,99 €/mois)

■ **3lite pro** : accès aux statistiques, possibilité de jouer avec des amis et de créer un clan, 40 000 balles gratuites mensuellement, 5 skins et 2 maps offerts, une peluche du chien du héros (je n'ai pas plus pour le moment) et accès au SDK (15,99 €/mois)

Concernant le SDK, il permettra à Activision de renouveler son offre de maps/missions grâce aux propositions des modeurs plus ou moins amateurs via des DLCs (5 DLCs de 3 maps sont prévus, à 14,99 € chacun) afin d'offrir plus de 40 missions/map à terme !

L'aspect pré-commande du jeu n'est pas en reste ! Si vous pré-commandez le jeu (il sera disponible à la pré-commande le 10 Février 2012 pour une date de sortie approximative de Novembre 2013), vous aurez 2 mois gratuits au système "3lite

pro" ainsi qu'un t-shirt Activision et 50 000 balles (des normales, pas des perforantes, faut pas abuser non plus hein !) gratuites.

Et si vous souhaitez la version collector du jeu (169,99 €), avec un treillis Activision ainsi qu'une boîte en métal hébergeant le code pour DL le jeu (il n'y a pas de CD dans la boîte, mais un code unique pour DL le jeu, ceci est dû au fait qu'Activision s'engage dans la lutte pour préserver l'environnement, donc exit les CDs, tout se fait de façon dématérialisée) ainsi que la possibilité d'avoir ses armes en rouge (ce qui pète violemment la classe, surtout sur le shotgun !).

La version Ultimate, quant à elle, vous offrira les avantages des autres versions ainsi qu'une réplique de M16 et d'un couteau de combat à utiliser dans WoW et dans Diablo 3 ainsi qu'un pack avec toutes les chansons des différents Call of Duty pour Guitar Hero (Activision veut intensifier les interfaces entre ses différents produits stars) pour 199,99 €. (les stats des armes sont monstrueuses d'ailleurs !)

Mon impression

Il semble que la firme de Robert Kotick ait décidé de frapper à nouveau très fort pour enfoncer la concurrence. Innovations à la pelle, moyens conséquents pour développer le multijoueur et business-model rondement pensé, le projet "EX+AlphaPrime" risque de faire très mal. Le peu que j'ai pu voir (comme vous vous en doutez, certaines info sont secrètes) est très prometteur. Activision suit un développement logique des produits sortis ces dernières années (extensions WoW, Call of Duty, Guitar Hero, Diablo 3) et c'est avec un certain plaisir que je vois des synergies entre les différents produits (via l'édition Ultimate surtout). Surtout, ce qui m'a frappé, c'est le boulot fait au niveau de l'immersion qui va sans aucun doute fournir aux joueurs une expérience totalement inédite (fini les spammeurs à la MG grâce aux balles payantes !) tout en se démarquant des masses et n'abusant pas de la violence gratuite (le système de sanctions en cas de destructions abusives). Bref, moi qui étais réfractaire aux derniers produits de la société de Santa Monica, je suis emballé par ce nouveau projet et je l'attends avec une impatience non dissimulée ! ■

Polo



Le Top 3 de l'équipe 42

Garanti sans lobbying

Pour vous les filous, l'équipe 42 va vous gratifier de ses coups de cœur vidéo-ludiques 2011. Vu qu'on a tous des goûts très différents, il devrait y en avoir pour tout le monde. FPS, RTS, RPG, DTC et probablement pleins d'autres acronymes qui ne vous sont pas inconnus seront de la partie. En route Simone !

Le Top 3 de Polo

1/ Portal 2 (PC)

Impossible pour moi de parler de l'année vidéo-ludique sans mentionner ce chef d'œuvre absolu. Bijou de narration, level-design prodigieux, régal d'humour et de fun, Portal 2 se rapproche plus que jamais de la notion de "jeu parfait". Plus qu'un jeu vidéo, Portal 2 est une œuvre d'art, à ne manquer sous aucun prétexte. S'il ne devait y en rester qu'un, ça serait lui. Et certainement pas Christophe Lambert.

2/ Battlefield 3 (PC)

Encore un FPS, encore un blockbuster. Bien que doté de défauts énervants (comme vous le lirez dans l'article dédié à BF3), cet énième opus de Battlefield 3 scotche. Un rendu graphique superlatif, une ambiance démoniaque (on s'y croirait vraiment !), gameplay aux petits oignons et des grosses grosses doses de fun (et de lamerie), BF3 s'inscrit comme LE FPS multi de 2011. Call of quoi ?

3/ King of Fighters XIII (PS3/Xbox)

Après un lamentable KoF' XII qui semblait marquer la fin de cette glorieuse série, SNK a décidé de corriger le tire. Ce KoF' XIII est le digne successeur de ses glorieux aînés. Hautement technique, rafraîchi graphiquement (fini les zoom gerbant de la précédente édition), très rapide, extrêmement nerveux, le titre marque le retour en grâce des machines à baffes que sont Terry Bogard, Kyo Kusanagi and co. Assurément la nouvelle référence de la baston 2D (voire plus ?), à réserver aux connaisseurs cependant.



Attente pour 2012 : The Last Guardian (PS3)

Fumito Ueda. Rien que le nom est parlant. Cet homme est un génie. Le genre de génie qu'on croise qu'une fois par génération. Le papa d'Ico et de Shadow of the Colossus est censé nous proposer cette année son dernier bébé nommé The Last Guardian. On ne sait pas grand chose sur ce jeu (va-t-il sortir en 2012 ?) mais on s'en tape. Ueda prend son temps, et ne se trouera probablement pas. Prends tout ton temps mon grand, on t'attend sagement.

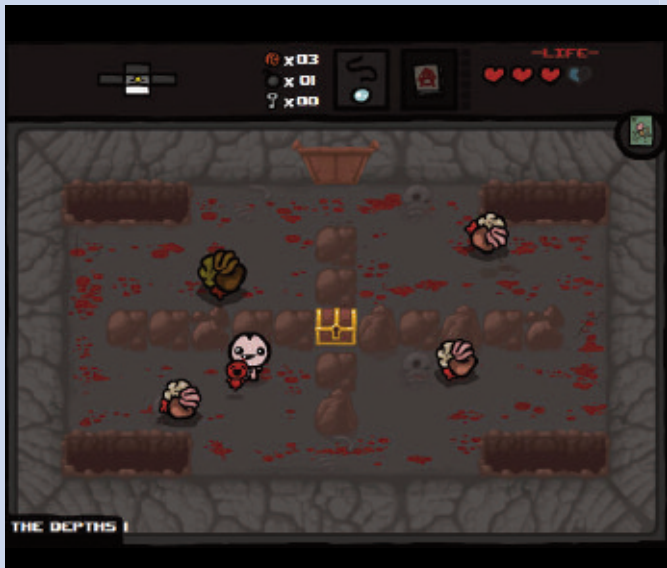
Le Top 3 de Draxx, spécial 2D

1/ Terraria (PC)

Ce jeu a un potentiel d'addiction quasiment égal à celui du crack. Brillante alternative à Minecraft, Terraria joue la carte de la 2D old-school, avec des graphismes tout en pixels et hauts en couleurs. Terraria est la crème des jeux indés de 2011, avec un challenge, une difficulté bien dosée et surtout, SURTOUT, des développeurs dévoués jamais avares en explications. Tout est merveilleux dans ce jeu, surtout cette GROSSE mise à jour, la fameuse 1.1 qui rajoute énormément de choses et modifie en profondeur le jeu.

2/ The Binding Of Isaac (PC)

Un autre jeu indé. Malgré Portal 2 et Skyrim, deux bombes que j'apprécie énormément, mon cœur balance pour ce petit jeu qui ne coûte rien du tout (5€, 2€50 en soldes steam), hautement addictif lui aussi. D'ailleurs, j'en ai fait un test, et je suis sûr que vous, chers lecteurs fidèles, l'avez adopté. Expérience de jeu renouvelé à chaque fois, du challenge à nouveau, des découvertes permanentes.



3/ Rayman Origins (PS3/Xbox 360)

Ceux qui ont comme moi passé des heures sur le premier Rayman sur PC ou PlayStation savent de quoi je parle et ont sans doute eux la même pensée à la vue de cette merveille vidéoludique. Je chie sur Ubisoft et leur politique de merde vis-à-vis du PC, mais je ne peux rester de marbre devant une telle réussite. Du Rayman à l'ancienne, en 2D, en plateforme, dur sans être hardcore, avec un level-design parfait et des décors de rêves.

Attente pour 2012 : Diablo 3 (PC)

Torchlight fut un bon moyen de substitution, surtout qu'il est moddable par tous les orifices. Un petit Hack'n'Slash pas cher, avec de la gueule et tous les mécanismes classiques. Torchlight 2 est annoncé, avec plus de trucs. Il va me faire patienter. Mais la vraie attente, c'est Diablo 3. THE Hack N' Slash, la crème des crèmes, quasiment le messie attendue, une arlésienne presque digne de DNF (ça va faire 10 ans que Diablo 2 est sorti).



Le top 3 de Kalayel, spécial jeux indépendants

1/ The Binding of Isaac (PC)

Un jeu qui paraît court à première vue, mais qui se révèle être si chronophage qu'il en ferait rougir d'envie un trou noir. L'ambiance est glauque à souhait, l'humour noir est un plus qui donne le sourire et les centaines d'objets divers et variés (voire même avariés) renouvellent l'expérience. De plus, le prix est petit aussi, ce qui fait un bon rapport fautquej'arrêtedejouer-maisjepeuxpas/prix.

2/ Terraria (PC)

Comme the Binding of Isaac, un vrai gouffre à temps et tellement d'objets à trouver/créer, d'endroits à explorer ; même quand on fini une map, il suffit d'en générer une nouvelle et re-belote. En plus de ça la difficulté donne du punch au jeu et l'équipe de développeur est très compétente et dévouée.

3/ Blocks That Matter (PC)

Un petit puzzle-game bien pensé et bien foutu. Les énigmes ne sont pas insurmontables, mais il faut tout de même pas mal se creuser la cervelle pour utiliser les blocs correctement. Bien que l'histoire tienne sur une feuille d'érable, les "interventions" des concepteurs font toujours sourire, et pour ceux qui veulent du challenge, les niveaux bonus sont là pour ça (ah, la joie de trouver comment résoudre "the impossible", c'est priceless).

Attente pour 2012 : Bioshock Infinite (PC) ex-æquo avec Diablo III (PC)

Cela va sans dire, ces deux séries sont excellentes l'une comme l'autre, et j'ai autant envie de poutrer du simili big daddy à renfort d'arc électrique que de chainfuck des vaches dans... euh, je veux dire de chainkill des vaches avec un bon vieux barbare.



PORTAL 2

Le Top de 3 de Krokenstein, spécial noobs

1/ Portal 2 (PC)

Un jeu à la première personne dans lequel on prend le temps de résoudre les casse-têtes du centre, de savourer la narration et les traits d'humour... sans avoir à craindre qu'une salve de tir ennemi mette fin à la partie (à moins de narguer les tourelles).

2/ Legend of Zelda - Skyward Sword (Wii)

Prise en main immédiate, graphismes colorés et magnifiques (bien que techniquement dépassés). Bande-son enchantresse. Durée de vie très convenable. Un des (trop) rares jeux incluant du "motion gaming" valant la peine d'être joués.

3/ Kirby Adventure Wii (Wii)

C'est coloré, c'est mignon, ça rappelle avec plaisir les sensations de Kirby sur Game Boy et Nes. Et contrairement à Rayman (qui est un excellent jeu, pas taper Draxx, pas taper), c'est suffisamment facile pour ne pas balancer la wiimote contre l'écran.

Attente pour 2012 : Legend of Grimrock (PC)

Un donjon-RPG à l'ancienne, développé par un studio indépendant, à l'ambiance rappelant les couvertures de ces livres dont on est le héros. Le gameplay est fortement inspiré de la saga "Dungeon Master".

Le top 3 de Gumli, spécial non-joueurs !

1/ Solitaire édition Deluxe (Bois de sapin)

Prise en main assez ardue, mais excellent jeu. L'univers est riche et coloré, le scénario est incroyable et le jeu en lui-même donne des heures de joie intense et de fous rires. LE must de 2011 assurément !

2/ Hannah Montana, le film (Wii)

Parce que j'ai pris un abonnement à vie à Disney Channel, parce que Miley Cyrus est la femme de ma vie, de mes nuits. Je parle Miley Cyrus, je mange Miley Cyrus, je dors Miley Cyrus,

je m'habille Miley Cyrus, je chante Miley Cyrus, parfois j'aimerais étrangler Miley Cyrus et prendre sa place dans sa vie si riche et épanouie.

3/ Portal 2 (PC)

Parce que c'est le seul jeu auquel j'ai joué et que j'ai fini de l'année (bon, ok, je l'ai fini en 3 jours en janvier 2012, on va dire que ça passe...), et parce que j'aime bien faire des trous dans les murs...

Attente pour 2012 : Hannah Montana 2 (Wii ou Wii-U)

Elle s'achète un chien ! Ouuuuuuhhhh !, j'ai trop hâte !



Le Top 3 de Mpprrrrrrffchier, spécial les seuls jeux de 2011 auxquels j'ai bien voulu jouer

1/ Portal 2 (PC)

Bah Portal, normal quoi. Pur chef d'œuvre, tout a déjà été dit dessus, j'ajouterais juste, n'écoutez pas les hipsters qui vous disent qu'ils ont préféré le 1, cet épisode dépasse le précédent (déjà excellent au demeurant) à tous points de vue.

2/ Touhou 13 - Ten Desires (PC)

Bah Touhou, normal quoi. Pour ceux qui savent pas ce que c'est, c'est un shoot-em up vertical, et c'est awesome (doit y avoir un article dessus qui traîne dans l'un des anciens numéros de 42). A noter que la difficulté de cet opus a été grandement revue à la baisse, c'est donc l'épisode idéal pour vous initier aux joies du bullet hell (avec des lolis) !

3/ Dragon Quest VI (le remake DS)

Bah Dragon Quest, normal quoi. Ce que j'aime bien avec Dragon Quest, c'est que contrairement à un Final Fantasy, il n'essaie pas de réinventer le jrpg à chaque épisode à coup d'expérimentations gameplay plus ou moins foireuses. Dragon Quest, tu sais que tu seras jamais surpris, ça reste les bonnes vieilles mécaniques qui ont fait leurs preuves depuis les années 80. Ici, pas de protagonistes métrosexuels emos qui angstent toutes les cinq minutes parce qu'ils ont peur de ne pas être à la hauteur, on prend sa bite et son épée, on part en quête des artefacts légendaires puis on va défoncer le gros méchant qui veut détruire le monde, c'est carré.

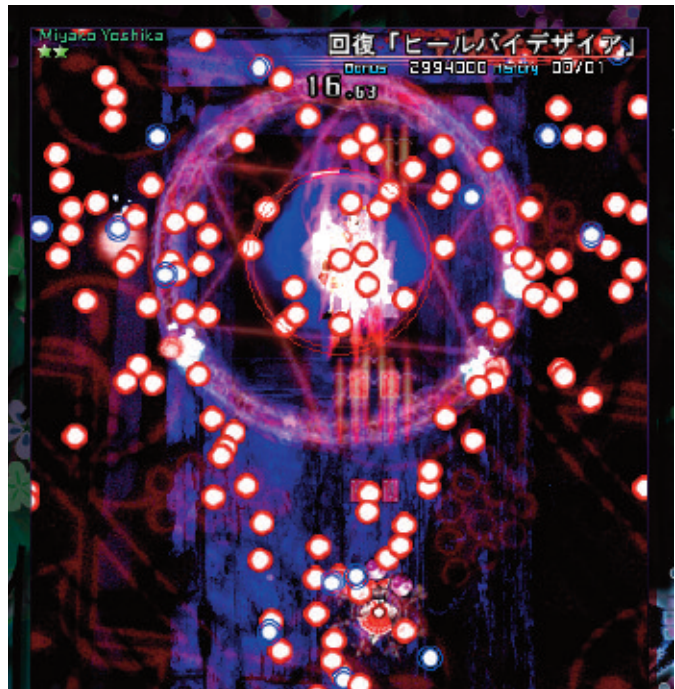
Attente pour 2012 : Touhou 14 - Titre inconnu (PC)

Normal quoi. Ouais y'a probablement d'autres jeux qui méritent bien plus mais là encore, cave oblige, je les essaierai probablement pas cette année, et pis bon, c'est Touhou quoi, je sais que je serais pas déçu.

Le Top 3 de Libby

1/ Okamiden (Nintendo DS)

La suite du magnifique Okami (sorti sur PS2 et Wii). C'est joli, les musiques sont chouettes, l'histoire est sympa et le game-



play est adapté à la Nintendo DS. Juste excellent. (Et en plus dans l'édition collector, y a une peluche de Chibiterasu.)

2/ Portal 2 (PC)

Parce que le 1 était chouette, et que le 2 l'est également. L'humour est présent tout le long du jeu et la difficulté est savamment dosée. Un must-have, comme diraient les facheune victimes.

3/ Pokémon version Noire (Nintendo DS)

649, c'est le nombre total de Pokémon à l'heure actuelle. Le principe reste le même, mais cette version innove avec une 3D élégante et une histoire plus prenante que les précédentes. La licence a gagné en maturité et ça se voit. Et puis, ça reste super jouissif de foutre une raclée à son rival.

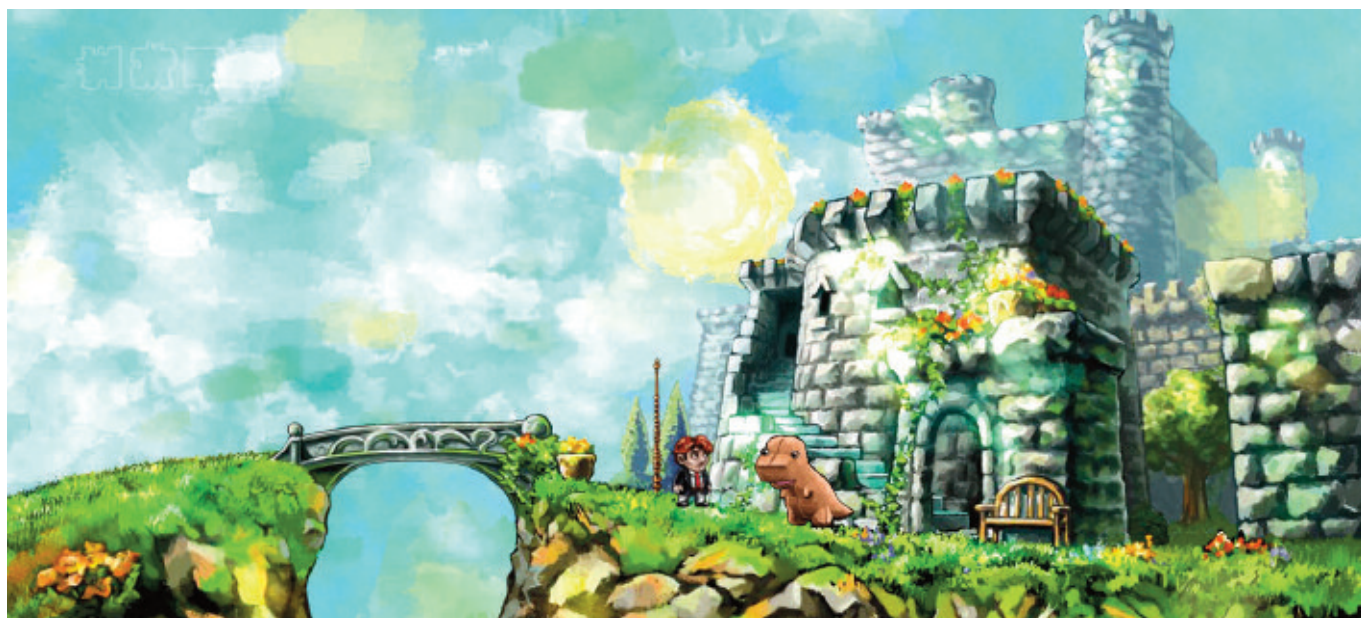
Attente pour 2012 : J'en sais fichtre rien.

Le Top 3 de Recher, je les ai découverts en 2011

1/ Braid (PC)

Le jeu indé à la mode, (car il y a une vie après World of Goo). Depuis les Max Payne et autres Prince of Persia, la manipula-





2/ Odyssey (PC - jeu flash)

3/ Manufactoria (PC - jeu flash)

A dramatic, dark promotional image for The Elder Scrolls V: Skyrim. It features a central figure, likely a Dragonborn, standing on a rocky outcrop. The figure is wearing a horned helmet and holding a sword in each hand. A large, ethereal dragon is visible in the background, its wings spread, creating a misty or smoky atmosphere. The title 'The Elder Scrolls V' is written in a small, elegant font above the word 'SKYRIM', which is in a large, bold, serif font. The overall color palette is dark, with greys, blacks, and some highlights from the dragon's light.

Attente pour 2012 : Miegakure (PC)

Le Top 3 de CerberusXt

1/ The Elders Scrolls V - Skyrim (PC)

Après Oblivion et ses DLC armures pour poneys, j'étais sûr que Skyrim serait une trace de pneu de plus sur le grand slip du paysage vidéo-ludique moderne. La dernière fois où je me suis autant trompé c'est le jour où j'ai dit "*mais non, je suis pas bourréuaaaaaarrgrblarblarglbbblbl*" (je vomis toujours en onomatopées, chacun ses super pouvoirs) parce que non, Skyrim n'est pas une daubasse dans un joli emballage comme son petit cousin consanguin Oblivion mais le digne successeur de la saga des vieux parchemins pourris (Elder Scrolls dans la langue de Ronald Mac Donald). Alors, si vous aussi vous êtes fan d'exploration, Skyrim est comme un bac à sable rempli de cocaïne pour un junkie de 3 ans, jetez-vous dedans !!

2/ L.A. Noire (PC)

Mince, un jeu Rockstar dont le but n'est pas de se taper des prostiputes avant de leur rouler dessus, quel intérêt ? Et bien, étonnement, il est presque aussi jouissif d'incarner un gentil flic intègre que de réguler la faune péripapéticienne en milieu urbain au bazooka, surtout dans un jeu qui offre des séquences d'interrogatoires tout simplement passionnantes grâce à des animations tétales bluffantes. La reproduction des expressions est si fine qu'elle permet de deviner lorsque le type en face nous bullshit la face et franchement, piéger les vils mécréant en leur envoyant à la truffe des preuves irréfutables en beuglant "*Ah Ah !! Et la chemise pleine de sang qu'on a retrouvé chez toi, c'est parce que t'as tes règles Robert !!!!*",



c'est le genre de plaisir unique que seul ce jeu peut procurer. Seul déception, je n'ai toujours pas rencontrée la fameuse Noire dont parle tant le jeu.

3/ Star Wars - The Old Republic (PC)

Je crois qu'il s'agit du tout premier MMO qui parvient à véritablement concilier multijoueur avec aventure solo. The Old Republic c'est tout simplement Kotor 1 & 2 à la puissance 1000 : Encore plus de planètes à visiter qui ne sont pas réduites à des couloirs pourris, des quêtes avec plein de blabla comme s'il en pleuvait, deux camps à explorer avec chacun des classes de personnages particuliers qui ont leurs propres quêtes (et pas juste deux trois pour faire beau en début de partie) et le tout avec des dialogues toujours aussi agréables, intéressants et entièrement doublés (la touche Bioware) ainsi qu'une gestion de compagnons (avec leurs histoires personnelles) bien sympathique. Bref, amateur de MMO ou pas, si vous avez aimé KOTOR, vous aimerez la vieille république (et franchement, j'en suis le premier surpris).

Attente pour 2012 : Persona 5 (PS3)

S'il sort cette année, ce qui paraît compromis, je vends un rein pour m'acheter une PS3, je pose trois semaines de vacances, une perfusion de coca dans un bras et de gâteaux apéritifs dans l'autre et en avant pour le Jizz in my pants !!

Le top 3 de Bobcat

1/ Minecraft (PC)

Un jeu qui mêle simplicité et gameplay très profond, 3D et graphisme en style 8bits... et le tout pour pas cher ! Il n'y a pas de scénario, on (le) construit soit même, ce qui est pour moi

un bonheur incommensurable ! Ah j'en ai dessiné des plans... Le principe du jeu "bac à sable" dans son essence pure.

2/ World of Warcraft -> Cataclysm (PC)

Ça peut paraître étrange de le citer, mais il faut connaître ma situation. En fait j'avais essayé un poil Wow à sa sortie... et j'ai pas persévéré. Puis des années plus tard des potes évidemment m'en reparle, voir un plus insistant que les autres (il se reconnaîtra) et je me lance. Il a donc fallu que je fasse d'une certaine manière la totale, c'est à dire les deux autres extensions avant d'arriver à cata, ce qui m'a prit quand même toute l'année 2011 mine de rien (minecraft est passé en même temps et j'ai pas la spé -nolife-)

Pour parler de l'extension en elle même, c'est une bonne avancée sur le lore et de bons moments comme Vash'ir ou le pilier du monde.

3) Fallout New Vegas (PC)

Alors là, y a pas à dire : ça c'est le vrai Fallout qu'on attendait avec son passage à la 3D toussa. Le 3 nous a prit pour des cons/vaches à lait en l'ayant sorti UNIQUEMENT pour tester le système et les graphs 3D auprès des joueurs. Même si j'avais bien aimé les décors et la grande map, le scénario inexistant faisait passer mal la pilule. Là il y a enfin une histoire qui tient en haleine et il y a de quoi faire avec les factions et les quêtes annexes. Ouuuuf...

Attente pour 2012 : Plus de pognon !

Afin de m'acheter les jeux que j'ai raté l'année dernière comme Portal 2 et Skyrim. ■

La rédaction





Comment bien bousiller...

...3h devant un film ?

Souvent, les films dont la durée dépasse 2h15 laissent le public dubitatif. Peut-être parce que le public est un peu con, ou que certains ont plus envie d'un film qui dure 2h grand max, pour pas rentrer trop tard le soir, et ne pas louper Confessions Intimes (émission que vous aimez tellement, chers lecteurs adorés). Ou alors que le public un peu neuneu ne supporte pas que ça dure 3h, parce que ce serait de la branlette super longue et chiante. Fort heureusement, il existe de talentueux cinéastes, qui vous font parfois passer 3 fabuleuses heures.

I. King Kong de Peter Jackson (2005) 3h07min.

On attaque avec du lourd, tout de suite. Ça fait déjà plus de 5 ans que le remake de cet éternel classique est sorti. Et ne venez pas dire que vous ne connaissez pas King Kong, même si vous êtes un



Eh Mad'moiselle, t'as un gros charme !

pyjama né au beau milieu des années 1990. Quiconque connaît ne serait-ce que le nom "*King Kong*". Et qu'il s'agit d'un méga gorille, venant d'une île per-

due au beau milieu de la mer, et qu'il a trop envie de se taper la blonde de service.

Quand Peter Jackson (grand amoureux du cinéma tout auréolé du succès critique et commercial de Gandalf feat. Frodon VS Sauron feat. Saroumane) se voit offrir un budget monstrueux pour réaliser un rêve de gosse, pensez qu'il ne va pas refuser pour faire un remake de Bad Taste. C'est donc un remake ultra fidèle que nous propose Jackson, fidèle par rapport au scénario. A savoir : un grand fou malade producteur/réalisateur de film (Jack Black) emmène son équipe sur une île paumée peuplée de dinosaures, de bêtes charmantes, de quelques indigènes et d'un gros gorille. Mais alors que le film original ne durait à peine 1h30, cette nouvelle version dure 3h.

Méga pavé dans la gueule. Et cinéma





Allez Joe, fait pas l'con ! Revient faire des films avec nous, merde !

XXL. On en prend plein les mirettes, le film est bien découpé et du coup l'histoire est ultra prenante. Du début à NYC jusqu'au retour à cette même ville, le rythme du film ne connaît aucune longueur. King Kong est badass, Serkis y est royal (en plus d'avoir deux petits rôles dans le film), c'est beau, ça a de la gueule. Petit bémol sur certains rendus de dinosaures, qui prêtent à sourire, mais c'est anecdotique, compte tenu du travail de fou effectué dessus (Jackson a perdu énormément de poids pendant le tournage qui l'a épuisé).

King Kong est un très beau film, avec une fin magnifique, un film fleuve.

II. Casino de Martin Scorsese (1995) 2h58min.

PAF ! On remonte un peu plus en arrière. 10 ans pour être précis. Certains sont à peine nés, d'autres vont à la maternelle. Mais Martin Scorsese lui, tourne un méga film, une grande fresque comme seul lui sait en faire. 5 ans après les Affranchis (roxxe du pâte en croute), Scorsese récidive avec son acteur favori, son Hardy à lui : Robert De Niro.

Ceux qui ont déjà vu plusieurs fois les Affranchis seront comblés avec ce film. Les autres peuvent s'y jeter les yeux fermés, sans avoir peur des presque 3h affichés au compteur. Cette grande fresque se dévore rapidement, grâce à une histoire très bien racontée, avec beaucoup d'interventions des protagonistes en voix-off. Ça va en faire chier beaucoup peut-être, mais moi j'adore. On est directement intégré dans ce milieu mafieux, où De Niro n'a pas encore pris ce gros coup de vieux.

Le film raconte l'histoire de Ace Roth-

stein, dirigeant d'un Casino à Las Vegas, financé sous la table par un syndicat de routiers (sans le cuir et la moustache). On pourrait facilement faire le lien avec l'autre chef d'œuvre que j'ai cité, et dire d'emblée "*lol c'est les Affranchis 2 en fait*". Non. Casino est sans doute dans la continuité, ou une suite spirituelle, mais jamais une copie carbone. Malgré Joe Pesci et son personnage de fou furieux tabassant tout ce qui bouge.

Oui, mais Joe Pesci est formidable. Tout comme Sharon Stone, qui fait regretter cette vague de bonasses à la con envahissant l'écran (cf. Transformers). De Niro n'en parlons pas, parce qu'il passe limite inaperçu tant ce rôle lui sied. Tout au long des 3h donc, on ne voit pas le

temps passer, c'est fluide, très fluide. Il n'y a pas de digression ou d'histoire d'amour à la con : que des éléments apportant quelque chose à l'histoire ! Le fait que Scorsese ait co-écrit le scénario avec l'auteur du bouquin dont le film est tiré doit beaucoup jouer.

Alors si vous avez du temps à perdre, matez déjà les Affranchis, et enchaînez avec Casino. 5h30 bien foutues en l'air !

III. Danse Avec les Loups (1990) 3h01min.

Ce film peut être classé directement dans la catégorie "*film de hippies amoureux de la nature*". Ou pas. Bien évidemment, le message fort véhiculé par ce film, adapté d'un roman, marque. Et le film a d'autant marqué les esprits qu'il est reparti des oscars avec une belle brouette de statuettes (ahah) : 7, dont celle de meilleur film. Et ne faites pas les blasés du style "*Non mais les Oscars, ça veut rien dire gnagnagna*". C'est pour l'image, parce que vous verrez souvent cette mention.

3h pour la version cinéma, un peu plus de 3h30 pour la version longue. Personnellement j'ai directement attaqué par la version longue, donc je ne pourrai pas dire quelles sont les scènes inédites/scènes inutiles.

Pour les plus jeunes et les inculturés,



voici quelques explications sur le propos du film. L'histoire racontée se déroule pendant la guerre de Sécession. Alors que les Yankees, défenseurs de la liberté et opposants à l'esclavage (les gentils Cap'tain America), veulent défoncer les Confédérés, ces enfoirés d'esclavagistes (mais pas que), qui sont trop méchants et qui portent des vêtements gris. Notre héros, joué par Kevin Costner alors beau gosse, est un officier Yankee (bah oui, c'est un gentil), est touché par une balle tirée par les méchants. Vu qu'il douille comme un porc, il déprime pas mal et veut mourir. Foutu pour foutu, il se lance vers les confédérés, en se la jouant Jésus-Christ, ce qui a le don de distraire les Gris, qui vont se faire savater. Suite à cet acte héroïque, il peut décider d'aller où il veut, afin d'être muté là où il le souhaite. Et à cette époque, les États-Unis n'ont pas 51 états et la conquête de l'Ouest n'est pas finie. Du coup, il se retrouve à la "frontière", dans un camp paumé, tout seul.

Bientôt, il fait la rencontre d'une tribu de Native Americans (des Sioux), et blabla. 3h, et à nouveau on a une voix off racontant peu à peu l'histoire. Son arrivée au campement, comment il en chie pour tout ranger, son dégoût de l'espèce humaine

IV. La Ligne Verte (1999) 3h06min.

"Ha ! J'en étais sûr, je le savais, c'était inévitable !". Peut-être pas pour tout le monde. Ceux qui ont senti l'immense



America, FUCK YEAH !

prévisibilité de ce paragraphe peuvent le sauter. Si vous n'avez encore jamais vu ce film, alors lisez ceci. D'une part, vous êtes inculte. Je pense. Je n'ai rien contre vous, mais ce film doit être vu, malgré sa longueur. Mais c'est le récit qui s'étend, tout au long de ce film fleuve à l'histoire si bien racontée (comme les Evadés, du même Frank Darabont, qui est un sacré pro tout de même).

À l'instar du chef d'œuvre que je viens de citer, la Ligne verte reprend aussi une œuvre de Stephen King, racontant une rencontre pas banale : celle d'un gardien de prison avec un immense prisonnier doux comme un agneau et aux pouvoirs surnaturels. Et ce n'est pas en raison de sa fin ultra larmoyante qu'il faut regarder

ce film, mais pour l'effet montagnes russes qu'il procure : c'est pas très joyeux comme histoire, mais on arrive à rire, à être dégoûté (enculé de Percy), à rager comme un sac, à sourire jaune, et au final on chiale comme une madeleine.

C'est la structure générale du film qui fait passer ces 3h comme une lettre à la poste. On se passionne pour ce couloir de la mort, malgré sa toute petite population.

Un indispensable. ■

Polo



Surprise ! BUTTSECKS !



Le Mal.



YEA

Comme d'habitude, le petit chinois qui s'occupe de massicoter les papiers de Carambar a travaillé comme un sagouin. (En même temps, on peut le comprendre, il ne sait pas lire le français). Bref, toutes les blagues sont dans le désordre. Sauras-tu les reconstituer ?

Réponse : Ils ne savent pas encore. Alors ils l'ont mis au congélateur pour prendre le temps d'y réfléchir.

G Pose la devinette suivante à quelqu'un que tu n'aimes pas : "Monsieur et madame Cehunprénom-alakon ont un fils." Quand il te répond qu'il ne sait pas,

- 35 (42lemag.fr) -



Thor

On peut avoir un casque de merde et avoir la classe

Les Dieux. Vaste sujet. Il y a quand même beaucoup de "types" de dieux. Il y a :

- Ceux qui existent pas et qui pourtant ont trouzemilles neuneus à genoux à prier pour eux ou à faire nawak en leur nom (tu vas voir, Charlie hebdo, à côté, ça va être peanuts si je continue comme ça)

- Ceux qui servent à que dalle et qui peuvent rien faire (c'est des Dieux quand même hein, alors faut pas les énerver)

- Ceux qui ont 3,5 fidèles, perdus dans la pampa dans les coins de Babelouède

- Ceux qui roxxent mais que en fait, on sait qu'ils existent pas (Kraaaaaaa-tooooooooooooooooooooos <3 <3 <3)

- et puis, il y a Thor.

Franchement, dans l'idée que je me fais d'un Dieu, c'est bien Thor qui en est le plus proche. C'est vrai après tout, ça doit avoir quoi un Dieu ? Puissance ? Check. Classe ? Check. Être prêt à tout casser ? Check. Ne pas trop le chauffer ? Check. Venir VRAIMENT quand on en a besoin ? Check. Être prêt à nous sauver les miches ? Check. En plus, il existe pour de vrai, LUI. Sans rancune hein.



Vas-y, vas lui dire qu'il a l'air d'un con avec son casque, je te regarde...

Qui est Thor ?

Thor, chez Marvel (et je dis bien chez Marvel, je parle donc pas du "vrai" Dieu), c'est une brutasse, c'est le premier truc que je voulais préciser. A part ça, c'est le fils d'Odin, le Dieu du Tonnerre, un Dieu

Asgardien ; il a été dépeint pour la première fois en 1962 par le Grand Jack Kirby. Le comics mettant en scène Thor nous parle donc des pérégrinations d'un Dieu Asgardien dans son beau monde

d'Asgard. Des histoires de Dieux donc, à base de conflits avec les Géants des Glaces, d'autres Dieux mythologiques et sur le devenir d'Asgard. Vous noterez que les Asgardiens se fritent pas la

DIEUX, ENTITÉS ET AUTRES TRUCS BALÈZES QUI COGNENT SUPER FORT

ALLAH FREAKS OUT OVER CARTOONS OF HIM?



La notion de Dieu est très complexe dans les comics. Il y a les "Dieux" comme Thor ou Hercule, que l'on croise souvent, mais ils sont des Dieux "terriens" dans la mesure où leur aura ne dépasse pas notre planète bleue. Et puis, il y a des personnages qui sont considérés comme des Dieux mais qui sont une race déviante comme les Titans (dont Thanos est issu) ou une race cosmique (comme les Éternels). Encore un cran au-dessus, se trouvent des divinités à caractère universel comme l'Étranger, Galactus, le Beyonder, les Célestes, le Phénix, le Tribunal Vivant ou bien encore Éternité (qui lui, pour le coup, se rapproche vraiment de la définition de "Dieu" au sens où on le conçoit). De la même façon, l'échelle de puissance de ces diverses entités est difficile à évaluer. Si Éternité (qui "contient" l'univers en lui) est intouchable (les fameuses Gemmes de l'Âme qui, rassemblées, confectionnent le fameux "Gant d'Éternité" que Thanos a si longtemps convoité), les entités de type Galactus and co. se positionnent juste derrière. En fait, les Dieux "terriens" comme Thor et Hercule sont tout en bas de la chaîne alimentaire des divinités car, bien qu'ils demeurent des Dieux, ils ne le sont qu'à une "petite échelle". Outre les entités, il y a dans l'Univers Marvel certains arte-

facts qui ont un pouvoir "divin" comme les Gemmes de l'Âme (citées plus haut) ou encore le Cube Cosmique (qu'on peut voir dans les films Marvel) ou encore l'Annihilateur Ultime.

Ouais, enfin, en gros, si vous devez retenir un truc, c'est que c'est le bordel.

tronche avec les autres religions "parce que c'est moi la true religion et pas la tienne connard d'infidèle". Ce comics est très différent de la plupart des autres productions Marvel puisqu'il a un côté épique, voire "cosmique" de par la nature des protagonistes qu'il propose. Si bien qu'au bout d'un moment, le comics s'éloigne un peu trop des autres productions, il est relativement éloigné de l'univers Marvel et donc, de ses lecteurs. Et là, Stan Lee ...

Dieu/Humain

Et là, Stan Lee décida de changer un peu la donne en faisant de Thor un personnage humain. Or, comment rendre un Dieu "humain" ? Un story-arc fut imaginé où Thor rompt une trêve séculaire entre Asgard et Jötunheim (le monde des Géants des Glaces, ennemis mortels des Asgardiens) à cause de son manque de sagesse et de sa fougue (ce qu'on voit



L'intérim d'Odin

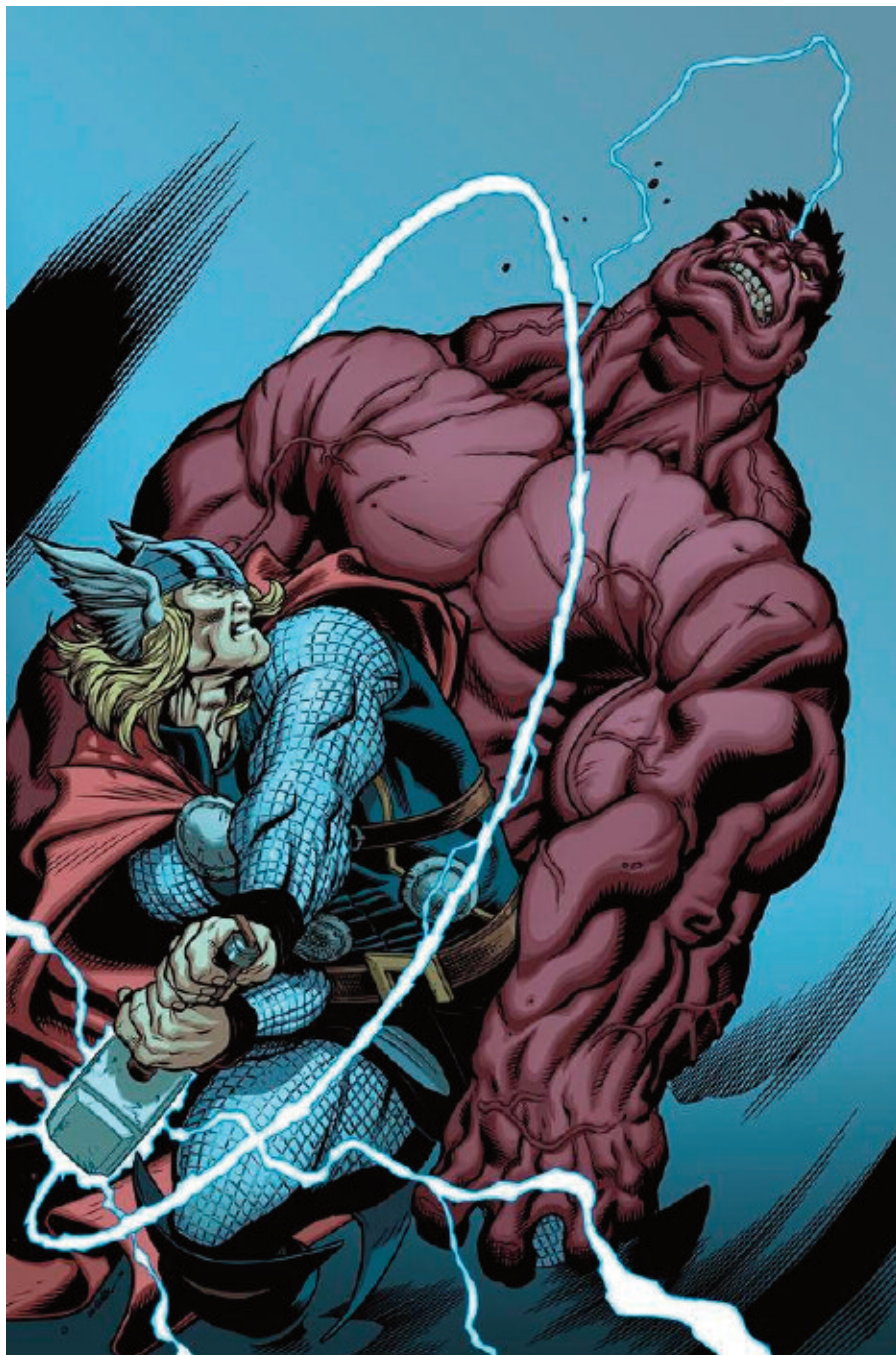
dans le film, en gros). Odin, comprenant que son fils a besoin d'une leçon d'humilité, le dépouille - provisoirement - de ses pouvoirs et de sa mémoire et l'exile sur Terre. La conscience de Thor se retrouve enfermée dans le corps du Docteur Donald Blake (dans Mjollnir, son marteau, pour être exact), un médecin handicapé. C'est au travers de Donald Blake que Thor va approfondir sa connaissance de l'être humain (qu'il connaissait déjà "en surface") et qu'il deviendra le défenseur de la Terre, car, en frappant sa canne au sol, le Docteur Donald Blake se transforme en "Mighty Thor".

Peu à peu, Thor retrouve ses souvenirs et se rend compte qu'il est "apatride" puisqu'il appartient à deux mondes : Midgard (la Terre) et Asgard (la patrie des Dieux Nordiques). Si pour Odin, il est clair que son fils doit défendre Asgard, c'est loin d'être aussi évident pour son fils qui, en n'arrivant pas à se décider, provoquera souvent le courroux de son géniteur mais il le laissera pas se faire clouer sur une croix non plus hein, faut pas abuser !

Un père, un Fils

Les relations Odin-Thor sont un modèle de conflit générationnel. Entre le devoir de mémoire imposé par l'un et la volonté de bien faire souhaitée par l'autre, on assiste à une opposition systématique de deux forts caractères, défendant chacun leurs points de vue et n'ayant fondamentalement pas tort. Au travers de cette métaphore, Stan Lee et ses collègues essaient de mettre en lumière les conflits familiaux qui peuvent survenir dans de nombreux foyers tout en prêchant l'apaisement via le discours et les valeurs communes ainsi que le sens du sacrifice. Pour une brutasse à marteau qui parle comme un neuneu de la Cour du Roi, c'est pas trop mal, faut avouer.

Il ne faut aussi pas oublier que lorsque Odin est "absent" (mot très compliqué dans les comics), c'est Thor qui dirige Asgard. Ainsi, à maintes reprises lors du Grand Sommeil (Odin tombe dans une espèce de coma pour se régénérer), Thor doit affronter de terribles menaces (vu qu'Odin est pas là, bah on en profite !) et se comporter en leader sage et avisé, ce qui n'a jamais été son point fort puisqu'il a plutôt été conçu au rayon "distribution de baffes à volonté". Lorsqu'il est régent Asgardien, Thor est souvent tiraillé entre l'envie de rendre son



Celui qui prend un sac là, c'est le Hulk Rouge (c'est compliqué, mais sachez juste qu'il est TRES fort), alors merci d'arrêter de faire en sorte que chaque newbie dézingue le Dieu du Tonnerre

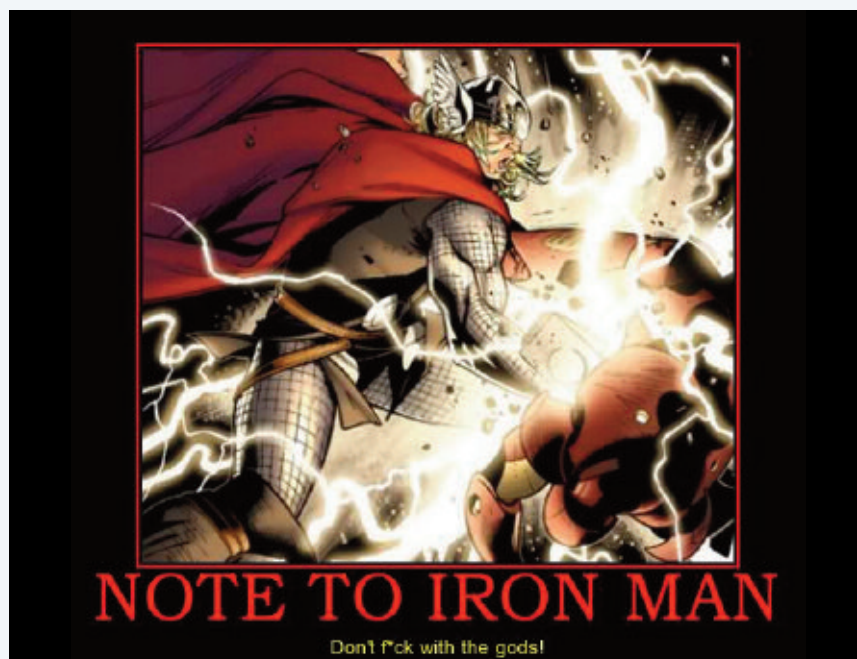
père fier en "suivant ses traces" et l'envie d'imposer sa propre voie, loin du conservatisme paternel. Le rapport de force entre les deux protagonistes principaux est très intéressant puisqu'on se demande souvent si Odin ("Le Père de tout, celui qui sait tout") agit sciemment ou non, et cette part d'incertitude nous emmène parfois sur des sentiers fort sympathiques.

D'armes de destruction massive...

Bon, trêve de bavardage, parlons un peu de Thor et de son gros ~~pén~~ marteau. Le personnage de Thor tournera souvent autour de deux axes : fracasser son

demi-frère (et les autres méchants) et éviter Ragnarök. Si Loki est LA némésis "physique" de Thor (c'est d'ailleurs Loki qui sera le "créateur" des vengeurs), le vrai problème de Thor - et des Asgardiens - se nomme Ragnarök, la fin du monde. De nombreuses histoires tourneront autour de l'avènement de cette fameuse fin du monde, et Thor a toujours été en première ligne pour stopper/empêcher l'holocauste Asgardien. Pour cela, il remplacera plusieurs fois son père en tant que monarque et tentera, tant bien que mal, de repousser le jugement dernier. Lorsqu'il est sur Terre, Thor est LE poids lourd. Dans l'univers Marvel, si on regarde la Terre, il y a peu de poids TRÈS lourds : Hulk de façon pé-

LA FIN DU MONDE



La fin du monde chez les Dieux nordiques porte le doux nom de Ragnarök. Mais il ne faut pas voir Ragnarök comme une "*fin ultime*" mais comme une fin de cycle. En effet, lorsque survient le tant redouté Ragnarök, la civilisation Asgardienne ne disparaît pas. Elle meurt, pour ensuite renaître. Il faut appréhender Ragnarök comme une fin de cycle où la réalité d'un instant T se voit être totalement anéantie pour ensuite réapparaître sous une forme différente. Par exemple, lors du premier Ragnarök causé par Odin, il a dû refonder Asgard de fond en comble en retrouvant les nouveaux avatars de ses disciples. Lors de l'avènement du second Ragnarök, Thor a lui-même coupé la continuité Asgardienne en tranchant le "*fil du destin*" (en gros, c'est le fil de la vie, si ce fil est rompu, "*hasta la vista, baby*"), tous les Dieux Asgardiens ont été emprisonnés dans des corps humains, et Thor devait les retrouver et les aider à "*se souvenir*" de qui ils étaient afin de rebâtir Asgard. Marvel utilise d'ailleurs souvent l'excuse de Ragnarök pour éloigner Thor de certaines histoires "*terriennes*", ce qui est pas si bête que ça de base, mais à la longue, c'est un peu relou quand même.

riodique (à voir dans un futur article Hulk), Flèche Noire (le Roi des Inhumains), Sentry (qui ne compte pas vrai-

ment, c'est compliqué) et donc, Thor. Le Dieu du Tonnerre a toujours été la constante "*puissance*" de notre bonne

vieille Terre :

"Oula, il a l'air méchant lui " "Appelle Thor"

"Putain, on se fait ouvrir là !" "Thor plz ?"

"Euh, on va pas tenir là, comment on gère ?" "Thor, kthx"

Voilà, Thor, c'est un Dieu, il est trèèèèèèèèèèèèèèèèèèès costaud, et, souvent, c'est notre dernier recours (hé oui, flash niouze, prier en rang d'oignon quand ça craint du boudin, ça sert à que dalle, ce qu'il faut, c'est un big fucking marteau) quand un gros gros balèze veut tout faire péter. Après tout, c'est vrai quoi, un gros coup de marteau sur le coin du nez, ça doit forcément faire mal. D'ailleurs, maintenant que j'y pense, les fois où on a été salement en galère sur Terre, c'est quand Odinson manquait à l'appel. Hum...

... A paillason pour newbie

Parmi les X trucs qui me gavent chez Marvel, il y a une "*manie*", ces 5-6 dernières années, que je ne SUPPORTE plus : celle de transformer Thor en paillasson. Comme vous le savez, Marvel a pris le parti de créer un événement de Wataouf chaque année (Civil War, World War Hulk, Secret Invasion, Dark Reign, Siege, Heroic Age, Fear Itself...) et pour montrer que chaque nouvel événement est trop "*OMG COMME C4EST LE TRUC LE PLUS OUF EVAR QUOI ET COMME IL EST TROP FORT L4ENCULE DE MÉCHANT*", il faut NÉCESSAIREMENT que le premier méchant venu torche



Badass photo de famille (même si celui de droite, en vrai, c'est une baltringue)

- 42 (42lemag.fr) -



La religion

C'est de la balle !

Vous l'aurez sûrement remarqué, mais le geek étant naturellement frondeur, à 42 on aime bien taper sur les religions, les prêtres, les dieux et tout ça. Mais moi, comme je suis un putain de rebelle, j'ai décidé ce mois-ci de prendre tout le monde à contre courant, et de vous expliquer pourquoi la religion c'est génial, en vous faisant la liste de tous les trucs trop bien que cela nous a apporté.

Les jours fériés

Pour un paysan du moyen-âge, les semaines de congé et tout ça, c'était de la science-fiction. Les champs de blé, ils allaient pas se moissonner tout seul pendant les vacances à la Bourboule avec bobonne, donc pour ces braves gens, dès l'âge où ils étaient en état de tenir une fourche, c'était la perspective de travailler chaque jour que Dieu fait jusqu'à la fin de leur misérable (mais heureusement courte) vie qui les attendaient. Dans ces conditions, les fêtes religieuses genre Noël, Pâques ou l'Assomption, c'était à peu près le seul moment de l'année où ils pouvaient se permettre de passer la journée à ne rien glander en toute bonne conscience.

Aujourd'hui évidemment, on a les congés payés, la fête nationale et les commémorations en tout genre (d'ailleurs, niveau jours fériés on est un peu creux vers mars-avril, faudrait aller retourner se fritter avec l'Allemagne pour arranger ça), et c'est facile d'oublier que le concept de "*passer la journée à jouer à World of Warcraft une main dans le caleçon au lieu de travailler aux champs*", c'est à la base au Seigneur qu'on le doit.



D'ailleurs, même le weekend, c'est censé célébrer le fait que Dieu s'est reposé après avoir créé le monde en six jours. Alors bon, si même Dieu a besoin de se reposer un jour par semaine, je vois vraiment pas qui vous êtes pour me faire la leçon parce que je viens de passer le dernier mois à jouer à des jeux vidéo en me levant chaque jour à 17h !

Le gothique flamboyant

Qui dit religion, dit édifices religieux : l'une des plus grandes constantes des religions reste l'obsession de construire des monuments démesurés à la gloire de nos potes les Dieux afin d'impressionner

les voisins. Et de ce côté-là, rien n'arrive à la hauteur des cathédrales construites dans le style dit du gothique flamboyant. Je vous passe l'exposé architectural chiant sur les caractéristiques techniques de ce genre d'édifice (Wikipédia est là pour ça si ça vous intéresse), ce qu'il y a à retenir, c'est que le gothique flamboyant, c'est putain de classe.

Alors attention, le terme gothique a certes aujourd'hui une connotation plutôt péjorative : quand on pense gothique, on imagine plutôt des pré-ados tout pâles qui se fringuent de manière ridicule et écrivent des poèmes sur la mort et le désespoir (au moyen de leur iphone

payé par leurs parents). Dans ces conditions, on pourrait croire qu'une cathédrale gothique ça va être un endroit tout chiant et déprimant avec des gargouilles grimaçantes et des cercueils peints en noir, mais justement, le gothique flamboyant, c'est tout le contraire de ça !

Plus que les qualités artistiques indéniables de ce genre de constructions, et bien au-delà de la ferveur religieuse qui s'en dégage éventuellement, visiter ces lieux c'est surtout faire l'expérience d'une époque où la Sainte Église Apostolique et Romaine respirait l'argent et le pouvoir. En ce temps béni, un prêtre c'était pas juste un mec en robe qu'on montre du doigt en rigolant dans la rue et qui viole des enfants de chœur après la messe. Oh non, quand tu croisais ton cureton à cette époque, tu baissais les yeux, tu fermais ta gueule et tu passais ton chemin en priant qu'il ne te foute pas sur sa shit list. En déambulant sous les voûtes chargées de décorations, on peut ainsi retrouver les sensations de ce temps malheureusement révolu où personne n'osait déconner avec la Foi, et où on savait remettre à leur place tous ces dégénérés de Juifs, d'homosexuels, et d'autres hér... hum, enfin ce que je veux dire c'est que le gothique flamboyant c'est vraiment classe quoi.

Et pour vous prouver à quel point le gothique flamboyant c'est awesome, vous savez quel jeu vidéo en est le plus bel exemple ? Castlevania. Franchement, rien à ajouter.



La Sagrada Família à Barcelone est un bon exemple de gothique WTF.

Les Templiers

Tiens, et puisqu'on parle de l'époque où les cathos étaient les vrais patrons, et savaient avoir la classe, on se doit de parler des Templiers. Fondé le 22 Janvier 1129, l'ordre du Temple avait à l'origine pour but d'accompagner et protéger les pèlerins chrétiens pour Jérusalem, car croisades obligent, les routes de l'époque n'était pas très sûres. Prenant de l'importance, les Templiers ont activement participé aux grandes batailles de la guerre sainte. Les affaires marchaient bien, et bientôt les Templiers établirent un véritable réseau de monastères à tra-

vers toute l'Europe. Pétés de thunes, au point qu'ils avaient même mis en place leur propre monnaie avec un système de lettre de change analogue à celui d'une banque, ils pouvaient se permettre de prêter de larges sommes d'argent à toutes sortes de personnes et organisations influentes, et on leur confia même la garde du trésor royal à partir de 1146.

Bref, les Templiers étaient riches et puissants, trop puissants même pour le roi Philippe IV le Bel qui ne voyait pas d'un très bon œil la présence sur ses plate-bandes d'une véritable armée parallèle de quinze mille hommes dont mille cinq cent chevaliers ne répondant qu'au pape, pape avec lequel il était justement en conflit en ce moment... Profitant d'une vague rumeur comme quoi les Templiers n'étaient en fait que de sales satanistes, Philippe IV prépara donc une vaste rafle, et le 13 Octobre 1307, une vague d'arrestation de Templiers fut organisée à travers toute la France. Emprisonnés, ceux-ci furent ensuite jugés pour divers trucs sympatiques tels qu'hérésie, idolâtrie ou sodomie, puis condamnés au bûcher, et ce fut la fin de du plus puissant des ordres militaro-religieux de cette époque.

Bon, super l'exposé historique, mais qu'est-ce qu'on s'en branle ? Hé bien là où ça devient intéressant, c'est que si les Templiers ont officiellement disparu, les rumeurs les concernant, elles, vont bon train : encore aujourd'hui, on spéculer sur l'emplacement de leur trésor secret, voire du Saint Graal qu'ils auraient retrouvé et caché quelque part. Certains





racontent même que les Templiers n'ont jamais disparu, mais qu'ils se sont simplement cachés et qu'ils contrôlent maintenant l'économie dans l'ombre, notamment par le biais des franc-maçons qui seraient en fait leurs descendants.

Bref, même si face à la profusion de rumeurs qui circulent, il est facile d'oublier leur héritage, retenez que les Templiers ne sont ni plus ni moins qu'à l'origine de toutes les théories du complot qui circulent et nous font rire aujourd'hui ! Alors la prochaine fois qu'un esprit brillant vous expliquera sa dernière théorie du New World Order à base d'Illuminatis, de Reptiliens et de Bilderberg, contentez-vous de lui rire au nez en lui assénant un "Noob ! les Templiers l'ont déjà fait !".

INS-MV

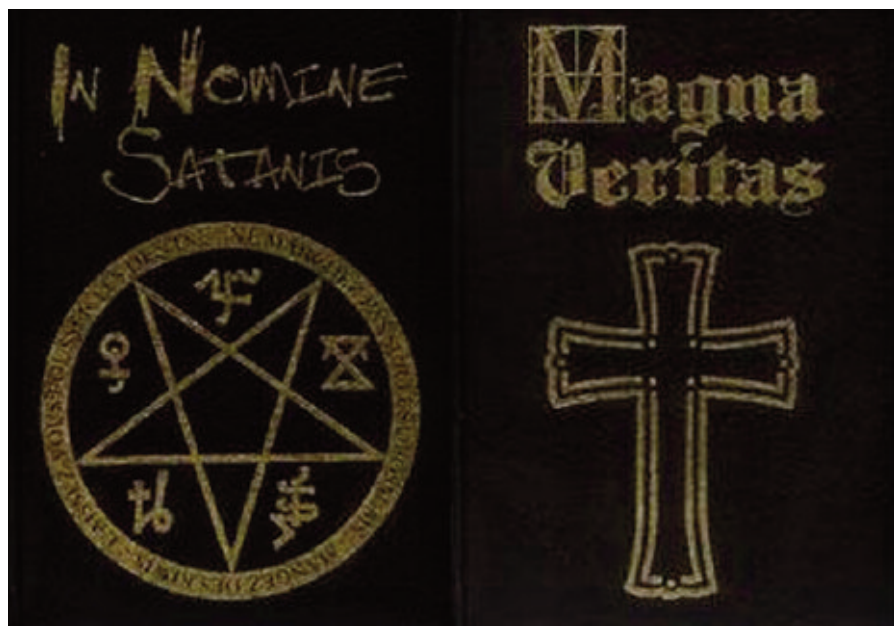
Et si tout ce qui était écrit dans la Bible était vrai ? C'est de ce postulat que part In Nomine Satanis-Magna Veritas, un jeu de rôle mettant en scène la lutte millénaire entre les forces du Bien et du Mal. Les grandes lignes du scénario, vous les connaissez : Dieu a créé l'univers, les anges puis les hommes, Lucifer s'est rebellé contre l'autorité divine, et depuis c'est la guerre. Suite aux abus liés à une guerre ouverte, et pour éviter que la Terre ne soit rasée par des anges et démons se battant à coup de plaques tec-

toniques, Dieu a mis en place le Grand Jeu : anges et démons ont l'interdiction formelle de révéler leur existence aux humains, et doivent à la place lutter dans le plus grand secret pour attirer le plus d'âmes dans leur camp.

Les joueurs d'INS-MV interprètent donc au choix un ange ou un démon incarné dans le corps d'un humain sur Terre. Malgré leur statut incognito, ça reste des gros badass avec une large palette de super pouvoirs, allant de la force surhumaine à la manipulation mentale en passant par la télékinésie ou la réanimation

de cadavres. Selon son camp, chaque joueur est au service d'un archange ou d'un prince-démon qui lui confère ses pouvoirs et lui donne ses ordres. Au total, on trouve une bonne trentaine de gros bonnets dans chaque camp, et entre Kobal le prince de l'humour noir, ou Daniel l'archange de la pierre (et des skinheads), il y a largement de quoi faire (évidemment, pour ceux qui se sentent l'âme d'un troll, rien ne vaut le service de Malphas, le prince de la discorde). Et si la Bible c'est finalement pas trop votre truc, vous pouvez toujours aller voir du côté de la Troisième Force, qui regroupe tous les losers des panthéons celtiques, gréco-romains, nordiques ou égyptiens.

D'un côté, on a donc les prince-démons qui passent leur temps à comploter et à se manipuler les uns les autres pour accroître leur pouvoir, et de l'autre les archanges, qui eux, passent leur temps à comploter et à se manipuler les uns les autres pour accroître leur pouvoir... Vous l'aurez compris, INS-MV est un jeu de rôle violemment satirique, qui ne s'apprécie vraiment qu'avec une bonne dose de second degré : dans l'univers du jeu, à peu près tous les événements historiques ont été réinterprétés de manière parodique et sont le fruit des manigances sordides d'anges ou de démons, la bureaucratie céleste ou infernale est souvent l'un des plus grands obstacles rencontrés par les joueurs, et il n'est pas rare de rencontrer des ordures d'anges qui détestent les humains ou des démons sympas qui veulent simplement s'amuser et libérer l'Humanité du joug divin. Bref, si vous cherchez un univers simple et manichéen, passez votre chemin...



Dernier point qui a son importance : INS-MV est un jeu de rôle totalement franco-français, mais son succès a été tel qu'il a été adapté aux États-Unis, en édulcorant cependant une bonne partie de l'aspect satirique au passage.

La Bière avec un grand B

L'une des lois les plus immuables de l'humanité est que si vous réunissez des péquenots dans un coin isolé de tout, ils vont inévitablement se mettre à distiller de l'alcool. Dans la majorité des cas, cela donne de la liqueur que vous n'utiliseriez même pas pour déboucher vos chiottes, mais inexplicablement, si vous prenez ces pécores, que vous les habillez en robe de bure et les faites chanter en latin chaque matin, ils se mettent à produire les meilleures bières du monde.

Si de nos jours, la plupart des bières dites d'abbayes ne sont plus vraiment fabriquées dans des monastères mais dans des usines qui reversent cependant des royalties aux abbayes dont provient la recette, il existe encore une poignée de bières, les fameuses trappistes, belges pour la plupart, qui continuent à être amoureusement brassées par de vrais moines selon leurs méthodes ancestrales. La plus connue d'entre elles est certainement la Chimay, qui est largement distribuée (la Chimay bleue se trouve dans à peu près n'importe quel supermarché pas trop pouilleux, je vous garantis qu'après l'avoir essayée, vous



ne pourrez plus jamais boire à nouveau de la kro), mais les autres (telles la Rochefort, l'Orval ou la Westmalle) ne sont pas trop compliquées à dénicher non plus, et valent largement le détour.

Le cas de la Westvleteren est plus extrême : depuis qu'elle a été élue

meilleure bière du monde (par un classement américain, donc ça vaut ce que ça vaut), elle est très demandée. Et comme elle n'est pas produite en grande quantité, mettre la main sur une bouteille se mérite : elle est vendue (à un tarif qui reste comparable à celui d'une bonne bière en supermarché) uniquement à l'abbaye où elle est fabriquée (soit dans le trou du cul de la Flandre), et il faut passer commande par téléphone un mois à l'avance avant de pouvoir se rendre sur place sur rendez-vous afin de récupérer le nectar houblonné.

Dernier point remarquable des bières trappistes, leur production sert avant tout aux moines à subvenir à leurs besoins : ainsi, une fois qu'ils ont déduit des larges bénéfices de la vente l'argent leur permet de manger et réparer le toit qui fuit de leur chapelle, tout le reste est intégralement reversé à des œuvres caritatives. Bref, entre payer 60 € un Château-Mescouylhs pour contribuer à financer le troisième yacht d'une famille de nobliaux bordelais consanguins, et déguster pour quelques euros les meilleures bières du monde en aidant de braves moines belges à faire leur BA, j'ai choisi... ■



Mppprrrrrffffchier



Autolib'

J'ai essayé pour vous !

J'aime bien les voitures. Non pas pour la tuner et passer en 3e partie de soirée sur TF1, mais parce que conduire une voiture procure un certain plaisir. Une sensation de liberté, de vitesse, c'est jamais désagréable. Malgré l'obtention du permis du premier coup (après l'équivalent d'une journée pleine de conduite), j'ai très peu conduit. Très peu, par rapport à ceux qui sortent tous les matins leur auto, et qui pestent sur leur garagiste lorsqu'une pièce doit être changée.

Et puis je n'en ai pas l'utilité. Et puis Bolloré est arrivé avec son concept de l'Autolib'. Comme le Vélib, cet immonde deux-roues ultra-lourd pour les cyclistes trisomiques qui ne respectent rien. Une petite voiture électrique, qui ne pollue pas, va pas très vite, mais franchement pratique.

I. Contexte : je suis en ville, j'ai besoin de déménager rapidos.

Alors que je pars visiter une dernière fois mon nouveau chez moi, je croise une station Autolib, avec pas moins de 5 automobiles. C'est bien chouette ça, ça



peut être pratique, et puis on pourra commencer à virer des affaires là-bas avec cette voiture. Mais bon, nous vivons dans un monde fait d'activistes-écologistes-hippies-bobos, qui sentent leurs prouts.

Du coup, pas d'Autolib, le fu. Mais bon, c'est pas comme si je voulais tester direct, ça coûte cher cette merde.

Le jour de la signature, on se démerde pour en trouver une. Apparemment y a BEAUCOUP de bobos, car impossible d'en trouver une. Ou alors ils font des choses sales, mais cela ne nous regarde pas. Ou bien ils la vandalisent et tentent de la voler. Toujours est-il qu'il y a déjà une bagnole défectueuse. Belle image de marque.

C'est le lendemain qu'on en trouve une. Auparavant, je me suis inscrit sur le site internet qu'il est joli. C'est policé, ça n'agresse pas les yeux, pas de gifs épi-



leptiques dans tous les sens. Ça manque de lolcats mais osef. On a la tronche de la bagnole direct. Donc si on trouve ça trop moche et qu'on pense que Pininfarina a chié dans la colle, vous le savez tout de suite. Je m'inscris, et on me dit de me rendre à une borne. A ladite borne, un type nous explique comment ça marche. Moi j'ai choisi la formule découverte 24h, qui n'est pas chère du tout, que je vous recommande. Ça indique 10€, mais faut compter la location. En tout, selon le temps passé dans le pot de yaourt, vous payerez maxi 50€.

Bon, borne, abonnement, paiement, check. J'ai un magnifique badge, une carte électronique ROSE, qui sert de passe pour la bagnole. Il faut le mot de passe du compte, et là c'est le drame. J'avais entré un mot de passe bien compliqué (comme si j'étais sur l'internet 2.3.001), et là on me fout un clavier de merde, tactile en plus de ça, avec l'alphabet et les chiffres. GG ! 10 minutes de perdues à réinit le mot de passe. Au passage, vous avez droit à une visioconférence pour gueuler sur la tronche de derp de votre interlocuteur.

II. En voiture Simone !

Je débranche la prise électrique, je monte dans la voiture. ÇA Y EST C'EST PARTI, HELL YEAH MOTHERFUCKER §§

Et là je me dis que les mecs de chez Autolib' n'ont pas du tout pensé aux femmes pas doués du créneau et du vo-



lant. Les places en station sont ultra étriquées, ça rentre tout juste, et faut réussir à garer sa voiture au micro-poil de cul près. Pas le droit à l'erreur, tu peux pas te garer un peu à l'arrache, tu peux pas être légèrement de travers, non. C'est bien rangé, sans rien qui dépasse. Ceci dit, c'est pas mal pour sensibiliser les teubés qui ne prennent pas le temps de se garer convenablement.

Ça c'est la première réflexion. Deuxième constatation : WTF y a que deux pédales ?§ La bagnole est électrique, et automatique. Une pédale de frein, et une pédale d'accélération. Par ailleurs, le levier de

vitesse est des plus basique : marche avant, marche arrière, point mort. Basta. Un bon point pour les teubés de la route. C'est tout de même dubitatif que je démarre, et un peu désorienté.

Bon je fais quoi maintenant ?

Bah j'appuie avec peur sur l'accélérateur, de peur de me prendre le gros machin juste devant moi à même pas 15 cm du bout de la voiture. J'ai l'impression d'appuyer dans le vide, que ça ne marche pas, que j'ai niqué la voiture. Nice. Et puis elle bouge, réagit. Je monte sur le trottoir, mais tant pis, faut que je sorte de ce trou.

Et hop c'est parti ! Pas de bruit, pas de nervosité, c'est zen sur le coup. J'ose pas trop appuyer sur le champignon, parce que j'ai toujours ce réflexe de la pédale d'embrayage. Évidemment y a pas de point de patinage de base, alors pas de sous-régime ou de sur-régime. C'est profondément déstabilisant et frustrant au départ. Première épreuve de taille, le rond-point. Et là, ce n'est pas un rond-point tout con, c'est THE rond-point de la mort avec des feux aux entrées et des bagnoles partout en heure de pointe (il est plus de 18h). Deuxième drame : l'habitacle est à chier.

Je ne sais pas quels diplômes ont passé les gens qui ont conçu ce pot de yaourt, mais j'ai envie de les leur enfoncer par la porte arrière. (**Voir image ci-contre**)

Vous voyez ce truc entre la vitre de la portière et le pare-brise. Ça c'est pain in





the ass en rond-point. Et je ne parle pas des angles morts, pain² à checker. On se contorsionne pour bien voir ce qui se passe, c'est super handicapant. Autre point sur lequel Bollore a délaissé les stressés de la route. C'est pas avec ce genre d'habitacle que tu rassures les peureux de la route. Mais je réussis à sortir de ce rond-point de la mort, sans chaos.

III. Une bagnole assez mythique.

Arrivé chez moi, c'est un festival. Les suspensions sont très... rudimentaires. L'escalade de trottoir vous procure les mêmes sensations qu'un parcours en 4*4 dans la nature avec Chuck Norris qui vous secoue à côté parce que vous avez renversé un ours brun. De la méchante balle quoi. Mais la petite surprise réside dans le coffre, minuscule en apparence. Il s'y trouve une petite cavité qui nous fait gagner quelques litres d'espace.

Ce qui fut fort utile lors de notre déménagement (plus un prélude au grand déménagement) où on a chargé des sacs et des sacs. En plus la porte du coffre est tout vitrée, c'est assez classe. Seul problème, faut l'ouvrir depuis le siège conducteur, mais ce n'est qu'un détail.

Pour monter à l'arrière, ou y déposer un truc, il faut abaisser le siège conducteur. Et là PAF, sans prévenir ça percute le

klaxon et vous faites chier tout le pâté de maisons. Et pour faire chier, vous allez faire chier ! C'est puissant un truc pareil. Le siège, c'est pareil. Un trébuchet en devenir, à la vitesse où il s'abaisse vers l'avant. En plus de ça, impossible d'ouvrir la porte passager, faut l'ouvrir de l'intérieur. Génial...

IV. Mais tout de même c'est cool.

Malgré tous ses défauts, et la tranche de rigolade, c'est bien cool l'Autolib pour un usage ponctuel. Mais attention toutefois. Si vous êtes un peu stressé de la route, que vous n'avez pas conduit du tout après l'obtention de votre permis, n'y allez pas ! Je vous le déconseille, ça va vous dégoûter encore plus du volant. L'habitacle offre peu de visibilité (surtout pour les angles morts, une calamité).

De plus, pour garer l'Autolib à sa station, il faut être un roxxor en créneaux, ça je l'ai déjà dit. Donc si vous n'êtes pas à l'aise dans ce genre de manœuvre, faites-vous la main sur autre chose. Ou bien faites-vous la main dessus si vous vous sentez l'âme d'un pur Warrior qui écoute du Manowar à fond la caisse. Et grâce à ça, vous serez un champion du créneau à n'en pas douter. Bizarrement, j'y suis arrivé, malgré une première tentative ratée. Et quand on y arrive, en général y a pas moyen d'être de travers.

Mais si vous êtes bobo et que vous voulez claquer de la thune dans un truc qui pollue pas et qui fait pas de bruit, allez y. ■

Draxx





Les dieux à la con

vie-de-merde.god

Je me suis toujours demandé pourquoi on était passé des religions polythéistes aux religions monothéistes. Un seul Dieu surpuissant, c'est terriblement ennuyeux. De plus, ça me semble moins réaliste comme tentative d'explication du monde. Pour construire une maison, j'appelle un plombier, un maçon, un électricien etc. Je n'appelle pas un seul super-ouvrier qui fait tout. Donc, à la mémoire de tous ces Dieux rigolos qui peuplaient auparavant nos esprits, je vous présente mon petit travail de "veille théologique".

Indien vaut mieux que 16108 tu l'auras

Commençons par la religion la plus foisonnante. Les hindoux. Ils sont des milliers, et une partie de ces milliers possède certaines parties de leur corps en un nombre d'exemplaire inhabituel. Tout le monde connaît Shiva, la meilleure amie des stagiaires en CAP manucure. Mais avez-vous déjà entendu parler de Indra ? Non ce n'est pas que une chanteuse suédoise, c'est aussi le Dieu de la guerre, des tempêtes et des combats. Eh bien figurez-vous qu'après avoir fricoté avec la femme du Dieu Gautama, et s'être fait gaulé en flag', ce pauvre Indra s'est retrouvé avec un millier de vagin sur le corps ! Rigolo non ? A part ça, pour le cycle menstruel, ça se passe comment ? C'est tous en même temps, ou l'un après l'autre ?

Tant qu'on est dans les histoires cochonnes (la religion hindoue en est truffée, si vous me passez l'expression), vous avez certainement déjà entendu



parler de Krishna. Eh bien ce vaillant Dieu avait ni plus ni moins que 16108 femmes, avec, à priori, un seul vagin chacune, et c'est déjà bien suffisant. Le reste de la mythologie ne dit pas si Krishna avait 16108 paires de testicules,

afin d'être en mesure de les honorer toutes efficacement.

Lapin(te de pulque)

Les Dieux aztèques étaient des sortes de



super-hémophiles. C'est à dire qu'il leur fallait un apport constant de sang frais, sinon ils risquait de mourir. C'est pourquoi ce joyeux peuple était toujours en recherche de candidats pour des sacrifices humains. Heureusement, certains de leur Dieux étaient un peu moins exigeants, et beaucoup plus rigolos.

CENTZON-TOTOCHTIN. Oui je vais bien. C'est juste le nom du Dieu représentant toutes les façons possibles d'être défoncé au pulque (la drogue locale). Ça fait beaucoup de façons possibles, me direz-vous. Et que oui. C'est pourquoi ce Dieu n'est pas une entité unique, mais est une infinité de lapins. Vu la vitesse à laquelle ces bestioles se reproduisent, il faut peu de temps pour arriver à en obtenir une infinité.

Il fallait bien quelqu'un pour coordonner un peu le comportement de tous ces lapins crétins-bourrés. C'est là qu'intervient Ometotchtli. Le nom de ce Dieu signifie littéralement *"Deux lapins"*. Oui, un seul, c'était un peu insuffisant pour toute une infinité. Ou alors, c'est parce qu'ils voient double.

Pendant ce temps, dans les autres plans d'existence

J'ai également porté mon travail de recherche documentaire sur la mythologie du jeu de rôle *"Donjons & Dragons"*.

Vous allez me dire : *"Hey, mais c'est pas une vraie mythologie !"* Et je me ferais un plaisir de vous répondre : *"Selon vous, ce serait quoi, une 'vraie' mythologie ?"* Bon, ça c'est fait.

Mais je dois vous avouer que j'ai été un peu déçu par mes trouvailles. Je m'attendais à trouver des trucs bien débiles, du style : le Dieu des actes sexuels entre gnomes et petites fées volantes, ou la Déesse des ingrédients alchimiques à base d'oeil de crapaud, voire le Dieu des

résultats foireux aux jets de dés. Mais non, rien de tout ça. Les geeks-rôlistes semblent être des gens avec peu humour, qui se prendraient sérieusement au sérieux.

Je vous ai quand même trouvé Ghauna-daur, le *"Dieu de tout ce qui rampe dans l'ombre"*. Il est donc vénéré par les elfes noirs vivants dans les souterrains, certains voleurs, etc... Mais il compte également parmi ses disciples les blobs, les cubes gélatineux, les sangsues géantes gluantes, et autres *"pudding mortels"*. Franchement, moi ça me déprimerait d'être vénérés par des bestioles autant à la con que celles-là. MAis quand on s'appelle Gonade d'or, je suppose qu'on n'est plus à une vie-de-merde près.

A Sigil, une charmante cité de Planescape, vous rencontrerez peut-être la Dame des Douleurs. Comme vous vous attendiez, elle fait dans le classique : on ne sait pratiquement rien sur elle, elle ne parle jamais, et elle est si puissante qu'elle pourrait tuer des Dieux. Cool. Mais le truc fun, c'est que si jamais quelqu'un décide de lui vouer un culte, ça l'énerve et elle le tue direct. Ce qui fait qu'elle n'a aucun disciple.

Toujours dans Planescape, mais cette fois dans le jeu vidéo. Le personnage Fall-from-grace est une succube devenue gentille et prêtresse. Sauf qu'elle ne vénère pas un Dieu, mais le concept de l'expérience. Pour un jeu de rôle, je trouve ça bien trouvé, c'est très *"second degré"*.



interlude

Dieux avec des noms à la con :

Keket : Déesse égyptienne de la nuit après le crépuscule

Toutou : Dieu égyptien aussi, "*commandant des forces de destruction*". Et devinez quoi ? Il a une forme de sphinx.

Caca : Déesse romaine, qui a dénoncé son frère auprès d'Hercule, car il volait des trucs. Ça aurait pu être pire, elle aurait pu être la déesse des footballeurs.

/interlude

Un essaim de saints

J'aime bien les saints, car ils forment une sorte d'extension polythéiste à l'austère monothéisme de notre pote Jésus. Vous n'êtes pas sans savoir qu'avant d'être mainstream, le christianisme était quelque peu décrié, et qu'être adepte de cette religion, à l'époque, c'était un peu comme être roux aujourd'hui. C'est pourquoi les saints sont en général des gens qui se sont fait torturer et exécuter de manière diverse et variée. Partant de cet état de fait, l'astuce consiste à déterminer de quoi est le saint à partir de la façon dont il a été traité. Petite liste :

■ **Sainte Apolline** : battue à mort par une foule en colère, qui lui arracha toute ses dents. Patronne des dentistes.

■ **Saint Barthélemy** : écorché vif. Patron des tanneurs, bouchers et relieurs.

■ **Sainte Lucie** : refusa de se marier avec un boulet, qui la dénonça aux autorités comme étant Chrétienne. Ses yeux furent arrachés et elle fut tuée. Patronne des aveugles et des personnes atteintes de problèmes de vue.

■ **Sainte Agathe de Sicile** : a refusé les avances d'un juge et s'est faite (entre autre) couper les seins. Patronne des femmes atteintes du cancer du sein.

■ **Sainte Barbara** : torturée et décapitée par son père. Mais celui-ci fut frappé par un éclair peu de temps après son acte. Patronne des feux d'artifice et de tout ce qui explose.

Comme quoi, on peut rire de tout.

Il m'en reste un dernier. Saint Isidore de Séville, un étudiant un peu à l'arrache.



Alors qu'il allait être sur le point de foirer ses examens de grammaire, logique, rhétorique, géométrie, musique, astrologie et d'arithmétique, il se tourna vers Dieu, et miracle, il s'en sortit pas trop mal. Il devint un puit de science et compila une encyclopédie.

Et ou est la torture dans tout ça ? Y'en a pas, désolé. Mais rapport à son gros travail de rassemblement des connaissances, et au fait qu'il ait abordé la notion d'index alphabétique, Isidore a été proposé comme le saint patron des informaticiens et d'internet.

Et croyez-moi, vu l'état actuel de l'intraweb et la guerre qui s'y déroule actuellement, on va avoir besoin de ce monsieur. Si vous n'êtes pas chrétien, dépêchez-vous de déterminer l'entité de vos

croyances personnelles qui pourrait être associée à internet, et adressez-lui toute vos prières. On a vraiment besoin de tout les éléments disponible, même ceux qui n'existent pas vraiment.

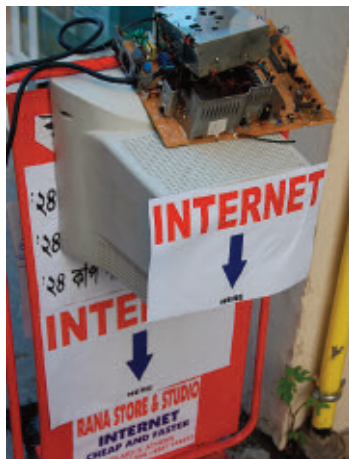
Parce que y'a pas que les grecs...

Y'a les chinois aussi. Chou Wang, dernier roi de la dynastie Shang était, selon certains historiens, une belle raclure qui affamait son peuple avec des impôts draconiens juste pour pouvoir se payer des orgies avec sa femme, et torturait ses esclaves juste parce que c'est fun. Lorsqu'il arriva au ciel, le seul poste qui restait était "*Dieu de la sodomie*". Et c'est ce qu'il est devenu. Alors, c'est pas de l'humour ça ?

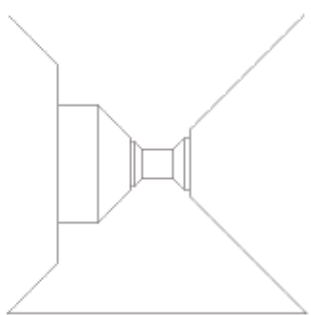
Conclusion

Il y a des gens qui disent que "*Dieu est dans le coeur de tous les humains*". Même si cette idée mériterait peut-être un nuancement (Dieu est dans le coeur de Hitler ? De Marc Dutroux ?), je la trouve plutôt sympa. Elle évoque l'idée d'une religion "*décentralisée*", c'est à dire un système qui me semble bien plus réaliste et robuste qu'un unique gros truc dont on ne connaîtrait ni l'origine ni le futur, et qui serait relié à tout. ■

Récher



YEA



Solution :



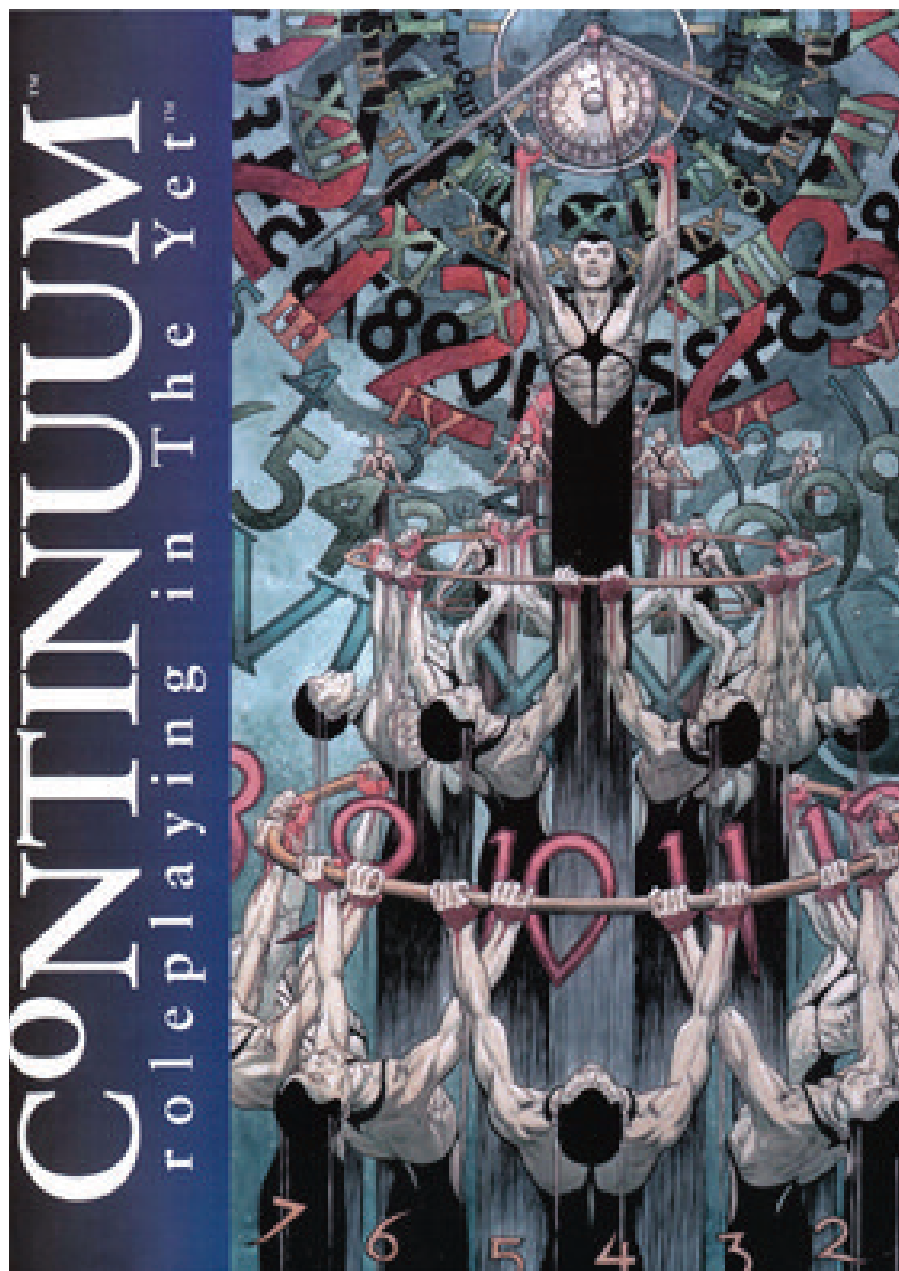
C°ntinuum

Le jeu de rôle à 2.21 Gigowatts

Je ne sais pas vous, mais moi, j'ai deux rêves dans la vie. Le premier c'est de pouvoir marcher dans la rue sans que l'on me jette des cailloux en beuglant "*Retourne dans ton pays !!! LA MOCHIE !!!*". Le second c'est d'être capable de traverser le temps histoire de revenir en arrière et répondre autre chose que "*Mochie toi-même hé patate !*" aux vils lapideurs. Parce que bon, c'est scientifique, les réparties cinglantes arrivent toujours avec 10mn de retard et semblent toujours vachement plus awesome dans sa tête qu'en vrai.

Mais voyager dans le temps, ce n'est pas que se donner du temps pour réfléchir à ses insultes, c'est aussi faire des grasses matinées tous les jours et ne jamais être en retard au boulot ! C'est ne pas devoir attendre 30 mn le livreur de pizza ! C'est voir tous les films en avant-première pour les spoiler à ses petits camarades parce qu'on est un gros chacal ! Bref, même quand on a autant d'ambition qu'un concombre, c'est franchement sympatoche comme disent les jeunes branchés.

Malheureusement, vu que je n'ai ni un nom d'hamburger (Mc Fly, si c'est pas triste un blaze pareil) ni un doctorat en cabine téléphonique, je suis obligé de faire semblant avec le loisir satanique que sont les jeux de rôle et plus précisément le jeu de rôle sur table portant le doux nom de C°ntinuum !



C°ntinuum, késako

Pour les mécréants qui n'ont pas lu ma sublime introduction et autres vils faquins en redressement judiciaire de neu-

rones, C°ntinuum est un jeu de rôle de voyage temporel au sens le plus strict du terme. Oubliez les Doctor Who, Feng Shui et autres Retour vers le Futur où le voyage temporel n'est qu'un prétexte

pour amener les personnages d'aventures en aventures mais où, une fois arrivés, l'incroyable pouvoir de manipuler l'espace-temps à volonté est totalement oublié. Non, dans C°ntinuum, la 4ème

dimension est au cœur du jeu à tel point qu'arrêter de penser en ligne droite est la première étape à maîtriser pour espérer s'en sortir convenablement... avec tout les maux de crâne que cela implique.

Autre élément qui tranche avec les canons du voyage temporel, là où en temps normal ce type de pouvoirs ou de technologie avancée est réservé à quelques rares gros privilégiés ou à un groupe de scientifiques/flics temporels, dans C°ntinuum, les voyageurs temporels sont nombreux, tellement nombreux d'ailleurs qu'ils ont bâti toute une civilisation au fonctionnement étrange car totalement exempté des entraves du temps. Bien sur, les Fixes, pauvres humains bloqués dans leur chronologie, n'en ont pas conscience sinon ils seraient super dég'.

J'en entends déjà deux trois dire "T'es bien gentil avec ton jeu de voyage temporel mais en pratique c'est ingérable à cause de ces fichus paradoxes et autres battements d'ailes du papillon qui niquent la centrale de Fukushima !" et à ceux-là je leur ris au nez : AH AH AH ! C°ntinuum a tout prévu et c'est pour ça que ce jeu est brillant.

Dans les dents paradoxe du grand-père

Admettons que, parce que vos parents vous ont montés avec un coup dans le pif et en lisant les instructions à l'envers, vous êtes assez mongolo pour retourner dans le temps afin de caillasser à mort votre grand-père qui ne vous a rien fait. S'il meurt, cela veut dire que vous n'êtes jamais né et si vous n'êtes jamais né vous n'avez donc pas pu tuer votre grand-père ! Omagad, division par 0 !!!

A cela, il y a habituellement deux solutions proposées (parfois il n'y en a même aucune parce que allez vous faire foutre, voilà pourquoi) :

■ **Les univers parallèles** : Chaque changement effectué sur la ligne temporelle génère un nouvel univers, distinct de celui d'origine. Comme ça, hop, pas de problème, on a juste deux univers, l'univers papi en vie et l'univers papi mort qui cohabitent. L'ennui c'est que, du coup, ce n'est plus vraiment du voyage dans le temps. En plus, pour peu que l'on ajoute l'effet papillon à l'équation, le moindre poil de cul d'atome qui est changé par un voyageur temporel va



impliquer la génération de milliers d'univers parallèles, bonjour le bordayl.

■ **L'univers autoréparateur** : Ou l'astuce des scénaristes feignasses. L'idée est que l'univers est conscient et s'arrangerait pour réparer lui-même le merdier que vous allez causer en voyageant avec vos gros sabots. Dans le cas du grand père on peut imaginer par exemple l'univers qui lui redonne vie juste le temps de se taper votre grand-mère dans une sorte de nécrophilie karmique inversée. Bref, c'est sûr, c'est pratique pour ne pas se fouler le cerveau mais ça n'a aucun sens et c'est un peu dégueulasse.



Dans C°ntinuum, ils sont plus malins que ça puisqu'ils partent du postulat de base que **l'univers EST**, il a un début, une fin et même un développement défini, et tout ce qui doit y avoir lieu a déjà eu lieu. Ce principe permet d'éliminer purement et simplement ce foutu effet papillon qui pue, surtout quand il se trouve sur une affiche de cinéma avec un 2 ou un 3 derrière !!

Ainsi, que se passe-t-il si, en voyageant au Far West, vous bousculez par inadvertance Joe l'Indien et, ce faisant, vous le retardez de quelques secondes, quelques secondes qui suffisent à le pousser sous les roues d'une carriole qui passait par là ? Joe l'Indien aurait sûrement donné naissance à des générations entières de descendants dans le futur s'il n'était pas mort à cause de vous non, MONSTRES !! Nan, je déconne ! Dans C°ntinuum c'est tout simplement impossible car, en réalité, vous n'avez strictement rien changé, en réalité vous avez TOUJOURS bousculé Joe et Joe est TOUJOURS mort la truffe sous les roues d'une charrette, l'univers dans lequel Joe n'est pas mort et a pondu plein de petits enfants n'a jamais existé car il n'existe qu'un seul univers, celui où vous faites chier Joe !

Seulement, tout ça c'est très joli mais le paradoxe du grand-père n'est pas pris en

compte, c'est pourquoi un autre principe sous-tend l'univers de C°ntinuum et ce principe c'est que **l'information est TOUT**, il est impossible de changer quelque chose dont on ne connaît pas le déroulement car le changement demande un acte conscient. Toujours avec Joe l'Indien. Le seul moyen pour changer le cours du temps dans C°ntinuum c'est en sachant à l'avance que vous étiez censé bousculer Joe l'Indien et en faisant en sorte de ne pas le bousculer. À cet instant seulement, l'univers aura été changé mais vous serez aussi grave dans la merde car vous aurez créé un paradoxe !!! Tant que vous n'êtes au courant de rien, vous faites simplement ce que vous auriez de toutes façons fait. En clair, **le libre-arbitre ne peut s'exercer que lorsque l'on se trouve face à un choix conscient**. Ou, dit autrement, comment pouvez-vous savoir que vous avez changé quelque chose si vous ne saviez pas par avance ce que vous étiez censé faire ?

Découlant de ce principe naît un autre principe, **vous ne DEVEZ pas changer votre propre passé** sous peine de créer un paradoxe. Si vous avez bien retenu le principe comme quoi l'information EST tout, celui-ci coule de source. Comme, contrairement au futur que vous pouvez volontairement tenter d'ignorer, vous avez vécu votre passé, vous savez donc précisément comment il s'est déroulé. Si vous l'altérez, vous le faites donc forcément CONSCIEMMENT et vous générez un paradoxe, c'est ballot !

"Euh, attends, je croyais que C°ntinuum réglait ce problème du paradoxe du grand-père mais tu es en train de dire qu'il est encore possible de buter ses vieux et de foutre la merde ?!! Escroquerie ! Remboursez !! 0 euros pour

LE VOCABULAIRE

Une société qui vit en dehors du temps doit forcément adapter son vocabulaire pour éviter la confusion. Ainsi, première règle, les voyageurs utilisent quasi-uniquement le présent lorsqu'ils parlent de leur vie passée ou future tout simplement parce qu'une chronologie n'a plus de sens pour eux. Ensuite, les termes habituels pour parler de passé, futur, qui n'ont plus de raison d'être non plus, trouvent tous un équivalent qui clarifie les choses comme :

■ **Le bas** = Vers le passé par rapport à l'époque où je me trouve – Sous entendu, quand un voyageur dit "Je descend" ou "je vais 3mn en bas", il ne se rend pas dans une cave, il remonte juste le temps VERS le Big Bang.

■ **Le haut** = Le futur – Même chose, le voyageur s'éloigne du Big Bang.

■ **L'âge** = Son présent, son vécu – Sous entendu, ce que le voyageur vit en ce moment même.

■ **Le bientôt** = Les choses qui n'appartiennent pas à son âge – Le bientôt symbolise toutes les choses que le voyageur a encore à faire, une sorte de to-do list à l'échelle d'une vie et sans possibilité d'y couper.

■ **Un fixe** = Une personne incapable de voyager dans le temps, il est "fixé" à sa ligne temporelle.

Cela semble compliqué au premier abord mais au cours du jeu cela devient vite indispensable et beaucoup plus clair que de tenter de jongler avec l'imparfait du subjonctif.

cette bouse c'est un scandale !! Je devrais être payé pour supporter des choses pareilles !!". Holà, du calme, j'y viens.

La fragmentation

Donc, oui, effectivement, les paradoxes sont possibles dans C°ntinuum et leur résolution est d'ailleurs une part importante du jeu.

Comme je le disais précédemment, l'univers EST, donc, lorsqu'un paradoxe survient cela signifie qu'en un point de l'espace et du temps, l'univers a dévié de

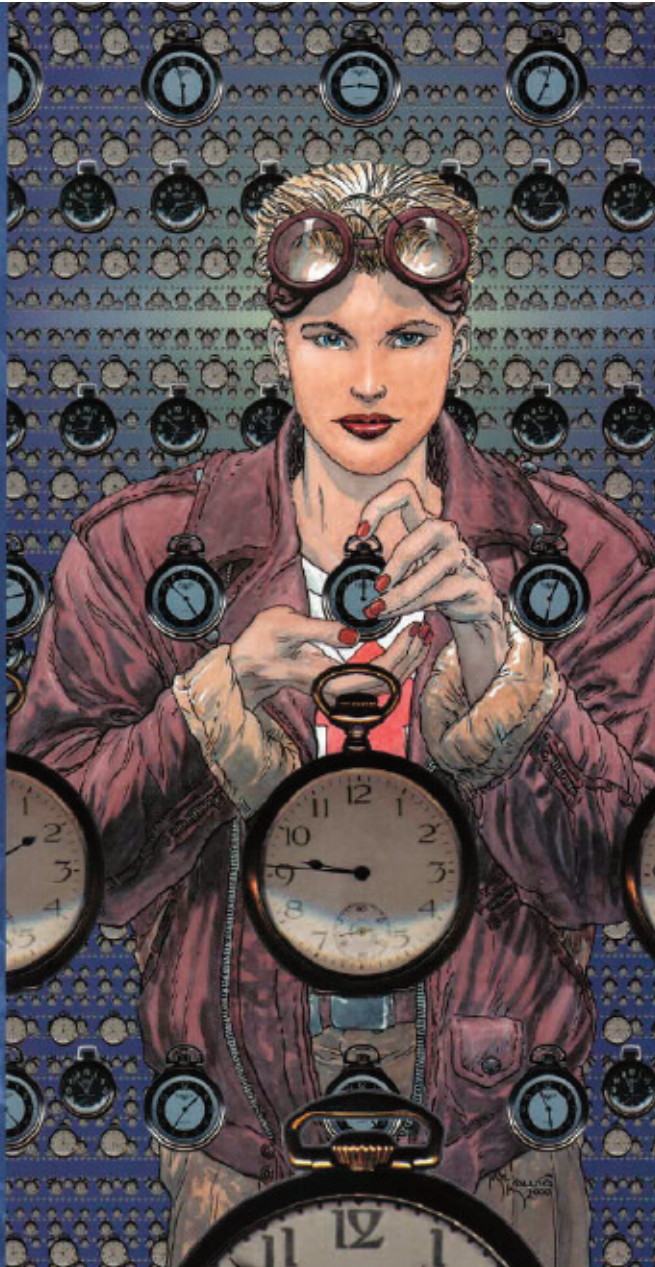
sa course, il faut donc impérativement le corriger sous peine de détruire l'univers et les milliards d'existences qui dépendent de sa bonne trajectoire.

La, vous allez me dire "Oui mais du coup si personne fait rien, game over ?". En effet, mais cela ne risque pas d'arriver pour une raison très simple : la fragmentation. Lorsqu'un paradoxe est généré, tous les voyageurs temporels que cela affecte ressentent à ce moment là ce que le C°ntinuum appelle du frag, une sensation très désagréable de nausée, de déjà-vu, le sentiment de vivre dans deux univers en même temps, bref, une



FURTHER INFORMATION

A Gamemaster's Treasury of Time



L'unique (hélas) supplément du jeu.

gueule de bois mais sans vomi ni haleine de chacal. Si les voyageurs affectés ne corrigent pas le problème, ils s'exposent au risque de disparaître purement et simplement car, plus les frags s'accumulent, plus leur existence est éparpillée à travers l'espace-temps.

Grâce à ce système de frags, l'ensemble du C^ontinuum, composé de nombreux voyageurs, se doit de corriger rapidement et efficacement les paradoxes sous peine de mourir. Ainsi, lorsqu'un paradoxe survient, celui-ci est généralement corrigé extrêmement rapidement par un ou plusieurs voyageurs et c'est généralement l'escalade : si un voyageur se foire ou meure en tentant de corriger d'autres prennent le relais, etc. jusqu'à ce que l'ensemble du C^ontinuum fourre son nez là dedans. Ainsi, le système s'auto-régule parfaitement et l'univers

suit son bonhomme de chemin (la preuve, si vous lisez ce texte en ce moment, j'ai une bonne nouvelle, l'univers existe encore !!).

En gros, C^ontinuum reprend le principe de l'univers autoréparateur sauf que les réparations naissent de la volonté consciente des voyageurs temporels et non d'une quelconque entité magique appelé Destin ou Deus Ex Machina à deux roubles. Mine de rien, ça change tout.

Mais au fait, comment corrige-t-on un paradoxe ?

Paradoxes & Causalité

Dans C^ontinuum, le risque avec un paradoxe c'est d'être tenté d'altérer son passé pour s'empêcher de créer le para-

doxe. GRAVE ERREUR ! En faisant cela, vous modifiez votre passé ce qui est très très caca car vous créez à nouveau du frag !

"Mais alors, c'est impossible de corriger ce merdier ??" Si, et heureusement. Pour corriger un frag il ne faut pas s'empêcher de le causer mais simplement rétablir la causalité de l'univers, soit, en parlé clair du dedans la bouche, *"il faut que tout ce merdier soit logique"*.

Prenons un exemple pour bien comprendre.

Vous voyagez joyeusement dans le passé, mettons 1 an en arrière, la truffe au vent et le regard brillant. Vous apparaissez dans votre chambre et vous apercevez votre VOUS-1an en train de roupiller peinard dans votre/son lit (ne me demandez pas pourquoi, c'est juste un exemple, gardez vos perversions pour vous). Alors que vous allez repartir vers d'autres horizons, vos pulsions d'autostalkage assouvies, vous avez le malheur de vous boiter la tronche contre le lit, réveillant votre VOUS-1an en sursaut. A cet instant vous ressentez de la fragmentation, vous venez de créer un paradoxe puisque vous êtes sûr que, dans votre passé, vous ne vous êtes jamais réveillé vous-même cette nuit là et que donc, vous ne vous êtes jamais vu en train de vous stalker.

Comment corriger ce bousin ? *"En revenant en arrière pour s'empêcher de venir ?"* Non, surtout pas ! *"Alors en revenant en arrière pour mettre un coussin entre soi et le lit pour qu'au moment du choc cela ne nous réveille pas ?"* Non, car cela ne ferait que rajouter du frag, il n'y avait aucun coussin lorsque vous vous êtes gamelé comme une grosse tanche ! *"En sédatant notre NOUS-1an pour qu'il ne se réveille pas ?"* Faux encore, vous avez assisté au réveil, vous ne pouvez pas l'empêcher !

La solution (ou du moins UNE solution) est un peu plus tordue que cela. Il vous suffit de descendre quelques heures plus bas, au moment où votre VOUS-1an va pour se coucher, là, vous le sédatez en mettant du GHB dans son lait fraise ! *"Mais tu as dis que ça marchait pas traître !!"* Râh mais un peu de patience voix intérieure imaginaire ! Donc, vous le sédatez, et c'est là que ça devient fou-fou. Vous planquez votre VOUS-1an qui est endormi profondément sous votre lit ou dans un placard, vous lui piquez ses

habits et vous vous allongez dans le plumbard à sa place. Vous attendez que votre VOUSquicognedanslelit arrive. Lorsqu'il se boite vous faites semblant de vous réveiller et vous reproduisez les gestes de votre VOUS-1an. Une fois votre VOUSquisaitpassetenirdebout s'est tiré, vous sortez VOUS-1an de sa planque et vous le réinstallez dans le lit. FRAGMENTATION CORRIGÉE et mal au crâne enclenché !!

L'awesomess des voyageurs temporels

Je sais ce que vous vous dites, "*Bouh, le voyage temporel ça pue si on peut rien changer*" et à cela je répondrai "*Fais preuve d'imagination espèce de catin des plaines !*". Si vous ne me croyez pas voici un exemple rigolo :

Alors que vous gambadez joyeusement dans la rue, un vilain sniper vous tire dessus, vous blessant à l'épaule (si c'était la tête c'était fini, voyageur ou pas, vous n'êtes pas en titane de carbone), ce n'est pas très très gentil de sa part et forcément, cela vous contrarie quelque peu. Vous êtes bien décidé à châtier le mécréant, mais comment faire sans se fragger ?

Facile, vous descendez un peu avant le moment où vous vous faites tirer dessus et vous vous planquez en vous arrangeant pour que votre VOUSquisefaitshooter ne vous repère pas sous peine de créer du frag. Là, vous observez d'où vient le tir. Une fois la planque du tireur repérée, vous n'avez qu'à revenir en arrière une 15ème de minute avant, probablement pile pendant que le sniper vous attend, insouciant. Là, vous lui avoinez copieusement la face parce que mayrde à la fin, tirer sur les gens ça ne se fait pas.

C'est à cet instant que les choses deviennent psychotiques. VOUS prenez le fusil sniper, vous attendez que votre VOUSquisefaitshooter débarque et puis vous vous rappelez que vous êtes une vraie quiche en tir !! Qu'à cela ne tienne, vous voyagez dans le futur/passé, vous passez deux ans à apprendre les arcanes du tir de précision et vous revenez 10s avant que VOUSquisefaitshooter débarque et vous lui dézinguez l'épaule !! Problem SOLVED et le tout sans frag, bravo !!

Comme vous le voyez, tout le sel et la difficulté de ce jeu est en fait de ne pas

Les Maximes

- 1. L'INFORMATION EST TOUT**
Mon existence dépend de ma connaissance ou de ma méconnaissance des choses. Si je sais que quelque chose doit arriver, il est de mon devoir le plus sacré de faire en sorte que cela arrive. C'est mon **Bientôt**, ou **Futur Requis**, et c'est le prix que je paye avec joie pour voyager dans le temps. Le Continuum lutte contre le changement de ce qui est connu afin que nos libertés et nos vies, puissent s'accomplir.
- 2. RESPECTEZ VOS ANCIENS, ILS EN SAVENT PLUS QUE VOUS**
Mes Anciens, ou "**Futur moi**", on été moi et plus encore. Je leur témoignerais la plus grande déférence et cesserais toute activité en cours afin d'accomplir leurs demandes. Je leur adresserais la parole uniquement lorsqu'ils m'adresseront la parole tel l'enfant bien élevé dont rêve tous les parents.
- 3. REFLECHISSEZ AVANT D'AGIR**
La discipline est la force vitale du Continuum. Je saurais toujours quand et où je suis et je vais, et j'enregistrerais assidûment où je suis allé. J'organiserais des lieux de réunion, ou et quand mes camarades voyageurs pourront se rendre en toute sécurité afin de coordonner nos actions.
- 4. INVITATION A DANSER**
Si un **Fixe** est témoin d'un voyage, une des actions ci-dessous doit être entreprise, par ordre croissant de rareté :
a) Le témoin est forcé d'oublier ou de ne jamais divulguer ce qu'il sait.
b) L'accident était un assaut contre le Continuum ; Le témoin est forcé d'oublier ou de ne jamais divulguer ce qu'il sait et les responsables de la fuite doivent être poursuivis et mis hors d'état de nuire.
c) Le témoin doit devenir un voyageur, comme moi, faire corps avec le Continuum et je dois le respecter.
- 5. NE COMBATTEZ JAMAIS POUR UNE CAUSE PERDUE**
J'aiderais mes camarades voyageurs du Continuum à affronter leur fragmentation jusqu'à un point clairement défini. Au-delà de ce point je n'aiderais plus ces voyageurs à réparer leur fragmentation. Les causes perdues sont les voyageurs qui, par accident ou à dessein, par leur propre faute ou celles des autres, souffrent de fragmentation au-delà de tout retour possible. Si je devais souffrir d'une telle fragmentation, je n'hésiterais pas à passer le reste de mon existence à assister le Continuum.

**MEMORISEZ CETTE PAGE. SOYEZ PRET A LA REPETER
VERBATIM**

INTERROGATION ECRITE DANS 10MN \$\$\$

avoir trop d'informations, car cela vous paralyse et vous vous expose au frag, mais suffisamment pour être capable d'agir. Dans l'exemple précédent, si vous vous approchez trop près de la scène et que vous voyez clairement le tireur vous dézinguer, vous ne pourrez pas le remplacer sans altérer votre propre passé, il est donc préférable de garder ses distances.

Et ça c'est une possibilité parmi tant d'autres mais vous pouvez également :

■ **Vivre une rencontre Gemini** : En gros, rencontrer votre vous du futur.

Cela peut même se faire sur demande "*Oh tiens, je me serrerais bien la louche là maintenant*" et paf, votre ancien déboule et vous taillez le bout de gras avec vous-même. La contrepartie à cela c'est qu'il vous faudra, un jour ou l'autre, voyager dans le temps pour rencontrer votre Junior et répéter exactement les mêmes gestes ou risquer, le cas échéant, de subir de la fragmentation. Au bout d'un moment, si vous en abusez vous aurez une to-do list longue comme l'intégrale des feux de l'amour mis bout à bout.

■ **Slipshanker un objet** : C'est une va-

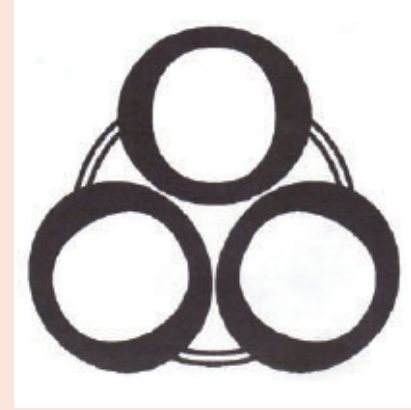
LES FRATERNITÉS

Je ne vais pas toutes les citer mais en voici trois au concepts originaux qui illustrent bien la diversité du Continuum :



Les Thespiens : Une fraternité d'acteurs dont la spécialité est de prendre l'apparence et la place de personnalité ou de types lambdas. Leur travail n'est pas qu'un passe-temps mais bien souvent une nécessité pour régler certains frags extrêmement compliqués voire pour déjouer un attentat de Narcissistes visant Jésus ou Hitler (selon certains membres des Thespiens, il y a eu au moins 3 Hitlers en tout).

Les bailleurs de fond : Ces gentils messieurs ont une spécialité, le pognon ! Le Continuum n'étant pas stupide, ils sont conscients que les voyageurs temporels vont être tentés d'utiliser leurs nouveaux pouvoirs pour se faire un maximum de fric et, ce faisant, soit bousiller des économies soit générer des paradoxes parce que ce sont de grosses tanches !!! Du coup, ils préfèrent laisser cela entre les mains de spécialistes et, en échange de ce privilège, ces même spécialistes arrosent tout le Continuum de bon gros argent. C'est d'ailleurs pour cela que, dès l'arrivée de nouveaux dans le Continuum, ceux-ci se voient offrir plusieurs millions d'euros (ou louis d'or, ou sacs de sel selon l'époque et le lieu).



Les Antiquaires : Si les Thespiens sont les acteurs d'un film alors les Antiquaires en sont les accessoiristes. Si, pour duper un Narcissiste vous avez besoin d'une armure de plate moyen-âgeuse, ils vous la fournissent. Vous voulez profiter d'un petit Picasso dans votre chambre ? Moyennant service ils peuvent soit vous gauler l'original soit en faire une reproduction absolument parfaite ! D'ailleurs, hé, à quoi bon se faire faire caca, ils peuvent aussi gauler l'original, vous le filer, le récupérer après votre mort et le redéposer à l'endroit où ils l'ont pris une fraction de seconde après le vol original. Ni vu, ni connu !

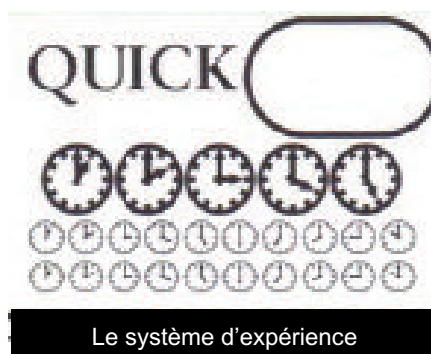
riante de la rencontre Gemini. Mettons que, pour avoiner la face de quelqu'un, vous ayez soudain besoin d'un bazooka qui n'a jamais vécu ça ? Qu'à cela ne tienne, vous n'avez qu'à décider que, oh bah ça alors, un bazooka a été caché dans ce placard, c'est fort cocasse, et hop vous découvrirez un bazooka dans le placard !! Là aussi, il faudra juste penser à revenir plus tard planquer un bazooka dans le placard pour que votre junior puisse s'en servir.

■ **Devenir expert en tout** : Flûte, le mécréant que vous poursuivez s'enfuit en hélicoptère, vite, rattrapons-le. Oh, mayrde, c'est vrai, vous ne savez pas piloter d'hélicoptère, quel dommage. Pas grave, vous n'avez qu'à voyager dans le futur/passé, passer deux ou trois ans à apprendre à faire voler un appareil puis revenir au même endroit, au même moment et piloter ce foutu hélico, problem solved !! Seul soucis, votre âge n'est pas infini et si vous jouez trop souvent à ça vous allez être un vieux croulant qui aura passé plus de temps de sa vie à étudier qu'à faire des trucs de ouf comme tuer des gens ou les frapper au

visage avec des objets durs.

Et la DeLorean dans tout ça ?

Bon, maintenant que vous avez bien mal au crâne avec ces possibilités, paradoxes et autres fragmentations, parlons machines temporelles. Habituellement, les machines à voyager dans le temps sont, hum, comme leur nom l'indique, des machines. Pas dans C°ntinuum. Dans C°ntinuum VOUS êtes la machine, VOUS voyagez dans le temps d'une simple pensée et pas grâce à une vulgaire voiture pourrie qui passe son temps à ne plus marcher juste que vous passiez 2h de film à la faire redémarrer !



Le système d'expérience

"Oui-euh, et alors ? C'est encore un truc de rebelz pour se la pêter, juste parce que les cabines téléphoniques c'est trop mainstream !!!". Non, dans ce jeu tout a un sens et la machine elle-même n'y fait pas exception.

Imaginons que vous construisiez une machine à voyager dans le temps et, soyons fous, qu'au lieu d'aller buter votre grand père juste pour faire chier tout le monde, vous voyagiez loin dans le futur, suffisamment loin pour récupérer la version la plus avancée de votre machine. Cela signifierait qu'à l'exception du prototype, toutes les machines temporelles seraient forcément les meilleures qui puissent exister. Et, si l'on suit cette logique, quelle meilleure machine à voyager dans le temps que pas de machine du tout ? Ouai, faut avouer, ça désanuse du ragondin un pitch pareil !

Le Continuum

Les voyageurs temporels du Continuum ne sont pas des loups solitaires mais entrent de plein pied dans une nouvelle ci-

vilisation avec ses règles, sa hiérarchie, sa propre culture.

Je ne peux pas rentrer dans les détails sinon cela prendrait des heures et mon logiciel de traitement de texte est presque à court d'encre en plus mon chien va manger mon clavier, mais voici quelques éléments intéressants :

■ Le statut des voyageurs va de pair avec leur capacité à voyager loin et longtemps en un seul "span" (ou bond temporel). Les petits débutants qui apprennent les ficelles du métier sont des span 1 et ne peuvent voyager que d'une seule année par bond avant de devoir pioncer (rien ne les empêche de spanner plus loin mais la fatigue va entraîner des erreurs de calcul qui peuvent les amener à cramer dans la ionosphère simplement parce qu'ils auront loupé la trajectoire de la terre dans le système solaire). Certains membres haut placés peuvent voyager plusieurs millénaires en une fois ce qui leur permet d'aller taper la causette avec Agreugreu, l'homme du Néanderthal et d'être de retour chez eux pour mater une rediffusion holographique de Saw 58 à la télé.

■ Il n'existe pas réellement de gouvernement dans le Continuum, le système s'auto-régule naturellement. Cependant, une liste de Maximes (voir image), permet de guider et de discipliner tout ce petit monde afin de limiter au maximum les frags.

■ Les voyageurs sont réunis par petits groupes autour d'un territoire et d'une ligne temporelle dont ils ont la charge. Cela peut être la Tour Eiffel de 1936 à 2015, la Troisième poubelle sur la droite



de 2015 à 2018 et autres Sous L'eau Sans Oxygène du 8 mai 1927 à 14h jusqu'au 8 mai 1927 à 14h13. Le but est l'entraide entre voyageurs mais c'est aussi rapidement une nécessité logistique car vivre une vie normale sans alerter sa famille/amis de la réalité du voyage temporel est extrêmement difficile et demande une organisation à toute épreuve. Bien sur, rien n'empêche de voyager beaucoup plus loin, le territoire n'est qu'un point de chute.

■ La plupart des voyageurs du Continuum entrent au sein de Fraternités lors-

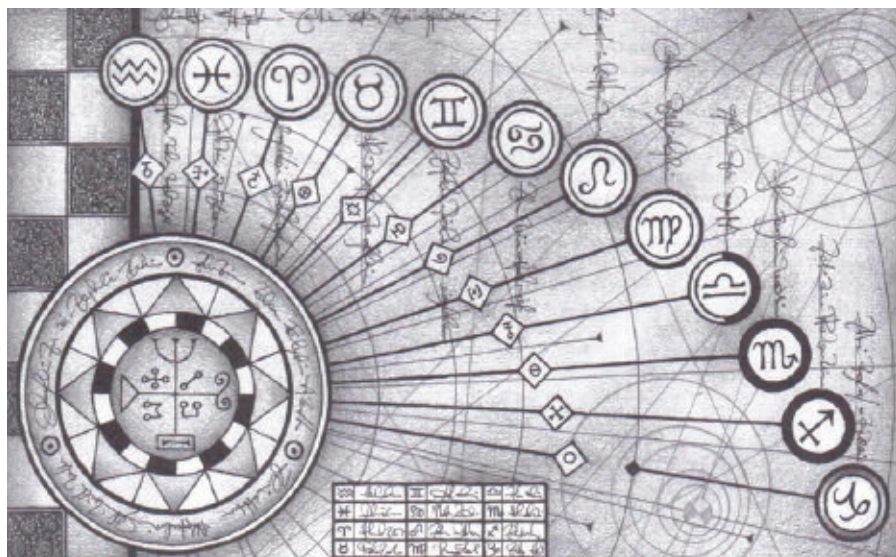
qu'ils progressent dans la hiérarchie. Ces fraternités proposent toutes sortent de spécialités et services indispensables à la bonne course de l'univers (**voir encadré Fraternité** pour quelques exemples)

Les méchants !

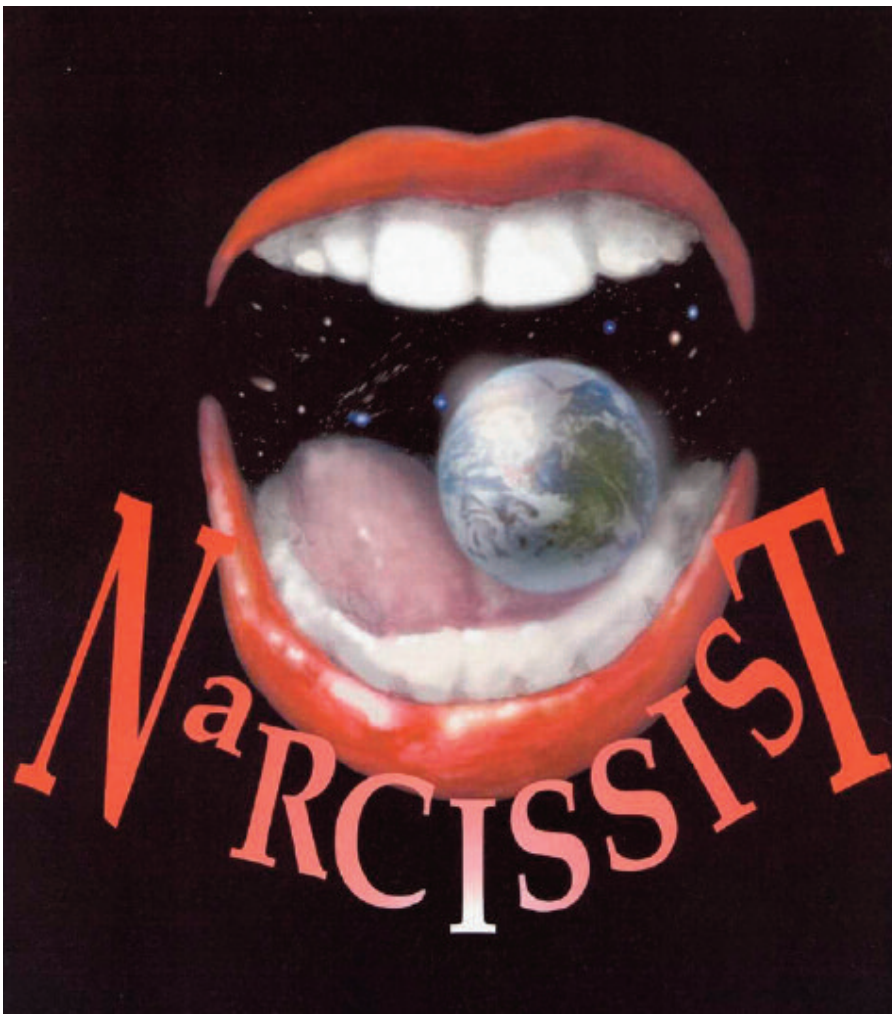
Bien sur, le Continuum n'est pas un long fleuve tranquille et en son sein se cache son pire ennemi : Les Narcissistes.

"Narcissistes" est le nom donné à des voyageurs temporels qui *"ne pensent qu'à leur gueule"* soit des voyageurs qui posent leur testicules sur le large front de l'univers en foutant la merde dans la ligne temporelle juste pour façonner un monde plus à leur goût. Forcément, cela ne plaît pas beaucoup au Continuum qui doit tout réparer derrière histoire que, je ne sais pas, l'univers ne disparaisse pas dans le néant bande d'idiots §!!

Vous allez me dire *"mais ils sont cons, le simple fait que l'univers ait un début et une fin signifie que le Continuum a déjà gagné, à quoi bon se battre ?"*. Et bien, ce n'est pas aussi simple que ça. Une bonne partie des Narcissistes est composée de membres du Continuum qui ne supportent plus l'idée que toute leur vie soit déjà tracée et qu'ils ne puissent rien faire pour changer cela. Certains voya-



Les ères, l'histoire de l'humanité telle que classifiée par le Continuum.



geurs qui apprennent par exemple le jour, le lieu et la façon dont ils doivent mourir ne l'acceptent pas et ils ne peuvent se résoudre à accomplir leur Futur Requis. Du coup, ils pètent leur câble et font n'importe quoi, se suicidant après avoir généré un maximum de paradoxes possibles mettant un maximum de personnes dans la merde.

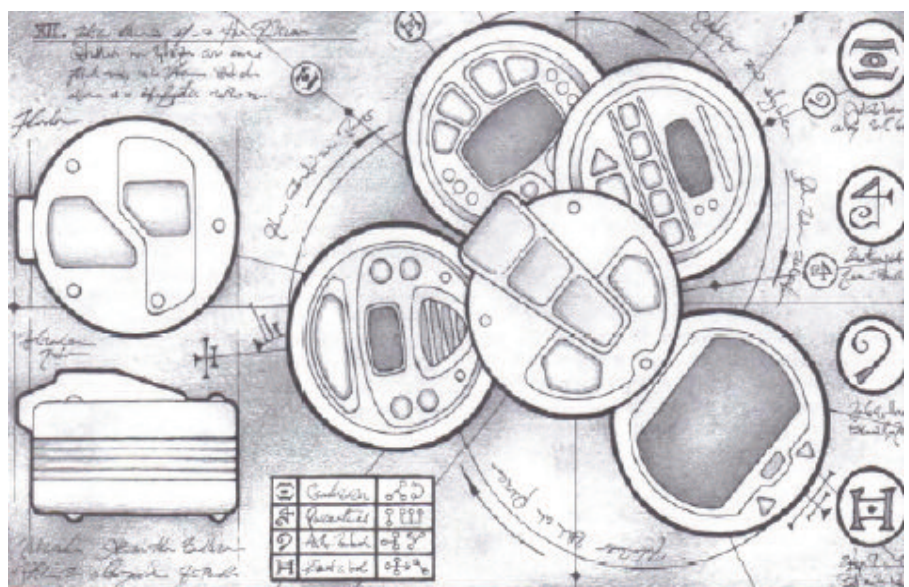
Mais il n'y a pas que de gros emos chez les Narcissistes, certains d'entre eux, plus dangereux encore, sont persuadés que, contrairement à ce qu'affirme le Continuum, il n'existe pas un seul et unique univers mais une infinité d'univers parallèles. Ces fanatiques pensent qu'en générant un maximum de fragmentation en un point donné, ils peuvent ouvrir une faille vers un autre univers. Bien sûr, comme le Continuum tente de les en empêcher, les deux groupes ont la fâcheuse tendance à se taper sur la truffe et à se frager mutuellement hors de l'existence.

Mécanismes de jeu

Maintenant que vous connaissez quasiment tout du concept et du background, abordons les règles du jeu.

Première bonne surprise, le voyage tem-

porel étant un mécanisme qui se "role-play", il n'implique pas de règles extrêmement complexes. En fait, la complexité du voyage réside uniquement dans la prise de notes de la part des joueurs. Ceux-ci doivent remplir une feuille de voyage temporel à chaque fois qu'ils effectuent un bond. Cela peut sembler fastidieux mais c'est nécessaire pour bien s'y retrouver et pour permettre au MJ d'avoir une vision claire de ce qu'il se passe.



Niveau baston et tests de compétences, tout se joue avec un seul dé 10, si le résultat est inférieur à votre compétence ou votre attribut, bravo champion, sinon c'est le fail. Ajoutez à tout ça des échecs critiques, des réussites critiques et des grâces (en gros des réussites critiques mais dûes à un événement extérieur mis en branle par un autre voyageur, comme une arme qui vous tombe sous la main parce que Jean-Jacques vous l'a planquée par avance, etc) pour faire bonne figure et vous avez fait à peu près le tour.

Le combat est extrêmement létal, les personnages sont des humains, qui peuvent s'affranchir de la 4ème dimension certes mais des humains tout de même, résultat, le jeu repose beaucoup plus sur l'utilisation intelligente des bonds spatiaux temporels que sur du "panpan t mort lol" (et c'est tant mieux vu le concept).

Le seul point noir dans les règles du jeu réside dans les règles du combat temporel. Les auteurs ont essayé de créer un système simple et rapide pour régler les combats avec Narcissistes. Malheureusement, celui-ci est tellement simplifié (difficile de faire autrement) qu'au final il est certes pratique mais il ne permet pas de ressentir l'impact réel des affrontements Narcissistes/Continuum qui se règlent généralement à coup de "Mouhahaahahaha, j'ai buté ta grand-mère toc, t'es frag !!" "Mouhahahaha toi-même !! En fait c'était pas ma grand-mère que tu as buté mais ta mère que j'avais déguisé en ma grand-mère, je suis plus frag mais toi oui !! OUNED BIATCH !!", le tout sur des centaines d'années d'existence.

Heureusement, il est tout à fait possible de jouer ces affrontements en "temps réel" en interprétant tout sans jet de dé donc, au final, cette règle est plus une option pratique pour ceux qui veulent régler la baston rapido, les autres profiteront bien volontiers des maux de têtes liés à l'établissement d'un plan tordu.

Dernier point, la progression. Dans C°ntinuum il n'y a pas véritablement de notion d'XP au sens classique du terme. A l'exception de vos points de création pour concevoir votre personnage, toute l'évolution par la suite se fait directement in-game grâce à deux systèmes : l'apprentissage sur le tas et les formations. En gros, l'apprentissage sur le tas revient à améliorer lentement ses compétences/attributs à force de les utiliser. Pour chaque succès au cours de l'utilisation d'une compétence vous progressez vers le niveau de maîtrise suivant. Simple, efficace.

Pour les formations c'est la même chose mais en "mémoire tampon". En gros, vous pouvez dire "je pars deux ans apprendre le ju-jitsu dans un temple Inca même si ça n'a rien à voir et je vous emmerde". Le MJ étant sympathique, il ne va pas vous obliger à roleplay 2 ans de Ju-Jitsu, dans le cas contraire vous avez tout à fait le droit de lui JUJITSER LA FACE !! Si votre personnage passe le temps requis, vous gagnez automatiquement la compétence. La contrepartie à cela c'est que vous n'êtes pas immortel et que donc, chaque année passée à apprendre sont des années de moins à vivre ! Croyez-moi, cela peut aller très vite. Pour ne rien arranger, passer 3 ans à devenir un maître en Thermochimie à tendance à vous rendre extrêmement facile à localiser (le cul sur une chaise dans une bibliothèque ou dans une université) et donc à fragger par un Narcissiste.

Conclusion

Vous l'aurez compris, C°ntinuum est un très bon jeu de rôle qui va jusqu'au bout de son concept avec brio. Certes, il n'est pas à mettre entre toutes les mains et demande beaucoup des joueurs et du MJ mais si vous êtes fan de paradoxes temporels et de maux de crânes, vous allez grave kiffer la vibe, yo !

Les +

- Du vrai voyage temporel et pas un simple gimmick pour balancer des héros modernes dans des lieux historiques.



- Un univers d'une logique absolument brillante.

- Les règles simples qui permettent de se concentrer sur les paradoxes et non sur les jets de dés.

- Un système d'évolution sans points d'expérience qui colle parfaitement au fait que le temps n'a plus d'importance.

Les -

- Le livre de règles n'existe qu'en anglais et, vu le sujet abordé, cela pourra vous faire très mal au crâne si vous n'êtes pas totally fluent de l'english qui sent la



gelée tremblotante de la bouche.

- Le système de combat temporel est un peu limité. En soit ce n'est pas réellement un problème car il est tout à fait possible de s'en passer totalement pour interpréter tout en jeu.

- L'éditeur qui publie le bouquin est pour ainsi dire en mort cérébrale. Depuis la sortie du livre de base en 1999, d'un supplément en 2001 et d'une version pré-bêta mal dégrossie de Narcissistes (les vilains ennemis du C°ntinuum), absolument rien de neuf n'est sorti.

- Résultante du point précédent, le jeu n'ayant pas été réédité, les rares copies en vente sur Amazon/Ebay coûte un rein de Somalien.

- Le jeu est très exigeant, tant pour le MJ que pour les joueurs. L'approximation est rarement tolérée et il est important de bien noter dates et lieux pour éviter tout souci. De plus, si vous êtes du genre à improviser l'ensemble de vos parties, vous allez vous heurter rapidement à de gros problèmes. D'ailleurs, même les MJ qui préparent leur scénario auront fort à faire pour penser leurs aventures en 4 dimensions (mais cela fait partie du plaisir au final). ■

CerberusXt



Manowar

Les dieux du Metal ?

Divinité oblige, il faut que je parle de Manowar. Parce qu'il représente tout ce que le heavy metal a comme clichés. Au passage, R.I.P Scott Columbus, ça fait chier.

I. Ugly Pochette of Power Of The Dragonsteelborn Of Windfire And Steel

Sérieux, vous avez déjà vu des pochettes pareilles ? On se croirait dans Conan le Barbare avec Schwarzi, kitsch à souhait et super vieillot. Rien qu'à poser mon regard sur ces pochettes, on a du mal à croire qu'on a affaire au plus grand groupe de métal, les Dieux, qui plus est. Les dieux du mauvais goût, ça ouais. Non mais, *Into Glory Ride* mérite de figurer parmi les pires pochettes du monde aux côtés de ces horreurs dont seuls les tréfonds du net regorgent. Ça devrait être interdit, et les Dieux du Heavy Metal doivent les bannir à vie. Et puis ce best of, délire complet avec de l'huile et des peaux de bêtes. Plus Crypto-gay tu meurs. Manowar, c'est ça. C'est du mauvais goût dans les pochettes, dans les dégaines, dans presque tout.

Mais bon, c'est un peu facile, parce qu'ils y croient. Ah non, Joey DeMaio y croit tout du moins. J'ai l'impression que lui seul derp à donf dans son concept. Alors évidemment qu'Adams lui emboîte le pas, et heureusement, parce qu'il chante bien.

A côté de ça, c'est le cliché facile. Les femmes reléguées au rang de faire-valoir (si ce n'est d'esclaves sexuels, de quoi ravir les machos de ce monde), d'objets destinés à être fouettés et à faire des choses hors-charte, de gré ou de force. Bravo la mentalité.



II. Manowar, la finesse incarnée

Groupe Américain, Manowar se la joue super européen. S'il y a un point sur lequel on ne peut rien dire, c'est qu'ils ne sont pas adeptes du "Poin poin poin America FUCK YEAH". Non, leur univers reste ancré dans la fantasy. Du presque-

concept album sur Conan jusqu'au vrai concept un peu hollywoodien sur les Dieux de la Guerre (*Gods Of War*, une espèce d'opéra bizarre bien pompeux). Donc si vous aimez ça, c'est de la balle, parce que Manowar n'a jamais rien fait d'autre. Du moins de radicalement différent comme a pu faire Metallica dans les

90s. Manowar, à l'instar d'AC/DC ou de Manowar, ne change pas sa recette. Mais voilà. Manowar c'est de l'auto-caricature, un truc bien fait exprès, une énorme blague au vu des paroles, qu'aurait pu écrire un gosse de 9 ans addict aux films de bourrins avec des épées, du sang, des dragons, et pas de vampires tarlouzes.

C'est aussi un esprit de camaraderie entre fans, une communauté formée autour du groupe ne vivant exclusivement (ou presque) pour le groupe. Cette absence de finesse plaît aux Teutons, aux Polonais et aux autres Européens de l'Est. Par ailleurs, le festival à la con entièrement dédié à Manowar se déroule quelque part par là. C'est cher, c'est de la grosse branlette, mais ça plaît parce que DeMaio est trop gentil quand ses fans raquent à donf.

III. Pompe à fric of Steel

Dans le monde du hard-rock et du metal, il y a bien évidemment les groupes superstars qui amassent de l'argent par palettes. Kiss, Metallica... Ces deux-là sont désormais d'incontournables pompes à fric. Scorpions et AC/DC le sont aussi, mais dans une moindre mesure. Surtout AC/DC. Et Manowar, sous ses airs ultra-cheap et kitsch, en est une bien grosse. En témoigne leur passage au Hellfest 2009, où leur stand dédié était rempli de t-shirts à 40-50€. Une bien belle blague. Les DVD live sont légion, et leur festival n'hésite pas à traire les vaches à lait que sont leurs fans les plus hardcore.

IV. Mais pourtant...

Manowar, ça déchire. Vous pouvez oublier ce que vous avez lu précédemment, car bien qu'il s'agisse d'une réalité, ce n'est pas la réalité. Derrière toute cette couche de kitsch, derrière ces airs de gays puissance 10, et cette fixation grotesque sur Conan, Manowar poutre. Même s'ils ne sont pas les plus fins, il y a un truc qu'on ne peut pas leur reprocher (encore que récemment...) c'est leur musique. Il s'agit de ce qui se fait de plus épique dans le métal. Les précurseurs du power metal avec plein de "tagada tsoin tsoin", des épées, des dragons, des guerriers et des claviers pour faire ressortir quelque chose de bêtement sympho.

Prenez un autre groupe de roxxor comme Rhapsody of Fire, du vrai métal



Années 80 FUCK YEAH

symphonique donc, pas de la pop. Vous la sentez la grande influence Manowar ? Non content de figurer au Guinness Book des records, pour le (stupide) record du concert le plus bruyant du monde, ils se permettent d'être source d'inspiration pour bon nombre de groupes. J'ai envie de dire toute la scène Power existante, mais faut pas déconner. Parce que la vague allemande avec ces touche-bite de Helloween et de Gamma Ray jouent dans une autre cour.

Bref, Manowar c'est surpuissant. Vous oublierez cette ridicule pochette après avoir écouté "The Secret Of Steel", et vous ferez le signe du marteau dans la rue en écoutant "Sign Of The Hammer". Vous vous prosternerez devant "Hail To England" et "Kings Of Metal", devant tant d'awesomeness.

Musicalement vous vous ouvrirez à un autre monde, où le Valhalla se mue en

orchestre métallique pour vous claquer des hymnes en pleine tronche. C'est la ferveur du power, la puissance de l'épée castratrice de dragon que vous portez dans votre main (même s'il ne s'agit que d'un bâton). Des larmes couleront en écoutant "Heart Of Steel", mais sans pleurer comme une fillette, car vous serez Alpha as fuck en l'écoutant.

Malgré quelques faux bonds ("The Triumph Of Steel" commence par un truc bien chiant de 30 min, "Warriors Of The World" est assez inégal), vous vous repasserez ces hymnes frisant des fois l'auto-caricature mais exacerbant votre virilité.

Si en écoutant Manowar vous ne jetez pas vos CD de Nightwish ou de Within Temptation, je ne pourrais plus rien pour vous. ■

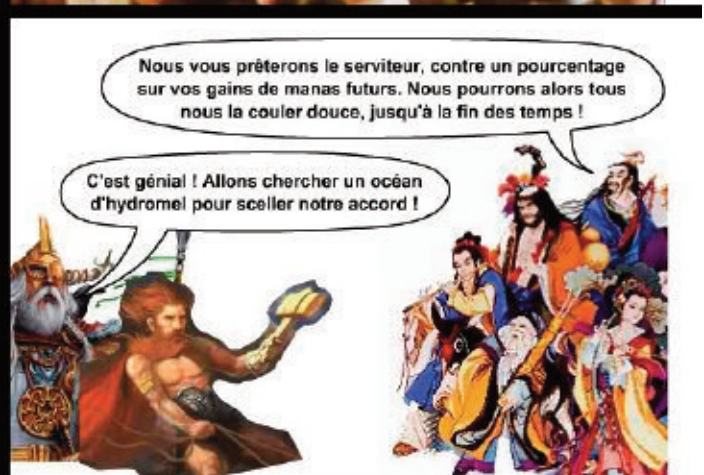
Draxx



FIRE \$\$

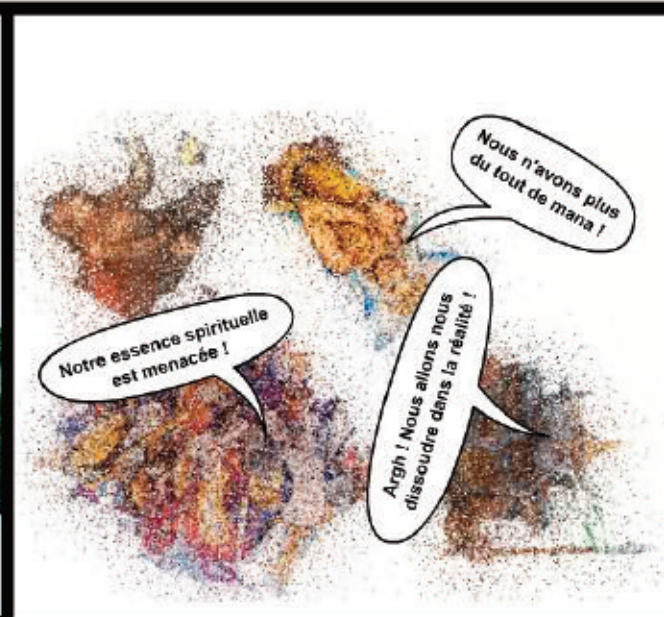


Crise chez les dieux



Les dieux
préparent
le rituel.







Crésus

Et c'est ainsi que, aux environs de l'an 40 après Jésus Christ, les hommes inventèrent la monnaie, et vécurent heureux jusqu'à la fin des temps.



Réchèr

LES DIEUX

<http://www.youtube.com/watch?v=CQkDIJ-xrkl>



Soyez tranquille,
Bobcat surveille l'Univers.



2012, pas la bonne
année pour faire
chier Polo.



La réincarnation
de Draxx en 2012



Gumli, au sommet de
sa forme pour 2012...



CerberusXt : Le dieu du
hurlement primaire
"Au boulot bande de moules"



Réchér crée le monde en
0.001 jour, par copier-coller,
puis il glande le reste
de la semaine.



Entre les cours et les
corrections, libby se repose
un peu.



Kalayel va vous corriger
hrm de son
appendice nouillesque



Plutôt que sur la force brute,
Mppprrrrrffffchier a décidé
de tout miser sur l'intell...
heu non rien en fait.



Bebealien monte
son prochain film



Obi est peut être en vacances
mais il pense à vous.



Krokenstein révisé
ses verbes irréguliers.