

42

Le webzine de l'au-delà



30mL d'ectoplasme





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



EDITO

■ **Kalayel** : Oh Mah Gad ! Ça bouge ! La lettre P, ça indique la lettre P !! Purée c'est flippant ! Mayrde ça continue, la lettre E, je, je crois que je vais m'évanouir ! N maintenant, bon sang, j'étais vraiment sceptique mais ça marche ! Ça ne s'arrête plus, la lettre I, eeeeeeeeeet, la lettre S.

■ **CerberusXt** : Ton enthousiasme fait plaisir à voir Kalayel mais si tu pouvais arrêter de baver, tu inquiètes tout le monde. En plus bon, la planche de ouija vient de dire P.E.N.I.S. alors soit on a affaire au fantôme le plus obsédé du fion de la planète, soit quelqu'un, Zedig au hasard, s'amuse à faire n'importe quoi !!

■ **Zedig** : Eh, comment tu as deviné que c'était moi ??

■ **CerberusXt** : Grâce à mes talents en psychologie et le fait que tu as passé toute la séance à glousser "huhuhu zizi !". Mince quoi, faites un effort, on est censé étudier le paranormal pour notre nouveau numéro de 42, c'est super important !

■ **Polo** : Super important mes fesses, marre de ces nazeries ! Ça fait 3h qu'on est assis autour d'une table à rien glander. Tu sais ce qui est paranormal ? Que tu ne sois pas mort écrasé par ta propre stupidité, je me barre !

■ **CerberusXt** : Si tu t'en vas je vais être obligé de te cogner le pif esprit frappeur staïl !

■ **Réchèr** : Ca indique autre chose !! Ca indique autre chose !! N...I...C...H...O...

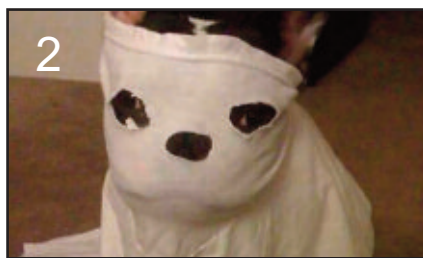
■ **CerberusXt** : C'est bon, je me casse !

■ **Fantôme de la rédaction** : Revenez, j'allais écrire Testicules !!

CerberusXt

Zi Paranormal game

Vous pensez que les esprits et autres fantômes ne hantaient que les vieilles maisons toutes croulantes et les tables bancales ? Faux ! Quitte à saouler autre chose que du mobilier, ces nazeries ectoplasmiques hantent aussi les jeux de ce beau magazine ! Sauras-tu retrouver à quelle rubrique chacun de ces trucs paranormaux appartient :



A JEUX VIDEO p12

B CINEMA p26

C TELE apô

D COMICS p34

E IRL p44

F PORTNAWAK p52

RÉPONSES : 1-E : Photo flou d'un soit disant véritable fantôme | 2-F : Ghost Dog | 3-D : Ghost Rider | 4-A : L'ange des vides de Wow | 5-B : Les Ghostbusters | 6-C : Casper le fantôme émo



Lé Niouzes

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

CONNAÎTRE SES CLIENTS



PC



PS3



Wii



XBOX 360



MAC

Achetez le top de l'armement pour 199,99 € (le produit peut différer selon le support que vous utilisez pour passer la commande)

Selon que vous vous connectiez au site avec un Mac ou un PC, les prix peuvent être jusque 30% supérieurs pour les utilisateurs de la Pomme, pour certaines destinations "hype" comme Miami, New York, Dubaï. Pas dégonflé pour un rond, le PDG d'Orbitz nous explique que "les possesseurs de produits Apple ont une tendance à plus consommer que les autres". Alors, sur le principe, ok, why not, mais, payer plus pour LE MÊME PRODUIT ? Ça, c'est pas consommer plus, ça, c'est juste les prendre pour des grosses grosses buses, des pigeons de la pire espèce !

Finalement, ça recoupe ce que je disais dans mon intro, les entreprises connaissent leurs clients sur le bout des doigts... ■

Polo



Ces horribles disciplines appelées Marketing, Publicité et autres Customer Management envahissent nos vies. C'est simple, aujourd'hui, "tout" est Marketing. Ces techniques pour créer le besoin, pour vendre un frigo à un eskimo, j'en passe et des meilleures sont de plus en plus présentes dans notre quotidien (même dans les JV depuis une petite dizaine d'années, c'est dire...).

Le pire, c'est qu'ils arrivent à bien nous

connaître. Très bien même. Entre les réseaux sociaux, les historiques des pages qu'on visite sur le net sans oublier les démarcheurs, on n'a plus de secrets pour eux ! Le pire dans tout ça, c'est qu'ils se foutent - bien évidemment - de nous et qu'on est toujours plus demandeurs. Le dernier exemple en date vient du site de voyage Orbitz qui, tenez-vous bien, propose des prix différents pour le MÊME voyage selon que vous utilisiez un Mac ou un PC. Non non, c'est pas une blague !

"Ce qui va me faire du bien, c'est de ne plus être dans la lumière" Nadine Morano lumière

Tout le monde s'en...

A la fin du 6ème épisode de Hunter X Hunter il ne reste plus que 42 candidats, MTLMSF

Dans le Deadpool Max tome 1, il est précisé que dans un combat, Deadpool s'est pris 42 balles. MTLMSF

Le vendredi et le lundi représentent 82% des congés maladie en France, MTLMSF

LES GEEKS EN DEUIL

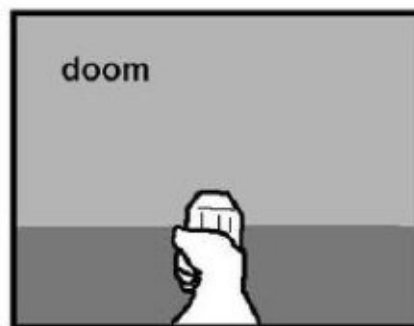
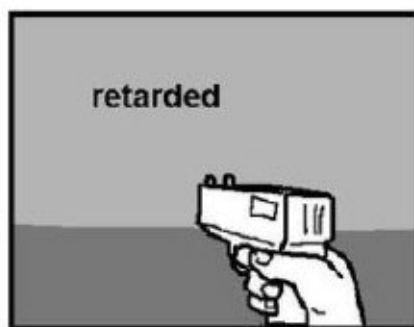
C'est avec une grande tristesse que j'écris cette niouze. La mort dans l'âme. En ce maudit 4 Juin, un Grand Monsieur du net est mort. Il n'a pas créé d'objet fancy pour fanboys décérébrés (suivez mon regard), ni révolutionné les OS et encore moins enfanté un magnifique jeu vidéo. Non, cet Homme était simplement devenu une Légende grâce à une bande de neuneus sortis de 4Chan qui ont fait tourner cette vidéo sur à peu près toutes les plateformes possible et imaginables. Ce Monsieur en question, c'est le Grand Eduard Anatolyevich Khil, connu pour être l'interprète du cultissime "Trololo".

Je sais pas vous, mais moi j'adore chanter Trololo quand je suis mort bourré (même en étant à jeun, je le fais hein...) et c'est vraiment un beau petit morceau du net qui s'en est allé. RIP Eduard.

Un petit dernier pour la route : <http://www.youtube.com/watch?v=oavMtUWDBTM>
N'oublions pas d'éduquer nos enfants : http://www.youtube.com/watch?v=tl_J5RsiyHQ ■

Polo

ARE YOU STILL THERE ?



Si vous regardez souvent TF1, vous n'êtes pas sans savoir que les jeux vidéo sont la lie de la bonne éducation de nos (enfin vos, je préfère vivre heureux) chères (très chères même) têtes blondes. En même temps, si vous regardez souvent TF1, vous êtes plutôt vauté devant une quelconque émission de télé-réalité en vous

demandant si Jean-Jean-Eudes pourra avouer à Branda qu'il l'a trompée avec Rex, son bull-terrier. Cette news sera donc plutôt pour ceux qui savent qu'on n'apprend jamais mieux qu'avec les jeux.

C'est sur cette base que Valve a lancé un programme éducatif pour les enfants, appelé "Steam for Schools", qu'il présente aux éducateurs pour apprendre aux plus jeunes les bases de la physique et du raisonnement spatial. Les plus jeunes pourront donc apprendre les joies de la gravitation (dans ce cas il faudrait retirer les boots magiques de Chell, sinon j'en connais plein qui vont tester les lois de la gravitation depuis l'Empire State Building), des masses, de l'énergie, etc.

Tout cela donnerait presque envie de retourner à l'école.

J'ai dit presque. Faut pas déconner non plus. ■

Kalayel



ON CONTINUE...

Pantera évoque chez des milliers de chevelus des souvenirs impérissables, ou bien des mélodies éternelles. Pantera évoque aussi de gros bourrins qui se sont laissés pousser des couilles en engageant Phil Anselmo comme chanteur, laissant leur glam metal pourri pour du vrai Metal de Bonhomme. Las, tout s'arrête au début du XXIe siècle, suite à des disputes entre les frères Abbot (Dimebag Darrel et Vinie Paul) et Phil Anselmo. Tout se termine réellement le jour où Dimebag se fait assassiner par un fou en 2004, lors d'un concert de son groupe d'alors Damageplan, formé avec son frère.

SAUF QUE NON 9A NE SEMBLE PAS FINI ET QU'IL PARLE D'UNE REFORMATION AVEC ZAKK WYLDE \$\$\$

Ne vous méprenez pas : ce CAPS LOCK FURY n'a pas un ton euphorique, et ne traduit pas une excitation comparable à la découverte d'un nouvel album de Nile ou de Neurosis. Non. Parce que ça me fait chier. PANTERA, c'est fini. Alors, Zakk Wylde a beau être un gratteux qui a du talent (beaucoup même), qui a la classe, mais il ne jouera pas dans PANTERA. Parce que c'est FINI. D'ailleurs les emmerdes avec Anselmo sont bien suffisantes pour ne pas avoir une nouvelle pompe à fric, donc merde.

D'ailleurs les fans aveugles excités par cette nouvelle me dégoûtent. Il n'y a rien de logique : Pantera sans Dimebag ce n'est plus Pantera. ■

Draxx

DANS TON INTERFACE !!



Il est inutile de vous dire que dès qu'une sale connerie passe, le net s'en donne à cœur joie ! Et quand cette connerie tend vers l'informatique, alors là les surfeurs en font plus. Et bien là ça se passe en Espagne. Bon, comme vous le savez c'est la crise et là-bas c'est encore plus la zermi ! Le salaire des fonctionnaires baisse alors que le coût de la vie augmente. Le pays connaît un pic de chômage incroyable. Bref deep shit et pour des années ! Eh bien figurez-vous que la ministre de

l'emploi Fátima Bañez a posté un tweet dimanche 10 juin. "J'ai obtenu 5390 points à Bubble Shooter Adventures!"

Je crois que vous avez saisi la suite : je ne suis pas sûr que les 4.6 millions de chômeurs (1/4 de la pop active) ont apprécié de voir que leur ministre, qui est supposée leur chercher du taf, ose pavanner son (bon) score à cette pâle copie de Puzzle Bobble. Car vous vous doutez qu'elle a quand même pas mal de followers à ses basques !

Bon, donc ça donne une bonne bourrasque dans la presse et un autre ouragan sur le web espagnol. Et le ministère ? Il dit quoi ? Le communiqué officiel prétend que c'est le gamin de sept ans de la ministre qui lui aurait chouravé son portable pour se taper une p'tite partie. Et que, par inadvertance, il aurait cliqué sur le bouton qui génère le post/score sur tweeter. Et la marmotte met le chocolat dans le papier alu. Mais bien sûr ! ■

Bobcat

Tout le monde s'en...

Le Zenzizenzizencic est la puissance 8 d'un nombre. MTLMSF



"Il y a une énorme concentration palpable" Christian Jeanpierre

AH BEN C'EST UNE AUTRE CULTURE HEIN



Depuis quelques décennies, ce que l'on appelle l'art contemporain a le vent en poupe. Nous vivons en effet une époque formidable, où n'importe qui peut faire caca dans un bol puis appeler ça de l'art conceptuel et gagner des millions pour peu qu'il sache bien se vendre. Bref, on voit apparaître de plus en plus d'artistes totaux, prêt à donner de leur personne pour l'Art, mais celui dont je veux vous parler, il est au-delà de ça. Non, franchement, pour faire ce qu'il a fait, il a vraiment des couilles grosses comme ça... enfin non, justement des couilles, il n'en a plus !

Et pour cause, puisque Mao Sugiyama (quelle surprise, c'est un Japonais), le jeune artiste tkyoïte dont il est ques-

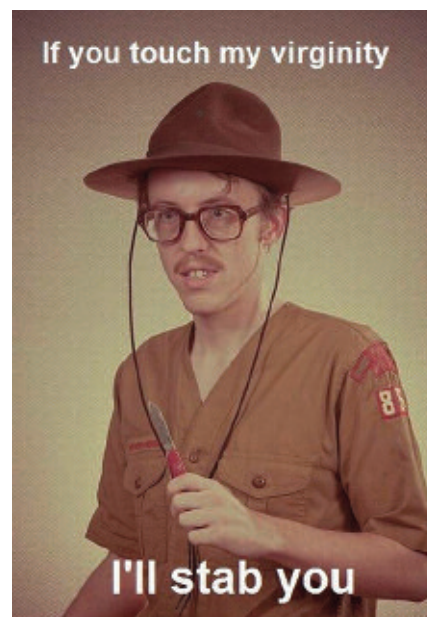
tion, est allé voir un médecin pour subir une ablation de son pénis et de ses testicules. Puis après les avoir gardé bien au frais dans son frigo, il a organisé deux mois plus tard un grand dîner, où pour la modique somme de 20 000 yens (soit à peu près 200 €), ses convives avaient la possibilité de déguster ses bijoux de famille accompagnés de champignons et de persil.

Pour ce champion, qui se considère comme "asexué", le but de la manœuvre était apparemment d'attirer l'attention du public sur les minorités sexuelles, et accessoirement de gagner une coquette somme d'argent pour payer ses frais médicaux (liés à l'opération subie ? l'histoire ne le dit pas). Je vous laisse seuls juges de la pertinence

de cette démarche, mais toujours est-il que ce happening n'a pas été vraiment du goût des riverains de l'arrondissement où a eu lieu le dîner, conduisant à l'ouverture d'une enquête par la police de Tokyo.

Cela dit, notre artiste de choc semble assez inattaquable : en effet, le cannibalisme n'est pas illégal au Japon, et il a pris toutes les précautions possibles, tant sanitaires que légales, faisant signer une décharge à tous les participants dans laquelle ils reconnaissaient être conscients de consommer de la chair humaine. Reste éventuellement l'angle de la répression des fraudes, on pourrait en effet arguer que, art ou pas art, payer 200 € pour 2.5 g de viande (je vous rappelle que ça se passe au Japon) c'est quand même un peu abusif... ■

Mppprrrrrffffchier



Tout le monde s'en...

Zenzizenzizencic est le mot ayant le plus de Z dans le dictionnaire d'Oxford. MTLMSF

La cyanobactérie *Arthronema gyaxiana* découverte en 2005 a été nommé ainsi en l'honneur de Gary Gyax, MTLMSF.

L'irrumation est un type de fellation où le mouvement de va-et-vient du pénis est fait par le receveur de la fellation, MTLMSF



DON'T FUCK WITH RANDY BLYTHE

SO IT BEGINS

**GOES TO LAMB OF
GOD CONCERT**

DIES

On dit le metalleux sauvageon. Le Hellfest nous prouve le contraire, en décrivant globalement le metalleux comme un Bisounours aux cheveux longs, aux vêtements noirs et se nourrissant exclusivement de bière. Mais il y a des exceptions, ce qui ne manque pas d'attirer ces vautours de journalistes, dès qu'un incident se déroule. Et avec l'affaire Randy Blythe, tous les coups sont permis.

Randy est le chanteur un peu beauf/redneck/con de Lamb Of God, un groupe qui envoie du steak et autre rondins de bois. Randy est du genre un peu timide, effacé, timide, ce qui est curieux, vu son statut de frontman. Et puis il est un peu pas net. Comme en témoigne sa pseudo-candidature aux présidentielles de

2008. Il se fit arrêter il n'y a pas si longtemps en république Tchèque, alors qu'ils devaient jouer au Rock Café de Prague (si je ne m'abuse), pour un incident remontant à 2 ans.

Randy aurait été impliqué dans la mort accidentelle d'un fan, qui adorait un peu trop la natation (catégorie 100m nage libre). À force de monter sur scène, Randy aurait expulsé un peu trop violemment le jeune fan un peu beurré. Sauf que plusieurs vidéos filmant le concert à ce moment, et sous différents angles, tendent à innocenter le chan-

teur, puisque qu'on voit un agent de sécurité dans le lot. Randy ne faisant qu'accompagner le geste.

À l'heure où j'écris ces lignes, Randy est libre, mais pas blanchi de cette affaire. ■

Draxx

**JUMPED ON STAGE WITH
RANDY BLYTHE**



DIDN'T GET KILLED

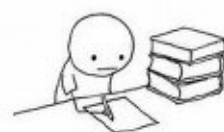
Vous avez certainement entendu parler de ces affaires de cannibalisme qui ont sévi un peu partout aux stèitss ces derniers temps. Entre le mangeur de visage, d'intestins et de cœur, nul doute que dans votre petit esprit de geek germe déjà l'idée que se prépare dans l'avenir une guerre apocalyptique entre humains et zombies.

Ceci dit, nous avons maintenant un vrai cas de retour à la vie qui s'est produit à Belém, au Brésil. Un petit garçon de deux ans qui avait succombé à une pneumonie à l'hôpital s'est relevé de son cercueil durant son éloge funèbre (qui avait lieu le même jour que la mort du petit, ses parents devaient être pressés de récupérer la chambre pour en faire un établi à poterie) pour... demander un verre d'eau. Après avoir bien effrayé toute l'assemblée, l'enfant est re-mort aussi sec.

Entre ça et cette petite vieille en Chine qui avait "ressuscité" 6 jours après avoir été mise en bière, je commence à me poser des questions. Par exemple, mes poches sont-elles assez grandes pour contenir 6 grenades, un famas, deux machettes et des rations de survie ? L'avenir nous le dira.

Kalayel

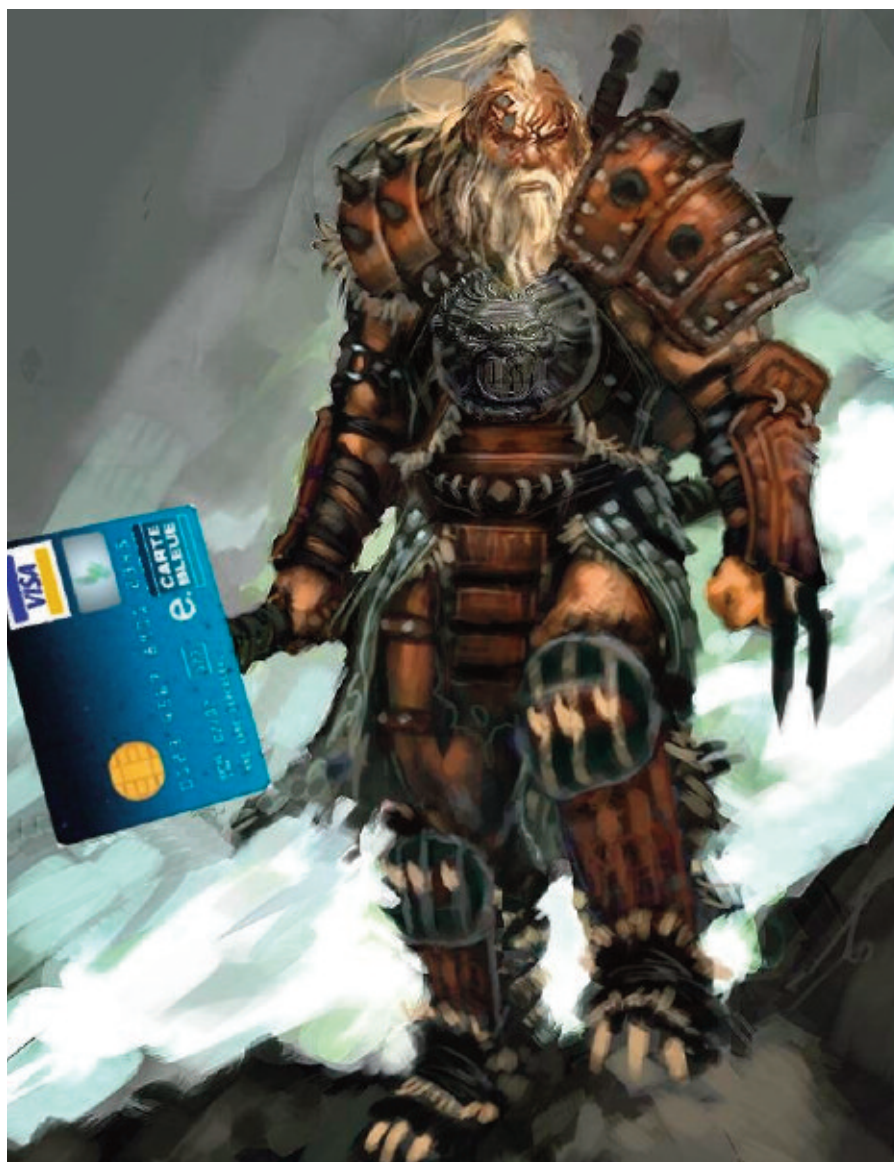
Doing homework



Doing homework while listening to music



TU LE VEUX MON GROS ANANAS ?



QueLe fameux Diablo 3 est enfin sorti. Il semble d'ailleurs que ça mette le monde vidéoludique en ébullition, enfin, je sais pas trop, je dois être un des rares gamers à n'en avoir strictement rien à carrer donc bon...

Ce qu'on sait moins en revanche, c'est que le jeu n'a pas encore été autorisé en Chine et que, comme la Chine représente quand même un marché non-négligeable (sont un paquet les JeanTchang, faut-il le rappeler ?), les revendeurs doivent rivaliser de malice pour pouvoir écouler la dernière bouse (oups) d'Activision.

Ce qui faut savoir, c'est que "Diablo" en JeanTchang se prononce comme (ou en tous cas est très proche) un "Gros Ananas" ("dà bōluó"). Du coup, il n'est pas rare de voir des offres comme "Gros Ananas cal. 3, éd. officielle serveurs asiatiques version toutes langues" sur des sites de vente online.

Le point commun entre Diablo et un Ananas ? Si on réfléchit bien, les deux font mal au cul. Sont malins les bridés bordel... ■

Polo

NO, YOU BURN !

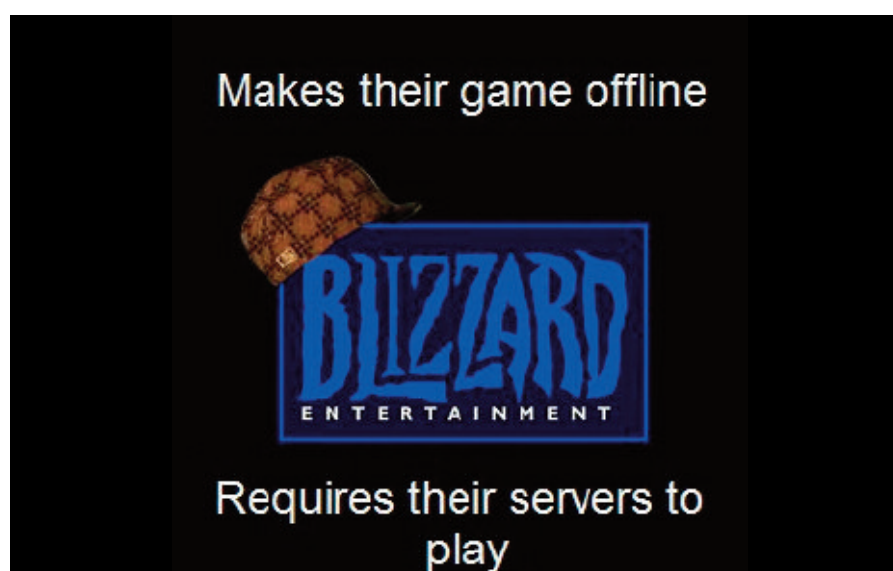
Souvent, quand je vois des news débiles impliquant des personnes souffrant d'un sévère excès de poids, je pense directement que c'est un américain. Honte à moi, car cette fois c'est en Autriche que ça se passe, plus précisément dans la ville de Graz.

Ce jour-là, une femme a mis le feu à un crématorium, si ce n'est que le tour de force réside dans le fait que la dame souffrait d'une forme assez radicale de décès et que c'était elle qui se faisait incinérer. Lors de la crémation, sa graisse s'est mise à couler hors du cercueil et a s'est en quelque sorte déposée dans les conduits d'aération de la pièce, augmentant la température et mettant le feu au crématorium. Les pompiers venus éteindre le feu ont eu beaucoup de mal à maîtriser l'incendie car, non content d'augmenter la température, la graisse de la défunte faisait également office d'isolant. Y a pas à dire, brûler le crématorium dans lequel on se fait incinérer, c'est l'un des plus "gros" troll dont j'ai pu entendre parler. ■

Kalayel

Tout le monde s'en...

"Cowabunga !" (ainsi que ses variantes orthographiques "kowabunga", "cowabonga" ou "kawabunga") a pour origine l'émission télévisée Howdy Doody (une émission pour enfants avec des marionnettes et des ventriloques) puis a été repris par les surfeurs australiens et hawaïens, avant de devenir le cri de guerre des Tortues Ninja. MTLMSF





Pour une fois, je vais faire une news informative, pas de troll, pas de flam, rien, juste de l'info.

Si vous aimez les JV, vous savez qui est Fumito Ueda. Si vous aimez les JV et que vous ne savez pas Fumito Ueda, honte à vous, mais Google peut vous aider.

Le génial papa d'Ico et Shadow of the Colossus travaille en ce moment sur ce qui semble représenter le plus gros challenge de sa carrière, le fameux et nébuleux The Last Guardian.

The Last Guardian est en dev depuis plus de 6 ans, et, à part quelques images, on n'a malheureusement rien vu de ce jeu mettant en scène une espèce de Chihuahua-Poulet à plumes (wtf srsly ?). Des rumeurs insistantes faisaient même état de la mort programmée du jeu du fait qu'il n'arrive pas à se montrer, mais surtout, que le bon Fumito avait quitté le développement du jeu et donc de Sony. Rumeur qui finalement n'est qu'à moitié vraie puisque Fumito bosse toujours sur le jeu, mais en tant que freelance. Ce qui veut dire qu'il

ne bosse plus pour Sony en tant qu'employé mais en tant qu'externe (consultant ?) et qu'il reste sur le projet The Last Guardian. Alors du coup, on se pose quand même pas mal de questions sur le jeu. Sortira, sortira pas ? Quelle qualité vu que Ueda semble "en retrait" de par sa nouvelle situation contractuelle ? Selon ses propres dires, il serait toujours à fond sur le projet (il a intérêt !) et le développement suivrait son cours. On l'espère, on y croit et, on espère ne pas être déçu mais on flippe un peu, il faut l'avouer.

En tout cas, je ne sais pas ce que donnera The Last Guardian, toujours est-il qu'il est très très très attendu et qu'il serait dommage que ce jeu soit un foirage tant il suscite d'attente et de convoitise.

Perso, je flippe, mais j'y crois et puis bon, j'ai acheté une PS3 à 50% pour ce jeu (les autres 50% c'est God of War), alors déconne pas mec et ne nous fais pas un Daikatana sinon je déboule dans ton pays de Bridés et je t'arrache les couilles avec une petite cuillère rouillée ■

Polo



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.

"L'Ukraine, un pays à la con" Thierry Roland



E3 - 2012

Eviscérer Et Ecarteler

Je me souviens d'une époque très lointaine (quelque chose comme 10 ans, mais dit comme ça, ça fait vieux sage qui a vécu, alors que j'ai autant d'expérience de la vie qu'un pangolin élevé en captivité. Mais je m'éloigne du sujet alors qu'on n'est est qu'au début et cette parenthèse est horriblement longue et chiant) où l'E3 faisait luire dans mes yeux l'éclat de l'émerveillement, de l'étonnement et aussi de l'ohlalajepeuxpaxattendreje-veuxcetrucoujevaisfaireunanévrissement. Depuis quelques temps, mes globes oculaires auraient plutôt tendance à rouler dans leurs orbites, regarder à l'intérieur de mon crâne et y vomir pour signaler la violence des images dont ils ont été témoins. Je pourrais résumer l'E3 2012 en une insulte : Michael Bay.

Je sais, c'est violent.

Seulement, à 42 on n'est pas payés pour faire des résumés en deux mots. On n'est même pas payés du tout en fait. Néanmoins, pour ceux d'entre vous qui n'ont pas vu l'E3 2012, je vais partager mes impressions avec toute la bonne foi (*pffrrr*), l'impartialité (*krrrrkrkr*) et l'objectivité dont je (*pffhahaha*)- bon ça suffit Cerb', arrête de te marrer ! Je disais donc, avec toute l'objectivité dont je dispose. Au programme, les 5 plus grosses conférences : 'crosoft, EA, 'bi-soft, s'ny et n'tendo (non, je n'ai pas forcé sur l'absinthe au petit déjeuner, j'écris juste comme ça se prononce... comment ça, ça ne se prononce pas comme ça !?).

Microsoft : on a tout misé sur l'originalité

Chez Microsoft, plutôt que d'être gentleman et de dire bonjour, on préfère



Le prochain film de Micheal Bay : E3 2012 Ultimate Mayhen

d'abord balancer des jeux. Remarquez, c'est un peu pour ça qu'on vient aussi, ça permet d'aller à l'essentiel. La conférence s'ouvre donc gentiment avec une démo de Halo 4. Rien à dire, les graphismes sont beaux, surtout pendant les cinématiques et... et bien c'est tout. J'aimerais pouvoir dire autre chose de posi-

tif, mais l'idée est à peu près la même pour tous les jeux présentés, à savoir : "C'est le héros de [Tel jeu], il combat de nouveaux ennemis avec de nouvelles armes."

Le porte-parole nous le dit bien à un moment, chez 'crosoft (j'écris comme je



Une des nouvelles armes de Halo 4

veux d'abord) on prend les franchises que vous aimez, et on innove. C'est plus simple que de créer de nouvelles franchises il faut avouer. Et puis, bon, je les comprend aussi, si on a deux mille Kévin qui hurlent que Call of Warfare 6 : Black Brotherhood (à moins que ce ne soit Splinter of Duty 6 : Resident Warfare, ces jeux se ressemblent tellement) est le jeu de l'année, pourquoi écouter les trois clampins qui demandent de l'originalité ? C'est plus productif, m'voyez. Quoique je suis mauvaise langue, il y a bien une nouvelle franchise de prévue pour 2013, Ascend : new gods. À vue de nez, une sorte de beat them all très proche d'un God of War, mais sans égaler la poutritude de Kratos. Très original aussi donc.

Sinon, au niveau des suites annoncées, on retrouve Splinter Cell Blacklist, qui redéfinit complètement la notion d'infiltration. Auparavant l'infiltration, c'était rester dans la pénombre, effacer sa présence et n'être qu'un fantôme se déplaçant dans le vent... Seulement Ubisoft s'est dit que c'était quand même un peu un truc de tafiouzes et que l'infiltration c'était plutôt de tuer tout le monde jusqu'à ce que personne ne puisse moufter. Et comme il faut bien esbaudir le joueur de base (A.K.A., Jean "gniiiiituelémé-shan" Kévin), le tout se fait en QTE avec des ralentis. Et comme il faut aussi des explosions, vous avez maintenant la faculté de donner vous-même des ordres vocaux pour demander d'insérer un bon gros suppositoire air-sol à ces gougna-fiers de terroristes.



Elu employé du mois pendant 2 années consécutives pour le scénario des Medal of Honor

Après viennent un énième FIFA et Forza Horizon, mais ne versant guère dans le beauf (j'en entends hurler au fond, je rappelle que j'avais dit "avec tout la bonne

foi dont je suis capable", on parle de foot et de vroum-vroum tout de même) je n'ai pas vraiment prêté attention à cette partie. Pour en finir avec la partie "GREUUUH-pew pew-boum", il y a également Gears of War 3, Call of Duty black ops II, Resident Evil 6 (arrêtez de massacrer la série, je vous implore à genoux sur du verre pilé tout en me flagellant le dos avec des saucisses de Francfort et en tenant des haltères de 50kg avec les dents) et enfin, un énième Tomb Raider, où une Lara Croft invincible se bat contre des pilleurs de trésors sourds, le tout dans un style très Resident Evil actuel.

Sinon la conférence était très tournée autour de Kinect et de la pornoboite tournesurtoimême avec entre autre du social (arrêtez aussi le social, par pitié) des programmes kinect pour rester sveltes et beau, même si vous ne sortez pas voir les gens (à quoi bon, vous pouvez le faire via votre console) et un concept télé et musique à recherche vocale. Avant de se conclure sur un gameplay de Call of Duty, la conférence a atteint l'apogée du bon et du mauvais :



'bisoft sait capter l'attention du public

un trailer du RPG South Park, qui a l'air aussi fun que la série et... Usher sur scène pour faire de la pub à Dance Central 3. Tant de remontées gastriques, et ce n'était que la première conférence.

EA : Yeah (attention, blague moisie inside)

Chose amusante, EA rime avec DLC. Et DLC se veut également l'acronyme de "A l'intérieur du rectum", dit de manière moins littéraire. Si je commence par une telle débauche de nawakerie, c'est parce que la conférence EA est encore pire que celle de 'crosoft. Non seulement on y retrouve des suites de suites, mais également un wagon entier de contenus supplémentaires pour Battlefield 3 et Star Wars : The Old Republic. Plutôt que de faire des jeux, il est tellement plus simple de juste rajouter du contenu, ça évite de se fouler.

Tout le monde se souvient de l'histoire du map pack à 15€ ? Eh bien parmi les 5 expansion packs proposés, le premier est Back to Karkand, un lot de quatre vieilles maps remises à neuf. Si je devais choisir qui a le plus d'imagination à EA, je dirais le ficus du hall d'entrée...

Bref, Terraindebataille 3 propose donc de nouveaux véhicules, des armes, des dogtags (OH, SO USEFULL!!), des skins, etc... ainsi que quatre autres expansion packs, un spécial combat d'infanterie, un autre véhicule, un autre survival et enfin un dernier dans le pew-pew à moto. Pour ce qui est de Star Wars, une nouvelle mission, une nouvelle opération, un nouveau pet (enfin

pet, c'est un droïd assassin, mais il est si choupinouet avec cette lueur meurtrière dans les yeux qu'il vaut tous les animaux du monde), des capacités et levels en plus et un nouveau monde.

Du côté des suites, un Dead Space 3 qui ressemble plus à gears of war qu'autre chose. Le mode coopération peut être sympa cela dit, mais depuis le premier épisode on est passé de "J'ai entendu un truc, je vais me faire égorger, je veux ma maman T_T" à "Gniiii fullauto sur les monstres gniiii !", un peu le syndrome Resident Evil quoi. Ensuite on a également Medal of Honor : Warfighter.



"Achètes ce jeu, damné sodomisateur de maman."
C'est aussi pour rester en vie que je veux Watch Dogs

J'ai envie de dire : oh, really ? Et non pas Kindergartenfighter ou Kitchenfighter (cucumber edition pour les plus hardcore) ? Bref, la nouveauté ici, c'est que l'on peut refaire de vraies guerres qui se sont déroulées dans le monde, que ce soit en mode solo ou coop. C'est sûr, ça va rapprocher les gens :

■ Et tu viens d'où toi ?

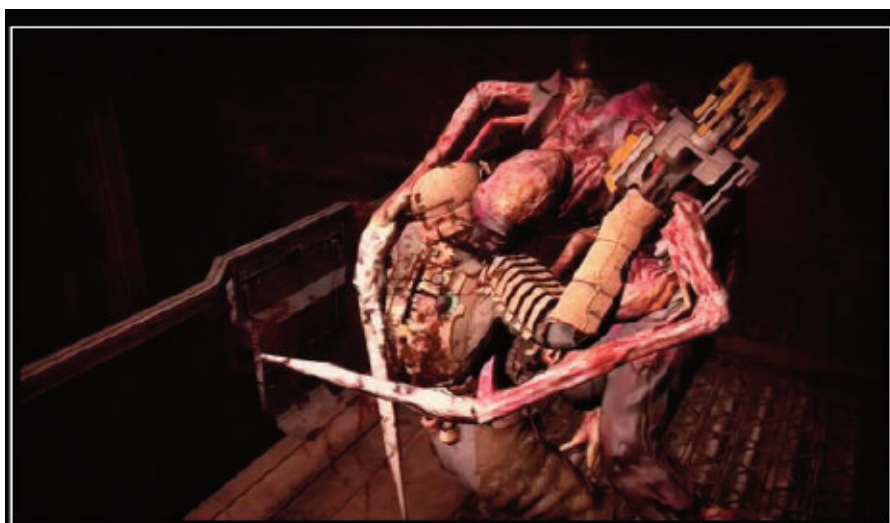
■ De Somalie.

■ Ah ouiiii, je m'en souviens de la Somalie dans MoH, je lui ai mis une sacrée cartouche quand même. Hé, guerre, cartouche, t'as compris ? Krkrkr

■ ...

Pour finir sur les suites, il y a enfin Crysis 3, qui souffre d'un fort problème d'invincibilité. Pendant tout le temps de la démonstration, le joueur était constamment sous le feu ennemi, encerclé et pourtant rien ne l'arrêtait (ou alors il jouait en godmode). Le moment le plus amusant fut certainement lorsqu'il abat un hélicoptère, dont il ne pouvait se débarrasser avec sa mitraillette, en utilisant... une flèche. Quelque chose de moins perfectionné qu'une arme à feu avait toutes ses chances de oneshot un hélicoptère, c'est logique.

Les autres titres de la conférence comprenaient également Madden NFL 13, Fifa 13 (originaux jusque dans les noms, donc) et Need for Speed : Most Wanted, se déroulant dans la première ville faite



NECROPHILIA

The True Horror Of Dead Space



de carton (surtout les réverbères) et de voitures en pirouette cacahouète, et bien sûr le tout agrémenté de composantes sociales pour chaque jeu pour pouvoir jouer au roi de la montagne partager ses performances. N'étant pas fan des jeux de sport et de voitures, j'avoue que j'ai zappé ces parties, principalement pour respirer et reprendre des forces (un peu comme à Medal of Honor quand vous prenez une balle dans la tête, vous reprenez votre souffle et vous êtes frais comme un gardon). Finalement, les seuls jeux intéressants auront été les jeux indé proposés, comme Plants VS Zombies. Je ne sais pourquoi, mais je pense que les fans de jeux AAA sont déjà en train de rechercher mon adresse.

Ubisoft : restons soft

Aaaah, 'bisoft... je crois que c'est la conférence qui avait l'intro la plus ridicule du salon. Pendant que se dandinent de jeunes naïades sur des rythmes endiablés pour faire la promo de Just Dance 4, le rappeur (et sans reproche) Flo Rida (permettez que je reprenne mon souffle, j'ai mal à force de rire) viens nous pousser la chansonnette avec un micro tellement bling que même Sarkozy l'appellerait maître. Il faut capter l'attention du gamer, ok, sauf que les gamers ne sont pas tous des Jean-Kévin de 14 ans, faire danser des filles ne fait pas un bon jeu, c'est donc aussi insultant

que ridicule. Et pour achever le peu de foi que j'avais en l'humanité, le prochain invité à avoir vendu son âme à 'bisoft n'était autre que... Tobuscus.

Après 6 longues minutes de facepalm constant (je porte encore aujourd'hui la marque de ma main droite, chauffée à blanc sur mon front), les présentations de jeu commencent enfin avec Far Cry 3. L'intro ayant commencé par des danseuses, comment croyez-vous que va s'ouvrir le jeu ? Si vous avez répondu "BOOOOOOBS", vous êtes tombé juste et avez en même temps gagné le droit

de mettre fin à vos jours (petit pervers que vous êtes). Notre héros, remis de ses chocapiceries en face de son clan (et puis ça pose un peu le mâle alpha), par donc avec sa bite et son couteau à l'assaut des méchants. Je pourrais parler des heures sur la stupidité du grand méchant du jeu ("Mwahahaha, pour te piéger je vais te forcer à aller en hauteur derrière des protections pour que tu puisses tranquillement tuer mes sbires, et lorsque tu seras à ma merci je ne te tuerais même pas, tremble devant mon intelligence.") ou encore les orgies de QTE pour chain-kill des armées au couteau pendant que l'on se prend 4 chargeur de AK dans la truffe. Seul point fort, comme pour la plupart des jeux, ce sont les graphismes.

Niveau suite on a également droit à Rayman Legends sur WiiU. Le jeu a l'air plutôt fun à première vue, bien que la difficulté qui faisait son charme auparavant ne soit guère au rendez-vous. Un nouveau personnage est introduit (un truc qui vole) et se manipule via le touchpad de la WiiU. Ensuite nous vient Assassin's Creed III, mettant en scène un Amérindien (je pense, vu qu'il a le teint mat et un collier de dents de loups... entre autres) se nommant Connor, et combattant les templiers au temps de la guerre d'indépendance des stéïtsse... vêtu d'exactement les mêmes habits qu'Ezio. C'est sûr, un type avec des fringues vieilles de centaines d'années, y a pas mieux pour passer inaperçu pendant la guerre d'indépendance.

Mais, comme je vous sens lassé de temps d'objectivité, je vais changer de



ton quand au dernier jeu présenté par 'bisoft : Watch Dogs. Je pense que ce jeu est LA claque du salon. Oui oui, vous ne rêvez pas et je n'ai pas fumé un champs entier de cannabis à moi tout seul, je dit du bien d'un des jeux présentés. Watch Dogs, c'est des hackers professionnels qui peuvent entrer dans ce qu'ils veulent, que ce soit les feux de signalisation, les générateurs électriques ou votre compte Facebook pour avouer à la petite Carole que son postérieur fait monter en vous des instincts sauvages de reproduction (toute aussi sauvage). Le jeu est un mélange d'enquêtes, de filatures et de phases d'actions, qui elles d'ailleurs sont plus équilibrées que dans les autres jeux. Ici, on se planque derrière les voitures et on essaye de pas se prendre de balles plutôt que de LEROYYYYY à tout va. Bref, vous l'aurez compris, ce jeu promet du lourd et a clôturé la conférence 'bisoft avec une meilleure note que son ouverture.

Sony : oooh sony boy

Fort heureusement, la conférence S'ny a continué (pendant un temps seulement, je vous rassure) sur la bonne impression laissée par la conférence 'bisoft. Malgré quelques facepalms et un temps considérable à parler de la PS vita qui deviendra plus une télé/jukebox qu'une console, je pense que c'est cette conférence qui a proposé le plus de jeu intéressant. Celui d'ouverture, par les développeurs de Heavy Rain, promet d'être sympathique. Beyond : Two Souls nous met dans la peau d'une femme aux pouvoirs apparemment nombreux et



Wonderbook : Mein Kampf Edition

puissants voulant échapper au SWAT. Les développeurs disent vouloir donner l'accent sur l'émotion et donner des questions existentielles aux joueurs. C'est là qu'on voit la première différence avec nombre de jeux jusqu'alors passés : on essaie de nous faire réfléchir ! L'héroïne a donc été prise sur le modèle d'Hellen Page pour pouvoir retranscrire tout un panel d'émotion (ils auraient eu l'air fin avec Kristen Stewart) et immerger le joueur. Quant au gameplay, il semble surtout composé de QTE, chose sur laquelle je n'hésite pas à cracher jusqu'à ensevelir le tout sous un monceau de bile et de salive (et parfois d'urine, mais ça c'est quand j'ai bu avant), mais si l'histoire se veut intéressante et immersive, je serais prêt à faire une exception.

Après cela, nous passons à un jeu, je cite *"totalement nouveau et original"*, Playstation All-star Battle Royale. Le principe : faire s'affronter jusqu'à 4 en même temps des personnages iconique (ta génitrice) de l'univers Playstation dans des arènes loufoques. C'est tellement original qu'en fait les développeurs de 'ntendo ont certainement inventé une machine à voyager dans le temps, sont allés dans le futur prendre l'idée à s'ny et ont tout repompé comme des chacals pour faire Super Smash Bros. Pas besoin d'en dire plus sur le gameplay, SSB et PABR sont exactement pareils. Le milieu de la conférence se voulait plutôt calme entre le cross-play PS3/vita et d'autres présentations pour Far Cry 3 (mode coop à 4) et Assassin's Creed 3 : libération (OMFG Ezio's a guuuur!!) quand soudain,



Moi je parie sur Mario. Oh, wait...



Bientôt dans vos magasins, la WiiFitU loupe, pour comprendre quoi le fuck est en train de se going on

la claque. Attention hein, pas la claque du genre "mon dieu, l'avant-gardisme cubique de cette sculpture met en émoi tout mon être spirituel" mais plutôt "arh putain la vache, ça fait mal, je ne sens plus ma joue, JE NE SENS PLUS MA JOUE".

Voici que se profile la meilleure idée de tout les temps : le wonderbook. Le principe est simple : vous tournez les pages de votre livre et votre PS3 vous le lit, et vous faites des mouvements de bras dignes de la tourette avec le Psmove pour "ressentir" le livre. Je... bon. Je sais que l'industrie du jeu vidéo est en manque d'idée, mais là ils parlent de révolutionner la lecture. S'il y a bien une chose qui n'ai pas besoin de changer, c'est les livres. Les livres font appel à l'imagination pour nous immerger dans leur histoire, parfois quelques images, et il n'y a pas besoin de plus, c'est ça qui est cool, tout carbure à l'huile de synapse, seulement, bon, Jean-Kévin il aime pas trop imaginer des trucs, ça lui fiche mal au crâne comme quand on lui demande combien font $1+1+1+1+1*0$. Je tiens quand même à applaudir S'ny qui va maintenant pouvoir ajouter des DLC aux livres. Chapeau.

Comme pour se faire pardonner, le final de la conférence s'est terminé par deux jeux aussi intéressants par leur brutalité que par leur gameplay : God of War : Ascension et The Last of Us. Bon, GoW, je ne vous fait pas de dessin, vous connaissez tous Kratos ; encore une fois, notre bourrin préféré, qui ferait passer Conan le barbare pour Laura Ingalls, va faire le ménage parmi des monstres divers et variés avec toute la subtilité d'une bombe thermo-nucléaire. Du côté de The Last of Us, la surprise est aussi bonne qu'elle l'a été pour Watch Dogs. Il

met en scène Joel, un homme d'âge mûr, accompagné d'Ellie, une adolescente, dans une Amérique décimée par une étrange peste où la nature reprend ses droits. Les survivants se battent donc entre eux pour survivre, et les combats paraissent jouissifs d'instinct de survie. Si le salon s'était arrêté là, j'aurais peut-être moins craché dessus, malheureusement...

Nintendo : banana !

Je me rappelle, auparavant, j'étais un Nintendo fanboy. Il y a longtemps. Très. J'ai toujours aimé Nintendo pour son originalité, mais à force ce ne sont plus des jeux qu'ils font, mais plutôt des loisirs virtuels. La conférence s'est centrée exclusivement sur leur nouvelle console, la WiiU ainsi que sur la Nintendo DS. Pour ceux qui n'auraient pas eu vent de la WiiU, c'est donc une Wii en plus puissante avec une manette équipée d'un touchscreen. Pour faire simple, votre manette est une grosse game boy advance. Point de rage ici, je ne trouve juste pas le concept intéressant.

Les jeux présentés ne relevaient pas vraiment l'intérêt non plus. Tout d'abord, le New Super Mario BrosU, qui fait penser à un yahourt "La Laitière" avec son concept "recette à l'ancienne nouvelle avec des vrais morceaux de vieux dedans", qui reprend effectivement du vieux concept mais reste trop casu à mon goût. Il y a d'ailleurs un New Super Mario Bros 2 sur DS, Jewish Edition. Le but de ce Mario est de ramasser et créer des pièces absolument partout. Vous détruisez un bloc ? Des pièces. Un ennemi ? Des pièces. Vous ouvrez votre paquet de chips ? Des chips. Ah bah oui, ce serait trop beau sinon, mais vous avez compris le principe, c'est un Mario

centré sur son temps.

Parmi les autres jeux proposés se trouvent Sing, qui grâce au screen de la manette vous permet d'être face à vos amis pour recevoir de plein fouet leurs regards moqueurs, alors qu'auparavant on pouvait au moins utiliser la politique de l'autruche. Dans la même branche d'inutilité, Just Dance 4, Pikmin 3 qui ressemble plus à un gestionnaire de tâches ménagères qu'autre chose et, oh joie, encore plus de Wii Fit avec Wii Fit U (qui pourrait prêter à confusion pour un esprit dévergondé comme le votre). Ah, et aussi le fabuleux NintendoLand, un parc d'attraction virtuel tout moche qui fait office de jeu de base, comme Wii Sports pour la Wii.

Les deux jeux qui avaient le plus d'intérêt furent Lego City Undercover, qui s'annonce marrant avec pas mal de clins d'œil à d'autres jeux vidéos (Prince of Persia, Tekken, Mario, etc...), un jeu WiiU désigné pour les "hardcore" gamer (donc ceux qui ont fait un triple lutz piqué suivi d'un double salto arrière avec Mario) : ZombiU. Oui, je sais, le titre est d'une originalité sans précédent, mais que voulez-vous, on est à l'E3, ils font leur boulot. Il ne semble pas y avoir d'histoire particulière, mis à part que les zombies envahissent le pays avec Big Ben dedans et que vous devez survivre autant que faire se peut. La conférence s'est alors "cloturée" par un régime de banane et... 40 minutes de résumé de la conférence. Comme dirait l'host, "Diz iz a lot of fun".

Conclusion

Voilà pour les plus grosses conférences de l'E3 2012, malgré les quelques bonnes surprises qu'étaient Watch Dogs et The Last of Us, le salon fut globalement navrant, enchaînant les shooter michealbayesques et les scénarios qui feraient passer Twilight pour du Baudelaire. L'industrie du jeu vidéo poursuit malheureusement l'industrie du cinéma dans la surenchère de "je vais tellement t'exploser les yeux que t'auras même pas le temps de t'intéresser à l'histoire", et chaque année l'E3 se fait de plus en plus spectacle que présentation. J'espère juste que l'an prochain, ils auront la décence de préparer des sacs à vomir pour les invités. ■

Kalalay



Lone Survivor

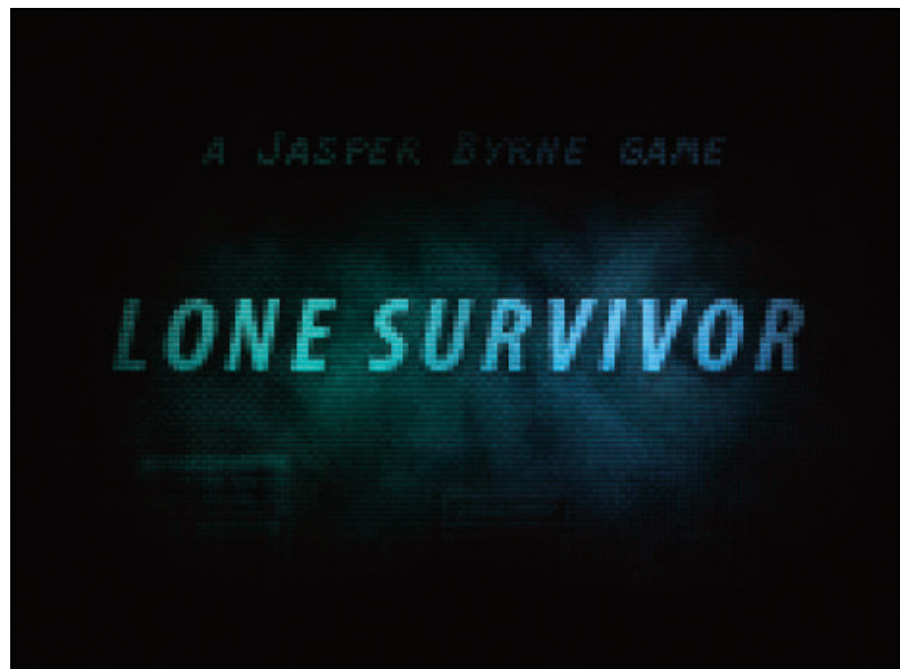
Fifty shades of madness

J'ai toujours été un fan de jeux qui font peur. Oncque ne vit-on quidam rechigner à une bonne petite frousse la nuit tombée, au détour d'un Resident Evil (non Kevin, pas à partir du 4), d'un Silent Hill ou encore d'un Penumbra/Amenesia. Là où la 3D prévaut, je ne pensais pas pouvoir éprouver cette moiteur caractéristique, chaude et coulant le long de ma jambe, tandis que mes yeux, exorbités, scrutent les ténèbres pour y trouver une issue salvatrice dans un jeu en 2D. Et après j'ai connu Lone Survivor.

Mais quoi que c'est donc ?

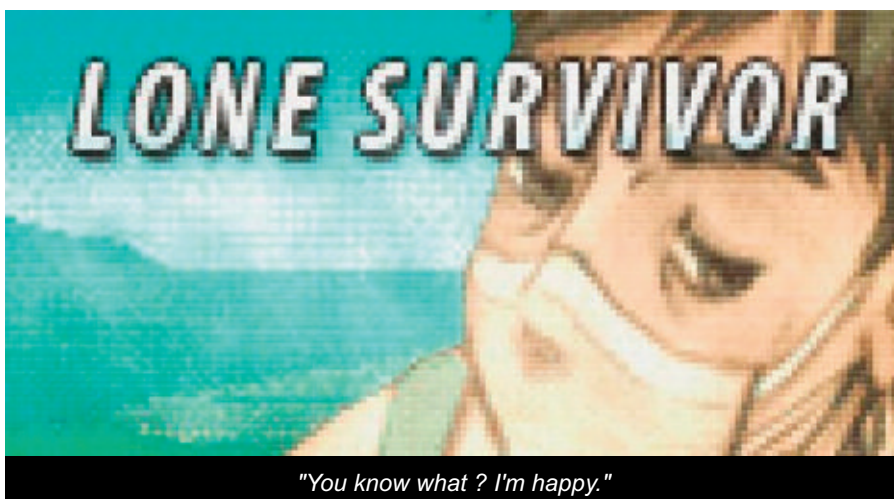
Lone Survivor, c'est un jeu par Jasper Byrne, le papa de Soul Brothers et Soundless Mountain II, faisant évidemment référence à Silent Hill II. Alors qu'on pourrait voir en Lone Survivor une immonde repompe de grosse hyène anémique, on peut deviner derrière l'amour du travail bien fait un véritable hommage fait à Silent Hill, et aux survival horror en général.

Lone Survivor met en scène un homme portant constamment un masque blanc sur la bouche, uniquement appelé "You"



tout le long du jeu, qui respire autant la joie de vivre que Rachida Dati chez Tati. En même temps les circonstances ne se prêtent pas à la rigolade pour You(pi (honnêtement, vous pensiez vraiment que je n'allais pas la faire ?)). Depuis qu'une étrange épidémie s'est déclarée, transformant les personnes infectées en zombies hagards, You est coincé dans un appartement depuis des jours, souffrant

de malnutrition, de fatigue, et de violentes migraines, un peu comme un Coréen sur Starcraft 2. Pour ne pas arranger les choses, il semblerait que You(tube (mouahaha, vous ne vous y attendiez pas à celle-là hein ? Ah, si ? Zutre !)) soit le dernier survivant du coin. C'est dans ce contexte que vous partez à l'aventure dans un building insalubre rempli de monstres, la mémoire vous faisant défaut et tâtonnant dans les ténèbres pour trouver votre chemin.



"You know what ? I'm happy."

Ambiance night-club, mais sans le club

La vocation première d'un survival horror est bien entendu de vous coller les miquettes jusqu'à ce que vous pleuriez tellement votre mère que vous pourriez prendre un bain avec vos larmes, mais également vous faire ressentir toute la difficulté de la survivacitude. Pour un jeu en 2D, malgré le choix des gros pixels qui tâchent, l'ambiance est bien rendue avec une très large palette de couleurs pour retranscrire tout le glauque de la si-

tuation. Il y a aussi quantité de filtres qui apparaissent de temps à autre, rendant votre vision surréaliste et déroutante, accentuant le sentiment de malaise. Bien que le jeu se passe dans le noir la majorité du temps, les nuances sont si bien utilisées que vous pouvez distinguer les contours des objets qui vous entourent, ou des ennemis qui bougent dans le noir, prêt à se repaître de vous tel le hibou du mulot (ou d'une moumoute de poitrine, les deux se ressemblent à s'y méprendre). Ajoutez à cela une musique de qualité, certes ressemblant à un copy-pasta (al-dente) de la série des Silent Hill ainsi que des borborygmes immondes venant des diverses créatures rencontrées, qui n'est pas sans rappeler un escargot s'accouplant avec un pudding, et vous obtenez une ambiance horror qui vous fera hésiter de faire plus d'un pas en avant par minute.

La survie du plus mort

Du côté survival, vous sentez dès le départ que vous avez autant de chances de survie qu'un Roucool lvl 1 face à un Dracafeu lvl 100. Vous êtes lent, faible, se plaint sans arrêt d'avoir mal à la tête, d'être fatigué et surtout, demande à être nourri toutes les dix minutes. En fait c'est comme un Tamagochi qui devrait échapper à une meute de loups à cloche-pied, les mains attachées dans le dos et un bandeau sur les yeux. Comme tout jeu du genre, vos ressources sont très limitées, que ce soit en nourriture, munitions ou batteries pour votre lampe-torche.

La nourriture garde votre personnage en forme, et en combinant plusieurs éléments

et en utilisant votre cuisine ("*le monde s'écroule et les gens se transforment en zombies mangeurs de chair, et si je me préparais une fondue ?*"), vous pourrez préparer maint mets moelleux qui rassasieront votre personnage pour un temps considérable... ou pas. Les munitions sont limitées et les monstres que vous rencontrez prennent trois tirs dans la tête minimum pour mourir, la voie de l'ombre est donc la plus sage. En effet, vous pouvez soit tout annihiler sur votre passage, soit finir le jeu sans tirer un seul coup de feu (même le boss de fin), cette dernière option étant évidemment de loin la plus fun. Laissez des morceaux de viande pourrie pour attirer les monstres, cachez-vous dans les renforcements des murs pour vous déplacer sans être vu ou utilisez des fusées éclairantes

pour assommer vos ennemis, les options sont multiples.

Bon, je le reconnais, j'ai connu un plaisir délectable à leur tirer dans les genoux tout en criant "AAARH, A GENOUX, CHIENNE ! Ou chien. Enfin j'en sais rien, en fait je suis même pas sûr que ce soit des genoux en fait. J'en étais où ? Ah, oui. AAARH, PLUS PRES DU SOL, CRÉATURE A LA SEXUALITÉ INCERTAINE".

Je m'embrouille souvent quand je joue.

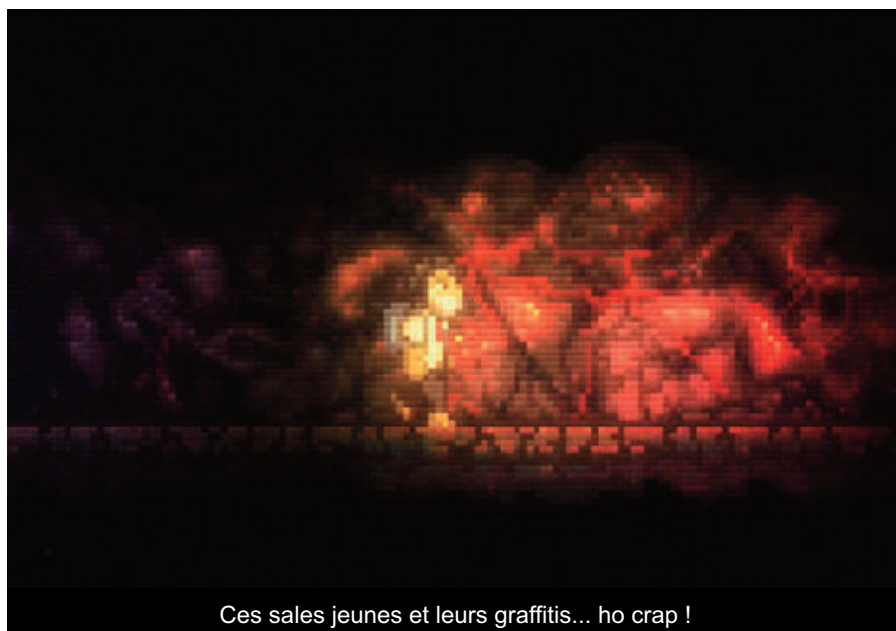
La carte aussi vous fait ressentir toute la difficulté de la chose. Le jeu étant en 2D et à vue déroulante de côté, la carte en vue de dessus renforce ce sentiment d'être perdu. En plus, le jeu ne pause pas lorsque vous accédez à l'inventaire ou à la carte, ce qui renforce la panique en cas de coursage par un monstre, notamment une partie du jeu où "Daddy", le premier boss, vous poursuit dans les souterrains du bâtiment sans répit, demandant une connaissance parfaite du terrain si l'on ne veut pas finir en steak tartare pour monstre. En même temps ça renforce le côté "réel" du survivor. Imaginez un peu :

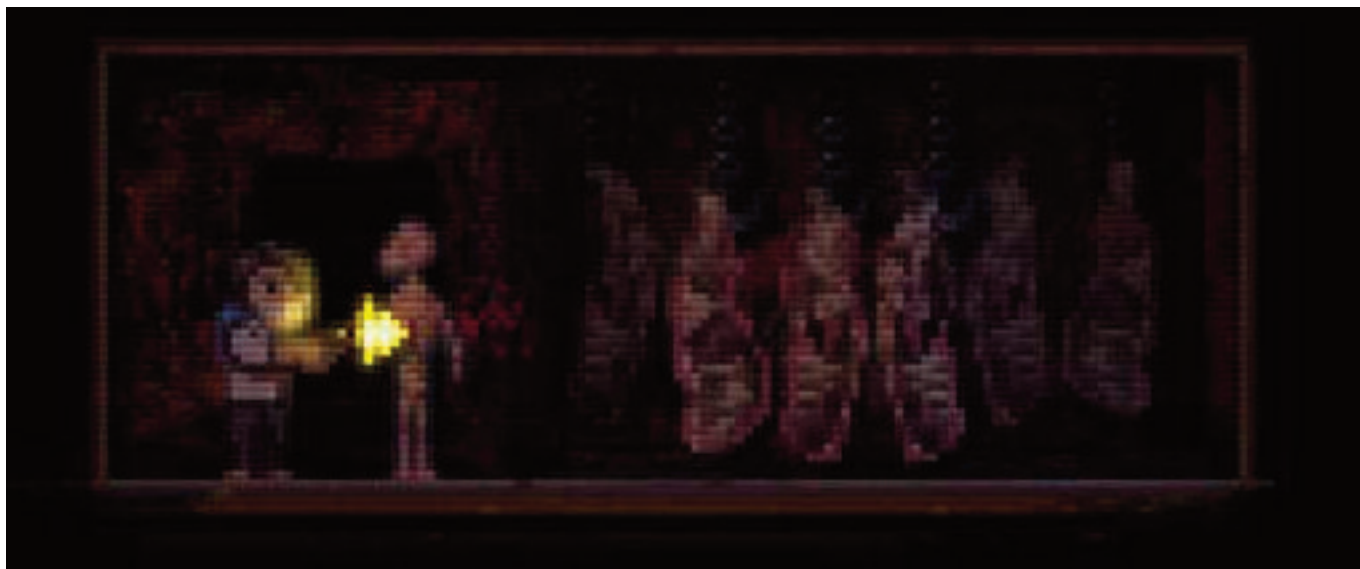
■ GREUUUUH !

■ PAR TOUTES LES VACHES DE TRISTRAM, CASSOS. Oh, attend, pousse, je sors ma carte deux secondes, c'est fou comme c'est dur de se repérer ici.

■ Greuh ?

■ Deux secondes enfin ! Ah, voilà, à





droite après la statue du chihuahua en or. On peut y aller.

■ GREUUUUH !

Enfin, un autre élément à prendre en compte est le sommeil. Dormir vous permet de sauvegarder et aussi de vous soigner quelque peu en reposant votre personnage. Ou alors, vous pouvez vous dire que dormir, c'est pour les faibles, et dans ce cas vous pouvez vous droguer, et ainsi vous plonger plus encore dans la folie, la frontière entre le réel et l'illusion se faisant de plus en plus mince.

La drogue c'mal, m'voyez

Les pilules justement, sont un des éléments importants du jeu et sont au nombre de trois :

■ **la pilule rouge** : elle vous donnera un coup de fouet et vous empêchera de dormir, réduisant votre santé mentale

■ **la pilule bleue** : elle vous fera sentir somnolent, et vous fera rêver de l'homme en bleu, qui, du haut de son fauteuil, vous posera des questions vagues, tel un Sigmund Freud intérieur. Si vous êtes à court de munitions en vous endormant, vous en aurez acquis quelques unes au réveil. Chaque rêve est différent et implique une conversation plus profonde, celle-ci recommençant du début si vous les avait toutes faites

■ **la pilule verte** : même effet que la pilule bleue, si ce n'est que cette fois vous rendez visite à un homme portant une boîte en carton sur la tête, faisant face à une falaise. Celui-ci se veut plus amical et vous donnera nourriture si vous en manquez et batteries au réveil

Tel un Néo du pauvre, vous devrez choisir sagement vos pilules pour vous ravitailler si besoin ou bien ne pas vous endormir et tomber le jeu d'un coup d'un seul. Ce sont les seuls objets du jeu qui réapparaissent à l'infini, sur le rebord de l'évier de votre salle de bain, et peuvent être échangées à la fin du jeu contre des munitions. Les pilules réduisent votre état mental, qui peut d'ailleurs être vérifié en tentant de manger un morceau de viande pourrie. Vous obtiendrez "no" si vous êtes en bonne santé, "maybe" si vous commencez à virer frappadingue et "looks pretty tasty actually" si vous avez besoin que des messieurs en blanc vous offrent une chemise avec de très longues manches.



"Mufrrhhgrmmhgnhrufrrh" De bien sages paroles

Conclusionnagisation

Le jeu possède quelques défauts bien sûr. Tout d'abord sa durée de vie, qui est d'à peu près 5h pour une partie (et moins si vous connaissez le jeu), bien que l'on puisse refaire le jeu pour voir les différentes fins, selon votre bilan de fin de jeu qui prend tout en compte, des pilules ingérées jusqu'au nombre de fois où vous avez parlé avec la plante verte du coin. Le style 2D en gros pixels peut aussi en rebuter plus d'un, bien que le jeu soit étonnamment beau pour son genre. Aussi, le jeu n'est disponible qu'en anglais, ceux qui ont du mal avec la langue de Shakespeare n'auront peut-être pas envie de jouer, bien que l'anglais utilisé soit somme toute assez simple.

Mis à part cela, ce jeu est dérangeant, angoissant, palpitant et tout plein de mots en "ant" que je ne mettrais pas ici parce que Cerb' multiplie les coups de fouet quand on fait du remplissage facile. L'ambiance est digne d'un survival-horror old school, le jeu est simple à prendre en main mais pas à terminer, sans compter que You(ri Gagarine (je vous ai eu cette fois *rire diabolique*)) est parfois très casse-noix, ce qui rend le challenge plus jouissif quand on termine le jeu. Le réalisateur laisse au joueur le soin d'interpréter le jeu comme il le souhaite, ce qui laisse bien sûr quelques questions en suspend, mais permet de s'immerger plus dans l'histoire. Bref, pour les fans du genre, mangez-en. Pis gerbez après. Pis remangez-le. Suivant votre état mental. ■

Kalayel



Batman

Arkham Asylum & City

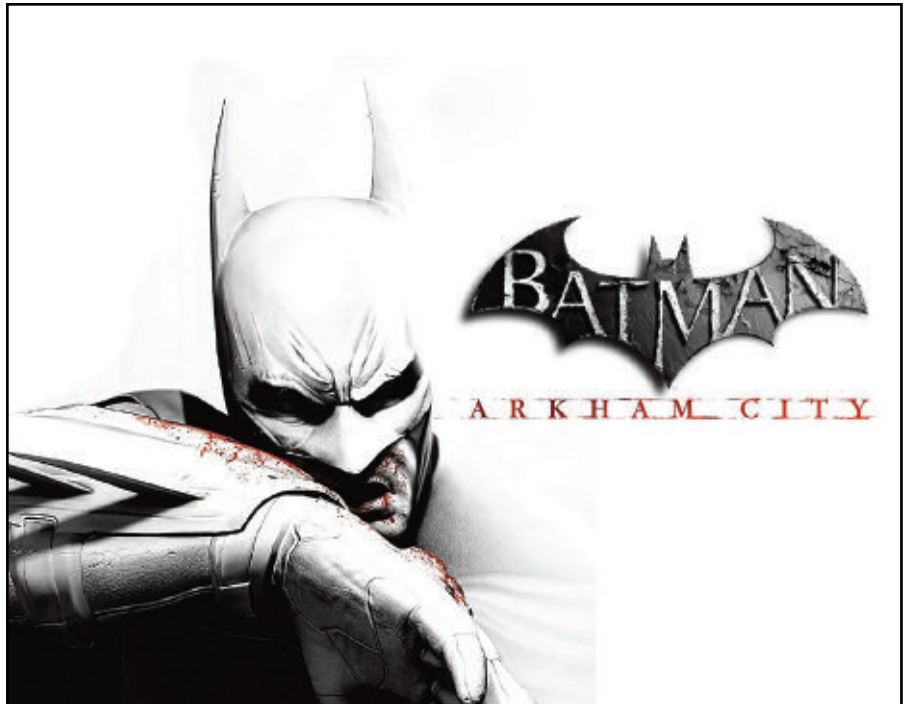
**À beugler après avoir mangé du gravier* : "JE SUIS BATMAN !!"*

J'ai toujours rêvé de devenir Batman, le souci c'est que : mes parents ne sont pas morts, j'ai une voix de pucelle, je me bats comme Stephen Hawkins mais en plus lent et quand je met un slip par-dessus mes habits ça fini par m'irriter l'entrejambe. Comme un justicier masqué arthritique qui se gratte en menaçant les criminels avec la voix d'Hello Kitty ça craint, je me suis rabattu sur le meilleur substitut jamais créé, la série de jeux vidéo Batman Arkham Trucmuche. Cette série de jeux absolument géniale est pour le moment composée de deux titres, Arkham Asylum et Arkham City mais je suis sûr prie intensément en brûlant des cierges qu'on aura bientôt droit à Arkham Montfermeil sur Triboulin ou Arkham Hot Connecte-Toi Pour Mater Les Chaudasses de ta Région.

Pour ceux qui n'ont pas encore eu le bonheur de tâter le bestiau, je vais vous expliquer pourquoi vous devriez déjà être en train de claquer tout votre argent durement gagné pour vous le procurer, quitte à vendre votre corps et manger des pâtes aux pâtes pendant un mois !

Le seul et unique argument qui compte

Vous incarnez Batman !! Quoi, ça ne suffit pas à vous convaincre vous êtes bizarre ? Hum, d'accord, je développe. Arkham Asylum/City est un jeu où vous incarnez VRAIMENT Batman et pas juste une modélisation en 3D qui ressemble



vaguement à Batman de loin et fait de vagues bruits de Batman mais bel et bien l'esprit du chevalier noir. C'est simple, les dev d'Arkham Asylum/City ont tout compris au personnage et sont parvenus à retranscrire ingame son essence à commencer par...

Batman est cheaté

Dans ces jeux, Batman est totalement overcheaté. Il se bat comme un dieu, à trouzille gadgets pour toutes les situations imaginables, il peut se fondre dans les ombres simplement en se drapant dans son awesomeness, bref, ses adversaires n'ont quasiment aucune chance. Ce sentiment de puissance absolue est

entièrement soutenu par le gameplay "moderne" du jeu qui a tendance à assister et automatiser beaucoup des mouvements du Chevalier Noir (aussi appelé syndrome du "omg j'ai fait une pirouette arrière vrillé triple luts dans tes fesses avec une seule touche !!!").



Je sais, habituellement je crache joyeusement à la gueule de la simplification du gameplay mais, dans le cas de Batman, c'est tout simplement le seul gameplay possible !! Pourquoi ? Mais parce que personne ne veut voir la chauve-souris se manger connement un mur à cause d'un combo de touche raté contrairement à Lara Croft, juste pour l'entendre pousser ses petits gémissements de gourgandine, personne ne veut le voir se boiter merdiquement à cause d'un saut mal ajusté ou se faire péter la rate parce qu'on est trop manchot pour appuyer sur plus de trois touches. Non, Batman n'échoue jamais (enfin presque mais c'est uniquement parce qu'il est d'accord) et ce gameplay permet de parfaitement le ressentir en donnant au joueur toutes les clés lui permettant d'être aussi awesome que lui.

Si ce jeu n'avait pas été à propos de Batman, toutes ces aides sembleraient artificielles et parfois stupides, là, elle font juste partie intégrante du personnage puisque le chevalier noir est cheaté IRL. Mais ce n'est pas tout...

La supériorité technologique au service de l'awesome

C'est un fait, Batman est un couteau suisse ambulant. Besoin d'assommer un ennemi à distance ? Paf, un Batarang dans sa mouille ! Des petits soucis intestinaux ? Boum ! Un Batlaxatif DTC ! Envie de faire un film complètement merdique ? Pim, une BatCarte de crédit et des Batmamelons sur ton armure !! Le jeu incorpore ainsi une foultitude de gadgets tous plus utiles les uns que les autres comme le grappin pour s'accrocher joyeusement partout, le gel explosif pour faire de bonnes blagues aux fashion victimes des cheveux, des grenades fumigènes pour faire un repli stra-



tégique (Batman ne fuit pas, il s'éloigne pour méditer) en cas de coup dur, j'en passe et des meilleurs. Il a d'ailleurs tellement de matos que ses chaussures doivent être antigravité pour éviter que sa ceinture et le poids de sa génialité ne l'entraîne à travers la croute terrestre !

Mais, le gadget le plus awesome de tous et qui retranscrit la supériorité absolue de la chauve souris sur ses adversaires ce sont ses lentilles de vue tactique ! A tout moment, Batman peut activer ce mode de vision et le jeu se recouvre d'une teinte bleutée rappelant fichtrement le frackking Prédator !! Les ennemis deviennent visibles à travers les murs, on peut distinguer leurs os comme avec un rayon X ainsi que leur rythme cardiaque et surtout, toutes leurs transmissions audios sont interceptées ce qui permet de les entendre chialer leur mère quand ils se font buter les uns après les autres. Du caviar.

Mais au fait, toute cette simplification ne rend elle pas le jeu chiant à la longue ?

Seul contre tous

Absolument pas car, comme dans le comics, même si Batman est une machine de guerre, qu'il a des gadgets de sale cheater lui donnant un gros avantage sur ses adversaire, il se bat à 1 contre 100, avec un code moral l'empêchant de tuer et il reste, au final, un être humain qui peut saigner.

Du coup, même s'il est tout à fait possible d'être un méta bourrin pendant 70% du jeu, il arrive de devoir faire preuve d'un minimum de jugeote avant de se jeter dans une baston, notamment contre des adversaires équipés d'arme à feu. Là, fini de plaisanter, Batman la joue fufu backstab en se planquant dans l'ombre pour éliminer les uns après les autres tous les adversaires sans se faire repérer sous peine de mort transpercé par une rafale.

Ces séquences offrent, à mon sens, la quintessence de l'esprit du Chevalier Noir. Avec la vue Rayon X et les communications audio, il est difficile de décrire le plaisir ressenti quand on élimine les uns après les autres une tripotée de vil faquins qui sombrent de plus en plus dans la panique à mesure que leurs rangs s'amenuisent sans parvenir à comprendre d'où vient le danger. Les entendre chouiner "Mais t'es qui Batman ?", "Oh mon dieu, il y en a un là ! Merde merde merde il se réveille pas putain !" et autre "Pitié, laisse-moi", c'est totalement magique !

"Ouais mais bon, c'est 30% du jeu ça, si le reste est juste une balade ça doit être vite barbant". Ah ah petit impatient, je n'ai pas fini !!



AT FIRST I WAS LIKE...



BUT THEN I WAS LIKE...

Plus technique qu'il n'y paraît

Le gameplay de Batman, bien qu'au premier abord extrêmement simple, voir simpliste, cache en réalité un certain nombre de subtilités rendant sa maîtrise plus compliquée et gratifiante qu'il n'y paraît. Pour faire simple, de base le jeu permet d'incarner un Batman bourrin, une fois qu'on le maîtrise, il permet d'incarner un Batman gigawomeomagadfait-moilamour !!

Le meilleur exemple de cette dichotomie (punaise ça claque, merci dictionnaire)

est le système de combat au corps à corps. Basiquement, ça se joue à deux boutons, un pour donner un coup, l'autre pour parer. Là où cela devient technique c'est lorsque l'on se rend compte que l'accumulation de combos est primordial pour être efficace, ainsi, plus Batman frappe sans s'arrêter et sans faire d'erreur et plus ses coups font mal et ses déplacements sont rapides. Cela lui permet d'éliminer en un éclair plus d'une 20aine d'adversaires. Du coup, le combat ne se résume plus à un simple "je pilonne le bouton" mais ressemble plutôt à "je donne un rythme à la baston et je pré-

vois mes trajectoires pour me permettre d'enchaîner avec fluidité et rapidité mes coups". Ajoutez à cela le fait qu'il ne faut pas frapper comme un bourrin mais bien attendre la fin du coup précédent pour amplifier les dégâts, que certains adversaires requièrent des techniques d'approche différentes pour les cogner et vous vous rendez vite compte que conserver la fluidité du combat devient un véritable exercice de concentration. Une fois le système apprivoisé, on en vient à transformer un simple pugilat en véritable chorégraphie mortelle (pas pour rien qu'à l'origine, Arkham Asylum devait être un jeu de rythme façon Dance Dance Revolution).

Bon, nous avons donc un gameplay accessible mais recelant une couche de technicité inattendue, réglé aux petits oignons pour se sentir parfaitement dans les bottes de Batman, si avec ça vous n'êtes pas encore en train de vendre votre slip à un fétichiste pour vous procurer cette drogue sous forme vidéoludique je ne sais pas ce qu'il vous faut !! Quoi, vous en voulez plus !! Goulus !

Une foultitude d'autres trucs cool

Rien qu'avec leur gameplay, Arkham Asylum/City sont des jeux géniaux mais comme un bonheur n'arrive jamais seul, les saligauds de développeurs ont décidé d'ajouter des éléments rendant l'ensemble encore plus awesome comme :

■ **Une histoire pleine de twists sympathiques** : Certes, les scénarios des deux jeux ne sont pas d'une complexité à tomber par terre mais, pour un jeu avec des tronches de cake qui s'habillent avec des slips par-dessus leurs habits, l'ensemble est très intéressant avec plusieurs surprises souvent inattendues qui donnent envie d'en découvrir toujours plus.

■ **Des clins d'œil à foison pour les fans** : Que ce soit via les énigmes d'E. Nigma qui consistent à prendre des photos de lieux emblématique dans Arkham ou par le biais d'enregistrement audio des patients, les jeux sont littéralement submergés de détails et de trivias faisant référence aux films/comics/dessin animés. Un régal pour les passionnés.

■ **Batman Arkham Asylum/City, comme le torse de son héros, est un jeu huilé** qui tourne à la perfection même sur des machines vieillissantes. Cerise sur le gâ-



teau, il est quasiment dépourvu de chargement et, lorsqu'il y en a, ceux-ci ne durent une poignée de seconde au maximum ce qui permet de rester immergé dans l'ambiance.

■ **Les deux jeux regorgent d'idées de mise en scène géniales**, notamment plusieurs séquences cauchemardesques avec l'épouvantail tout simplement brillantes ou l'introduction surprise du chapelier fou dans Arkham City (je ne peux pas en dire plus sans spoiler mais vous comprendrez).

■ **L'effet John MacLane** : Au fur et à mesure que le jeu avance, le costume de Batman s'endommage. Au début, seuls quelques griffures apparaissent sur son armure ou sa cape puis, progressivement, ce sont des trous qui laissent apparaître des blessures et des lambeaux entiers qui s'effilochent. Ce n'est pas grand-chose mais ça donne un réel sentiment d'épreuve, Batman souffre mais il continue à avancer parce qu'il a mal

c'est pour les faibles !!

■ **Le doublage français** est d'excellente facture avec un grand nombre de doublés venant tout droit de la série animée notamment Doc de retour vers le futur excellentissime en Joker. Bon, il y aura toujours deux trois Hipster pour dire "Ouais mais c'est franchement trop mieux en anglais qu'oh ta vu" mais ne les écoutez pas voire crachez-leur au visage au passage, ils l'ont bien mérités.

J'oublie probablement une chieée d'autres éléments mais la quintessence est là.

"Bon, en toute objectivité, aucun jeu n'est parfait, alors qu'est ce qui déconne dans ces jeux !! Crache le morceau salaud de vendu à la solde du fasciste masqué !!"

Les rares défauts

Puisque c'est demandé si gentiment, d'accord, j'accepte, les larmes aux yeux,

de parler des rares défauts du jeu :

■ **Le jeu est parfois légèrement linéaire** avec peu de choix laissés au joueur pour aborder les différents obstacles mais cette critique est surtout valable pour Asylum puisque dans Arkham City, Batman peut littéralement parcourir une ville entière et faire pas mal de quêtes annexe limitant fortement cette impression.

■ **Le chara-design ne plaira pas à tout le monde**, l'ensemble est un étrange mélange entre du simili réalisme, du glauque (tout a l'air sale et décadent) et des musculatures hypertrophiées. Batman, par exemple, semble avoir des poteaux en guise de bras et un torse à faire pâlir d'envie Triple H. Heureusement, l'ensemble a le mérite d'être très cohérent et de trancher avec ce que l'on connaît déjà des comics et des films pour acquérir une identité propre.

■ **Sur PC, le moteur du jeu montre parfois ses limites** avec quelques textures un peu baveuses. Là encore, ce défaut est très très très très excusable car le level design somptueux retranscrit parfaitement l'ambiance gothique de Gotham et fait très rapidement oublier les rares pixels qui apparaissent quand on a l'audace de regarder un mur de trop près.

Voilà, vous êtes content !!
MONSTRES §§

Conclusion

Si vous êtes un tant soit peu fan de Batman ou bien si vous voulez vous faire un magnifique power trip, Batman Arkham Asylum et/ou City sont fait pour vous. Mais attention, après y avoir joué, plus aucun jeu n'aura vraiment la même saveur et vous vous surprendrez parfois à penser "Ah, si seulement ce tas de pixel arthritiques pouvais être un peu plus comme Batman et moins comme l'enfant attardé de ma voisine" avant de jeter la manette/clavier au loin en imitant le "wouchwouchwouch" du Batarang à la bouche !!■

CerberusXt

Ça vous a plu monsieur Batman ? J'ai mis suffisamment de compliments monsieur Batman ? Je peux mettre ce costume rouge et après vous pourrez me donner la fessée si vous voulez monsieur Batman !

Le jeu moisi de Tonton Réchèr

L'ascenseur de la lose : S'il existe bien un truc de loser dans ce monde, c'est le fait de mourir. Sérieusement, la plupart des gens reconnus officiellement comme étant des gros blaireaux sont des gens décédés. Et ceux qui ne le sont pas ne vont pas tarder. C'est l'affaire de quelques décennies.

Comme vous êtes une personne intelligente et espiègle, vous avez décidé d'inviter un package de ces blaireaux morts, lors d'un de vos fameux "dîner du mercredi". Malheureusement, ils ont tous pris l'ascenseur en même temps et se sont emmêlés ! Eh oui, ça arrive aussi aux fantômes ! Sauras-tu les reconnaître ? Il y en a 8.



Solution : Gandhi, Michael Jackson, François-Xavier le participant suicide de Secret Story 3, Marcel Béliveau, Lolo Ferrari, Lady Diana, Rintin-tin, Le Blaireau (l'animal), personnage d'un livre pour enfants, il meurt à la fin.

Du coq à l'âne



Hop, on s'y attend pas, et Darth Maul déboule

ça marche TRÈS BIEN si j'en crois les cris de marcassin en train de se faire égorger que pousse le gars à ma droite (qui s'appelle Cédric D. pour ne pas le nommer). Ce con hurle "NON, STOP !", comme une petite fille alors que ce machin fait 1m85 et pèse 90 kg bien tassés, limite faisant retomber la tension dramatique du film. "Limite" parce que le film met la tension, et de façon sadique à souhait. Par exemple, on a droit à la classique scène "qui fait monter la pression", on agrippe au fauteuil et on attend le fatal moment où on va sursauter et lâcher 2-3 gouttes dans le calbute et... rien... et quelques secondes après alors que le soufflé est retombé PAF DANS TA GUEULE, la grosse flippe. Le réalisateur s'amuse

avec nos nerfs et nous propose plusieurs scènes de ce tonneau, ce qui a pour effet de maintenir sous pression constamment, même lors des moindres scènes anodines où il n'y aurait normalement pas de raison de flipper. On est agréablement surpris par ces moments de flippe intégrale savamment distillés et on se dit que, putain, il est quand même super bien ce film. Bon, le film passe presque au second plan et le neveu à côté de moi devient presque l'attraction de la salle et tous les cinéphiles attendent avec une certaine impatience le prochain hurlement de baltringue qui va s'échapper et... mais... tiens, c'est quoi cette vieille là ?

Team Fortress 2, Charlie et la Chocolaterie, Las Vegas Parano et Deadpool

"La vieille là", c'est le moment qui coupe le film en deux, mais littéralement. C'est une espèce d'exorciste (ou un autre mot du genre "je suis un charlatan mais je fais des pseudo-trucs de ouf avec des morts/démons"). Une scène de spiritisme commence pour exorciser le mal frappant la famille et là... comment dire... le film passe d'un bon film d'horreur à "Las Vegas Parano". voire la "Cité de la Peur". Cette scène, surréaliste de nawak détruit le film. Et si vous me croyez pas, imaginez une vieille avec le masque du Pyro du TF2 qui invoque des



Ce n'est pas
un problème de fils mal isolés.

Ah ouais ? bah moi j'ai quand même l'impression qu'ils se touchent les fils ...

esprits/parle avec des démons. De base, le masque dy Pyro casse le côté "sérieux", mais si en plus l'invocation ressemble à ça niveau sonore : <http://www.youtube.com/watch?v=0JAhbknJlCs> , bah c'est mort de chez mort...

Alors déjà que les gens qui connaissaient pas TF2 de base se fendaient la gueule dans le ciné, moi, gros joueur de TF2, je vous dis pas la blague... impossible de regarder cette scène, j'en avais mal au bide à force de me tordre de rire. Et comme en plus la baltringue à ma droite continuait de hurler comme une pucelle devant Lexington Steele, le salle se fendait doublement la gueule. Le pire, c'est que cette scène n'est pas "isolée" dans le film, c'est plutôt un "kick-off" du grand n'importe quoi (je soupçonne le scénariste de Lost d'être passé dans le coin au moment de l'élaboration du script, ce qui tiendrait la route vu la suite du film). On se retrouve avec des monstres tout moches (costumes vraiment à chier, mention spécial au démon tout moche qui est censé faire peur mais qui fait peur) dans des décors dignes des "Maisons de l'horreur" des fêtes foraines des années 70. C'est simple, à partir de ce moment là, tout le monde, et je dis bien tout le monde dans la salle n'a cessé de rigoler grassement devant le ridicule des situations et du film de manière général. Franchement, si Deadpool avait déboulé déguisé en panda vert et jaune géant avec des pancakes en chantant "Hot Problems"

(<http://www.youtube.com/watch?v=HeE6NWmDE>) ça m'aurait pas surpris une seule seconde. Ça aurait au moins eu le mérite de décrire l'évolution du scénario parce que franchement ...



Huddah Huddah Huh, Hannah Hah Hu Duh !

Bref, les situations incompréhensibles avec des explications pseudo-paranormalo-scientifiques s'enchainent bêtement et on se perd totalement dans la débilité. Mais le pire dans tout ça, c'est cet environnement complètement wtf-iquement ridicule qui est risible d'amateurisme. On en oublie tout simplement qu'on est dans un film d'horreur, qui a pour vocation de nous faire flipper. Et je suis sérieux, pendant un moment, on se croit presque dans "Hey dude, where's my car ?" voir dans Fast and Furious pour les explications types "Tu entends ça ?" "Ouais ça doit être un réglage de la cartographie d'injection" "Wokey lulz"

Comique plus qu'horreur

Du coup, se faire un avis sur ce film est franchement pas facile. Mélangé deux genres aussi différents, surtout de façon totalement involontaire, rend un quelconque verdict difficile. Pour ma part, je

trouve que ce film est globalement une bousasse, mais, qu'il est funky à regarder bien entouré. Je m'imagine bien regarder la première partie bien tendue (franchement y'a des passages qui sont dignes d'Amnesia The Dark Descent) comme un "vrai" film d'horreur et ensuite arriver aux grands moments de nawak avec popcorns et binouzes en riant à gorge déployée. Pour vraiment apprécier la première partie cependant, essayez de faire ça avec quelqu'un qui flippe vite et qui a une certaine tendance à hurler, parce que là, ça va être du VRAI VRAI bonheur.

Bref, si on considère Insidious comme un "vrai film", c'est une belle belle banane, si on le considère pour une soirée fendaie de gueule entre potes, ça peut le faire. Pas autant qu'on bon Totof Lambert, mais c'est déjà pas mal. ■

Polo



Margaret Thatcher fait une apparition dans le film



The Amazing Spiderman

Reboot for teh lulz

Pour faire du cinéma "box-office" en ce moment, y'a pas 36 solutions, il y en a 3 même :

- Faire une préquelle
- Faire une énième suite (souvent ultra bidon)
- Et enfin, faire un reboot d'un "vieux" film

Par exemple, si d'excellents films proviennent de reboot comme le Man on Fire de Tony Scott, d'autre sentent violemment du fion, comme le fiasco annoncé du reboot de Total Recall. Mais bon, au moins ces reboots sont pas sortis "juste après" le film original. Et c'est la PREMIÈRE chose que je comprends pas avec ce Spider Man (et pourtant, la liste est longue putain ...). À quoi ça sert de faire un reboot d'un film sorti en 2002 ?????????? Une suite, OK, pourquoi pas, mais un reboot, pourquoi ? Après si peu de temps ! Bah, je sais pas.

Et je suis pas le seul apparemment...

Avouez que c'est confusant tout de même...

Comme je disais dans mon intro, je comprends pas le concept de rebooter un film si récent. Si le film est (très) vieux, OK, why not, mais là... bah non. On va donc prendre l'excuse bidon du "on a voulu inscrire le personnage dans un nouvel univers" Zzz. Et je vais même essayer d'y croire, juste pour être de bonne foi dans cet article sur ce tas de merde cinématographique (oups).



Reboot donc.

Peter est un fake nerd, il a une tronche de bogoss et fait du skate au lycée comme un certains C.Moreno dans Back to School. C'est ici que je vais hurler pour la première fois. Et je ne dis pas ça

parce que le film ne RESPECTE EN RIEN l'histoire de Spider Man, mais parce qu'il perverti l'ESSENCE MEME du personnage.

Peter Parker est ce qu'on appelle un loser. Dans sa plus pure expression. Il

A still from the movie 'Spider-Man: Homecoming' showing Spider-Man in his red and blue suit crouching on a dark ledge. In the background, a SWAT team member in tactical gear and a helmet aims a rifle at him. The scene is dimly lit, with a motorcycle visible in the background.



MAIS BIEN SÛR

A young man and woman are standing in a school hallway. The woman, with blonde hair in a ponytail, is wearing a light-colored jacket and a skirt, and has a large brown bag slung over her shoulder. She is looking down at something in her hands. The man, with dark hair, is wearing a dark jacket and pants, and is looking at her. They are standing in front of a row of green lockers. In the background, other students are walking in the hallway.

- 30 (42lemag.fr) -

les scènes d'actions. Ça castagne dur, ça saute partout, à une vitesse vertigineuse, ça arrache les décors comme dans BF3 Close Quarters, le tout avec la caméra qui se tape des trips toute seule. Clairement, c'est dans la "tendance" des films du genre, full images de synthèses à 2000 à l'heure. C'est pas gênant en soit, mais j'avoue qu'à la longue, ça a quand même une tendance à saouler un poil, mais bon, là dessus, chacun son truc. D'ailleurs ces scènes d'actions font la part belle à une VRAIE spécificité du Tisseur, celle qu'il fait qu'il devient un vrai vanneur une fois le masque chaussé. Si d'ordinaire Peter est un personnage calme, introverti et peureux, il devient un casse-cou balanceur de vannes dès qu'il devient l'araignée et on ressent cette idée dans le film. C'est dommage que la troidé ne mette en valeur QUE les sous-titres (je suis sérieux, le seul relief qui apparaît dans le film, c'est les sous-titres et un bout de toile dans la scène finale du film, c'est pathétique), sinon ça aurait pu être très sympa vu le dynamisme des scènes d'action (en plus Stan Lee apparaît dans une scène d'action super sympa).

Globalement, le rendu graphique du film est bon. Le costume (différent du "vrai") est plutôt classe et la toile a un rendu à moitié métallique super bien foutu (d'ailleurs, Spidey "crée" sa toile comme dans le comics et ne la secrète donc plus comme dans la trilogie avec Tobey Maguire), ce qui aurait été parfait si le lézard n'était pas aussi pourlingue.

Si vous avez eu la chance de voir le cultissime film Super Mario Bros, vous ne pouvez pas avoir oublié les Goombas. Bon, bah, je vais pas m'étaler sur le sujet parce qu'une simple image vaut souvent plus qu'un long discours :



LE SPOILER TOUT PERRAVE ET USELESS DE LA FIN



Comme la tradition le veut, on a droit à un spoiler à la fin. A la différence des autres films Marvel, celui-ci est tout pourri (comme dans le film Wolverine quoi). On y voit le Lézard en taule qui parle avec un gugusse mystérieusement mystérieux (parce qu'il est dans l'ombre, haaaaannnnn !) d'un sujet super touchy qu'on ne devine pas "Il sait pour ses parents ?". Au jeu de la spéculation, je dirais que le personnage en question est Miles Warren, aka le Chacal (ça pourrait être Norman Osborn mentionné dans le film et "mourant" mais ça colle pas au niveau du look général, notamment les cheveux et la carrure). Le Chacal est le personnage clé de l'intrigue "La Saga du Clone", soit la pire saga jamais écrite sur Spider Man. Elle fut longue (10 ans !!!), chiante, inintéressante et tellement merdique que la série Spider Man a failli être stoppée purement et simplement tant les ventes dégringolaient ! On va se marrer dans The Amazing Spider Man 2 !

Et ça, c'est dur... très dur. Déjà qu'à la base, le lézard, comme méchant, c'est pas magique de classe et de charisme, si en plus il ressemble aux Goombas tétraplégiques de Mario Bros, pffffff. Autant les personnages des autres fictions étaient "honnêtes et acceptables" (sauf le Vénom complètement à chier de Spidey 3, mais, par exemple Sand Man était top de chez top !) autant là, c'est le drame total...

Sert à rien.

Ce film, vous l'aurez compris, ne sert à que dalle. Ah si, il sert à embrouiller les spectateurs ayant vu le(s) premier(s) film(s) vu que les moments clefs de la vie de Peter sont tous différents (la morsure de l'araignée, la mort d'Oncle Ben, la mort de ses parents...) et d'ailleurs mon pote m'a posé pleins de questions à

la fin du film parce que "c'était pas comme ça dans l'autre film" alors, du coup il sait pas trop bien "c'est quoi les vraies origines ?". C'est là peut-être le plus gros ratage de ce film (imaginez un peu le bouzin, parce que le reste est tout sauf glorieux...), il embrouille les téléspectateurs néophytes. En décidant de faire ce reboot inutile (c'est en fait le point de départ d'une nouvelle franchise) qui embrouille les esprits en créant un nouvel univers (ni celui du comics, ni celui d'Ultimates, ni celui des premiers films), les lecteurs non avertis et les téléspectateurs sont paumés. Ça pourrait ne pas être très grave si le film était excellent (un peu comme Nolan choisissant de prendre les origines de Frank Miller pour faire son reboot du Chevalier Noir avec Batman Begins) mais, cet Amazing Spider Man est au contraire un sinistre tas de merde illogique et plat.

C'est d'ailleurs dommage parce que les 3 premiers films sur le tisseur n'étaient pas magiques (franchement Tobey Maguire et Kirsten Dunst...) mais là, pffffff, on va loin, on se rapproche plus que dangereusement des atrocités comme Wolverine et X Men : First Class. Ce film aurait pu sauver une chose, l'horrible fin de chacun des films précédents avec zoom sur le Stars and Stripes mais non, on a même droit à un passage du genre avec des licornes qui vomissent des bisounours chiants des arcs-en-ciel qui permet de sauver la mise au héros. Raaaahhhh putain, qu'est ce que je déteste les reboots bordel... ■

Polo



La minute troll

Les films de fantômes japonais

Il faut arrêter de croire aux rêves, aux idéologies naïves et autres discours sur l'égalité. Non l'être humain n'est pas égaux ! Pour preuve, l'art du troll. Il est des êtres, nés supérieurs en la matière et qui n'ont point besoin d'efforts pour concourir dans l'art du troll. C'est le cas des Juifs. Je suis Juif, et je peux vous l'affirmer haut et fort, nous sommes les maîtres des trolls. La seconde Guerre Mondiale nous a été bénéfique, puisque nous bénéficions maintenant d'une aura qui nous protège de tout. Mais je vous sens sceptique sur le sujet, c'est pour cela que je vais vous le démontrer à travers une discussion que j'ai eu avec un pote.

Le pote : Ho putain c'est trop bien la trilogie de Sam Raimi sur Spiderman !

Moi : Non c'est de la merde, mélange entre bioman et dawson vulgaire et sans saveur.

Le pote : Mais tu peux pas dire ça ! Sam Raimi a mis en pla...

Moi : STOP ! Tu oses me contredire parce que je suis juif ? T'es qu'un sale putain de nazi !

Mon pote : ...

Échec et Mat ! J'ai gagné le débat, obtenu un point Godwin et perdu un ami par la même occasion. Si cela ne vous suffit pas comme exemple, on a aussi le droit de patater des gens et de délimiter leur territoire via un mur, fils barbelés et militaires tout autour avec comme argument que nos voisins c'est des méchants qui nous lance des cailloux tout pointus dans la tronche et que ça pique des yeux. Passé cette introduction, je vais vous expliquer pourquoi The Ring est un film médiocre et que si vous êtes pas d'accord avec moi, vous êtes que des putains de sale nazi !



Pourquoi The Ring fait peur ? Sérieux, le principe est d'une idiotie ! Qui a déjà eu peur en recevant ces spams idiots qui dit que si tu partages pas on va au choix : bruler en enfer/10 ans de malheurs/violenter ton hamster ? Même dans la vraie vie, tu recevais ce genre de lettres (oui j'en ai reçu IRL, ze classe !) et tu rigolais avant de jeter ça à la poubelle.

Le pitch ? Regarde la vidéo d'un fantôme et dans 7 jours tu meurs sauf si tu fais mater la vidéo à quelqu'un d'autre (avant que cette règle parte en couille dès le second opus...). Alors elle me fait marrer la mère Sadako avec sa démarche de mongolienne. Ce qui est le plus drôle c'est aussi sa lenteur, aussi vive qu'un zombie de Romero, elle est facile à tracer pour peu qu'on marche

normalement, et pas comme un mec ayant 4 grammes dans le sang. Et sa coupe de cheveux qui m'inspire plus le besoin de lui laver les cheveux que de la peur.

Sans parler des milliards de façons de contourner son pouvoir, comme le montre les exemples disséminer sur ces pages.

Ha bah oui, la mère Sadako est vraiment une idiote. En plus d'être owned par le pouvoir du troll, et au lieu de faire passer son message par la vidéo, elle décide d'enchaîner avec un appel téléphonique. Tellement d'incohérences, entre son maléfice qui utilise des techniques modernes qui n'existaient pas à son époque, des règles si peu solides qu'elles



sont possibles à contrecarrer et des suites d'évènements sans réels cohérences. On oublie aussi juste une chose, et si le 7ème jour, on est dans l'île de lost ou de battle royale, éloigné de tout TV ou écrans plasma, elle fait comment la Sadako ?

Bon, passons à travers ces règles idiotes, digne d'un scénariste japonais (JAPAN SUPERIOR voyez...), et passons sur l'ensemble du film... Donc on est censé être devant un film d'horreur... Bon allez, on va faire un petit effort, on

se met dans le noir, on regarde ça avant de dormir, et on se laisse entrainer par le scénar..... rrrrrlllllll pssshiiiiittttt rrrrrlllll pss-shiiiiitt HO PUTAIN IL S'EST PASSE QUELQUE CHOSE ? NON ? Heu hum, bon bah je peux me rendormir... Car oui Nakata est un auteur, qu'on se le dise, de ceux qui pêtent plus haut que leur cul et qui croit qu'un film rythmé comme une tortue sous exta, permet de le transformer en film d'auteur... Attention j'aime les films d'auteurs, les films intellos, y en a des très bons, bien foutus, intéressants, malgré leur rythme légendaire, digne de film romain, filmé en noir et blanc et parlant de la peine des mineurs (pas ceux violés par pedobear) dans leur vie quotidienne, inspiré d'une histoire vraie de 6 heures. J'ai même dans mon top 10, un chef d'oeuvre de 4 heures de



Before

Sono Sion, appelé Love Exposure ou encore j'apprécie grandement Takeshi Kitano et ces réalisations contemplatives.

Mais là ! D'accord je reconnais qu'il veut faire passer des messages, et que l'intention peut être louable. Mais est ce que cela doit être si chiant ? Je veux dire, tu as un sujet de départ qui permet les peurs, les flash back profonds, les enquêtes, tu as un scénario fort pourvu, et pourtant le réalisateur semble galérer pour rajouter des scènes, sans émotion et sans intérêt pour l'histoire. On a même le droit pour le finish, hein la séquence finale, où va pleuvoir enfin toutes les séquences dingues à une pathétique scène sous un puits vite expédié et à la mort la plus ridicule au monde : le second protagoniste mourra de peur en voyant Sadako sortir de l'écran. Mais lol quoi ! Lol, j'imagine la pauvre Sadako, s'emmerdant à faire tout son cinéma, avec vidéo, téléphone de l'au-delà (ce qu'elle doit sucrer en crédit), à faire mourir de folie la personne pendant 7 jours, et quand vient enfin le moment de liquider ce couillon, voilà qu'il meurt tout seul d'une crise cardiaque, avec en plus une tête de Looney Tunes. Moi je dis STOP L'ARNAQUE QUOI !

Et si t'es pas d'accord avec moi, t'es qu'un nazi !

Pacboy





Grant Morrison présente ENCORE...

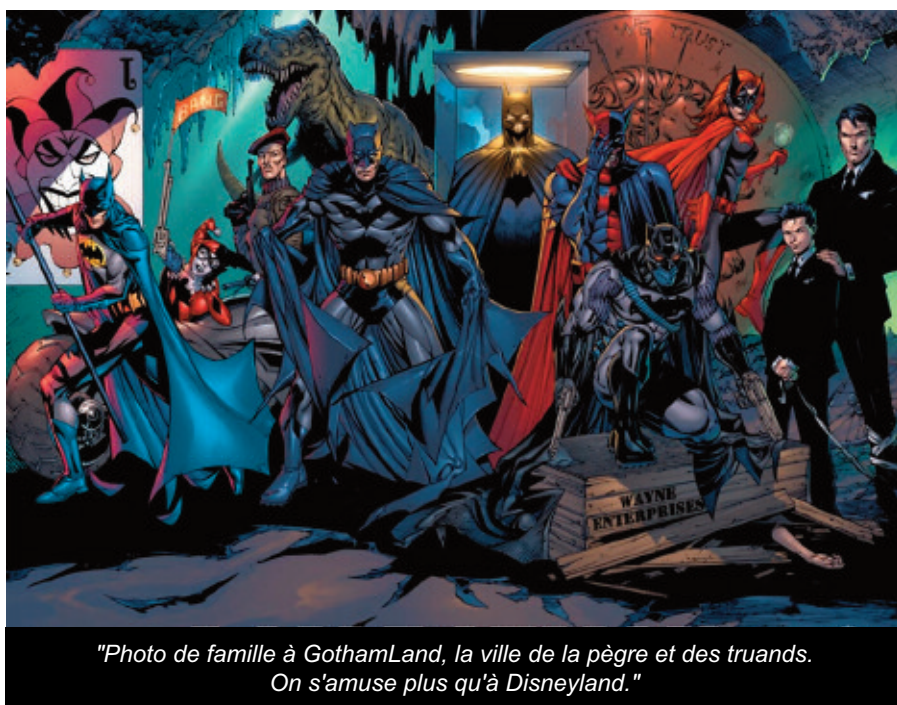
...BATMAN !!

Comme j'aime spoiler, je préviens que cet article en est rempli.

Batman y en a pour tout le monde. Il y a les séries non batman, comme batgirl, nightwing, red robin etc etc... Les séries sur les méchants bird of prey, zatanna, catwoman etc etc... Ou encore toutes les séries sur Batman, comme Batman, détective comics, the dark knight, Batman à la plage, Batman fait du jogging, Batman fume du joint etc etc... Vraiment pour tout le monde, autant pour les drogués de l'homme chauve-souris que pour les néophytes ou les haters de Batman (aussi appelés commentateurs de youtube/yahoo/msn). Et pourtant, pourtant Grant Morrison, après ces quelques années passées sur la série Batman, qui finissait donc sur "la mort de Bruce Wayne" se dit que finalement une seule série pour tout raconter ne serait pas assez (Un vrai boulimique). De son postulat, après la saga "R.I.P.", il va décider de créer deux nouvelles séries (et une mini série avec "Return of the Bruce Wayne") : Batman et Robin et Batman incorporated.

Tout ça pour dire que je viens de faire l'introduction contenant le plus de fois le mot Bat.

Avant de commencer à présenter brièvement ces trois nouvelles séries dans l'ordre dans lequel elles doivent être lues, il y a eu un arc dédié justement au changement opéré par Batman et Robin : "Battle for the cowl". C'est que ça se mérite d'être le successeur du Bat et le petit Jason Todd, aka le



"Photo de famille à GothamLand, la ville de la pègre et des truands. On s'amuse plus qu'à Disneyland."

deuxième Robin qui a complètement pété un boulon (dixit les inconnus les plus connus de France) depuis qu'il a ressuscité, décide comme ça sans demander qu'il serait le successeur de Batman. Nightwing, Dick Grayson le premier Robin, Tim Drake, le troisième Robin et Damian, le fils de Bruce, décident de le combattre. Le fait que Jason ait dit "Prem's" les emmerdent. (Soit ça, soit c'est parce qu'il souille l'idéologie de Bruce en tuant des criminels et en utilisant des flingues.) Tout ce beau monde combat, c'est le bordel ambiant et puis au final on se retrouve donc avec : Jason qui retourne pleurer dans son coin, Tim, le visage à moitié brûlé, persuadé que Bruce est encore vivant et part faire le tour du monde le retrouver et enfin Dick décide de devenir LE BATMAN et Damien Robin.

C'est là que la série BATMAN ET ROBIN fut créée pour raconter les déboires de



la nouvelle équipe. Le duo fraîchement formé, va devoir coordonner leurs idéaux, leurs mouvements et surtout réussir à passer après Bruce Wayne. Les changements s'opèrent, Dick fait clairement comprendre que Batman est de retour, et il multiplie les sorties sous les projecteurs de journalistes pour faire taire les rumeurs sur la mort de Batman. Un ennemi de Bruce, Silence, devient sous la menace de Damian et Dick, Bruce Wayne en public, puisque Silence s'était fait opérer quelques années plus tôt dans une autre série de comics, et a le même visage que Bruce. (Grant et son côté, j'exploite tous les vieux détails, même si ce récit, "*le cœur de Silence*" date des années 2000 et est donc assez récent.) Et enfin Damian, essaye, tant bien que mal, d'accepter d'être sous les ordres de Dick, alors qu'il se considère, à juste titre, plus fort.

Bien entendu, on s'épargne pas les clichés de départ. À ses débuts, le duo fonctionne mal, les mentalités opposés des deux protagonistes vont créer des étincelles, et des erreurs impardonnables. Les premières histoires vont permettre aux deux personnages de mieux se connaître. Un nouvel adversaire : The Pig et surtout le retour de Jason Todd en Red Hood vont les réconcilier dans leurs tâches respectives. Mais surtout, on voit Dick Grayson très souvent douté de devenir le successeur de Bruce. Alfred et ses bonnes paroles seront d'un grand secours pour cette épreuve. C'est d'ailleurs Alfred qui fera comprendre à Dick de ne pas être le même Batman que Bruce, mais son propre Batman. Plus souriant, plus excentrique, moins renfermé. D'ailleurs les échanges entre Batman et Gordon vont changer, Gordon en fera



d'ailleurs la remarque. Exit donc le running-gag permanent de Gordon qui se retourne deux secondes et ensuite voit Batman volatiliser. Ils s'en moqueront d'ailleurs. D'autres personnages, tel que

le Joker, vont remarquer ce changement et comprendre la supercherie.

Le duo a déjà une bonne série de comics (une petite douzaine) qu'une mini série



"6 chapitres, 6 époques différentes, et 6 façons de faire de la merde." (1/2)



"6 chapitres, 6 époques différentes, et 6 façons de faire de la merde." (2/2)

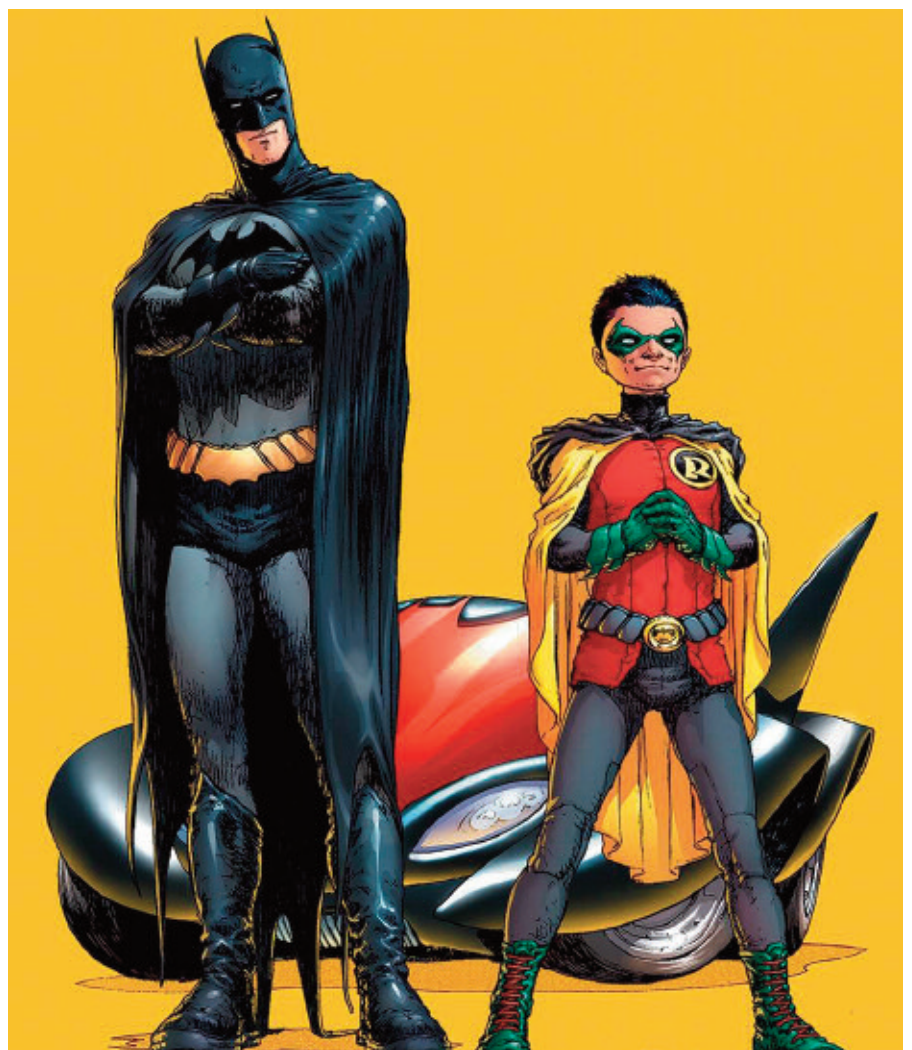
de 6 chapitres va faire son entrée : *"THE RETURN OF BRUCE WAYNE !"* (Et puis un mort qui ressuscite, cela me permet d'être totalement dans le thème du mois. Hein ? Hein ? N'est ce pas que je le suis ? ARRÊTEZ DE ME REGARDER AVEC CES YEUX DE BOVINS ! JE NE SUIS PAS UN ANIMAL !)

C'est un secret de polichinelle, dans un comic, quand un personnage historique meurt, bah en fait il ne le reste pas longtemps. *"The Death of Superman"* avait débuté les hostilités, tous les personnages feront dorénavant des allers-retours de leur condition de vie à trépas. Ce qui peut provoquer parfois des excuses marrantes sur la supposée mort d'un personnage. Les excuses ne manquent pas, et celle de Bruce est pas mal. Le rayon oméga de Darkseid, l'ayant quand même transformé en squelette dans la série *"Final Crisis"*, squelette qui sera autopsié avant son enterrement pour bien remarquer que oui c'est bien le cadavre de Bruce, l'a en fait envoyé dans le passé. Hé oui le rayon oméga est une version améliorée de la delorean du doc ! Qui l'aurait cru ? De plus, toute la mémoire de Bruce a disparu, à cause du rayon, qui provoquerait donc un bon lendemain de cuite. Dommage elle ne faisait pas les muffins non plus, sinon ce flingue aurait été un chef d'œuvre.

Bruce, donc amnésique, mais pas dans le lit d'une fille, se retrouve en pleine préhistoire. Et ce mini arc, va permettre de voir des *"ancêtres"* de la famille Wayne (dont un certain Simon Hurt). Relevant en fait la raison de la haine du gant noir pour Bruce/Batman. Bien entendu Batman va donc voyage à travers

les époques pour retrouver sa mémoire et surtout retrouver son présent. C'est d'ailleurs marrant comment il fera pour se balader à travers le temps. Je fais une petite parenthèse, vous rappelez vous de Code Quantum ? L'histoire d'un docteur Beckett qui traverse le temps en prenant la peau d'un personnage, réglant ces problèmes, et seulement si il a réglé ces

problèmes, un rayon le transporte dans une nouvelle époque et dans la peau d'un autre personnage. Enlevez le côté, je prends la peau d'un personnage existant, et vous avez la manière dont va voyager Bruce à travers le temps, aucune explication, rien, Bruce doit régler un problème, mais il le sait pas, car il n'a pas son hologramme AI avec lui, et donc

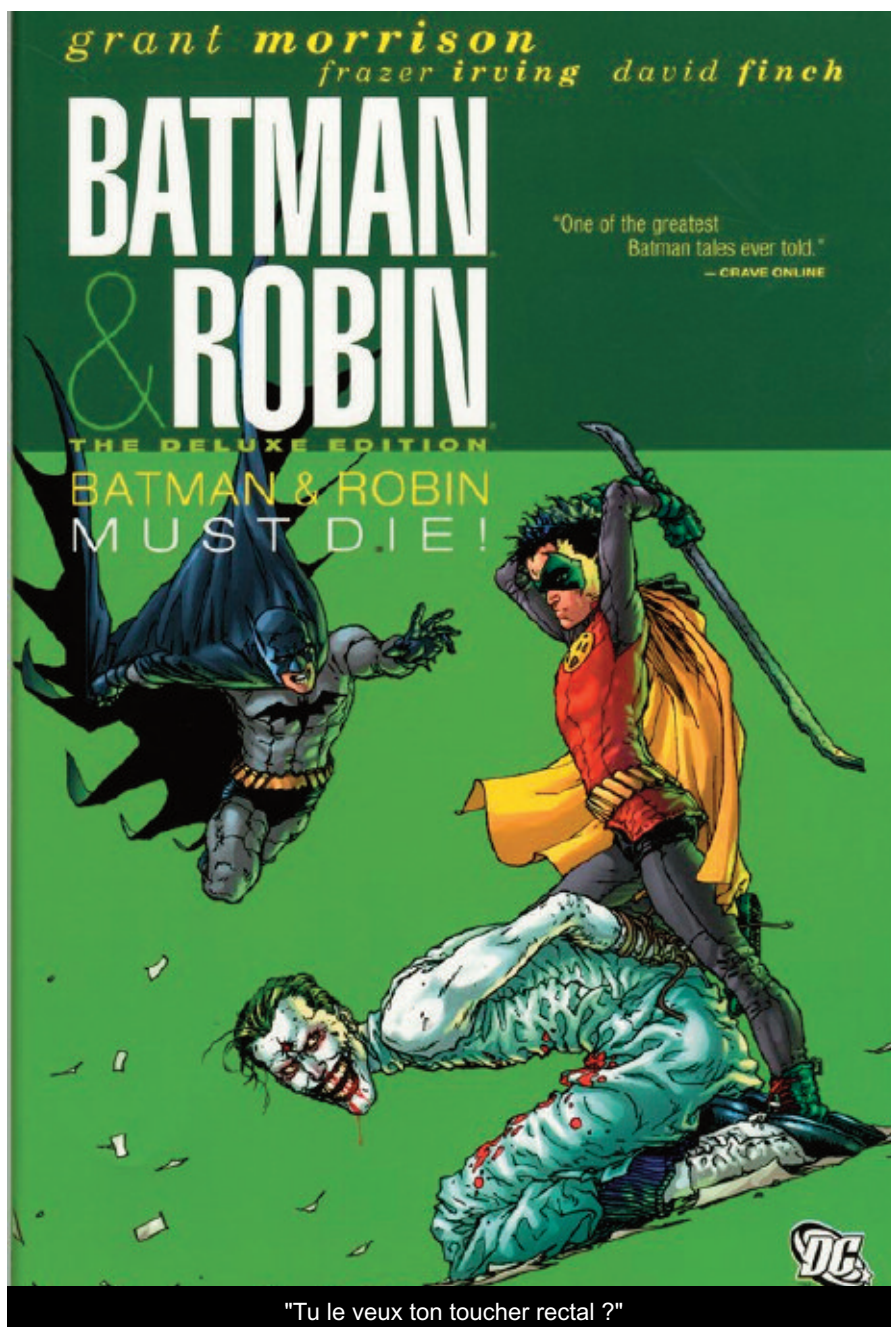


c'est un miracle qu'il se met à agir dans le bon sens, même pire, derrière une autre intrigue se met en place, disant que le retour de Bruce dans le présent pourrait provoquer la fin du monde. D'ailleurs la mini série s'achève dans un WHAT THE FUCK ?????!!!! incompréhensible et farfelus. Voire grand guignolesque. C'est le premier échec de Grant sur la série.

D'ailleurs Grant est connu pour proposer des scénarios complexes, profonds, avec beaucoup de références obscures. Il est difficile de s'approprier un récit du monsieur, sans connaître l'univers juste avant. Et si les autres séries dont je vous ai parlé, sont énormes, l'histoire bien compliquée mais compréhensible, et les références des petites cerises sur le gâteau pour les connaisseurs. Ce mini-arc sur le retour de Bruce est un capharnaüm grotesque. Je n'ai toujours pas compris pourquoi Bruce pète un câble et qu'une magicienne est obligé de le soigner mentalement. (haaa et qu'il semble possédé par le diable et qu'on pratique un exorcisme en gros. Non par contre pas de retournement de tête, ni de vomi vert.)

Mais revenons à nos moutons, et dans le présent la saga Batman et Robin devient la meilleure série Batman. Oui le duo Dick et Damian fonctionne à merveille. C'est surtout les multiples possibilités de la série qui rend le tout furieusement passionnant. Dick est souvent pris en proie au doute, et craint de ne jamais être aussi bon que son mentor. Damian, quant à lui, a tout simplement le background le plus intéressant de la série. Fils d'un héros déguisé en chauve souris, sauvant la veuve et l'orphelin, il a aussi pour mère une maniaque psychopathe, dirigeant des ninjas. Éduqué pour devenir le tueur parfait, digne de diriger le monde, son côté arrogant, mais surtout ses doutes sur le bien et le mal, rend le personnage instable. Il va souvent être une proie facile à manipuler, pour tuer Batman, comme pour le sauver. Il est complètement perdu par les deux caractères opposés de ces parents et perpétue donc une source de suspense et de stress permanent dans la série.

C'est dans ce contexte oppressant, après une manipulation de Taliah sur Damian pour tuer Dick, que le gant noir fait son grand retour. Finies les attaques dans le noir. Simon Hurt veut détruire les Waynes de l'intérieur. Il se fait passer, à tort ou à raison, pour Thomas Wayne et



"Tu le veux ton toucher rectal ?"

revendique la gestion des entreprises Wayne. Sachant que le Bruce est en fait Silence, qui ne peut prendre d'initiatives



concrètes sans autorisation de Dick ou Damian, Simon Hurt peut donc faire avancer sur son plan sans encombres. Il est très compliqué de faire un topo de la situation, mais en gros Silence souhaitait voler tout l'argent de Bruce Wayne. Dick et Damian découvrent le pot au rose, le détiennent en otage et lui font ces discours. Silence attendant précieusement le moment où il pourrait attaquer. L'arrivée de Simon dans la compagnie, pour lui aussi détruire l'héritage Wayne, et Dick et Damian, étant soit trop jeune, soit sans lien de parenté avec Bruce, ne peuvent que regarder de loin en se méfiant des attentions des deux ennemis. Le Joker fait même son grand retour, et le message est clair : Batman et Robin doivent mourir ! (C'est même le titre de l'arc final de Grant Morrison sur la série.)

Après plusieurs péripéties, Batman va se

retrouver pris en otage par le gant noir, Robin va faire alliance avec le Joker, mais va se faire trahir par ce dernier. Les deux sont prisonniers, Simon Hurt leur pointant un flingue, le constat est clair : ils sont foutus. Mais de nouveau, Grant Morrison offre le retournement de situation prévu de longue date avec le miniarc, et c'est le retour de Bruce en Batman qui sauve ce beau monde et s'occupe, avec ces compères, de se débarrasser de cette racaille. Simon en fuite, se fera rattraper par le Joker, qui le tuera et l'enfermera dans un cercueil. Le véritable Simon Hurt restera un mystère, sur la série Batman et Robin, des soupçons seront faits sur ce personnage qui serait en fait un ancêtre des Waynes des années 1700, une personne lui ressemblant, fait une apparition en tant que grand ennemi de Bruce, dans la mini série *"Return of the Bruce Wayne"* mais bien entendu, les dires de Batman sur le personnage de Mangrove Pierce, imitateur de Thomas Wayne sont aussi une des multiples possibilités sur le personnage.

Autre crédit à accorder sur cette fabuleuse série, en plus de rajouter donc des situations nouvelles pour le personnage de Dick, devenant le Batman, et le développement énorme du personnage de Damian, c'est qu'il offre encore plus de crédit à la mythologie de la chauve-souris. Le voyage dans le passé de Bruce ayant laissé des traces, son intérêt pour les chauves souris à l'époque fut donc créés par lui même, via des indices laissés dans le passé. Créant une certaine boucle parfaite sur son existence et ces choix.

Si l'histoire complexe de Grant Morrison



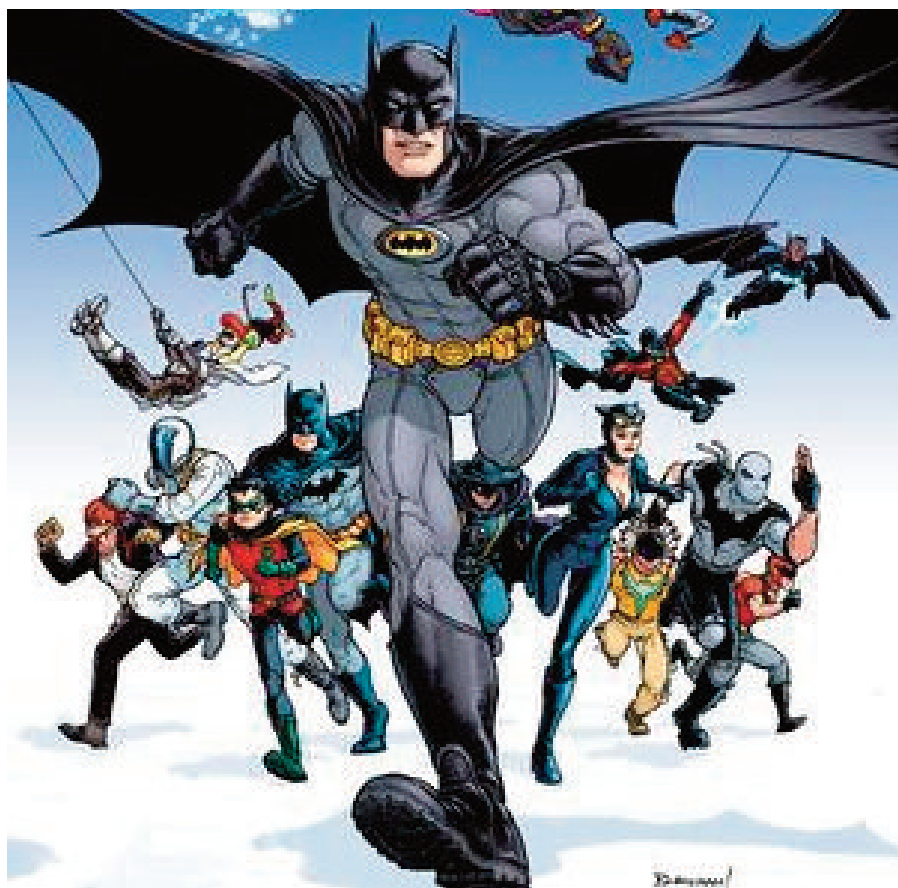
"Oui Tony Stark est une petite bite comparé à moi."

est si complète, c'est qu'il a su interpréter le passé pour créer le présent de Bruce. La boucle est faite, le récit semble

déjà à sa conclusion via la mort de Hurt. Mais Bruce de retour, ayant vécu sa mort, et un long voyage initiatique à travers le temps, découvre un nouveau Gotham avec son nouveau Batman et Robin. Il décide donc de prendre sa plus grosse décision... Grant Morrison est un génie, il a réussi à créer une série Batman et Robin intéressante et surprenante, qui, malgré son départ sur le récit, continue d'offrir un intérêt constant. La série étant même une des grosses surprises de la renaissance DC. Il a donc laissé une trace qui se doit de faire évoluer le concept même du *"Batman"*. Surtout dès lors où Dick l'est devenu, tout comme lui. Il va donc créer une nouvelle série, là aussi au potentiel monstrueux : **BATMAN INCORPORATED !**

Bruce prend une décision. Il avoue au monde entier, lors d'une conférence, qu'il est celui qui finance BATMAN (sans avouer que c'est lui.). Il en rajoute





même, en annonçant que le premier Batman n'était qu'un essai, et que pour combattre le crime mondial, il va créer un Batman dans chaque ville ! Alors ça y est, on y est ! Souvent dans les mondes alternatifs, on montre justement un Batman robotisé, dirigé par un vieux Bruce Wayne, aigri et devenu un être totalitaire et imposant sa didacture policière, Batman Incorporated est le commencement de ce futur. Les événements peuvent aller loin, et qui dit maintenant des Batman à travers le monde, dit ennemis de masse dans le monde. La seule ville de Gotham ne suffira plus à exprimer l'horreur et la folie urbaine de cette ville. A l'heure actuelle, la série Batman Incorporated suit son cours, elle fut stoppée un long moment, à cause de la renaissance DC, mais a repris depuis. Elle a débuté de manière gentille, présentant Bruce, à travers le monde, essayant de recruter la personne parfaite pour être le Batman de chaque ville. Si Dick et Damian restent les Batman et Robin de Gotham (jusqu'à la renaissance DC où Dick jettera finalement l'éponge et deviendra à nouveau Nightwing, tandis que l'excellente série Batman et Robin montrera un père et fils en compétition et surtout en conflit perpétuel.) certains Batmen du passé, ou rencontrés à nouveau lors de l'île du docteur Mayhew, vont faire de nouveau leurs apparitions, pour se voir proposer un rôle de Batman par Bruce. La série servant à

présenter justement le passé de ces nouveaux Batman. Actuellement non sortie en français, la série semble avoir trouvé son ennemi : le Leviathan. Mais n'ayant pas lu encore ce passage, je ne pourrai en parler plus.

Dirigée par un génie, la série Batman se voit enrichie de nouvelles séries aux pos-

sibilités diverses. Ce qui étonne le plus dans ce grand parcours que nous offre Grant Morrison, c'est surtout la liaison entre les récits du passé, souvent oubliés, pour proposer une longue aventure, résolvant les trous d'une longue saga qui fut enrichie de trouvailles abandonnées en cours de route, riche en péripéties, suspens et twists réguliers. L'énorme run que nous a proposé cet auteur, permet d'agrandir encore plus cette mythologie, à travers des nouveaux personnages, comme Damian ou The Pig, des nouvelles situations, Dick en Batman, ou la société Batman Incorporated, et surtout en offrant des raisons aux choix de vie de Bruce, et sur l'explication de l'emblème de la chauve souris. Une quête spirituelle, fastidieuse, pas toujours réussie comme le mini arc du retour de Bruce Wayne et les débuts fastidieux de Batman Incorporated, mais passionnante et solide dans son scénario. Batman et Robin étant clairement la série la plus prometteuse sur l'univers, sans oublier l'arc "R.I.P" qui est un véritable chef d'oeuvre, maîtrisé de bout en bout.

Un grand chapeau l'artiste !

Je tenais à souligner que je n'ai pas arrêté de dire le mot pénis tout le long de l'article. ■

Pacboy



Double Fuuu Télévisuel

Fuuu Fuuu

Je suis un grand masochiste, enfin je crois, je ne sais même pas ce que ce mot de plus de trois syllabes veut dire. Ma maman dit que c'est parce que je suis "un gros analphabète de mayrde, mais qu'ai-je fait pour mériter ça *fond en larmes*". J'ai bien essayé de lui dire que je n'étais ni gay ni zoophile mais elle n'a pas l'air de me croire.

Le soucis c'est qu'apparemment, mon problème de truc dans les fesses avec des animaux s'est aggravé depuis l'arrivée de la TNT celle qui provoque d'atroces mutilations mentales quand on l'allume, pas celle qui ne fait qu'arracher des membres. Déjà que la télé avait tendance à me secouer sévèrement les synapses mais maintenant l'effet est multiplié avec la pire fange télévisuelle disponible à toute heure du jour et de la nuit, rediffusée ad nauseum et entrecoupée de "Envoie COCU à un numéro surtaxé pour savoir si en plus d'être



un(e) gros(se) parano de mayrde qui étouffe ton mec/meuf, t'es con(ne) comme les blés et on espère sincère-

ment que tu seras larguée bientôt parce qu'on a pas idée de faire confiance à un robot téléphonique pour ce genre de question, espèce de truie !!" et autres "Envoie CHATTE au 079879704 pour avoir du tchat et de la chatte, en plus promis juré c'est que des grosses bonnasses chaudes comme des porn star dans un sauna avec 39.2 de fièvre qu'on a pas du tout payé pour répondre à tes « kikoo sa va » de gros loser !".



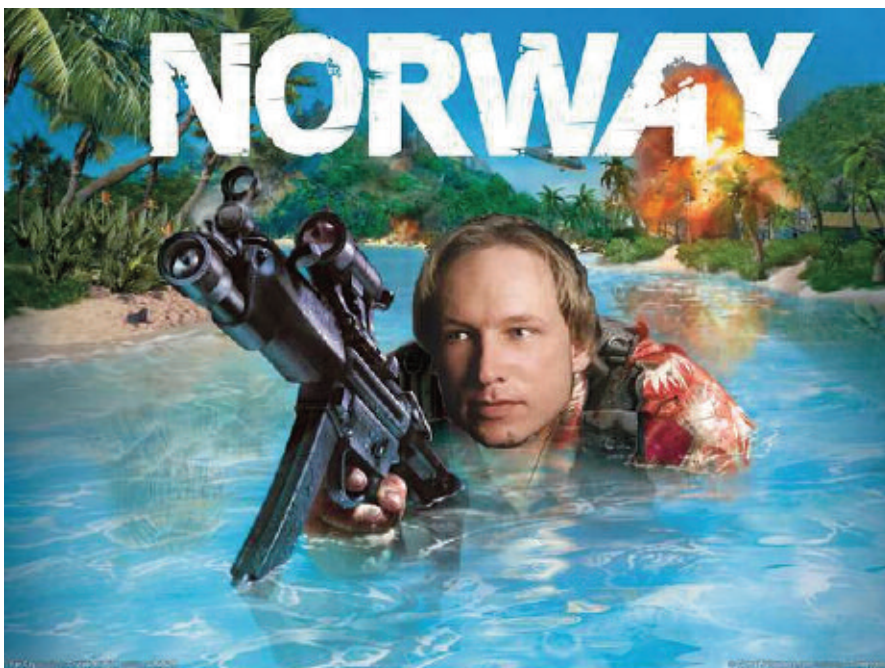
Vous allez me dire "mais pourquoi tu éteins pas tout simplement la télé dans ce cas vieille truffe ?" ce à quoi je répondrais, oui mais bon, il y a quand même Catch Attack le samedi soir sur NT1 et puis je suis masochiste, enfin je crois (pour les amateurs de boucle infinie, vous pouvez relire l'introduction à partir d'ici).

Bref, tout ça pour dire qu'en fait, les tueurs de masse c'est comme les trolls, plus on les ignore, moins il y en a. Alors arrêtez de diffuser leur photo ou d'étudier leur vie en détails, ou, plus simplement, n'en faite plus des putains de stars !

Comme je le disais dans ma magnifique intro, avec l'arrivée de la TNT et de ses trouzmilles chaines, ce sont des heures et des heures de programme qu'il faut intercaler entre les innombrables plages de 3617 TUSUCES. Heureusement, les chaines ont trouvés l'astuce qui pue : les reportages pourris !

Qu'est ce qu'un reportage pourri, demanderont les plus curieux d'entre vous et le type à qui je fais semblant de parler dans ma tête pour ne pas devenir fou et découper des petits vieux à l'Opinel. Facile, ce sont des reportages qui, sous couvert d'investigation et de découverte journalistique, ne sont ni plus ni moins que de vagues relents de télé-réalité déguisés pour que les gens qui les mate n'aient pas trop honte. Comme ils ont tendance à méchamment se répéter, voilà en gros les principaux types :

■ Tous les reportages qui sont prétexte à



montrer du nibard : Que ce soit un reportage "*en profondeur*" des maisons closes en passant par "la vie formidable d'une strip-teaseuse", dès l'instant où il est possible de filmer de la loche en donnant l'impression que c'est pour le bien de l'information, c'est tout bon !

■ Les reportages sur les vilains délinquants d'Étrangie, généralement ce sont des reportages "en immersion" dans un commissariat ou dans le PC sécurité d'une autoroute/stade/aéroport/endroitavecpleindengens uniquement conçu pour faire peur aux petits vieux. Si en plus de ça on peut caler deux trois prostituées le tétan à l'air c'est combo.

■ Les reportages sur les mec/meufs qui cherchent à pécho de la meuf parce que rire de la frustration sexuelle des gens c'est bon pour l'audimat.

■ Les reportages sur les gros/grosses qui

cherchent à maigrir.

Ce dernier type de reportage est celui qui me fait le plus hurler de rage et qui doit expliquer pourquoi tous mes voisins finissent par déménager. A chaque fois, garanti à 99.9%, quelqu'un dans ces reportage, généralement le gros/grosse du jour, sort une réplique qui me donne envie de manger des chatons :

"Quand je serais plus maigre, je pourrais enfin avoir une vraie vie et des amis qui m'aiment pour ce que je suis" !

Mais c'est complètement con !!!1 En quoi ta vie est fausse ?? Tu l'as acheté à la sauvette sur un marché à un type louche qui t'a promis que c'était une vraie vie mais en fait tu vois bien que le logo est mal cousu ?? Et tu veux des amis qui *"t'aiment pour ce que tu es"* espèce de vieille dinde libidineuse ??? Mais qu'est ce qui cloche chez toi à part ton gros postérieur ?? Si tu veux des amis qui t'aiment pour ce que tu es POURQUOI CHANGES TU CE QUE TU ES ?? Si tes amis sont trop cons pour te juger parce que tes poignées d'amour devraient plutôt s'appeler des rambardes de sécurité d'amour, et bien ce ne sont pas des amis !! Des amis ne t'aiment pas pour ta tronche, il t'aime pour qui tu es, c'est tout !! Mayrde quoi, société superficielle de merde, ce dont ces personnes ont besoin c'est de confiance, pas d'un régime qui ne fait que leur rappeler qu'il sont *"gros et donc anormaux"*. Mais bon, comme d'hab, j'imagine que ça rapporte moins...

Bref, fuuuuuuuuuu et refuuuuuuuu ! ■

CerberusXt



Le jeu moisi de Tonton Réchèr

Le Ouija : Vous connaissez le Ouija ? C'est l'accessoire hipsterissime de vos soirées spiritisme. Vous avez un plateau avec les lettres de l'alphabet, et un bidule indicateur, en forme de bateau. Vous posez vos mains sur le bidule, et il se met à bouger tout seul sous l'action des esprits, qui peuvent alors vous épeler des mots !!

Nous, à 42, on a trouvé ça vraiment ingénieux, et on s'est lancé dans cette expérience. Après quelques essais infructueux (un esprit qui ne connaissait que l'alphabet russe, un qui parlait en langage SMS, un parkinsonien...) on a enfin réussi à obtenir une communication constructive. Et les esprits nous ont alors gratifié d'un message à transmettre à nos lecteurs ! Voici la table de Ouija que nous avons utilisée. Sauras-tu retrouver ce qu'ils nous ont dit ? (Le tracé part du soleil, en haut à gauche).



Solution : GABONNE TOI A 42 MECREANT



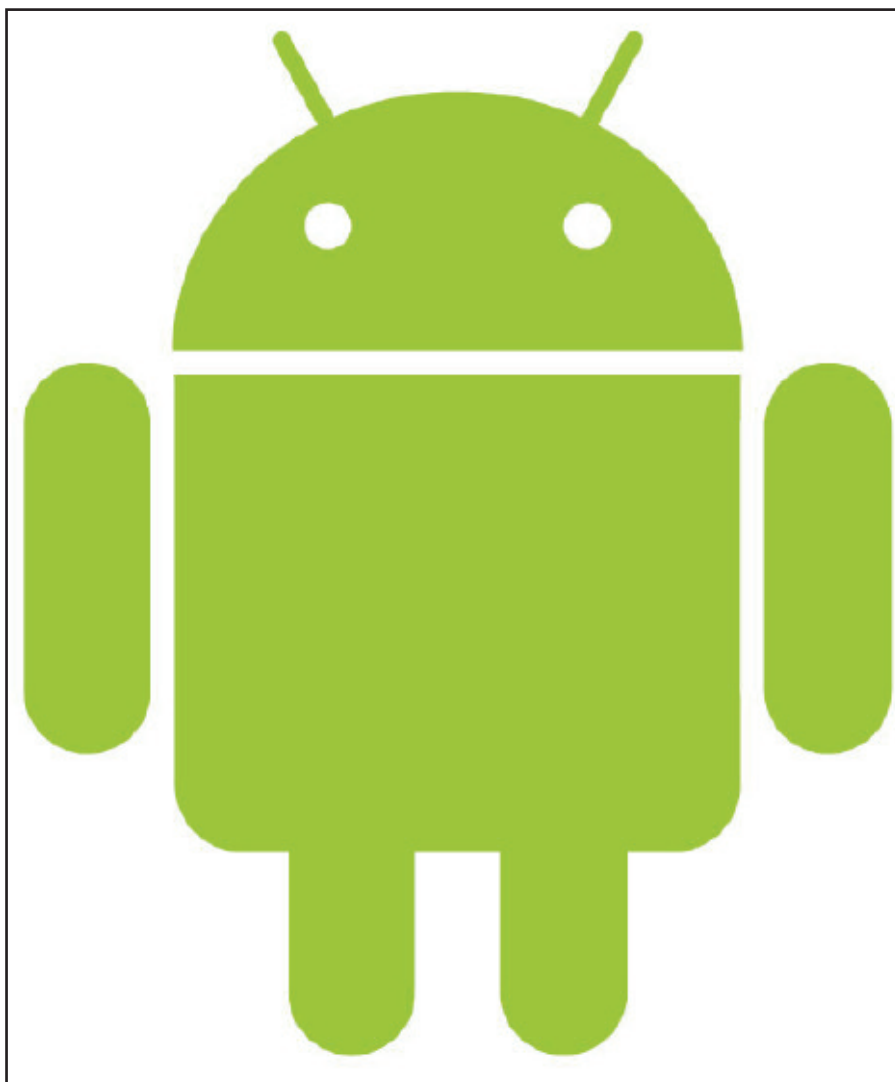
Android

Le fils caché de Yoda et R2D2

Ils sont partout. Ils nous observent. Ils guettent le moindre de nos mouvements. Non, je ne fais pas un bad trip de LSD. Non, je ne m'appelle pas David Vincent. Mais il faut bien constater que depuis quelques années, la population des smartphones (ou téléphones intelligents dans la langue des mangeurs de camembert) a augmenté de façon exponentielle. Oui, exponentielle. Les termes scientifiques, ça rend intelligent, c'est ma maman qui l'a dit. Mais je m'égare (en créneau... rien à voir avec les châteaux forts cela dit). Le très vilain, et par ailleurs très laid, Steve Jobs a lancé cette tendance du smartphone avec son iPhone en 2007, écrasant au passage violemment la maigre concurrence proposée par les téléphones «PocketPC» tournant sur Windows Mobile. Pendant ce temps, quatre gus dans un garage ((c) Albanel) bidouillaient le noyau Linux tranquillo, avant de se faire racheter par Google. En 2008, Google lance alors Android, son OS (système d'exploitation) pour terminaux mobiles. Avec un objectif affiché : s'imposer comme une alternative crédible à iOS, et à long terme, devenir le leader des systèmes d'exploitations mobiles. Et quand on se dit que ces mecs-là arrachent 90% des parts du marché de la publicité et des moteurs de recherche en ligne, il y a fort à parier qu'on n'a pas à affaire au démarcheur du coin. (ou pire, à un témoin de Jéhovah).

Au commencement ...

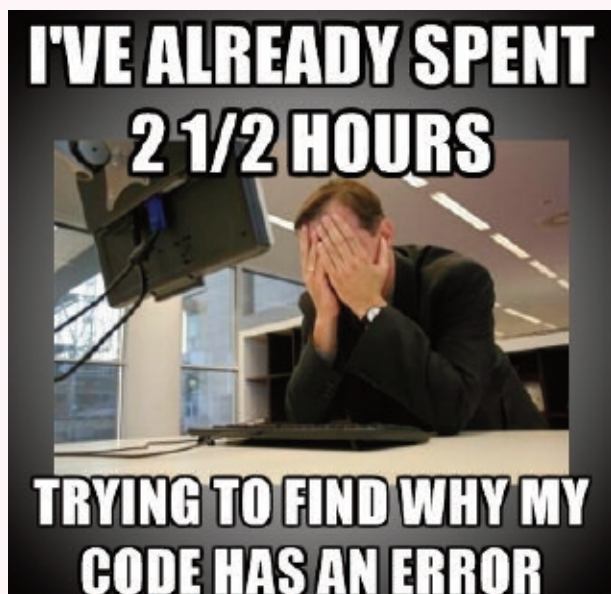
A l'origine, Android est une petite startup spécialisée dans le développement d'applications mobiles. Dès 2005, Google rachète l'entreprise, et l'équipe commence alors à développer, à partir du



noyau Linux (développé originellement par Linus Torvalds, distribué sous licence libre GNU/GPL2 et actuellement soutenu par la Free Software Foundation), un système d'exploitation pour téléphones mobiles, à l'origine surnommé «gPhone». Contrairement aux OS des téléphones du moment (principalement le BlackBerry OS de RIM, Palm OS et Windows Mobile) plutôt réservés aux professionnels, «gPhone» est sensé être un système gratuit et ouvert, que les constructeurs

pourront facilement décliner et installer sur leurs terminaux. Trois ans plus tard (en 2008 donc, bravo aux as du calcul mental :p) sort officiellement le premier téléphone sous Android 1.0 : le HTC G1, suivi en 2009 des HTC Dream et Magic, puis par la gamme Samsung Galaxy Spica. Pour se remettre dans le contexte (ou pour ceux qui auraient vécu en ermite entre 2007 et aujourd'hui), l'iPhone d'Apple, qui tourne sous iOS, dominait alors largement le secteur des télé-

ANDROID ET ORACLE DANSENT LA JAVA



Depuis le rachat de Sun Microsystems par Oracle, difficile d'échapper à la guerre des brevets ambiante. Oracle a récemment attaqué Google en justice pour violation de plusieurs brevets anciennement détenus par Sun sur la machine virtuelle Java (notamment certaines portions de code) que Google aurait utilisé dans Android. Évidemment, si la justice tranchait en faveur

d'Oracle, selon la gravité de la sanction, ce pourrait être un coup dur pour Android, non pas forcément en termes financiers, mais cela forcerait les développeurs à revoir tout leur système d'exécution des applications, quitte à abandonner totalement l'interpréteur JIT et Java. Pour l'instant, seuls 8 fichiers ont été réellement incriminés. Rien de bien méchant donc, mais les brevets "violés" peuvent toucher des parts bien plus conséquentes de la machine virtuelle Java codée par Google.

phones AMDI-igent (ou Intel-igent). En face, Nokia fait encore bonne figure avec Symbian, Samsung peine à trouver son public avec Bada, et Windows Mobile... et bien, comme son confrère de l'époque Windows Vista, il se vautre lamentablement. Mais ça, vous l'auriez deviné tous seul... Seuls Palm et Blackberry semblent résister, grâce au public pro qu'ils ont réussi à fidéliser. Un symbole fort, Barack Obama lui-même utilise du matériel RIM (maison mère de Blackberry). Android fait donc son apparition à un moment où tous pensaient que personne ne pourrait détrôner l'imbattable iPhone et son iOS dans l'esprit du plus grand nombre.

***toc toc* Qui est là ? C'est Android. Androqui?**

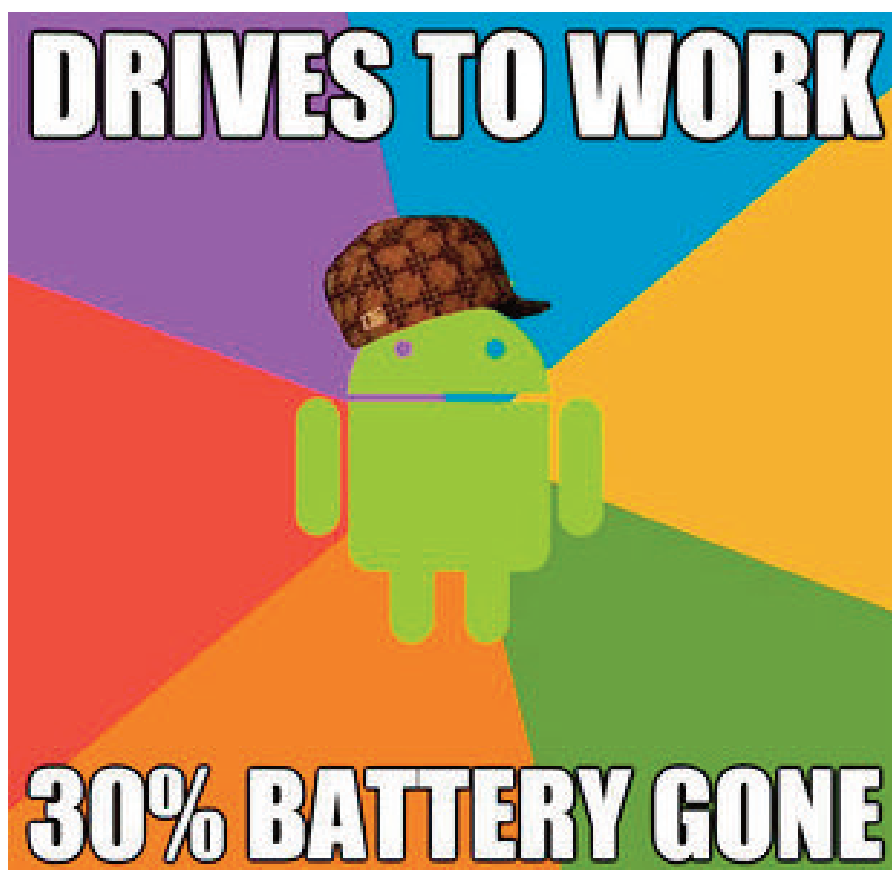
Android a un petit peu peiné à trouver son public. Évidemment, nos amis geeks et nerds s'en sont rapidement emparés, trouvant en ce système à la fois un bon potentiel de bidouille, et une philosophie plus ouverte que celle d'Apple. Le système Android étant sous la licence Apache, il offre à une liberté importante et une grande marge de manoeuvre pour les développeurs tiers. Les téléphones plutôt d'entrée de gamme Galaxy Spica permettent à Google de toucher un public conséquent, et malgré la faible puissance du téléphone, celui-ci est relativement bien accueilli. Beaucoup de

possesseurs de Spica sont très contents d'avoir à leur disposition "un iPhone à prix démocratique", et sans avoir été un argument de vente majeur, les qualités d'Android comment à être connues chez les néophytes. Le nombre d'utilisateurs aidant, l'Android Market, clone copié/collé de l'AppStore d'Apple attire

de plus en plus de développeurs, et regorge d'applications gratuites et libres en tout genres. Là où Apple a pris pour habitude de retirer de l'AppStore toute application soit à caractère tendancieuse (pr0n de poney, satire un peu trop sévère...), soit essayant de substituer à iOS (applications permettant le partage de connexion 3G par exemple, option facturée par les opérateurs en général), Google et les développeurs d'Android laissent au contraire un libre champ aux développeurs tiers, tout en filtrant les applications néfastes (malware, contrefaçons...). Bon, eux aussi filtrent le pr0n, on ne peut pas tout avoir. Néanmoins, les conditions de l'Android Market sont bien plus souples que celles de l'AppStore, ce qui permet une rapidité de mise en ligne et de mise à jour bien supérieure, et surtout, moins de censure pour tout ce qui concerne la "moralité" chère à Apple. Autre point en faveur de l'Android Market : celui-ci n'impose pas de licence particulière, contrairement aux clauses d'Apple qui empêchent la publication de toute application sous licence libre sur l'AppStore. Inutile de vous dire que Stallman est ravi :p

Super popular

A partir de la version 2.0 d'Android (Eclair), plusieurs autres distributeurs se mettent à utiliser l'OS, notamment Motorola et son Milestone. Sans être un



succès foudroyant, celui-ci élargit encore la communauté Androidienne, et incite toujours plus de développeurs à s'intéresser à la plate-forme du droïde vert (qui, pour l'anecdote, est appelé Bug-droid). Plusieurs particularités d'Android, notamment au niveau de l'ergonomie, font mouche auprès des utilisateurs : la barre de notification, qui centralise la plupart des messages système et des applications (tweets, notifications Facebook, appels manqués, messages, batterie...), la forte implication de Google pour faciliter l'accès à ses services web (intégration de Gmail, Google, Youtube, Maps...), mais aussi le support du Flash. Tout ceci contribue à intéresser le public à d'autres système que iOS. Dès lors, l'Android Store franchit les 100 000 applications, et possède une gamme similaire à celle de l'iPhone, notamment en termes d'applications "Regarde, j'allume un briquet virtuel", "Regarde, je bois de la bière virtuelle" et "Regarde, je fais tomber mon niveau virtuel dans le béton tout frais". La version 2.0 en profite pour optimiser les performances matérielles, et améliore plusieurs points capitaux pour les smartphones : la gestion du MultiTouch (plusieurs points de contact avec l'écran tactile), une interface améliorée, une augmentation du nombre de résolutions et formats d'écran supportés, ainsi qu'une optimisation de la gestion de l'appareil photo. Bref, les dévelop-

peurs sont aux petits soins, et Google décide de jouer son atout. C'est à ce mo-

BIG BROTHER?

BIG BROTHER



IS NOT WATCHING YOU.

NO ONE IS.

YOU ARE BORING.

transmission de la géolocalisation aux applications (désactivée par défaut) et les statistiques anonymes du navigateur. Rien de bien pire que les options à désactiver dans la barre d'outils Google ou dans Chrome donc. Et surtout, bien loin de la quantité astronomique d'informations demandée pour ouvrir un compte iTunes (et on ne vous demandera pas votre numéro de carte bleu, na !:p).

Bien entendu, le monde d'Android, à défaut d'être tout vert, n'est pas non plus tout rose. Premièrement, pour en profiter pleinement (notamment l'Android Market), il vous faudra un compte Google. Si vous avez une adresse Gmail, un compte Youtube ou autre, c'est déjà fait, et cela ne posera pas de problèmes. Pour ceux qui s'inquiètent de voir trop de données transmises à la firme "qui n'est pas evil", il y a plusieurs options désactivables facilement dans les paramètres : la

transmission de la géolocalisation aux applications (désactivée par défaut) et les statistiques anonymes du navigateur. Rien de bien pire que les options à désactiver dans la barre d'outils Google ou dans Chrome donc. Et surtout, bien loin de la quantité astronomique d'informations demandée pour ouvrir un compte iTunes (et on ne vous demandera pas votre numéro de carte bleu, na !:p).

ment là que sortent deux téléphones qui vont réellement faire la popularité d'Android : le Nexus One de Google (construit par HTC), puis quelques temps après le Galaxy S de Samsung. Les deux appareils embarquent des caractéristiques matérielles impressionnantes par rapport aux autres Androphone. Celles-ci sont légèrement supérieures à celles de l'iPhone (processeur de 1GHz, 512Mo de RAM, écran AMOLED et Super AMOLED de 3,7 pouces), et propulsent le système en toute fluidité. Concernant le Galaxy S, il est doté d'un écran très impressionnant, tant la qualité d'image est tout bonnement excellente, que ce soit pour les jeux en 3D ou pour les vidéos.

L'Android Market : l'AppStore en moins cher

Ce qui a fait la force d'Android, c'est que presque toutes les applications sont disponibles gratuitement. Il existe tout une foule d'applications gratuites "sponsoriées" affichant un bandeau publicitaire (et qui sont payants sur iPhone, notamment le génialissime Angry Birds), ou des versions Lite d'applications payantes. Bien évidemment, on y trouve aussi, chose impensable sur l'AppStore,



LES TABLETTES, LES TV, ET LES AUTRES TRUCS

Les tablettes sont Android sont encore en nombre restreint, mais la tendance risque de changer avec l'arrivée de la prochaine version d'Android 3.0, dite Honeycomb. Google promet d'avoir énormément investi sur le support des tablettes, et les premières réactions à propos de la tablette Motorola Xoom sont encourageantes. Par ailleurs, la Galaxy Tab, qui est déjà sortie a rencontré un



succès plutôt intéressant. Malgré tout, n'oublions pas que l'iPad n'a pas fait des ventes si formidables que ça, surtout en France, où passé la surprise et le buzz créé par l'attente, le souffle est vite retombé. Dernier acteur probablement majeur pour l'avenir de la tablette sous Android : l'entreprise française Archos, qui commercialise toute une gamme de tablettes multimédias de différentes taille tourne uniquement sous Android, et contribue à populariser la plate-forme sur des terminaux mobiles autres que les téléphones. La première télévision tournant sous Android a d'ailleurs été présentée l'année dernière, offrant plusieurs applications de réseaux sociaux, un navigateur internet, un client mail et plusieurs services Google (Maps et Youtube notamment). Pour ceux qui se demandent si on peut mettre du Android partout, la réponse est : oui, très probablement, puisque plusieurs autres appareils ont déjà été "androidisés", comme un autoradio ou le système de divertissement d'une voiture.

des applications open-source ou sous licence libre. Par ailleurs, en plus des tra-

ditionnelles applications inutiles (sabre laser, instant button, lampe torche...), la

plate-forme Android permet de découpler le potentiel de son téléphone, sans avoir recours à des manipulations hasardeuses comme le jailbreak. Exemple simple (mais révélateur de la geekitude de l'exécutant) : il est possible de se connecter via SSH à un terminal Linux via Android. Et ce, en installant une simple application libre disponible sur l'Android Market. Encore ? Moins impressionnant, mais très utile : le client FTP, le logiciel de Wake On Lan (pour allumer votre ordinateur depuis le réseau local, voire à distance via Internet), le client IRC et même... le client Mumble ! (et qui fonctionne O_o). Bref, avec l'Android Market, vous pourrez épater vos amis geeks, comme vos amis néophytes qui pensent être so hype avec leur iPhone 4 à 300€ dans les mains. D'autant plus qu'en bonus, il est tout à fait possible d'installer des applications directement sur le téléphone sans passer par l'Android Market. Simple, pratique, et efficace.

Les mains dans le cambouis (et pas le camp David)

J'en viens donc au côté technique de la chose. Je l'ai déjà dit, Android se base sur un noyau Linux. Néanmoins, il dispose d'une surcouche assez particulière dans laquelle s'exécute toutes les applications. En effet, pour assurer une meilleure portabilité des applications, Android dispose d'une interface en Java. Les interfaces sont exécutés via un interpréteur JIT créé pour l'occasion (et causant au passage un petit litige sur les brevets avec Oracle, propriétaire de Sun et de la machine virtuelle Java de celui-ci), ce qui assure une meilleure portabilité, et une plus grande sécurité pour l'utilisateur, dont les données sont un petit peu plus à l'abri des applications malveillantes. Il est toutefois possible d'écrire ses applications en C, pour qu'elles soient directement exécutées depuis le système Linux lui-même (et non par l'interpréteur), mais c'est au prix d'une portabilité moindre du logiciel. Par défaut, Google inclut plusieurs applications et services dans Android, notamment : Google Maps, qui utilise le GPS généralement intégré au terminal, Youtube, un lecteur multimédia (audio/vidéo) assez honnête, une galerie photo et surtout un navigateur Internet (décliné de Chrome). Celui-ci est clairement optimisé pour Android, et affiche des performances et un confort de navigation très agréable, autant que Safari sur iPhone. Pour les aficionados



d'autres navigateurs, sachez qu'Opera et Mozilla ont respectivement des versions mobiles d'Opera et Firefox, offrant chacune ses particularités. Les adeptes du panda roux sur leur ordinateur seront content de pouvoir utiliser la fonctionnalité "Sync", pour retrouver leurs favoris (mais pas leur barbe, hélas) sur leur téléphone. L'interface par défaut d'Android varie selon les versions (tout comme l'écran de verrouillage), mais celui-ci est sobre et épuré. De base, il affiche 3 bureaux différents, sur lesquels il est possible de placer des widgets divers et variés, comme l'heure, la météo, des post-it, des raccourcis, des photos, des lecteurs multimédia etc. Plusieurs constructeurs (notamment HTC et Samsung) proposent un "home" (interface du bureau) personnalisés assez sympathiques (HTC Sense et Touchwiz). Pour les adeptes de la personnalisation totale (par respect pour eux, nous éviterons le terme tuning) trouveront leur bonheur dans les home disponibles sur l'Android Market, et les centaines de thèmes associés. Certaines applications proposent même de remplacer l'écran de verrouillage parmi plusieurs autres (notamment celui de HTC Sense, de l'iPhone, de Touchwiz, et des anciennes versions d'Android), voire de jongler entre plusieurs home différentes, pour ne jamais être lassé. Bref, que du bonheur.

Conclusion

Forts de ce petit aperçu de ce beau sys-

TRUC DE NERD



quèmes, et très bien documentées. De nombreux sites proposent des tutoriels pour chaque modèle de téléphone, et il existe des centaines de ROM différentes. Mais me direz-vous, pourquoi changer sa ROM ? Il peut y avoir plusieurs motivations derrière cela, par exemple, se débarrasser de la surcouche opérateur, augmenter les performances du téléphone (ce qui va généralement de pair;) ou tout simplement mettre à jour vers une version plus récente d'Android. Pour plus d'informations, voyez les liens à la fin de l'article.

tème qu'est Android, j'espère avoir pour certains montré qu'il existait au moins une alternative libre pour les téléphones, tablettes, et autres appareils mobiles. Bien entendu, Android n'est pas le seul système de ce genre, il existe en particulier MeeGo, soutenu par Intel et la Linux Foundation, mais c'est probable-

ment un des systèmes les plus populaires à l'heure actuelle, et un de ceux promis à un bel avenir. Car, sous ces airs de système "geek", Android est le système d'exploitation réalisant le plus de ventes sur téléphone à l'heure où j'écris ces lignes, devant iOS (qui, il est vrai, n'est représenté que par deux modèles, l'iPhone 4 et le 3GS). Et si vous n'êtes toujours pas convaincu, voire même toujours persuadé que seul Apple est capable de faire quelque chose de décent dans le domaine des appareils mobiles dans le futur, je ne pourrai que plagier ce cher Morpheus :

Je ne peux que te montrer la porte. C'est à toi qu'il appartient de la franchir. ■

Altay

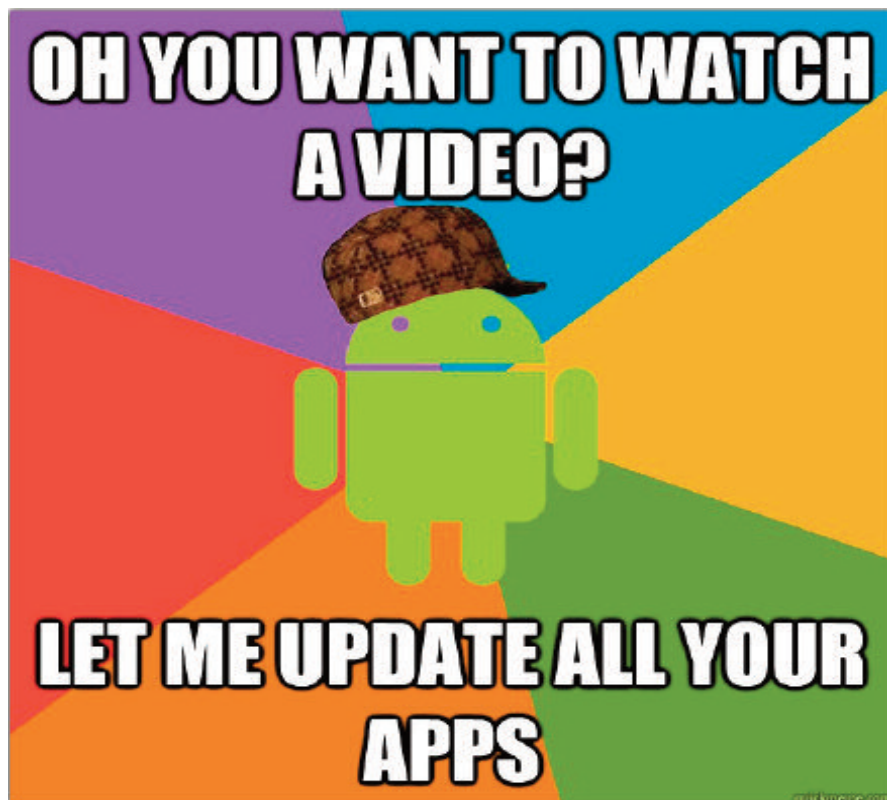
PS : Des liens utiles

<http://www.frandroid.com/> (site d'actualité sur Android, avec un excellent forum pour bien débuter)

<http://www.android.com/> (le site officiel)

<http://android-developers.blogspot.com> (le blog des développeurs d'Android)

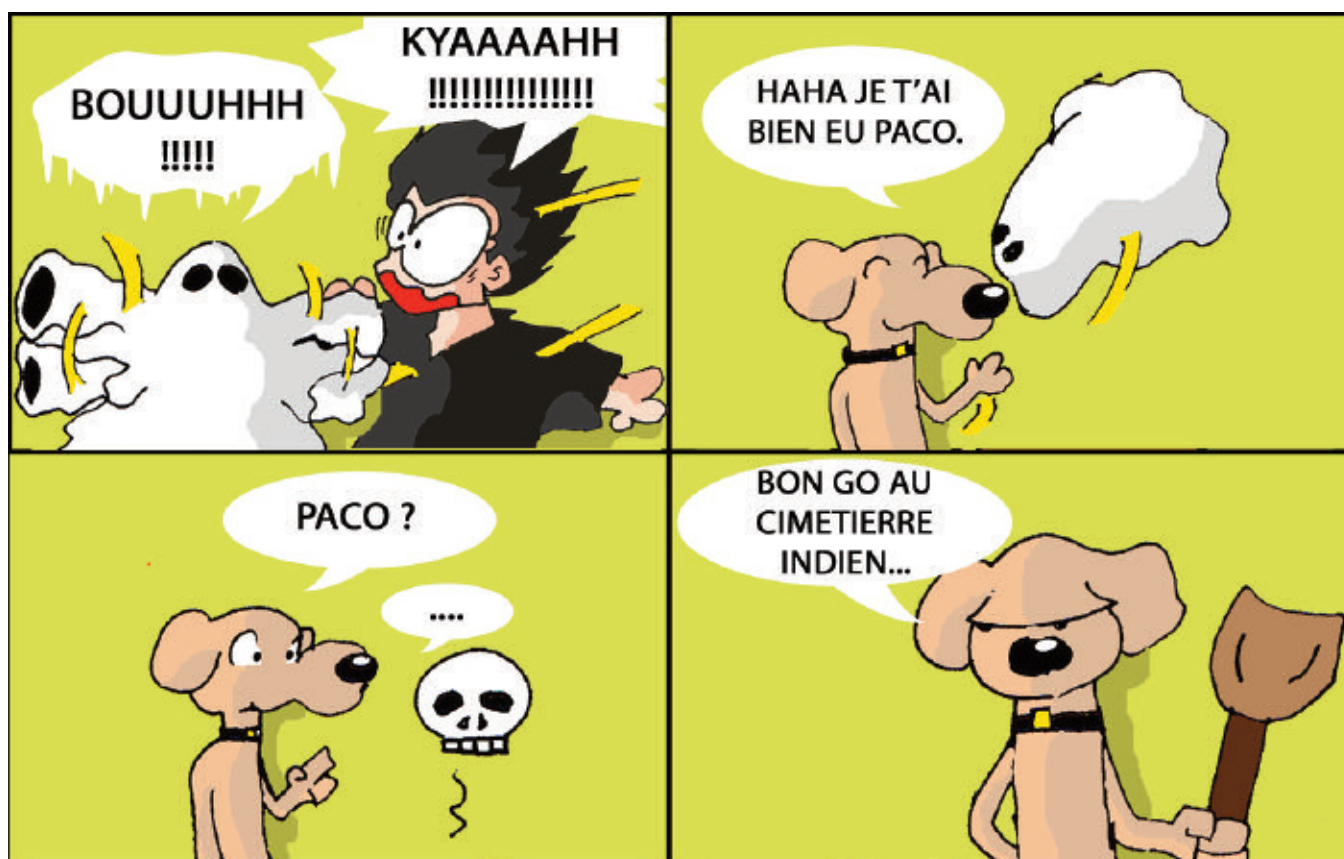
<http://appinventor.googlelabs.com> (l'AppInventor de Google, permettant de développer des applications pour Android sans connaissance en programmation)



YEA









La mort pour les nuls

À mettre entre tous les ectoplasmes

Que vous soyez vivant et en bonne santé, vivant et en mauvaise santé ou encore déjà décédé et que vos yeux éthérés lisent ces lignes par-delà l'épaule d'un vivant, ce guide est fait pour vous. Cette intro vient à peine de commencer que j'en entends déjà certains me demander *"Mais mais mais kala-senseï, vous m'avez l'air fort bien vivant pour écrire ces lignes, que savez-vous donc des occupations d'outre-tombe ?"*, et cette question est tout à fait légitime (alors que d'autres me dirons plutôt *"lol gross brelle t mem pa kané komen tu c mrdrr"*, je les invite donc cordialement à s'asseoir féroceement sur l'Opuntia vulpina le plus proche pour chaque faute d'orthographe histoire de leur apprendre les bonnes manières).

A lors que je faisais des recherches pour le thème de ce mois-ci, je découvris dans ma boîte à lettre le message d'un vétéran éclairé, professionnel de l'autre monde : Jamal Ahlabyt (dont le nom même fait retentir en moi tout le sérieux du personnage), accessoirement dresseur d'ours patineurs à poils drus, un gage de qualité. Je me rendis donc aux bureaux de cet être qui exhalait le mystère par tous les pores de sa peau (et la ganja également) pour lui poser la question ultime : comment est la vie après la mort ?

D'emblée, la mort c'est bien foutu, mais juste pour les vivants, qui sont quand même des gros chouchous pourris-gâtés. J'appris que lorsqu'on est mort, notre âme se libère de notre corps et reste sur terre, incapable d'être vue ou entendue si bien par les morts (on peut même pas papoter toute l'éternité sur des sujets aussi vaste que *"aujourd'hui*

j'ai l'impression d'être plus transparent



qu'hier") que par les vivants, exceptés bien sûr les puissants sorcier comme monsieur Ahlabyt. Fort de ce constat, j'ai donc créé ce guide pour que chacun puisse passer l'éternité sereinement et paradoxalement ne pas voir l'éternité passer. Même si de toute façon l'éternité ça ne passe pas, c'est éternel. Enfin, vous m'avez compris.

Je commence, donc :

La toute première étape pour être un bon mort, c'est d'être au moins bon vivant. Si l'envie vous prend de vouloir tester les joies de l'au-delà (ou de l'eau d'ici, elle est très bien aussi), rien ne



Jusqu'au 23 décembre, pour toute mort, gagnez une casquette !



De l'inconvénient d'être mort...

vous empêche de mettre fin à vos jours. Pour cela, plusieurs options s'offrent à vous : pendaison, arme à feu, poison, single de Justin Bieber et techniquement tout ce qui vous passe par la main (oui oui, même un fond de sauce de tête de veau peut se révéler mortel).

Bon.

Vous venez donc de mourir, dans le calme pour certains, ou dans d'atroces souffrances pour d'autres (mais pourquoi avoir choisi le single de Justin Bieber aussi, une pendaison toute en s'empoisonnant avec des armes à feu eut été plus douce). Dans les deux cas, félicitations. Passés les premiers instants de panique, vous commencez à vous ha-

bituer à votre nouveau mode de vie. Ou plutôt de mort. Faisons une liste de ce que vous pouvez faire en ghostmode :

- voler
- traverser les murs
- voir
- entendre

Et c'est à peu près tout, comme dans Counter-Strike, au moins les gamers auront déjà une certaine pratique. Il y a bien moyen de prendre possession du corps des vivants et de faire le zouave histoire de se marrer un peu, mais généralement un type vient vous voir pour vous réciter la Bible. Les gens étant généralement contents de ne plus avoir à supporter les témoins de Jéhovah, les morts se contentent généralement d'être morts. Voler et traverser les murs semble fun, par contre voir et entendre signifie que même mort on aura à subir Nicki Minaj, et ça c'est moins fun.

Or donc, passée la phase de surprise, chacun se posera cette seule et même question : je fais quoi maintenant ?

On ne dirait pas comme ça, mais les occupations d'un fantôme sont multiples. La plus pratiquée est généralement de regarder les gens vivre, un peu comme

Nouveau à Nice
réparation de votre PC par télépathie
Mamadou N'guéyé

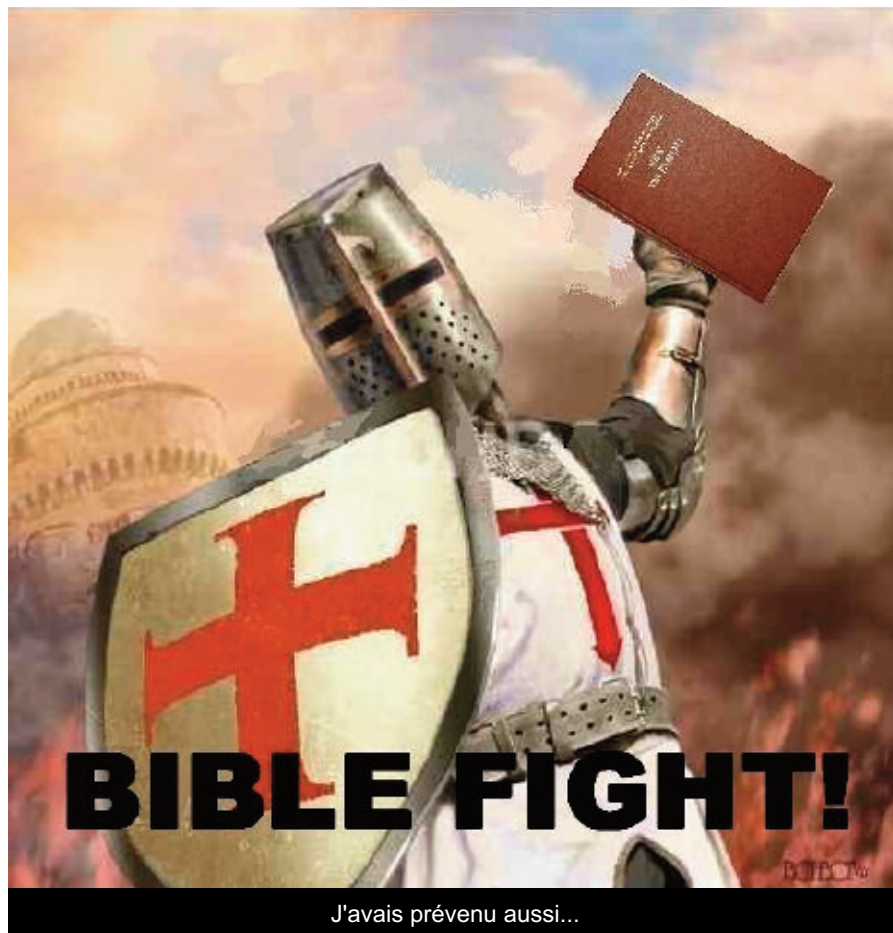
Authentique mage vaudou, ce sorcier mondialement connu dans le quartier, réparera votre PC par télépathie, sans qu'il soit nécessaire de vous déplacer. Son pouvoir est tel qu'il sera capable de réparer les secteurs défectueux de votre disque dur, il soigne également le cancer à distance, les problèmes d'érection et rendra votre voisine amoureuse de vous. Paiement d'avance 100€ par CB Résultats garantis.

Tel. 04 92 13 73 66

Un collègue chaudement recommandé par M. Ahlabyt.

un Loft Story grandeur nature, si ce n'est que vous pouvez choisir des candidats dont le QI dépasse celui d'un banc de moules tétraplégiques. Il est par contre déconseillé d'aller mater les filles sous la douche ou de regarder discrètement les gens faire des Chocapic, votre corps étant impalpable *hrm* vous en retirez plus de frustration qu'autre chose, finirez par habiter des corps pour déverser *re-hrm* toute la sus-citée frustration de force sur les vivants (ou dans les vivants, comme vous le sentez, je ne juge pas) et, comme dit plus haut, vous vous prendrez des coups de bible sur le coin de la face, c'est donc une activité à déconseiller. Sauf si vous êtes eunuque, vous avez déjà l'habitude de vous maîtriser.

Si d'aventure vous êtes lassé des divagations humaines, il y a des occupations réservées aux vrais pro-lurker. Vous pouvez par exemple compter combien il y a de grains d'herbe dans le monde ; ça n'occupera pas votre éternité, mais cela devrait vous tenir occupé un sacré bout de temps. De plus, vous avez la chance de mourir à la bonne époque, imaginez comme ceux morts à l'époque d'Attila devaient s'ennuyer. Pour ceux qui sont vraiment hardcore, vous pouvez également compter tous les grains de sable. Vous pouvez également compter les cons, mais même l'éternité ne vous suffira pas.



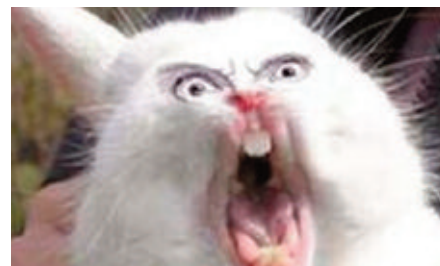
Bon, c'est vrai que concrètement, vous allez passer votre éternité à vous toucher la nouille (ectoplasmiquement parlant), mais pensez aux avantages : places de ciné et de concerts gratuites, possibilité de visiter les fonds marins sans batyscaphe et surtout, la tran-

quillité. Il va falloir vous y préparer, la solitude d'un fantôme peut se révéler pesante, c'est donc pour cela que vous devez utiliser l'humanité au maximum pour vous divertir. Le plus dur viendra quand les hommes auront cessé d'exister (activité qu'ils faisaient pourtant bien jusque-là, même si nombre d'entre eux auraient pu s'abstenir, les goujats) et que toutes les étoiles de l'univers auront brûlé leur réserve de carburant. Là par contre, il va être dur de trouver une occupation dans un univers où vous ne voyez que du rien.

Au pire, avant que ça n'arrive, vous pourrez toujours prendre possession de quelqu'un pour vous faire bourrer l'ectoplasme par un prêtre, qui sait où il vous enverra.

Je sens que fin 2012 va être chargée en exorcisme. ■

Kalayel





L'informatique ésotérique

Qui a dit qu'on ne pouvait plus croire en rien ?

"ÇA IMPRIME PAS !"

Les veines des tempes de Robert Ragequitte étaient sur le point d'exploser. Il était à genoux devant la machine tant détestée, et la secouait comme une bouteille de Coca Light remplie de mentos. La bave commençait à mousser aux coins de sa bouche, lorsque Bertrand Disquette entra calmement dans la pièce, tel un Bouddha acclamé par une foule de pa-lourdes admiratives et silencieuses.

Robert se précipita sur lui et lui hurla au visage, en postillonnant un bon demi-litre de salive bilieuse.

CETTE SALOPE D'IMPRIMANTE, ELLE VEUT RIEN ME FAIRE !! CA FAIT NEUF MILLE FOIS QUE J'ES-SAYE ! SI ELLE SE FOUT ENCORE DE MA GUEULE, JE LA CONGÈLE COMME UN ENFANT DE 3 ANS !!"

Bertrand se plaça solennellement devant l'appareil, prit son air le plus grave, psalmodia une prière et vérifia qu'il y avait toujours du papier dans le bac. Puis, il se dirigea vers l'ordinateur de Robert. À côté de l'écran trônait un rubik's cube dont tous les côtés avaient été peints en vert. Bertrand inspira profondément, le saisit délicatement dans le creux de ses mains, et souffla doucement dessus. Puis, il changea la sélection de l'imprimante par défaut dans le logiciel de traitement de texte. Quelques minutes plus tard, une feuille bariolée de joyeuses couleurs sortait tranquillement de la ma-



chine, comme si de rien n'était. Robert en avait les larmes aux yeux.

Bertrand lui expliqua doctement : "C'est dû aux erreurs de désquamation entre le slice-wasper et l'auto-Godwin. Ne vous inquiétez pas, j'ai tout arrangé. Il faudrait juste que vous évitiez d'afficher trop de pixels rouge avec votre ordinateur, pendant une semaine. Si vous avez vraiment besoin de le faire, appliquez sur l'écran votre émetteur d'octets cicatrissants, je vous l'ai rechargé."

"Merci, merci mille fois monsieur Dis-

quette ! Au fait, ce week-end je fais un barbecue. Il y aura du foie gras, un concours de jeux vidéos et mon ex-femme qui est majorette, célibataire, et, croyez-moi, très intéressante sur beaucoup de sujets. Ça me ferait vraiment plaisir de vous y inviter."

Le savoir, c'est la puissance

L'informatique est de plus en plus répandue. Cependant, il existe encore des personnes qui n'y pigent rien. Certains en ont peur et évitent le plus possible d'avoir affaire aux ordinateurs. D'autres

ont la volonté de s'y intéresser, (pour des motifs à la con, comme recenser les photos de famille), ce qui ne les empêche pas de faire exploser une unité centrale rien qu'en s'en approchant à moins de 10 mètres.

Ces personnes ont quelque chose en commun : c'est vous qu'elles viennent voir au moindre problème. Vous, le *"petit jeune qu'est né avec ça dans les mains"*, vous dont le métier se définit par *"être dans l'informatique"*.

Face à ces personnes espérant votre aide et vous regardant avec une inquiétude et une incompréhension mêlée, vous avez plusieurs solutions :

- Expliquer vite fait comment régler le problème, et passer à autre chose. Mauvais choix, l'andouille reviendra quelques jours plus tard avec le même problème et la phrase *"T'avais fait un truc mais j'm'en souviens plus."*

- Expliquer en détail d'où vient le problème, en fournissant documentation et liens internet. C'est la façon la plus noble de s'en sortir, mais elle est tout aussi inefficace. L'andouille aura décroché au bout de 5 minutes, et reviendra quelques jours plus tard avec la phrase : *"tu m'avais expliqué un tas de trucs mais j'ai rien compris"*.

- Laisser l'andouille dans sa merde. C'est rigolo, mais vous passez pour un gros connard prétentieux, qui ne veut pas *"partager ses connaissances"*.

- Résoudre le problème vite fait, mais en



racontant n'importe quoi. Ce n'est guère mieux que la première solution, mais au moins, vous vous marrerez un bon coup. Et vous trouverez ça encore plus marquant par la suite, quand l'andouille reviendra, qu'il essaiera de se souvenir de vos explications bidons et de faire comme si lui, il y comprenait quelque chose.

Je vous propose donc, dans cet article, diverses pistes et idées pour inventer vos explications bidons, et ainsi créer votre propre corpus de croyances, liées au fabuleux monde de l'informatique.

Superstitions et ésotérisme avec les ordinateurs

- Lorsque vous utilisez la calculatrice de

Windows, il est conseillé d'écrire assez vite le deuxième opérande et le signe *"="*. Car dès que vous avez écrit le symbole de l'opération, le programme essaie toutes les possibilités, et les stocke en mémoire, afin de sortir le résultat plus rapidement dès que vous aurez tapé la suite de l'opération. Par exemple, si vous avez commencé par : *"42 +"*, la calculatrice effectue *"42 + 0"*, puis *"42 + 1"*, etc. C'est une méthode assez pointue et très ingénieuse. C'est ça qui fait que la calculatrice est aussi rapide à donner le résultat. Cependant, cela prend beaucoup de temps machine, et de mémoire. Il vaut mieux donc tout écrire en entier, le plus vite possible. La calculatrice de Windows 8 est encore plus performante. Elle stocke toutes les possibilités dès qu'on tape un seul chiffre. Par exemple, si vous tapez *"1"*, elle pré-calcule *"1 + 1"*, *"1 - 1"*, *"1 * 1"*, *"1 / 1"*, *"1 + 2"*, etc... puis *"10 + 1"*, *"10 - 1"*, et ainsi de suite.

- Les gri-gri antivirus doivent être fait dans des matériaux *"modernement noble"* : du plastique, du carton, du polystyrène, du verre, du chewing-gum... À la rigueur du bois, mais que de l'aggloméré.

- Si vous copiez une grosse quantité de données dans le presse-papiers, votre curseur de souris sera plus lent. En effet, toutes les informations d'un copier-coller sont transportées dans le curseur. Faites attention dans ces cas là, et ne le cognez pas trop fort contre les bords de l'écran sous peine de mélanger les octets.



Oui, c'est un vrai objet du monde réel.



Un graveur de CD.

■ Si on a deux fenêtres qui ont exactement la même position et la même taille, l'ordinateur peut les confondre, et des données risquent de se mélanger entre elles (aussi bien les données stockées : textes, images... que les événements : clic de souris, frappe de touche. C'est un peu comme "en vrai", quand il y a deux fenêtres de part et d'autre d'une maison. Cela provoque un courant d'air, et si il y a des feuilles dans la maison, elles peuvent s'envoler et se mélanger d'une pièce à l'autre.

■ En réalité, les CD à écriture unique peuvent être gravés plusieurs fois, mais seulement pour un cas très spécifique : l'opération de réinscription ne doit impliquer que des remplacements de 1 par 0. Cette opération est toujours possible, car elle équivaut, pour le laser graveur, à creuser un trou là où il y avait une bosse.

■ Pensez à vider régulièrement la corbeille. Si elle est trop pleine, les fichiers que vous effacez par la suite, ainsi que d'autres fichiers préalablement effacés, peuvent réapparaître n'importe où sur votre disque dur. Un peu comme quand vous jetez une boulette de papier dans votre corbeille déjà pleine. Cela peut faire tomber d'autres boulettes.

■ Il est important de changer fréquemment de configuration de clavier, avec des langages totalement différents du nôtre. Ainsi, les lettres les plus utilisées correspondront chaque fois à des touches différentes, et votre clavier durera plus longtemps. (En plus, ça ralentit

votre vitesse de frappe, donc vous ferez moins de conneries, donc vous solliciterez moins souvent vos amis informaticiens).

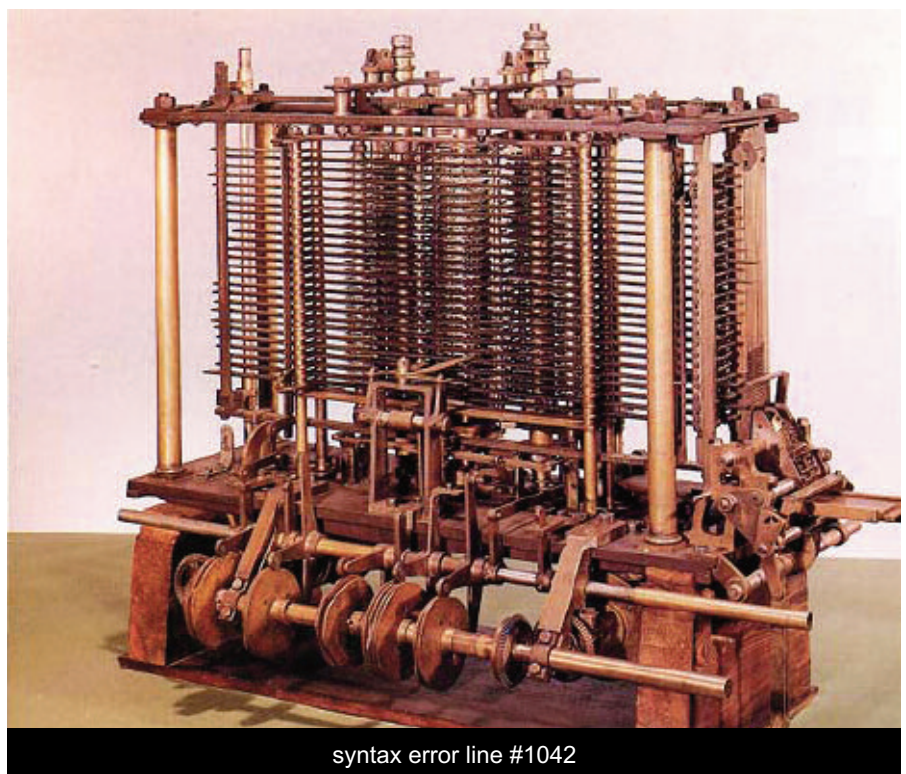
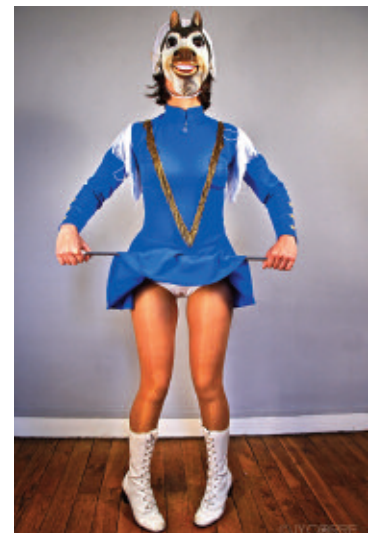
■ Il est possible d'overclocker votre microprocesseur, en activant un mode de fonctionnement secret. Au lieu de l'algèbre binaire (0 et 1), la puce utilisera un algèbre ternaire (0, 1 et -1). Vous gagnerez ainsi 50% de puissance et de rapidité. Il suffirait juste de démonter la puce, et de déplacer un petit switch qui se trouve dessous. Malheureusement, la plupart des programmes actuels n'utilisent pas ce mode, et on ne profiterait

pas du surcroît de puissance. Il faudrait reprogrammer toutes les applications. (Et quitte à reprogrammer, on en profiterait pour supprimer toutes les lignes vides dans les codes sources, ce qui permettrait de gagner encore 10% en rapidité).

■ Ne jamais laisser votre ordinateur se charger après minuit. Et ne pas non plus le jeter dans l'eau. Mais là, ce n'est pas de la superstition, c'est de la physique.

Avec tous ces conseils, vous allez bientôt devenir un "gourou de l'informatique". Sachez profiter de ce nouveau pouvoir à bon escient, et profitez bien des talents de majorette des ex-femmes de vos collègues, petits canailloux !■

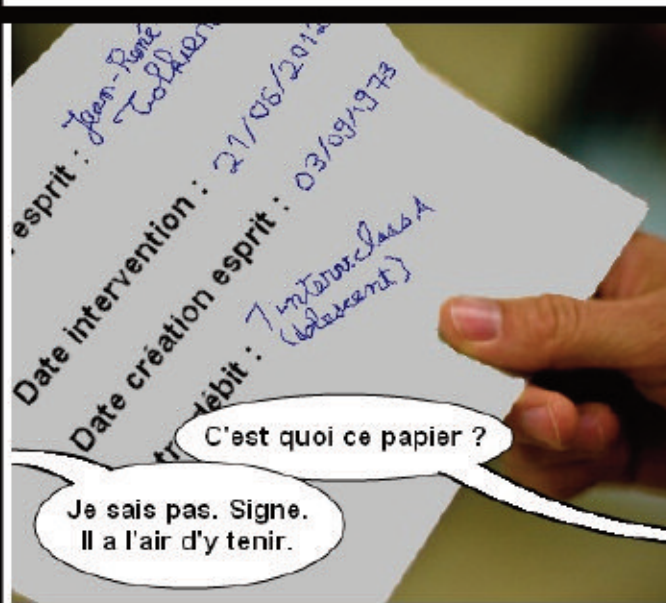
Récher



syntax error line #1042

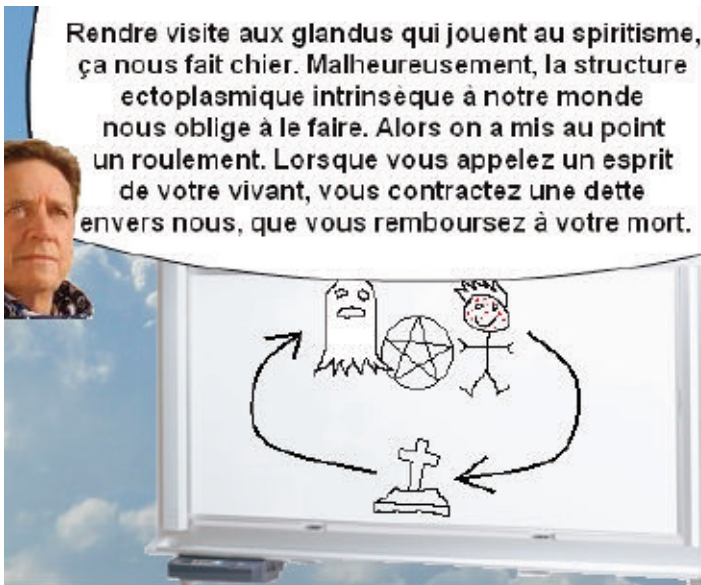


Roman Photo



Quelques années plus tard, Kevin, l'un des adolescents ayant participé au spiritisme, meurt dans un tragique accident.







TRANSYLVANIA

<http://www.youtube.com/watch?v=vMdBGkpsSqY&feature=related>



Bien qu'il possède beaucoup de pouvoirs, Bobcat use très peu de [passe-murail]



Sceptique CerberusXT est sceptique



Besoin de quelqu'un pour gérer toutes les bestioles paranomales ? Pas de soucis Docteur Polo est là.
Et ça va chier ... dès que j'ai fini mes 4 litres de Whisky



C'était la dernière fois qu'il grimperait à un arbre, se promet Krokenstein



Au Hellfest, Draxx est tombé dans un délire pas net



Kalayel a toujours un peu de mal au réveil



Réchèr et Mppprrrrrffffchier ont fusionné. Depuis que celui-ci parle, Réchèr trouve que ça pue

Pacboy :
"Mon père n'a pas une alimentation très saine..."



Quel lyrisme ce Zedig quand meme !!



Bebealien sur le plateau de son prochain film



Gumli a trouvé l'inspiration. Le souci est qu'il n'arrive pas à la ramener à la rédac'