Numéro 33 - Octobre 2012

42

Le seul webzine qui

12H de sommeil

01010 10101

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

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

Le thème de ce numéro est la procrastination.

■ Chef, ça va ? Vous ressemblez à une truite en état d'apoplexie ! Enfin, je veux dire, habituellement vous êtes certes très laid, mais là vous avez en plus l'air malade !

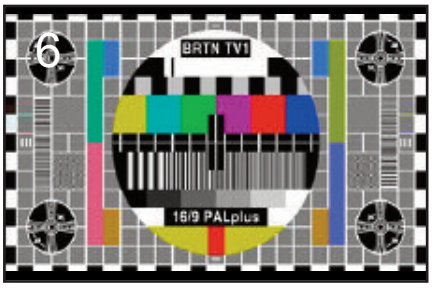
■ Ce n'est rien, je réfléchis c'est tout. J'ai l'impression d'oublier un truc à mon édito.

■ Ah ça y est, je sais. Le thème de ce numéro est la procrastination, et c'est super cool.

CerberusXt

Zi Glande game

La glande est partout. Assemblez chaque feignasse à sa rubrique dans le magazine.



A JEUX VIDEO p12
B CINEMA p30
C TELE p36
D COMICS p42
E IRL p47
F PORTNAWAK p52

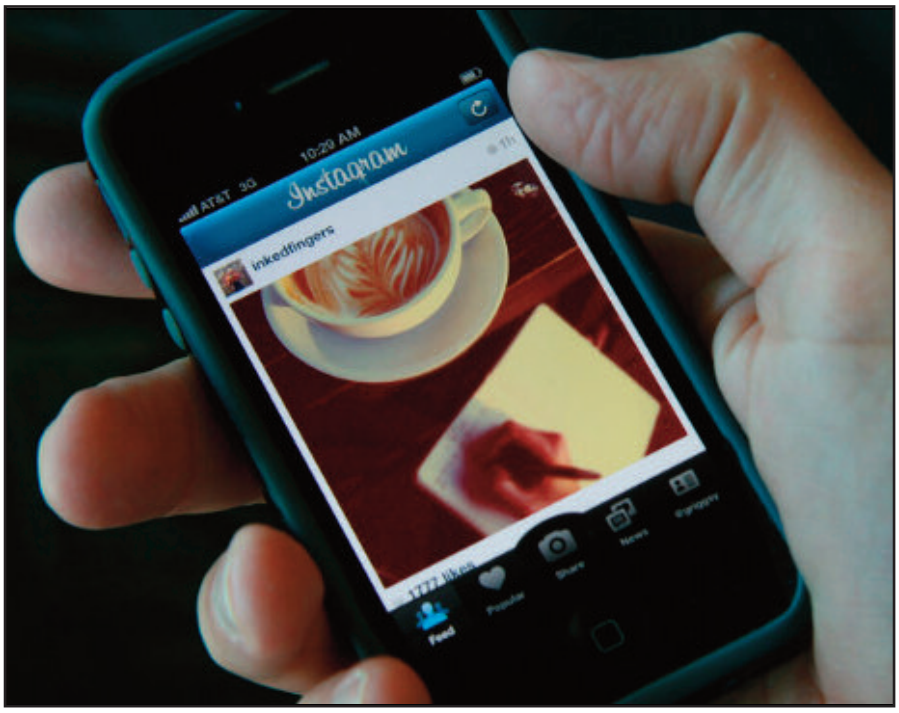
RÉPONSES : 1-D : Quel glandu ce Spiderman | **2-E** : Les joies de remettre à demain | **3-A** : Pendant ce temps là, Zelda se fait gangbang par Ganon | **4-F** : L'âne-lit | **5-B** : Le suicide n'est pas une excuse pour glander ! | **6-C** : BIIIIIIIIIIP

EH, DITES ! OH ! - S'HOMER, OH PINAISE !!

Lé Niouzes

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

HIPSTER DRAMA



Le 30 juin 2012 sera à jamais retenu comme "*la journée de l'infamie*". En ce samedi désormais honni par une large partie de la population mondiale, Instagram a été down pendant plusieurs heures, à cause d'une tempête qui aurait fait sauter le réseau électrique. S'en est suivi une incroyable série de malaises, de subites dépressions nerveuses et même une vague de suicides. Avec Instagram down, comment allaient survivre les hipsters ? Comment allaient-ils prendre des photos pseudo-philosophiques de leur rouleau de PQ à moitié vide, de leur tartine de beurre ou d'eux-mêmes en train de faire semblant de méditer sur les dérives de la société de consommation capitaliste ?

De leur propre aveux, les hipsters ayant survécu à la psychose m'ont confié, troublés comme jamais, "*je n'ai pas pu prendre de photos de mon petit déj', c'était horrible, ma vie ne sera plus jamais la même, je suis marqué à jamais...*"

On le comprend le pauvre petit, ça a dû être horrible pour lui ! Il se murmure même qu'une pétition serait en cours pour que PLUS JAMAIS, une telle catastrophe ne se reproduise et qu'Instagram (Facebook donc) bouge ses serveurs sur des zones non soumises aux catastrophes élémentaires.

C'est vrai que ça serait dommage que les hipsters se suicident tous... *sifflotte*. ■

Polo

QUE TRÉPASSE SI JE FAIBLIS !

C'est un braquage peu commun qui a eu lieu dans la ville de Bitche, en Moselle. Ouais, bon, ok, je sais, arrêtez de rigoler comme des hyènes avec du Redbull sous intraveineuse au fond, je sais que le nom de la ville est ridicule. Je me demande d'ailleurs si on appelle les habitantes des Bitches ?

Quoi qu'il en soit, c'est une tragédie plus grave qu'un nom moisi (de peu hein, parce que Bitche quoi...) qui s'est produite cet été. Tard dans la nuit, à la fin d'une fête médiévale, quatre personnes sont venues dérober la recette du festival, qui avoisinait les 20000€, cagoulés et portant des tenues médiévales, attaquant le moindre badaud s'interposant à grand renfort de haches et d'épées. Ils auraient blessé le président de l'association avant de s'enfuir (et de tenter de s'accoupler avec une partie du mobilier parce que quand on pille, faut un peu de viol aussi) avec leur butin. Ok, voler l'argent des associations, c'est pas bien mais quand même... J'aurais voulu voir ça.

Kalayel

"Douze millions d'euros annuels et soixante agents, c'est cher pour envoyer un million d'e-mails" Aurélie Filippetti, Ministre de la Culture

"Vous avez souffert il y a un peu plus d'un an d'un deuil familial. J'imagine à qui vous souhaitez dédier cette médaille ce soir..." Nelson M.

CECI EST UNE RÉVOLUTION...

Cela fait des années qu'on vous dit de sortir couverts... enfin de rentrer... enfin vous m'avez compris ! Et maintenant vous avez plein de variétés pour vous préserver ! super fin, XXL, gel parfum vanille/fraise/reblochon, "disney edition" ou des capotes qui font "meuh !". Il y a de tout !

Mais vous avez raison sur un point : au moment où il faut mettre le para-fluide sur votre virilité (ou celle de votre conjoint, ne soyons pas sectaires), tout peut se casser la gueule. En effet l'emballage a souvent tendance à résister et il faut ses deux mains et quelques secondes afin d'ouvrir la protection... et encore des fois durant tout ce laps de temps ça peut encore se casser la gueule et rendre mollasson par manque d'excitation. Bref ! Le préservatif pour le bounga bounga a beaucoup évolué... mais pas son étui.

Un Anglais va révolutionner le monde et faire progresser l'humanité ! En effet il a trouvé une formule polymère aidé par une forme aérodynamique afin... de pouvoir ouvrir un emballage de capote d'une seule main ! Yeah !! En fait, depuis les JO et surtout les paralympiques, les Anglais se disent qu'il faut aider les hémiplégiques dans leur dure route de souffrance de la vie. Bon pour le moment c'est en prototype, mais ça va vite se commercialiser je parie. Cependant je sens que ce ne seront pas les handicapés, les plus fervents utilisateurs. ■

Bobcat

LA MODE MA TUER

Le style clodo, le nouveau chic.

Bon, la mode, de base, je crache un peu dessus. Quand on regarde un défilé (par inadvertance, faut pas déconner), avouons que l'on se dit plus souvent *"Je... hein ? Mais ? Mais qui va porter un truc pareil oO ?*" que "*Comment ça claque sa maman, dofrackingoverneed !*". Entre les robes avec des trous partout et qui pourtant arrivent à empêcher tout mouvement et autres bizarreries à base de dentelles faciales, on se demande parfois si en fait les designers ne prennent pas les gens pour des truffes. Et parfois on en est sûr...

Le designer allemand Jil Sander, qui avait déjà réussi à vendre des sacs plastiques aux gens pour 108€ (oui oui, genre sac Leclerc tout moche, sauf que là c'est trop fashion quoi) a trouvé une nouvelle idée, qui va plus loin, plus fort, plus profond, et je vais arrêter cette phrase car je commence à ressentir une étrange excitation. Cette idée, c'est le sac en papier, exactement celui qu'on voit dans des films ou séries américaines pour transporter son déjeuner, et il se vend à pas moins de 290$. Je répète, au cas où certains auraient du mal à assimiler l'information, vous avez bien lu, un sac en papier tout con, foutu au bout de cinq minutes se vend à 290$. Le pire, c'est que depuis sa mise en vente, le produit est en rupture de stock...■

Kalayel

WIN, WIN, WIN, SO MUCH WIN

Ce mois-ci, je vais vous parler d'un mec awesome dans les grandes lignes. Cet homme s'appelle Niko Alm, et il est Autrichien. A lui tout seul, Niko a fait chier l'intégralité du pays, allant même jusqu'à faire débattre son sujet au Sénat. Qu'a fait ce bon Niko ?

Et bien, Niko est un athéiste, et, pour le fun, s'est converti au Pastafarisme, c'est donc un disciple du cultissime Flying Spaghetti Monster.

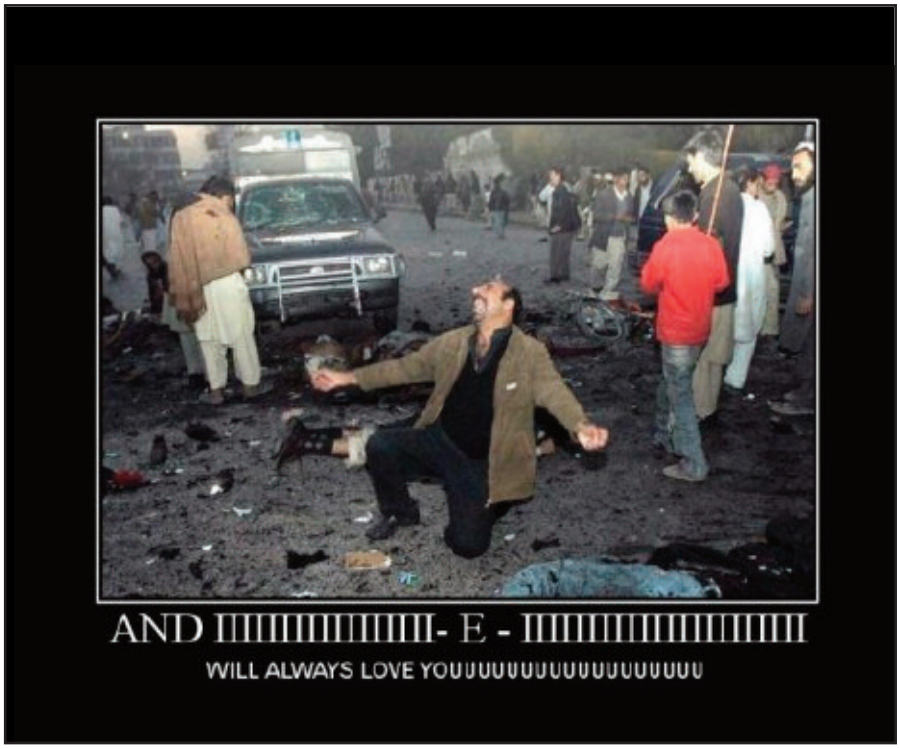
Lorsque Niko a dû faire la photo pour son permis de conduire, il s'est pointé avec une passoire sur la tronche puisque les photos d'identité n'acceptent QUE les accessoires religieux. Après moult bastons avec les autorités d'un peu partout, Niko a eu gain de cause et a eu le droit de prendre la photo officielle de son permis de conduire avec son "*accessoire religieux*" sur la tête.

Pour le plaisir :

Niko, t'es mon nouveau Dieu ! ■

Polo

AMOUR A LA RUSSE



Généralement, l'amour c'est surtout dire combien la présence de l'autre nous est indispensable. In Soviet Russia, c'est plutôt votre présence qui est indispensable à l'autre. Alexey Bykov, un russe trentenaire, n'était pas tout à fait sûr que sa future femme soit réellement amoureuse de lui avant de faire sa proposition en mariage. Il a alors eu la "*brillante*" idée d'engager une équipe de cinéma pour jouer sa propre mort pour ainsi juger la réaction de sa petite ami, Irina, et lui prouver que "*sans lui, sa vie n'aurait pas de sens, et qu'elle prenne conscience de son importance*".

Ouaip.

Après lui avoir donné rendez-vous, l'équipe et Alexey ont donc simulé un accident de voiture plus vrai que nature, et quand Irina arriva au lieu dit, des (faux) ambulanciers étaient là pour lui annoncer que le malheureux était passé de vie à trépas dans l'accident. Après que la belle ait fondu en larmes sur un fond de "*And IIIIIIIII will always love YOUUUUUUUUUU*", Alexey s'est relevé et a fait sa demande en mariage derechef. Bien qu'étant encline à le tuer pour de bon en lui faisant avaler de force son poids en pots d'échappement, elle a quand même accepté d'épouser ce Narcisse d'un genre nouveau. ■

Kalayel

Tout le monde s'en...

Le geai moqueur est l'animal fétiche de Katniss (Hunger Games) et de Littlefinger (Game of Thrones), MTLMSF.

La tartiflette est un plat qui date des années 1980. La recette à été inventé par le syndicat interprofessionnel du reblochon pour favorisé la vente dudit fromage. MTLMSF

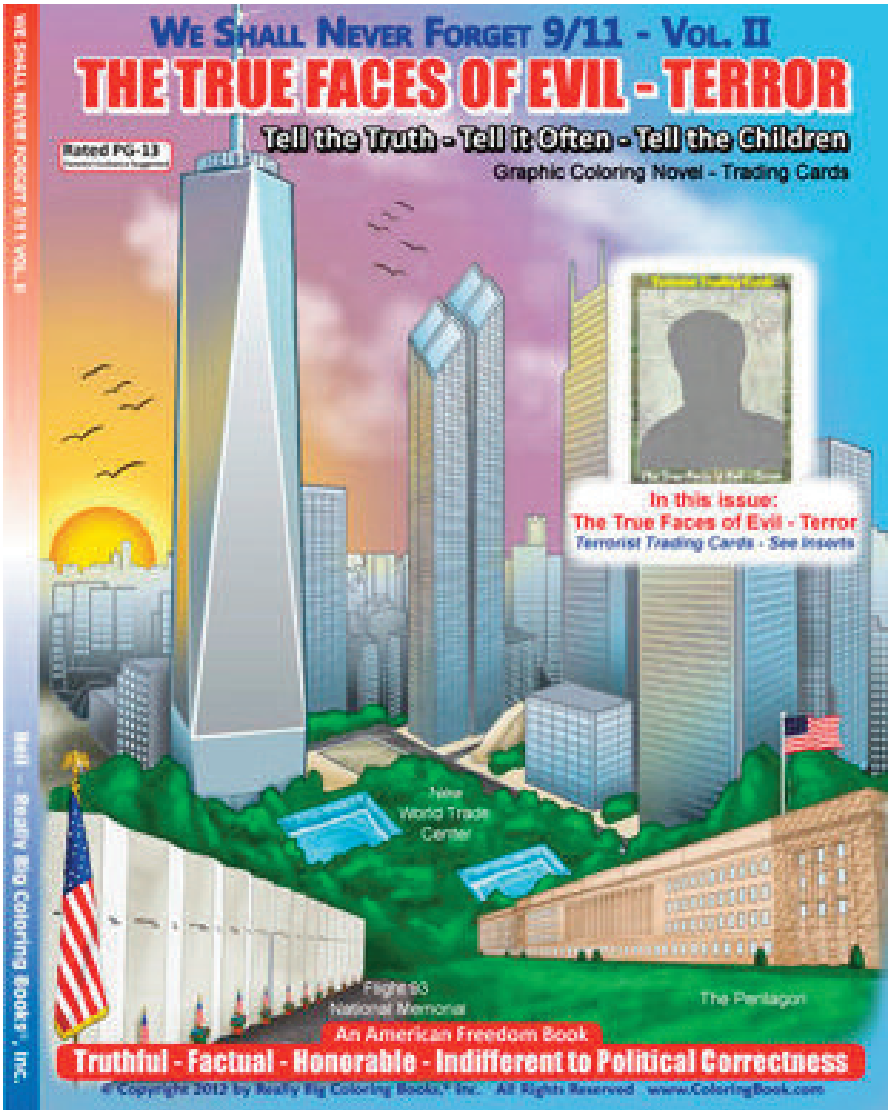
Depuis la création du webzine 42, environ 1 MTLMSF par numéro est écrit deux fois

Depuis la création du webzine 42, environ 1 MTLMSF par numéro est écrit deux fois

"L'institution Hadopi a tenu ses promesses" Jacques HerDerp Toubon

"Votre vieux Mac ne fonctionne plus avec la nouvelle version de l'OS X ? Zut alors ... Il faudrait que vous achetiez le nouvel iMac à 3000 €"

REGARDE MAMAN, J'AI COLORIÉ LA MOUSTACHE DE AHMADINEJAD EN ROSE !



Onze ans après le 11 septembre 2001, et les fameuses attaques terroristes envers les États-Unis, un éditeur de livres de coloriages a décidé qu'il était temps d'utiliser cet événement comme thème pour son futur recueil de dessins. Non, vous ne rêvez pas, il s'agit effectivement d'un livre de coloriage sur les attaques du 11 septembre. Sous le titre de *"We Shall Never Forget 9/11, Volume II : The True Faces of Evil-Terror"*, les auteurs se targuent d'avoir conçu un livre de coloriage permettant de faire comprendre aux enfants que le terrorisme, c'est pas très choupinou.

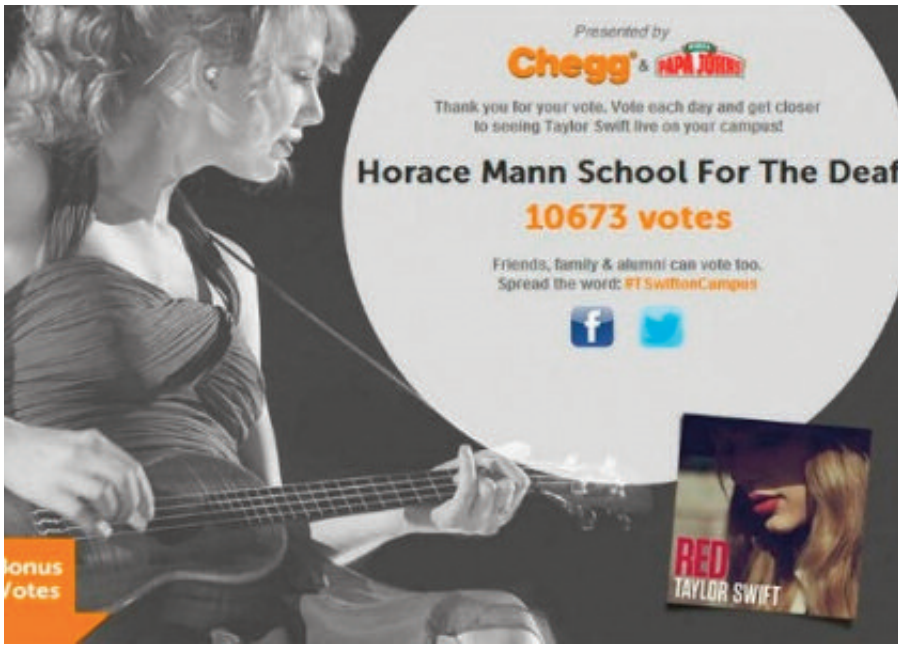
Point de gore à l'horizon, ne vous inquiétez pas, les dessins restent adressés à un jeune public. Néanmoins, les bambins auront joie de colorier, entre deux F-15 de l'Armée américaine, ce bon vieux Saddam Hussein ou encore Bashar al-Assad, les Mario et Luigi du Moyen-Orient. Histoire de varier un peu les plaisirs, ils pourront également plonger leurs yeux dans de superbes photos du World Trade Center (après rencontre inopinée avec un avion), et surtout profiter de quatre pages – en couleurs ! – comportant des cartes à échanger sur les terroristes.

Car oui, la demi-mesure étant un concept encore abscons aux États-Unis, il y a dans ce livre de coloriage des *"Terrorist Trading Cards"*. Sont présents bien entendu les responsables présumés du 9/11, mais aussi, parmi d'autres, Timothy McVeigh (auteur de l'attentat d'Oklahoma City en 1995, 168 morts), Lee Boy Malvo et John Allen Muhammad (les snipers de Washington, 10 morts), et Julian Assange (fondateur de Wikileaks, euh... vous en penserez ce que vous voulez).

Bref, un outil pour *"enseigner et apprendre sur un sujet déplaisant"*, que l'on retrouvera dans les rayons à côté du livre de coloriage sur l'investiture d'Obama, celui sur les papillons et celui sur les religions. Le plus triste dans cette affaire, c'est que, finalement, les américains sont pas aussi idiots qu'on pourrait le croire, puisque le livre de coloriage a été classé PG-13. A moins d'une grosse baisse généralisée du niveau intellectuel aux États-Unis, ça ne devrait donc pas concerner bien grand monde.

Altay

FEAR 4CHAN LOL !



World Wide Geek Web présente : la dernière action de 4chan !

Il est de cyber notoriété que 4chan et ses adeptes aiment bien faire des coups virtuels. Généralement pour la bonne cause contre des lois stupides ou pour aider un vétéran de la WWII. Bon, d'autres fois ce sont des actions assez vindicatives contre des arrogants ou des maltraiteurs d'animaux. Mais bon, pour le coup des meurtres de chatons, je ne suis pas objectif. Enfin bref : leur technique favorite est bien sûr le flood.

Aujourd'hui, c'est un coup entre les deux. Un coup de lol si je puis dire. Il y a eu aux États-Unis un concours organisé par une entreprise d'édition de livres scolaires. Le but du concours inter-campus est d'élire par vote sur Internet une école qui mérite d'être aidée. Le gagnant chope un concert tous frais payés de Taylor Swift pour les p'tits n'enfants (et 10 000$ au passage, mais c'est pas le plus important).

C'est là où 4chan entre en action. Pour ridiculiser l'artiste *hum !*, nos joyeux surfeurs larrons décident donc de mettre leur grain de sel de Guérande. Ils se mettent d'accord et décident de voter massivement pour la "*Horace Mann School for Deaf*". Aidée par Reddit, autant dire que l'école en question gagne haut la main le concours, et donc Taylor Swift va devoir aller bouger son popotin là bas (ou "*chanter*" comme beaucoup de personnes le croient)

Et c'est là où vous allez rire : Horace Mann School for Deaf est une école pour sourds et malentendants ! ■

Bobcat

TROP GROS MONSIEUR, DÉSOLÉ...

bip bip bip

- Et merde...
- Monsieur, s'il vous plait, mettez-vous sur le côté !
- Pfffff, relou...

Voilà ce qui est arrivé à un certain Jonah Falcon alors qu'il allait embarquer à l'aéroport de San Francisco. Pourquoi ? En passant au rayon X, les officiers ont détecté une potentielle menace biologique chez Jonah Falcon via une ÉNORME (et je le mets en CAPS LOCK pour que vous compreniez bien la taille du bouzin) masse le long de la jambe de Jonah.

Ce pauvre Jonah fut donc emmené dans *"la salle où on veut pas aller, mais si, celle avec le bruit des gants qui claquent"* pour se mettre à poil, et là... surprise... l'excroissance le long de la jambe de Jonah n'est autre que... sa bite.

Les policiers n'en croyant pas leurs yeux devant la longueur et la largeur de l'engin font divers tests (de la poudre pour détecter s'il n'y avait pas d'explosifs ou si le "*corps*" ne renfermait pas de substances dangereuses...) mais non, rien d'anormal, juste le "*matériel d'origine*" de ce bon vieux Jonah. Au repos. Ce devait quand même être impressionnant pour pousser le vice jusque-là, en tout cas, ce pauvre Jonah, pas dit qu'il butt-seks de sitôt... ■

Polo

Ladies please, contain your orgasms

"Non mais la fusillade, c'est un complot d'Obama pour interdire les armes" Dave Mustaine

"Un tiens vaut mieux que pas de tiens du tout"

Y'A PLUS DE RESPECT MA PAUVRE DAME

Vous en avez forcément entendu parlé, l'avant-première du fameux Dark Knight Rises a fait grand bruit puisque 2 neuneus ont copieusement arrosé la salle (14 morts, 58 blessés, soit des petits joueurs par rapport à "*FPS-Anders*").

Les spectateurs ont eu du mal à réagir (ce qui explique le nombre de morts) car ils pensaient que cela faisait partie d'une "*animation autour de l'avant-première du film*". Le plus triste dans tout ça, c'est que plein d'avant-premières ont été annulées (dont celle où je devais aller, merci tas de cons !!!) et que les gens ont quand même failli crever en allant voir un film au ciné !

Alors bon, les *"génies de la crim*'" ont bien tenté de trouver des explications logiques (*"leur matériel laisse à penser une certaine connaissance du monde de la guerre" "on va fouiller chez le tireur pour y découvrir des indices*") et une grosse connasse (une sénatrice américaine, donc) a même lâché le fameux "*avec tous ces jeux violents de guerre, ça devait arriver*" (spéciale dédicace à Laure Manaudou), sauf que... la seule trace vidéoludique dans l'appartement de notre forcené n'est autre que... Guitar Hero. Une parfait instrument pour planifier des meurtres de masse donc... Bref, je veux même pas épiloguer là dessus tant c'est ridicule, mais, FRANCHEMENT, tuer des gens au ciné pendant la projection du Dark Knight Rises, SANS DÉCONNER MEC, pourquoi ? Si tu veux flinguer des gens au ciné, vas-y pendant les films français pour les bobos parisiens ou une énième merde de Michael Bay, PAS PENDANT UN BATMAN DE NOLAN, c'est SACRE CA !!!!

Un peu de respect bordel de merde !!!

Polo

Tout le monde s'en...

Mars est habitée par 162 personnes, c'est une commune française (30120). MTLMSF

Le Christ est mort à l'âge de 33 ans MTLMSF

Enfin, il serait mort entre -6 et 4 après lui-même, donc du coup il est peut-être pas mort à 33 ans MTLMSF

Dans l'épisode 15 saison 3 de West Wing "Hartsfield's Landing", ce sont 42 votants qui prédisent qui sera le nouveau président des Etats Unis. MTLMSF

Le panda a 42 dents MTLMSF (sauf les bambous ?)

LES ERREURS SE RÉPÈTENT

Franchement y a des gens qui ne retiennent pas la leçon. Vous souvenez-vous de la mésestimation des grandes entreprises sur Internet lors des ses débuts ? (j'entends une grande consommation par le public vers la fin des année 90). Et ben v'la que cela recommence dans un autre domaine !
Ah pour les plus jeunes qui ne le savent pas. Quand les entreprises remarquèrent que Internet pouvait être un formidable vecteur de pub/vitrine/consommation/lolcat vers la fin 90-début 2000, une course au nom de domaine s'est produite. En effet des petits malins remarquèrent que certaines URL n'étaient pas encore protégées. C'est comme ça qu'un mec a acheté pour 100$ le nom de domaine "*macdonalds.com*" et l'a revendu au clown qui rend obèse pour des millions. Ouais ! Une sacrée plus-valu !

Depuis, quand une boite veut se lancer dans le business, elle réserve souvent son nom de domaine quelques années avant, pour verrouiller la chose.

Ici c'est la RATP qui fait pratiquement la même erreur. Bien que sur le principe leur action est louable, ils ont reproduit la même connerie : oublier de réserver des noms.

Afin de faire plus technologique, la régie a décidé de créer des comptes tweeter pour leurs lignes de métros. Enfin pour les plus chargées en voyageurs. La 1, 4, 12 et 13. Un compte par ligne. Le fail vient du fait qu'ils n'ont créé QUE ces lignes, sans demander à tweeter de réserver les autres. Résultat : des petits malins ont créé leur fake sur les autres lignes. Vous imaginez ensuite les tweets acerbes !

Pourtant sur le papier c'est une bonne idée : prévenir les voyageurs en quasi temps réel.

Et voici le 2ème effet kiss kool : tu fais comment pour consulter tweeter alors qu'il n'y a pas la 3G partout dans le métro ?

Bobcat

HONGROIS ÊTRE ANTISÉMITE, MAIS ON SE TROMPE

Les plus cultivés d'entre vous connaissent sûrement Csanad Szegedi, qui, en plus d'avoir un nom comportant bien trop de syllabes impronançables, est un des dirigeants du parti hongrois "*Jobbik*" (pour être précis, il s'agit de l'Alliance des Jeunes de Droite-Mouvement pour une meilleure Hongrie). Avant ça, Szegedi a également fondé la "*Garde Hongroise*", inspiré par le "*Parti des Croix Fléchées*", installé par les nazis en Hongrie, fin 44. C'est donc sans grand étonnement que ceux qui ignoraient encore l'existence du parti Jobbik il y a quelques secondes découvriront qu'il s'agit d'un parti d'extrême-droite, nationaliste, et antisémite plus que sur les bords. Ainsi, le candidat aux élections présidentielles du Jobbik a évoqué les Juifs comme "*des pouilleux, des meurtriers crasseux*", et notre cher Csanad a dénoncé à plusieurs reprises la "*juiverie*" de la classe politique hongroise. Des gens fréquentables, somme toute.

Sauf que, pas de bol, M. Szegedi a découvert qu'il était lui-même... juif. En effet, son grand-père et sa grand-mère étaient juifs, et ont respectivement survécu aux camps de travail et à Auschwitz. Suite à quoi, ils se sont mariés en suivant les préceptes de la confession juive, mais ont gardé le secret sur leur religion. La mère de Szegedi l'était donc également selon la tradition juive, même si elle l'ignorait. Et toujours d'après la loi juive... il en est lui aussi, car né d'un parent juif. Évidemment, il a tenté d'étouffer l'affaire à coups de pots-de-vin, mais de rumeurs en ragots, la nouvelle s'est propagée, et M. Szegedi a bien dû reconnaître les faits.

Depuis, il a démissionné de ses fonctions et quitté le parti. Il s'est même excusé des commentaires insultants qu'il a pu faire envers la communauté juive, et désire maintenant effectuer un voyage jusqu'à Auschwitz pour faire ses hommages aux martyrs de l'Holocauste. Comme quoi, Hongrie-gole pas avec l'héritage des Szegedi. ■

Altay

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.

TROP GROS MONSIEUR, DÉSOLÉ...

Pour être pointilleux, Miss Abaya, afin d'être conforme à la réalité des faits. L'Arabie Saoudite aussi produit des concours de beauté... intérieure. Les prétendantes au titre de Reine De Beauté Saoudienne ne montrent jamais leur visage en effet. C'est sous l'abaya qu'elle défile, sous une robe couvrant corps et visage. C'est assez cocasse. Et surtout très pratique pour les juges. Mais alors, comment font-ils ?

Rien de plus simple.

Aya Ali al-Mulla a été couronnée pour son altruisme, et ses bons résultats scolaires (wut). Récompense : un chèque de 930€, une panoplie de bijoux et un voyage. De quoi s'acheter une tour de guerre et faire bling-bling sur reddit. ■

Draxx

"Pierre qui roule doit être de forme avoide et dans une pente"

ProcraStation™

La console du futur qu'on voulait sortir en 1995...
Puis on a préféré attendre une grosse occasion, comme 1998...
Et on a attendu 2000, parce qu'on aime les nombres ronds...
Mais à cause des attentats, on ne l'a pas sortie en 2001...
Et pas en 2002, à cause du passage à l'€uro...
Et pas en 2003, parce que c'était le 450ème de la mort de François Rabelais...
Et pas en 2004, parce que c'était le lancement de "Plus Belle La Vie" et qu'on voulait pas rater ça...
En 2005, on fêtait les 175 ans de la Belgique... En 2006, les 80 ans d'Elisabeth II...
En 2007, on pleurait la mort de l'Abbé Pierre... En 2008, c'était l'année des maths en Allemagne...
En 2009, c'était la sortie de Brütal Legend... En 2010, c'était la grippe A (H1N1)...
En 2011, on fêtait le 100ème anniversaire du prix Nobel accordé à Marie Curie...
Cette année, on a un gros coup de flippe à cause de la fin du monde, prédite par le calendrier Maya...
MAIS PROMIS, ON LA SORT L'AN PROCHAIN !
Ah mais c'est vrai... On n'a toujours pas choisi les couleurs du logo ?! Bon, ça sera en 2014, alors...

LA PROCRASTINATION
UN PRODUIT QUI EST

PUB PUB PUB POGNON PUB PUB PUB POGNON PUB PUB PUB PuU

Asura's Wrath

Le jeu où on ne joue pas

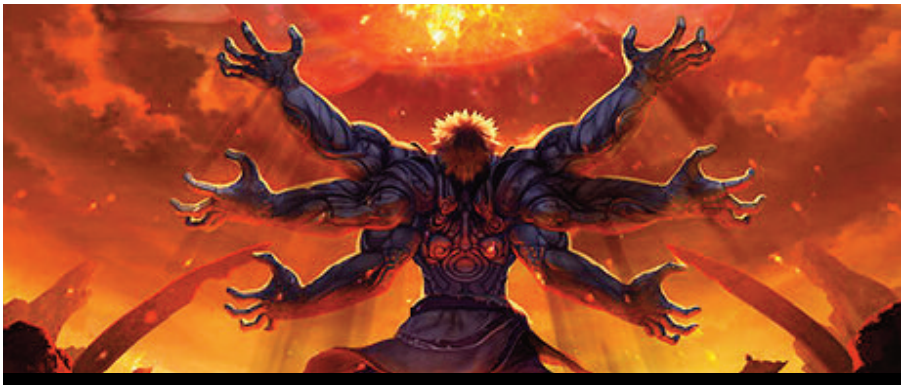
Ça faisait un bout de temps que j'avais envie de jouer au "*God of War de Capcom*". Après avoir vu une chiée de previews, d'images et de vidéos, rien à faire, j'étais attiré par ce jeu. Je suis en manque de Kratos sûrement...

Mais comme le dit mon pote Mike "*oulala, ça a rien à avoir avec un beat'em all*". Heu ... ah bon ? Nan parce que ça ressemble vachement à un beat'em all quand même !

Ouais, ça y ressemble, en effet, mais c'est à peu près tout.

Scenario level : Japan

Asura's Wrath nous parle donc d'Asura (thx cap' !) qui est très très colère (thx² !) parce qu'il s'est fait trahir par ses potos, les 8 généraux de je sais pas quoi. Ça a son importance puisque le jeu se déroule dans un univers quasi aussi WTF que Xeno Clash. En gros, vous êtes un des fer de lance de la civilisation "*humaine*" (on évolue dans un monde à mi chemin entre la technologie et la croyance, c'est hyper bizarre) contre les Gohmas, une espèce super iveule d'une planète en face de la notre. Bref, ça se tire la bourre entre Gohmas et humain-techno-croyant depuis lulure et c'est jamais beau à voir. Asura et ses potes les généraux sont donc là pour deviser (toujours en hurlant et un bougeant les bras ainsi que la moitié de son corps à chaque phrase sinon, on comprends pas l'intensité du discours) et casser du méchant.



COME AT ME BRO §§§

Comment qu'on joue ?

Elle est bien bonne cette question tiens ! Et y répondre aussi, c'est marrant. On joue pas. ou peu. Le jeu se décompose en sutras (un mot hip pour dire chapitre je suppose) introduites par une courte scène vous expliquant ce qui va se passer, un peu comme les previews "*dans le prochaine épisode des Chevaliers du Zodiaque*" ainsi que par une image fixe expliquant plus le contexte du jeu et le lore

Pas de bras ... coup de boule mais toujours pas de chocolat

des personnages. Une fois le sutra commencé, on joue toujours pas. Asura parle, hurle, se frite, raconte sa vie et là PAF, un gros TRIANGLE apparaît à l'écran. Bon, bah j'appuie sur triangle et je me sers une binouze, merde, un autre triangle. Renverser ma bière ou appuyer ? Screw, la bière c'est sacré. Tiens, le fait de pas appuyer, ça change que dalle...

En effet, qu'on appuie ou pas, ça change rien, juste sur les "*points de synchronisation*" qui sont en fait un bête comptage de point à la fin. Bon bah je vais en boire de la bière moi...

Sinon, des fois, on joue quand même un peu. Sous la forme d'un beat'em all. On cogne des Gohmas. Alors les Gohmas, c'est des animaux normaux, des éléphants, des tortues, des rhino, mais c'est des "*Gohmas tortues*", des "*Gohmas oiseaux*", ils sont rouges et noirs et ont l'air méchants. Enfin je crois. Surtout, ils ont pas de barre de vie et on a pas d'indication sur quand ils vont mourir, parce qu'ils ne meurent pas tant qu'on a pas appuyé sur R2.

Dans Asura's Wrath, la touche R2 dicte le jeu. En fait, il faut cogner les Gohmas pangolins pour faire monter la barre de "*Wrath*" d'Asura, et quand la barre est pleine, on appuie sur R2 et là, Asura casse la galaxie en deux d'un coup de boule via un QTE "*appuie sur triangle*". Ça pourrait paraître chiant, mais, aussi surprenant que ça puisse l'être, je me suis pas emmerdé une seule seconde (contrairement à un autre jeu - suivez mon regard -). Pourquoi ?

Le premier boss. Je vous avais bien dis qu'on faisait dans la démesure hein !

Ah t'en veux du WTF hein ?

Et bien parce que dans ce jeu le mot "*démesure*" n'est pas pris à la légère. On se frite contre un Bouddah qui à un pouce qui fait la taille de l'Australie, contre une Epéiste dont l'épée couvre la distance entre deux planètes, j'en passe et des meilleures. Dans ce jeu, tout confine au WTF total. Asura se bat d'ailleurs souvent sans bras (ils repoussent, puis retombent, un peu comme le fait de voir chez le Chevalier du Dragon dans les CdZ) et colle des coups de boule qui font littéralement exploser un pays ainsi qu'un Gigantesque Gohma Éléphants... En fait, on se laisse prendre dans ce jeu qui n'en est pas un. On est devant une espèce de mange interactif où le WTF est érigé au rang de norme et on ne compte plus les moments où on se

prend à lâcher "*mais wat, c'est huge ça!*".

Un truc qui ne trompe pas puisque lorsque je jouais mes potes étaient souvent mort de rire devant les WTF de la situation et adorait les mises à mort des fameux généraux qui étaient jadis mes équipiers. On se laisse prendre dans l'engrenage de ce jeu/film et on éprouve vite de la sympathie pour ce pauvre Asura qui passe quand même le plus clair de son temps à beugler comme un fan de Slayer (je crois que c'est Shia Lebeouf qui a inspiré le personnage).

Univers et mise en scène

Vu qu'on joue très peu à Asura's Wrath (1 heure sur les 7-8 heure du jeu je dirais), il faut bien qu'il y ait un "*quelque chose*" non ? Ce "*quelque chose*", c'est l'univers du jeu et sa mise en scène. Les généraux à moitié cybernétique mais avec avec un design "*religieux*" suintent la classe. Les vaisseaux, bâtiments, lieux qu'on visite sont tous ultra charismatiques. Les couleurs, l'agencement, les effets etc, tout ça roxxe d'inventivité. De la même façon les divers combat d'Asura sont super rythmés entre les phases de pure vidéo, les QTE et les phases de shoot/beat'em all en attendant de déclencher le fameux R2 qui divise par 0 tant il fait du bordel. De la même façon, voir Asura extérioriser sa rage en faisant tout explosé à un côté "*Goku*" très sympa et nostalgique. Très clairement, la mise en scène d'Asura's Wrath met le paquet. C'est du "japan superior" à 10 000%. Tout pète, tout explose, fallait pas le faire chier, le Asura.

A acheter ?

Reste que le bat blesse si on parle finance. De base, le "*jeu*" n'est pas long (8 heures à la louche) et on ne joue quasi pas. A 60 boules le jeu, ça fait forcément mal au fondement. Toutefois, Asura's Wrath est un excellent "jeu" à se faire prêter ou à acheter pas cher. Perso je l'ai choppé à 23 € et je ne regrette pas

une seule seconde. Pourquoi ? C'est simple : le jeu n'est pas exceptionnellement beau, il n'offre quasi aucune rejouabilité, ne dure pas très longtemps MAIS il propose une expérience de jeu unique. C'est tout simplement du jamais vu (je vous vois venir, non, ça n'a rien à voir avec Heavy Rain) et il faut plus le considérer comme un manga qu'on achète en DVD qu'un JV à part entière.

Bref, si on m'avait dit un jour que je serais emballé par un jeu "*estampillé Manga*" auquel on ne joue pas, j'aurais insulté copieusement, avant de tabasser le mec qui aurait au l'impertinence de dire ça, mais, le fait est qu'il aurait eu raison ce bougre ! Si vous avez envie de tester un truc unique, et que vous le trouvez pas cher (pas au dessus de 20-25 € condition sine qua none, sinon, c'est de l'enfumage), Asura's Wrath peut vous proposer une expérience très intéressante car unique. Moi, je valide. ■

Polo

DayZ

Braaaaaaaainzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Le zombie fait désormais partie de la culture populaire. Inutile de le nier, inutile de chercher les preuves du contraire. Films, livres, jeux vidéo, parc à thème (pour de vrai), l'apocalypse zombie est devenu un standard. L'apocalypse nucléaire est has been. Le jeu vidéo subit une certaine overdose de shooter zombie en tous genres, avec des variantes, des variantes, et des voitures. Puis DayZ arrive.

I. Le paradoxe du mod lucratif

DayZ est avant tout un mod pour ARMA2. Ce jeu est une simulation guerrière, ou simulation guerrière à la première personne. Quelle que soit l'appellation, il s'agit de l'antithèse de Call Of Duty. Réalisme accru, gestion de ballistique, et une balle vous tue. Cette simulation a déjà son public, malgré son caractère sadique avec les machines, même les plus robustes.

Ce mod propose au(x) joueur(s) de survivre sur une carte de 225km², en commençant sans le sou. Enfin presque : un painkiller, une lampe et un bandage. Super. Dans ce mod, il faudra survivre. Donc manger, boire, ne pas se péter un bras ou une jambe, rester discret, et se méfier de TOUT LE MONDE.

Les Z ou le joueur ? Choix Cornélien

Au delà du survival horror, DayZ est un véritable simulateur de survie, qui ne pardonne pas, et contient son lot d'injustices. En voilà un mod qui troue le cul de tout le monde. Et c'est vrai. C'est un vrai pavé dans la mare, une recette ultime qui dès lors booste les ventes de ARMA2, plus précisément l'édition Combined Operation qui contient l'extension Operation Arrowhead (indispensable, avec ARMA2, pour jouer au mod).

Propulsé en tête des ventes Steam, c'est un vrai tabac pour un mod seulement en version alpha, avec son lots de conneries.

II. MAIS C4EST QUOI CET INVENTAIRE ???§§§

DayZ est laborieux. Aussi bien lors de

l'installation que lors du premier spawn. Les premières minutes du jeu déroutent, surtout pour les non-initiés à ARMA2 (soit 90% des joueurs de DayZ, soyons honnête. Moi-même je n'ai jamais touché à ARMA2). Et le premier ennemi rencontré va être virtuel. Il s'agit de l'inventaire. Pour les profanes c'est impossible de s'y retrouver (sauf en lisant le wiki dédié)

Étant désormais rodé et à l'aise avec ce dernier, je me marre et cet inventaire est le cadet de mes soucis. Mais lors de ma première partie, alors que je suis dans une petite cabane avec du loot à mes pieds, j'ai passé presque une heure à essayer de comprendre comment prendre un objet, et comment s'en servir. Comme ce premier couteau. Je me suis dit que j'avais une chance de cocu, que je pourrais poutrer du zombies. Eh bien non. Surtout que plus tard je me rends compte qu'on ne peut pas s'en servir comme "*arme*". je fus dans un tel niveau de frustration que je commençait à regretter de m'être investi.

Mais petit à petit...

Après quelques recherches sur internet, une lecture du wiki, j'y vis un peu plus clair. On remercie la molette qui sera votre meilleure amie tout au long du jeu, vous permettant de faire diverses actions, et de prendre des objets par terre. Et puis on commence à comprendre le système du par terre/dans l'inventaire, qui se gère le plus simplement du monde, nous faisant passer pour de grosses buses.

A la bonne franquette

Voilà, on a le jeu en main, on est prêt, on va pouvoir survivre, et poutrer du zombie. MEME PAS PEUR.

III. Pitié une hache, pitié une hache, pitié une hache, pitié une hache, pitié une hache, pitié une hache...

Lorsqu'on est lâché en plein Chernarus, au début on ne sait pas trop quoi faire. Chaque personnage apparait en début de partie au bord de la mer (à chaque fois que l'on créé un personnage attention). La localisation exacte de votre point de spawn s'affiche dès que vous commencez, en bas à droite. Il n'apparait que quelques secondes, alors soyez attentifs si vous êtes plusieurs et éparpillés. Soit vous aurez un nom de ville/village, ce qui signifiera que vous n'êtes pas loin de la civilisation (ce qu'il en reste plutôt). Soit vous avez un nom vague (Wilderness par exemple), et là c'est plus chiant à se repérer.

Puisque vous débutez avec un pansement, du doliprane et une lampe, il faut être prudent, et pas faire le con comme sur un FPS. Et puisque vous êtes lire de vos mouvements, allez où on vous semble. Très vite vous tomberez sur quelques maisons, donc des Z.

A partir de là, c'est à vous d'apprendre les réflexes de survie, de trouver le moyen de passer ce village infestés de zombies (souvent plusieurs dizaines). A vous de décider si vous souhaitez faire une excursion, ou bien si vous voulez

Sponsorisé par Lada

Cet écran reviendra souvent.

sortir le plus rapidement d'ici. Dans tous les cas, vous êtes livré à vous-même (dans le cadre d'une partie "solo"). Pas d'aide, pas de tuto intégré au jeu, faut apprendre sur place. C'est brutal et ça change des jeux comme Bulletstorm vous indiquant quelle touche pour *"sauter un obstacle"*.

Si vous avez la chance d'arriver près d'une zone portuaire ou d'une zone industrielle, vous commencerez à trouver du loot. A boire, à manger, peut-être des médicaments, peut-être des trucs qui ne vous servent à rien. Et peut-être l'outil ultime du débutant à DayZ (et même du survivant chevronné), ce qui vous sauvera la vie, vous rendra plus confiant face aux Z, grâce à laquelle aucun Z ne vous résistera :

LA HACHE.

Si vous trouvez dans les 20 premières minutes cet outil, vous êtes équiper pour buter du zombie à la chaine de façon silencieuse. Vous pouvez très bien trouver une arme, mais c'est plus risqué, ou suicidaire selon l'arme trouvée. La hache est indispensable pour survivre, et donc trouver rapidement du loot. Avec la hache, la vie est plus simple, car elle tue un zombie en un coup. Elle est aussi redoutable contre un joueur menaçant qui veut vous dépouiller. Un malchanceux pote à moi s'est pété deux fois une jambe à cause d'un coup de hache perdu.

De la même manière, alors qu'un survivant courra à 2cm de ma planque, je donnai un coup de hache par pur réflexe. L'ayant touché, il m'a repéré, et du coup je le bute. Il fut armé, il n'a pas fait le poids. Cet outil est donc LA valeur sûre du jeu. Si vous en trouvez une en début de partie, ne réfléchissez surtout pas, prenez-la. Je vous laisse hurler au jeu de merde pour les manip à faire pour s'en servir, mais soyez indulgent, ce n'est qu'un mod en alpha.

Big up la mifa sisi

IV. Plus on est de fous, plus zombies !

DayZ est un jeu MMO. Uniquement massivement multijoueur. Sur un serveur peuvent cohabiter jusqu'à 50 joueurs. Mais à l'heure où j'écris ces lignes, on parle d'une centaine, et le créateur a pour ambition de faire bien plus. Seulement il se démarque de l'océan des jeux multi et autres cancers Free To Play par un aspect très en vogue depuis Minecraft : le bac à sable. Il n'y a pas de règles, pas de partie limitées dans le temps, pas de quêtes, pas de missions. Une seule, évident, mais jamais mentionnée : survivre. c'est aussi simple que ça.

Du coup en l'absence de règles, tout est permis, que ce soit jouer au bon samaritain, ou alors en grosse crevure qui dépouille les joueurs bien équipés. Ou bien les deux. Ou alors en kikoo de 15 ans, atteint du cancer de Call Of Duty qui tue tout ce qui bouge (et qui cheate). Sur ce dernier point, c'est bien là la limite de l'aspect bac à sable sans limite. Cependant, le ration doit être de 1 teubé pour 500 joueurs, mêmes si parmi ces 500 faut compter beaucoup de raclures.

Mais retenez une chose lorsque vous vous lancez dans ce jeu, surtout si vous êtes sur un serveur peuplé : ce jeu est injuste. Si vous vous faites tuer par un sniper, eh bien c'est pas grave, car c'est le jeu ma pauvre lucette. Si vous mourrez à cause d'UN SEUL zombie qui vous fait tomber et vous rend inconscient, c'est le jeu. Si vous vous pétez une jambe sur un coin de porte (véridique), c'est pas grave, c'est le mod qui est complètement pété. Ce genre d'événements inattendus rajoute une couche de stress tellement exaltante qu'elle décuple l'effet jouissif de cette expérience pas banale.

Alors sur quel type de serveur aller ? Une règle, n'allez JAMAIS sur des serveurs FR. Hormis celui de Canard PC, il y a de grandes chances de tomber sur

1) des kikoo teubés jouant façon Call Of Scopy

2) des cheaters/hackers.

Privilégiez des serveurs expert (comme celui de CPC). Les bandits y sont plus pénalisés, et les zombies sont bien plus coriaces. Pas de jeu à 3e personne, pas de crosshair. C'est un mode pour les trves. Évitez les serveurs vides. Parce que le jeu devient vite ennuyeux. Si vous êtes blasé par les autres joueurs, suite à des expériences douloureuses, fouillez chez les Allemands, qui ont des serveurs sympas pas trop peuplés, avec ce qu'il faut de joueurs pour s'amuser et flipper un bon coup. Mais si le serveur est désert, ça n'a aucun intérêt. Ce sera marrant pour une ou deux parties, histoire de se familiariser, de s'organiser un tuto entre potes, tuto maison. Mais jouer sur ce genre de serveurs de façon permanente vous fera louper toute une facette du jeu et des histoires formidables à raconter au coin d'un feu de camping.

V. ClubMed Chernarus.

Chernarus est une map de 225 km². Autant dire que c'est grand et qu'il y a des choses à visiter.

Lorsque vous créez votre personnage, vous apparaissez toujours sur les côtes. Où précisément, c'est aléatoire. Surveillez bien le coin bas droite de votre écran, quand la localisation s'affiche avec un bruit austère, comme dans les films de guerre ou d'action sérieux. Arrangez-vous avec vos potes, s'ils savent où se trouve l'endroit où vous vous trouvez. En général c'est assez explicite, et vous serez à côté d'une ville.

Il y a deux grandes villes, avec du loot, des Z partout, et des campouzes :

- Elektrozavodsk (ou Elektro) Электрозаводск en cyrillique
- Chernogorsk (ou Cherno) Черногорск en cyrillique.

Bien que cette dernière soit la plus grande ville en terme de superficie, c'est bien Elektro qui attire toutes les attention. Bon nombre de joueurs s'y retrouve s'entretuer et rameuter énormément de Z. Un magasin décathlon s'est même installé en amont de la colline Dobry, au nord-est d'Elektro, alors gaffe aux balles perdues.

Dans ces villes, vous trouverez pleins de choses : à boire, à manger, quelques armes de bases, des munitions, peut-être des tenues de camouflages fougère. Par contre pas de vodka. Si vous ne jouez pas en groupe (ce que je vous déconseille si vous n'êtes ni patient dans ce jeu, ni un expert face aux Z), ÉVITEZ A TOUT PRIX CES ZONES. Ce sont des zones de non-droit, et je vous invite à respecter cette règle, quand bien même un teubé tue l'immersion en beuglant "*FRIENDLY*" dans le micro en arrivant

COMMENT L'INSTALLER.

Vous détaillez l'installation est fastidieuse. Mais pour faire simple :

- Prenez ARMA2 Combined Operations
- Installez les DEUX jeux : ARMA2 et ARMA2 Operation Arrowhead.
- Installez le beta patch.

Je vous invite vivement à consulter le portail reddit de DayZ, avec des liens en haut de pages sur les détails de l'installation (y compris DayZ Commander et Six Update). Ces deux choses sont des utilitaires faisant tout le nécessaire pour jouer à DayZ, avec les versions à jour. C'est pratique, c'est simple à utiliser. S'il n'y a qu'un seul à choisir, je choisirais DayZ Commander. Ça c'est pour ceux qui ont la flemme.

Cependant, je vous recommande d'installer le tout manuellement. Pourquoi ? Car lors de mises à jour de patch ou du mod, vous aurez moins de problèmes qu'avec DayZ Commander, qui des fois déconnent sur les mises à jour. Ça n'a rien de critique, mais pour un outil censé tout faire tout seul, ça la fout mal.

Donc si vous avez du courage, faites tout à la main. C'est chiant au tout début, mais une fois que c'est bien fait, vous n'y retoucherez plus. Testé et approuvé.

devant vous dans ce grand hôtel.

Dans ce cas, où un joueur inconnu arrive vers vous, soyez vif et s'il est armé, ne serait-ce que d'une hache, videz un chargeur sur lui, ou massacrez-le. S'il proteste par écrit, ou par oral, répondez ceci :

FUCKS GIVEN : 0.

Il y a des magasin en ville, avec du stuff de premier choix, donc n'hésitez pas à y aller. D'autres villes possèdent des magasins, mais démerdez-vous.

Alors les villes, c'est bien sympa, mais la cambrousse c'est bien bien mieux. Le point d'orgue de cette cambrousse est l'Airfield.

Une énorme zone militaire avec une grande piste pour les gros avions militaires, des hangars et autres tours de contrôle. C'est une zone très prisée des joueurs, car contenant du stuff militaire assez avancé. On ne va pas à l'air field sans préparation, ni coéquipiers. C'est l'endroit où l'expérience de jeu est la meilleure, où la tension est à son paroxysme, et les changements de slip nombreux.

Dans l'airfield, vous serez certains de croiser des joueurs, en plus des Z. A moins d'être sur un serveur désert, vous ne croiserez que joueurs jouant en équipe, à faire zizi-panpan sur les zombies (c'est un choix), soit à traquer d'autres joueurs marchant sur leurs plates-bandes. Et je ne parle pas des snipers vêtus de tenues de camouflages, avec des lunettes à vision nocturne, qui n'attendent que de vous voir pour vous éclater.

Malgré ça, il est tout à fait possible d'aller et de sortir de l'airfield sans tirer un seul coup de feu, comme il est possible de traverser toute la map sans tirer un seul coup de feu. Ça nous est arrivé, à moi et à mon équipe. La propagation du son étant formidable, nous retenions notre souffle (et nos sphyncters) à la moindre rafale. Constamment allongés, nous progressâmes lentement, mais surement, avec la peur de se faire coincer. Sauf que ça n'arriva jamais, les types d'en face passant leur temps à dézinguer du Z

Rarement, enfin pas tant que ça, vous tomberez nez à nez avec un joueur solo. Un mercenaire qui loote la base militaire. Et d'un coup vous repère. Prévoyez du temps, de la patience, du sang-froid et surtout, NE. VOUS. DECONNECTEZ. PAS. D'une part vous passerez pour un fumiste, une tafiole, un putain de trouillard qui n'a pas les couilles d'affronter un joueur, de peur de tout perdre.

Le joueur que nous avions croisé était seul sur l'airfield (chose rare). En nous voyant, il pris peur et engagea des tirs de sommation. Malgré nos "*friendly*" (un peu de diplomatie peut sauver des nerfs), le type continua de tirer. C'est à la mort de notre coéquipier que le sort fut scellé.

Ce sera lui ou nous.

Il était inévitable qu'il allait venir dépouiller le corps. Car il ne savait pas du tout combien nous étions. C'est durant l'attente de le voir venir que la tension devient insupportable. Les Z autours que nous étions certains d'attirer, le joueur qui pourrait surgir d'un côté où d'un autre du hangar...

Il vint, je lui sauta dessus, à coups de hache. Tout est allé super vite. Ce fut confus, âpre, et intense. Un coup de hache le touche, il saigne, réplique, je saigne. Mon coéquipier tire, attire du coup encore plus de Z, que je tente de tuer à la hache, tout en saignant. Une fois tué, le plus dur reste à faire : se débarrasser de tous ces Z. Nos santés fragiles eurent raison de nous.

Au final on s'est entretué, et la personne en face s'expliquant plus tard (sur le lobby) qu'elle avait trop peur pour faire de la diplomatie. Mais c'était marrant.

Voilà le genre de péripéties auxquelles vous aurez à faire dans DayZ. C'est le loin la meilleure expérience massivement multijoueur du moment, qui a déjà ouvert la voie à un nouveau genre. Un autre jeu, War Z, tente de s'engouffrer dans la brèche (voir encadré). Lancez-vous d'urgence dans cette pépite de survival.

Draxx

Uncharted 3

Jerry Golay

Vu qu'en ce moment je peux pas jouer à des jeux sur PC (épaule pétée FTW), je me rabats sur ma bonne vieille PS3 (qui ne sert donc pas qu'à jouer à God of War et lire des BR). Seulement, la PS3, ok, mais pour jouer à quoi ?

- *"Bah tu devrais essayer Uncharted 3, c'est une vraie tuerie !"*
- *"Mouais, le 2 m'avait pas emballé plus que ça."*
- *"Ouais mais le 3, pflalalala, c'te claque."*
- "Ok, je vais tester."
- *"Tu vas pas le regretter !"*
- *"..."*

Connard va...

C'est l'histoire d'un Saint-Bernard relou... qui saute partout

Qui dit Uncharted, dit Nathan Drake, son héros soit-disant charismatique. Il n'y a rien de spécial à savoir sur Nathan, à part que c'est peut-être une descendant direct d'un fameux explorateur nommé "*Drake*" (thx Cap'tain) et qu'il peut sauter partout, s'accrocher partout et qu'il est inintéressant à un niveau relativement élevé. Uncharted est un jeu d'action-aventure. Linéaire. Putain de linéaire. On part à la recherche d'une ville qu'aurait trouvé l'illustre aïeul Drake dans ses périples au Moyen-Orient. Dans nos aventures, on sera accompagné de "*Sully*", soit le mec qui vous a mis le pied à l'étrier il y a de ça quelques lustres et on croisera de temps en temps "*True Love*" - qu'on avait déjà vu dans Uncharted 2 - elle est chiante et elle sert à rien. Voilà, je pourrais parler plus du lore etc, mais ça sert à rien d'en faire des caisses, Uncharted est un jeu d'action-aventure, on va donc pas se faire trop chier avec un pseudo-lore.

Ah oui, un dernier truc, le jeu se déroule en séquences super énervantes, selon deux schémas :

- **Schéma 1** : *"il faut aller à Tripafouille-sur-Oise pour trouver un truc secret"* >>> séance de jump + récup de l'artéfact >>> omg les méchants nous ont trouver pewpewpew >>> next level
- **Schéma 2** : *"il faut aller à Tripafouille-sur-Oise pour trouver un truc secret"* >>> mince les méchants sont déjà là pewpewpew >>> séance de jump + récup de l'artéfact >>> next level

Du Portal 2 quoi...

Saut et tir

Niveau gameplay; Uncharted tourne autour de 3 axes : la plateforme, le shoot et les puzzles. La plateforme est assez funky (bien que répétitive), puisqu'il fau-

dra chercher parfois son chemin (enfin on cogite pas trop longtemps hein) ou avoir une espèce de "*track race*" parce que tout se casse la gueule/brûle/s'effondre. Cependant, il y a un truc qui m'a gêné, c'est le côté "je suis bloqué comment faire". Et bien, c'est super simple. Vous savez pas ou aller, quoi faire ? Il suffit de sauter au pif, et Nathan va s'accrocher à un morceau de chaipasquoi et hop, ça vous montre le chemin... Ça, c'est quand même relou, pas la peine de se donner de la peine à chercher où à réfléchir, il suffit de sauter n'imp et le taff se fait tout seul. Un poil frustrant. Pour la frustration, il y a aussi ces events timés où il faut enchaîner des sauts comme dans une course sous peine de crever. Ici, le problème se révèle dans la maniabilité de Nathan. Je sais pas ce qu'ont fumé les divers testeurs mais Nathan bouge comme une enclume rouillée. Les sauts sont imprécis, si on ne suit pas le script au millimètre près, on se vautre sur un mur invisible (car le saut est effectué 0.00001 mm trop à gauche) ce qui fait qu'on recommence 10-15 fois la même scène pour le même vautrage lamentable... Bref, je trouve que Nathan est globalement pas maniable dès qu'on a besoin qu'il le soit. Ce qui est con, parce que pour courir tout droit au sauter tout droit, ça gère...

Nathan, True Love et Sully, le trio pas de choc de ce jeu

Arrive LA partie qui m'a fait hurler de rage : le shoot. Il faut savoir qu'Uncharted fait partie de la fameuse conspiration "*les tétraplégiques font des JV*". Chaque phase de shoot qui se profilait faisait monter en moi des vagues d'appréhension "*oh non putain pas encore j'en peux plus...*". Qu'on soit clair, à part si vous êtes un neuneu qui fait du FPS console (et encore...), les phases de shoot sont une torture de tous les instants. L'utilisation des sticks analogiques, lents et imprécis rend ces phases purement injouables. Du coup, vous avez deux options : faire caca derrière un muret et aligner chaque mec (sachant qu'il faut 30 secondes à 1 minute pour *"viser la tête"* et qu'il faut 4-5 headshots pour tuer un gugusse) ou alors foncer comme un neuneu au cac pour dézinguer les mecs (ce que j'ai fais après 25 crises de nerfs à essayer de viser). C'est con à dire, mais la seule bonne façon de jouer ces phases de shoot est de ne pas tirer, il faut foncer sur les mecs (qui ont toujours la même séquence d'attaque avec le même coup de savate débilement animé) et les meuler au cac. Tristesse...

Enfin, la phase, puzzle ultra compliquée puisqu'il faudra appuyer sur la touche "*select*", regarder le dessin sur le livre de Nathan et faire pareil (difficulty level : Call of Duty player).

Bref, ce jeu est chiant, quoi qu'on fasse. Par contre, il est beau...

ioqhdpqùd iucqgdoqdxspùqfjnopsqign MEURS PUTAIN qosdnmùqkdp^qùfs

Gnié ?

... ah bon ? Bah je sais pas, c'est les autres qui disent ça. C'est vrai que le jeu est graphiquement bien foutu (bien que la qualité des textures soit inégale) et les endroits qu'on visite sont pas trop mal foutus (France, Serbie et quelque part chez les sandniggers) mais y'a un truc qui va pas quand même...

J'avais pensé qu'Uncharted 2 manquait de charisme et de prise de risque, là, c'est un peu pareil, mais "*en pire*" puisqu'on copie/colle presque les endroits d'Uncharted 2 en changeant les textures : un château, une grotte, une cité enfouie etc. etc... Alors ouais, c'est "*joli*" au sens où la réalisation est pas dégueulassement foirée mais alors, quel

emmerdement bordel...

Si on prend un Asura's Wrath qui est techniquement super limité, les décors dans lesquels on évolue sont hyper WTF et ont un vrai cachet, là, au niveau cachet, c'est Aspirine. Au mieux. Du coup, le jeu manque de saveur, on enchaine des séances de jumps et des gunfights contre des sandniggers dans des endroits si anodins qu'on en a rien à carrer ! Les décors aurait pu être des murs en carton ou des pâtés verts, ça aurait changé que dalle. C'est assez difficile à retranscrire précisément mon idée mai sachez qu'Uncharted est "*ennuyeux graphiquement*", donc tous les testeurs à droite à gauche peuvent faire tournoyer leur nouille dans tous les sens sur "*l'incroyable qualité visuelle*" du jeu, en un mot comme en 100, c'est de la daube.

Je sais pas quoi faire, je vais donc sauter au pif et Nathan fera le taf

Essai non transformé

Il y a quand même eu une tentative de narration dans le jeu où on nous explique les liens entre Sully et Nathan, la potentielle filiation entre Nathan et le fameux Drake, mais ça passe très vite au second (troisième...) plan. On enchaîne les lieux sans en avoir rien à foutre. Du coup, on se retrouve comme dans Uncharted, on enchaîne bêtement le jeu sans avoir une sensation de progression ou d'évolution dans l'histoire, à l'inverse par exemple du cultissime God of War 3 où la mort de chaque Dieu fracasse un peu plus la planète. Ceci dit, à un moment, on sent une volonté (quand on arrive dans la fameuse ville caché de mescouillessurtonnez) de faire un passage un peu "*wtf*". Drake se retrouve drogué par l'eau s'écoulant dans la ville et a donc de méchantes hallucinations. Les sandniggers (3ème fois de l'article, je peux être traité de raciste svp ? Nan parce que ça fait lulure que j'ai pas reçu un mail d'insulte les gars !) se retrouvent être des démons enflammés qui peuvent se TP et vous OS d'une bonne grosse fireball. J'ai trouvé ça plutôt marrant comme idée ! SAUF QUE, et oui "*sauf que*", les phases de shoot étant purement injouables, ça m'a fait hurler de rage (et j'ai hurler pour de vrai !) et le potentiel côté fun a vite été mis de côté au profit d'une gigantesque frustration ! A part ça, je crois pas que ce jeu ait été fun à un seul moment de ses 8-9 longues heures.

Sinon, à un moment Nathan part dans des délires dans le désert, un peu comme Kratos à la fin de God of War 3, mais c'est tout pourri, lent, vide de sens, bref, chiant !

Jason qui ?

Uncharted 2.3

Alors, le FAMEUX Uncharted 3 si encensé, ça donne quoi ? Et bien, déjà j'avais pas été convaincu par le deux, là je vais être plus radical et citer mon exact première phrase "*putain mais quelle merde sans déconner*". Voilà. Ce jeu est LE MÊME que le deux : les mêmes défauts, la même narration "jump-puzzle-pewpew"), les mêmes lieux, la même sensation de jouer à une coquille vide. Pire le jeu n'a AUCUNE intensité (si ce n'est l"énervement des phase de shoot) et n'est en rien émouvant, drôle ou surprenant. De base, je dirais qu'il faut éviter ce jeu, mais si en plus vous avez joué à Uncharted 2, c'est aussi utile de jouer au troisième que d'avoir un radiateur dans le désert. La nuit.

Vivement que mon épaule soit remise que je puisse rejouer à des jeux PC... (gni Guild Wars 2 !!!!!!!!!). ■

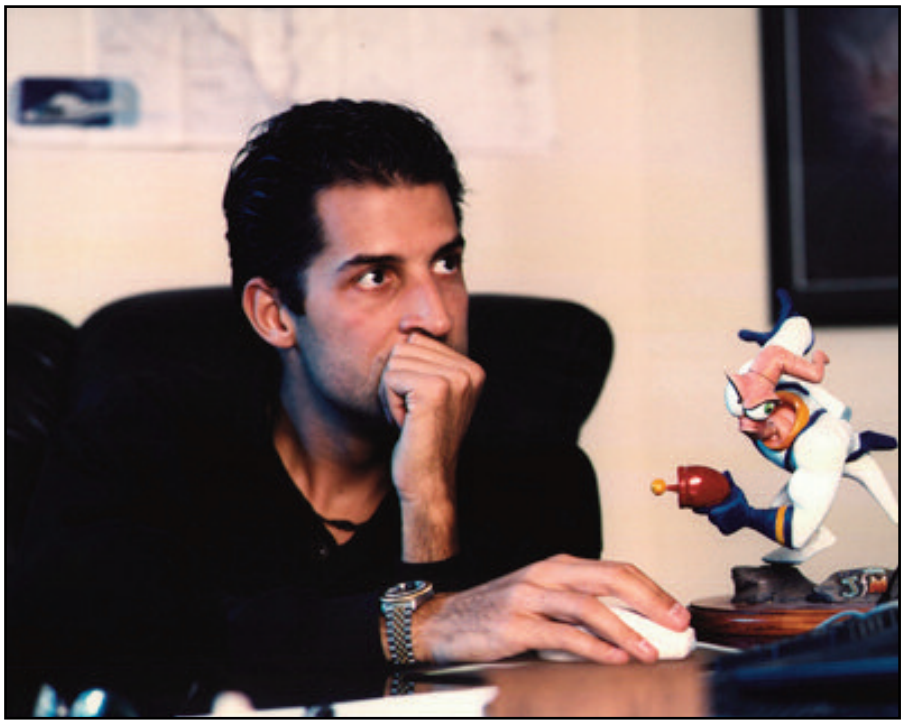
Polo

La Quadrilogie

De David Perry

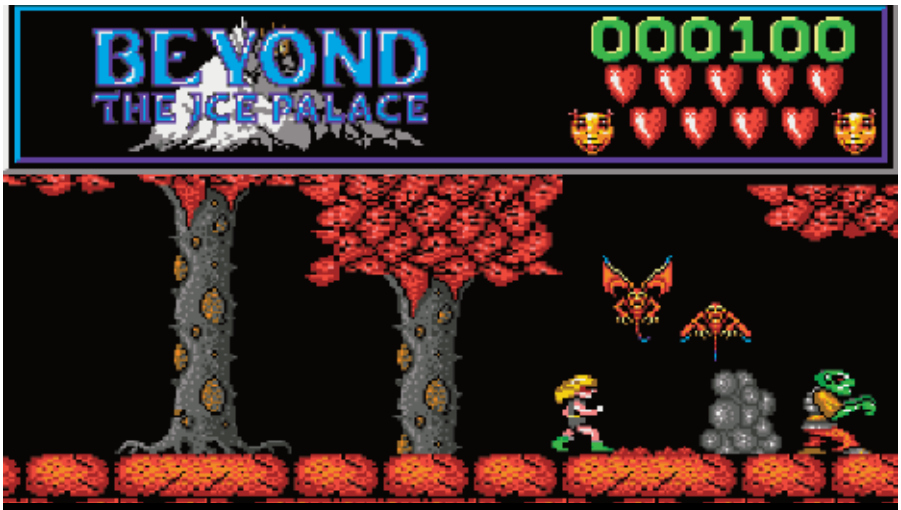
Pourquoi c'est toujours moi qui doit s'occuper des recrues à leurs arrivées à la rédac' ? Le mois dernier Cerb' m'a collé Pacboy aux basques, au point où je n'ai pas pu écrire quoique ce soit tellement il me bombardait de questions (quoique je suis mauvaise langue, on s'est bien marré avec ses dessins). Là sur ce coup le grand patron se pointe dans ma cellule et me dit *"Voila mon… le nouveau souffre douleur : Altay. Je compte sur toi pour lui enseigner mes… nos méthodes. Bon j'me casse j'ai mon fish-pédicure de 14h."*

Je me retrouve avec devant moi un p'tit gars tout penaud. Heureusement il ne semble pas trop vouloir parler. Évidemment au bout de 25 minutes de silence, il s'est bien décidé à briser la glace et me demander sur quoi on bossait ce mois-ci. Vous imaginez donc bien que c'est avec un soupir exagérément poussé qu'il ma fallu répondre. Je lui explique donc que le meilleur moyen de comprendre le sujet du mois est de se mettre dans le bain. Comme la procrastination consiste à faire autre chose que ce que normalement tu devais faire, je l'ai planté là et je suis parti jouer sur ma Megadrive. Car après tout, quoi de mieux pour procrastiner que de se la jouer nostalgie avec des jeux vidéo rétro ?



La Megadrive ! Une console mythique à plus d'un titre ! Rivale éternelle de la Super Nintendo. La noire contre la blanche (je parle des consoles bande de dégueulasses !). Sega contre Big N. Et pourquoi elle est mythique alors que beaucoup de détracteurs ne cessaient de l'attaquer ? C'est vrai que d'un point de vue hardware elle était un peu moins puissante que la SNES. Elle a su tenir tête car elle a marché sur les plates bandes de Nintendo. Et comment ? Toujours par le même moyen : on se souvient d'une console par ses jeux !

D'accord il y avait moins de RPG, plus de jeux de sports ou bourrins, mais n'oublions pas qu'à cette époque, le genre de jeu roi était la plate forme ! Sonic VS Mario ! Tout le monde connait, ou tout le monde s'en souvient ! Mais ce n'est pas



Le jeu Beyond the Ice Palace

avec deux titres qu'on fait la différence. Nintendo avait eu Rare et Donkey Kong Country… et bien Sega avait eu David Perry.

Genesis… euh non pardon : la genèse.

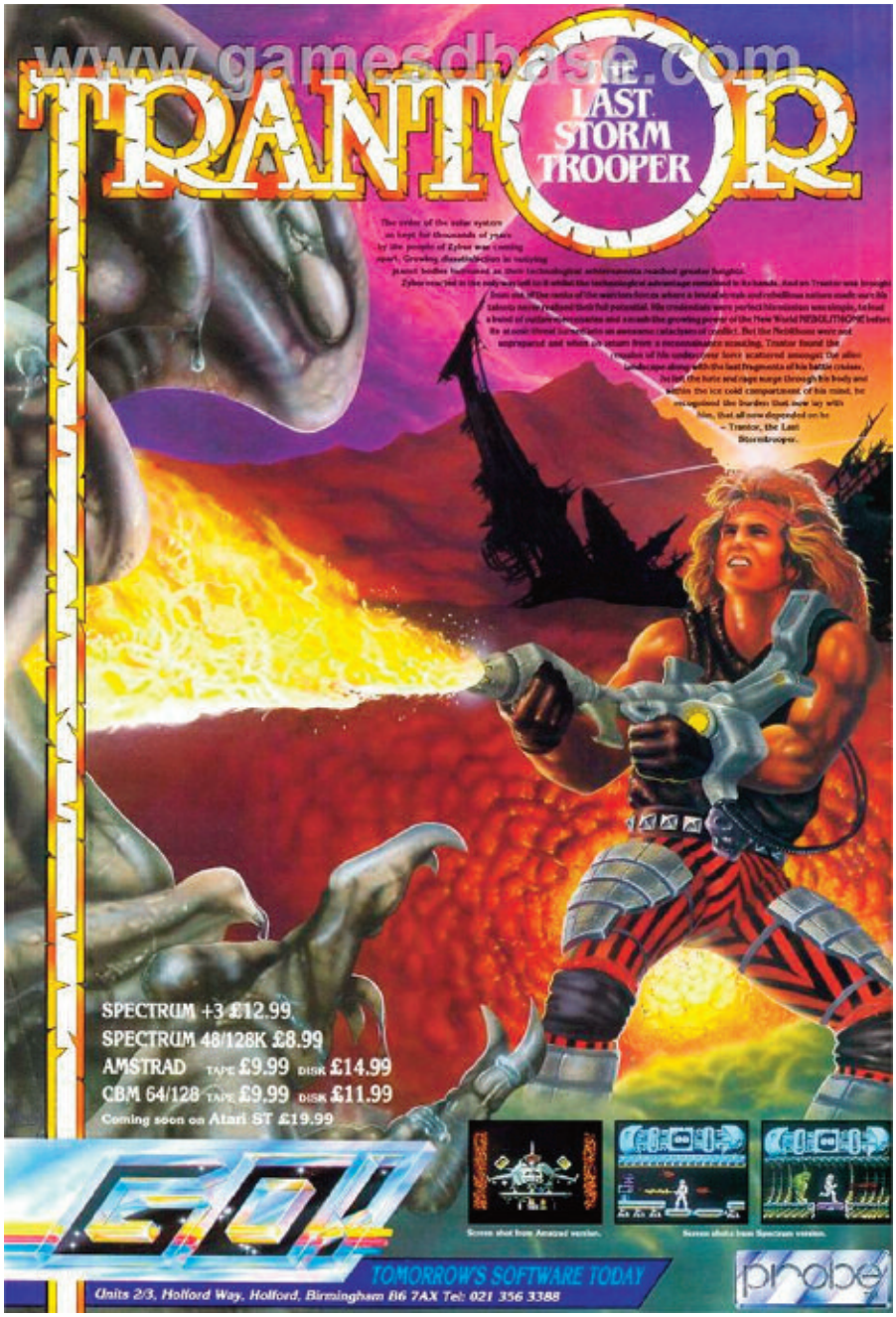
David Perry est un britannique qui a fait ses armes dans le monde du jeu vidéo très tôt. A 15 ans il programme comme un foufou, mais il est vrai que c'est aussi une époque où l'informatique était que pour les nerds, les asociaux et les autistes (il est né en 1967). Dans les années 80, il se fait connaitre avec plein de jeux pour PC comme Beyond the Ice Palace ou Trantor the last Storm Trooper. Style shoot them up avec de la plate forme (à l'époque on disait genre action en français). Il prouve vite ses qualités et c'est avec gourmandise qu'il attend les consoles next gen des années 90 : la SNES et la MD. Cette dernière sera de loin, TRÈS LOIN sa préférée, même s'il ne l'a jamais avoué.

Il rejoint Virgin Interactive, division jeux vidéo du milliardaire anglais Richard Branson. Vous savez, le gars touche à tout qui fait du train, de l'avion, du soda, du téléphone, De l'espace, de la télé (et accessoirement disquaire). Pour la petite histoire, Richard n'est plus PDG des megastores, il a refilé le bébé à Lagardère qui l'a refilé à Butler Capitals (enfin je crois).

Bref, notre petit David a rejoint une nouvelle équipe et ça va faire des étincelles. Il se fera ainsi un nom dans le milieu, et tout cela avec 4 jeux ! Enfin 5 … Enfin 6… Enfin c'est compliqué.

Le premier succès viendra avec le jeu "*Global Gladiators*" (uniquement sur consoles Sega et Amiga), basé sur la licence Mac Do'. Virgin n'ayant pas encore lancé ses Virgin Burger à l'assaut du monde, il avait accepté de faire un jeu à la demande du clown coloré qui rend obèse. Du pognon dans la caisse, cela ne fait jamais de mal !

Le jeu sorti en 1992 sera une bonne réussite, mais il manque des choses pour que ce soit un mega hit ! Bon jeu de plate forme, dans un monde un peu étrange mais haut en couleur avec des streum gloubi boulga à buter. Deux gosses combattent des pollueurs de tous poils. Ils ont les mêmes caractéristiques, seul la couleur des sprites changent. L'un est noir, l'autre blanc. Remarquez que

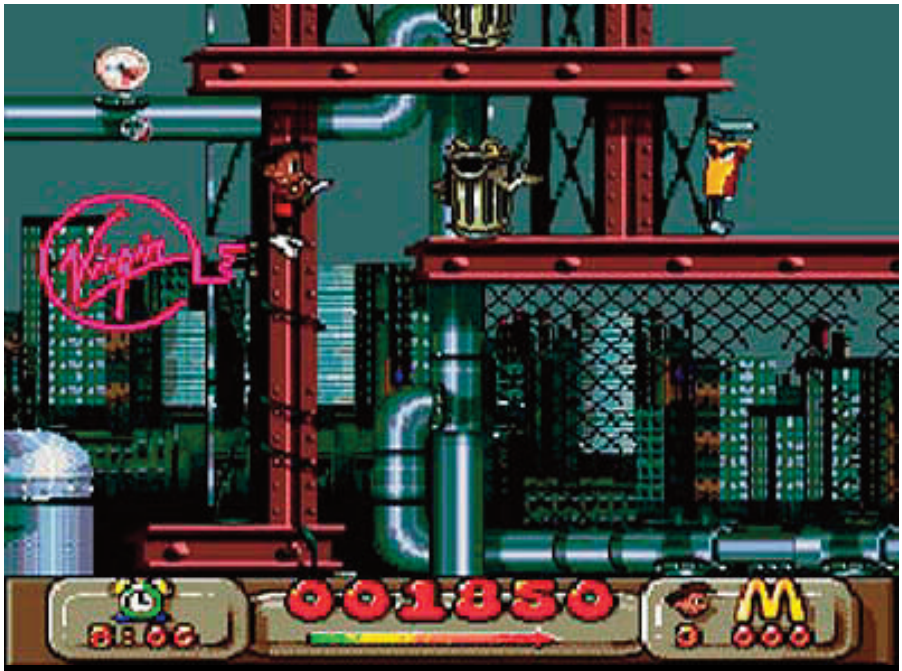


cette tech de changer uniquement les couleurs pour faire plusieurs variété de monstre ou perso était TRÈS classique à l'époque. On sent clairement que l'équipe apprenait à coder la console en même temps. On sentait aussi qu'ils se cherchaient une patte, un style distinctif qui leur permettra d'être reconnus dans la jungle de jeu de plates-formes. Voila pourquoi Global Gladiators n'est pas reconnu dans la série de David Perry, car on ne sent pas encore son empreinte graphique, son humour, sa façon de voir et de s'amuser. Pourtant si on observe bien, il y a beaucoup d'éléments graphiques qui seront communs avec les jeux suivants. Observez par exemple la barre d'infos de Global Gladiators avec Cool Spot. La typo des chiffres... En cherchant plus dans les jeux vous trouverez d'autres éléments. Pour résumer : Global Gladiators est un jeu bien fait, soigné. C'est le prélude, le jeu 0. David Perry, programmeur en chef, y a découvert d'autres talents comme celui de Michael Francis Dietz pour les animations et de Tommy Tallarico pour la musique.

Épisode 1 : Cool Spot.

Fort de ce premier succès, l'équipe va continuer. Mais comme il faut bien miam miamer, les huiles de Virgin ont passé un contrat avec 7up, la boisson rivale de Sprite. (Virgin n'ayant pas encore lancé son Virgin Soda à l'assaut du monde, mais ça viendra !). A cette époque, la marque n'avait pas exactement de mascotte à part son logo frappé d'un point rouge (l'ado blanc viendra plus tard). Il faut donc un personnage cool, branché et qui plaisent aux jeunes. Car n'oublions pas que le but premier de ces contrats est de faire de la pub VIA le jeu

vidéo. Mettre de la pub tout partout ce n'est pas nouveau, suffit de regarder un film par exemple. C'est là l'éclat de génie de David Perry, malgré ces choses imposées et sans grande relation avec un jeu vidéo (pub et merchandising), avoir su créer un univers et des jeux fun à jouer ! Il est difficile de savoir si c'est Virgin Interactive ou 7up qui a inventé le personnage. Cependant, après la sorti du jeu, je me rappelle que des pubs jouaient la dessus et avaient incorporé Spot comme mascotte. Faut dire que le héros Spot qu'il a été calibré pour une sorte de « cool attitude ». Branché avec ses lunettes noires, il est cool (référence évidente à la boisson) mais il ne se prend pas non plus au sérieux et joue de temps en temps au yo-yo. Nous sommes en 1993, mais j'ignore si la mode était le retour au jouet d'antan. Toujours est-il que le perso est ciblé pour les jeunes et les ados. Ne rigolez pas, j'ai vu des potes tomber bêtement dans le panneau et avoir réclamé de boire cela uniquement parce que le jeu était super.

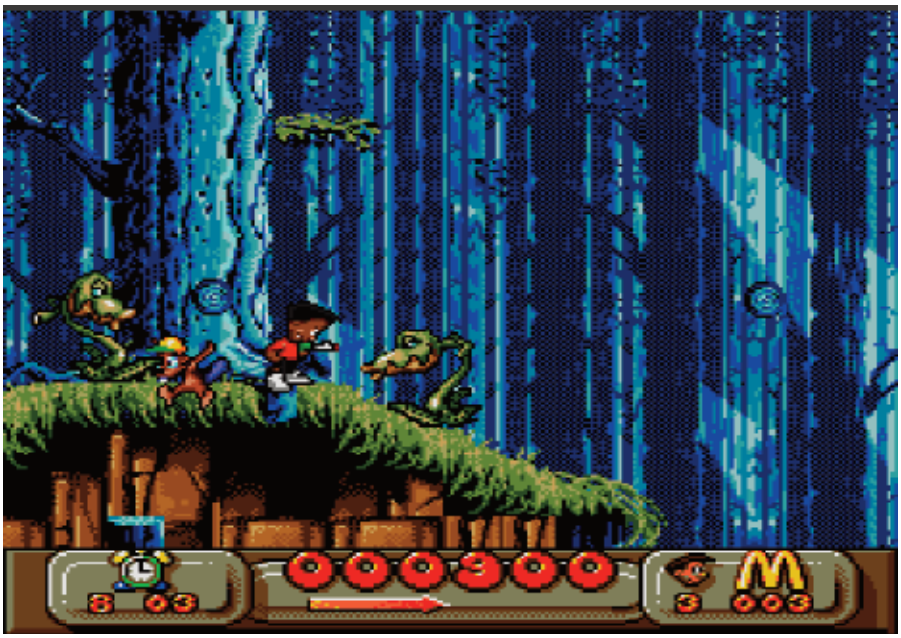


Et Hop, un petit coup de pub pour soit même en prime !

Mais oui, le jeu est super ! C'est sur ce jeu que le style "*Perry*" sera reconnu. Ses graphismes bien plus fin, ses animations de folies, ses mimique, sa musique, son humour… l'ensemble quoi !

La Megadrive est très bien exploitée, mais elle en a encore sous le capot. Le personnage est donc Spot, une sorte de pastille rouge de la taille d'une bille. Son arme est de lancer des bulles de gaz (issu de sa bouteille ?). Le scénario est simpliste mais guère méchant. Tous les potes de Spot ont été capturés. Notre héros va donc aller les délivrer. Il va donc parcourir de nombreux stages, avec des thèmes différents, récolter de petites pastilles rouge afin d'avoir assez de force pour briser les cadenas des prisons. Quand vous lancez le jeu, vous avez une page explicative vous précisant les bonus et malus. Cette idée de page explicative apparaitra sur tous ses prochains jeux. Chaque stage est donc une sorte de microcosme car le héros a la taille d'un lilliputien. Le premier est sur une plage, l'autre dans un port de plaisance, ou encore dans une cave humide face aux souris et aux araignées (et je ne parle pas du stage du magasin). En effet les ennemis sont essentiellement des bébêtes comme des insectes ou des crabes. C'est fluide et le héros a tout un panel d'animation humoristique. Il baille fort quand il attend ou nettoie ses lunettes. Il peut aussi jouer au yo-yo et j'en passe. Une autre performance est les bruitages. Bien que correct, la force vient du fait qu'il y a des voix digitalisées pour donner encore plus de vie à Spot. Bon c'est une petite voix très aigüe, et le chipset son de la MD n'est pas mirobolant, mais la performance mérite de s'y attarder car à l'époque : ce n'était pas courant ! Les musiques quand à elles sont très bien et donne un cachet sonore parfaitement adapté. Certaines sont mémorables. Je sifflote de temps en temps la musique du bonus stage.

Ajoutez à cela la dose d'humour naïve mais gentille de Perry. Ce sont surtout des éléments de décors comme les livres de cheat codes sur la plage ou les étiquettes dans le magasin "*Kiss Me*" pour une bouée en plastoque.



Un jeu beau et dynamique… avec tout de même quelques défauts. Les sauts en longueur de Spot peuvent vite devenir des sauts de l'ange, car certains tableaux sont tellement grands qu'il y est facile de perdre ses repères. Mais sa difficulté bien dosée permet de s'y amuser sans souci. C'est là où on sent la préférence de Perry pour la Megadrive. La version MD est bien plus fine, mieux faite, plus aboutie que la version SNES qui est plus… insipide. Pas mauvaise, mais quand on teste les deux jeux, il est clair qu'on s'amuse plus chez Sega que chez Nintendo.

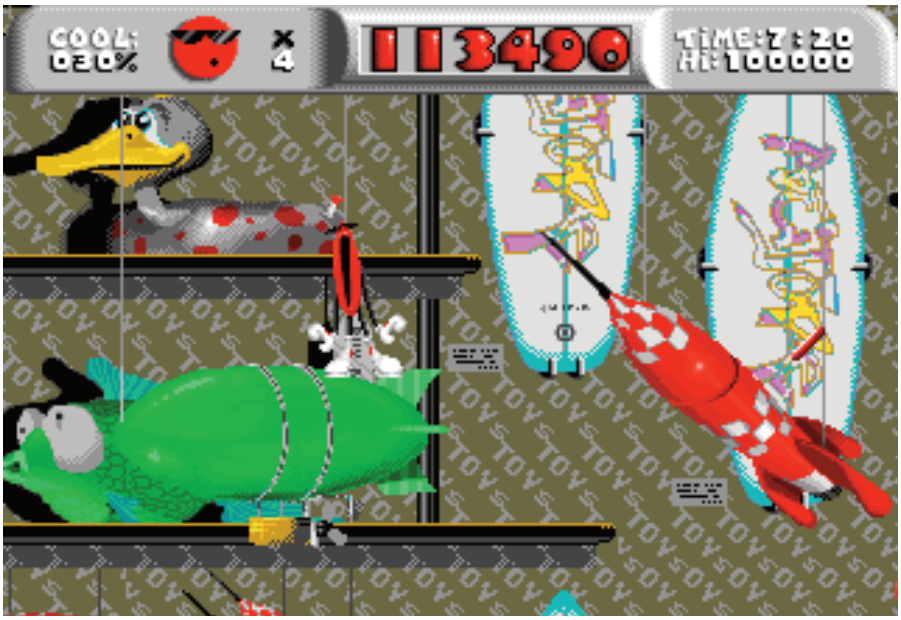
Épisode 2 : Aladdin !

Virgin n'ayant pas encore lancé son studio Virgin Animation à l'assaut du

monde, il accepte le contrat de Disney : faire le jeu vidéo du dessin animé Aladdin. David et potes se lancent donc dans un nouveau projet qui sera l'un des plus grands moments du jeu vidéo, et toujours année 93 s'il vous plait (bon moi c'était en 94, mais on ne va pas chipoter).

Le jeu possède un avantage indéniable sur les autres jeux de plate forme : il est issu d'un Disney qui a très bien marché. Et qui plus est, film dont l'humour est très proche que celui de Perry. Si vous ne l'avez pas vu (ce à quoi je doute), tout le fun vient du génie de la lampe qui est gentil mais complètement barré. Un doux dingue quoi ! Cela donne un avantage énorme car David pourra y aller à fond les manettes ! D'ailleurs rien que dès qu'on lance le jeu, on s'amuse tout de suite : quand on voit le logo "*Sega*", le génie habillé en arbitre tient un pistolet de départ et un chrono. Il tire en l'air… et touche Iago le perroquet.

Là, c'est chef d'œuvre vidéo ludique. Le style Perry se ressent partout ! Bien que l'univers soit encore imposé, tout est beau, tout est fun. La jouabilité est super, les graphismes superbes. La musique envoutante, l'animation à un très haut niveau et que des références partout ! Les gardes qui poursuivent Aladdin sont les mêmes que le film, avec les même problèmes (celui qui perd son froc par exemple), fakir, avaleur de sabre, le marchand au début du film (que l'on croise souvent dans le jeu) et j'en passe… Mais aussi des références Disney comme le visage de dingo sur les colonnes dans le désert, ou des oreilles de Mickey qui sèchent sur une corde (d'ailleurs si vous y placez bien la tête d'Aladin, vous gagnez une vie). Bref, quasiment pas de défaut (selon sa difficulté). Un grand moment de JV vous dis-je ! Si vous n'y avez pas joué, réparez cette erreur tout de suite !!



Mais l'humour ne serait pas l'humour si on n'était pas capable de s'amuser à ses propres dépend ! Non là j'exagère. Mais Perry ne peut renier ses origines de programmeurs. Il s'est fait un clin d'œil à lui-même dans le jeu avec la phase de Bonus avec Apu le petit singe (en fait c'est un sapajou, mais on va pas chipoter ! :p). Ce stage fait directement référence à Global Gladiators où il faut prendre des objets qui tombent du ciel et en éviter d'autres dans un temps imparti.

Et c'est une performance à plus d'un titre, car si vous avez bien lu au dessus… Le jeu est sorti en 93… la même année que Cool Spot ! Ce qui veut dire que Perry et son équipe a eu un lap de temps TRÈS court ! Ils ont dû bosser jour et nuit. Et cependant, ce jeu n'est pas bâclé ! Au contraire il est terriblement bien fait

et très fin ! Une sacrée réussite, surtout pour une équipe à l'époque ! Ils n'étaient pas plus de 12 ou 15 personnes, ce qui est incroyable !

Voilà aussi d'où provient la notoriété de Perry : avoir su donner le meilleur de lui-même et son équipe, sur une période de temps aussi courte, et d'avoir su créer un jeu d'une telle qualité. Tous les éditeurs remarquèrent la performance, et nul ne pouvait les ignorer dans le milieu. C'est à ce moment là que David rêve de s'émanciper et créer son propre studio de développement.

Petite anecdote avant de changer de jeu, ne confondez SURTOUT pas ce chef d'œuvre avec la bouse créé par Capcom pour la super Nintendo la même année. Ce jeu est très moyen voir mauvais ! Même s'il n'y avait pas eu la version MD, cette version SNES est l'un des pires jeux de la console. Autant l'oublier tout de suite.

Épisode interlude : The Jungle Book

Virgin n'avait pas 1 mais 2 contrats de Disney. Le jeu vidéo du livre de la jungle était aussi en préparation par leurs soins. Après Aladin, Perry et ses sbires commencèrent donc à faire ce jeu… et ne le finirent jamais ! Comme je l'ai dit plus haut, David a réalisé son rêve : il créé Shiny Entertainment. Il quitte donc Virgin et emporte avec lui quasiment toute son équipe. Pourtant pour le livre de la jungle, ils ont bien bossé et une très grosse partie du jeu avait déjà été encodée. Résultat pour finir le boulot, Virgin file donc le projet à son équipe

aux USA qui le termine très bien. C'est un très bon jeu de plate forme un peu comme un Pitfall où il faut swinguer avec les lianes et passer de zone en zone. On sent dans le fond la pate de Perry … Il y a eu donc des controverses à propos de ce jeu. Est-il de Perry ou ne l'est-il pas ? Moi pour simplifier : comme beaucoup de personnes ne considèrent pas Global Gladiators comme son premier jeu, ça fait 0,5. Et comme il n'a pas fini le livre de la jungle, cela fait 0,5… ce qui fait 1. Voila !

Épisode 4 (final) : Earthworm Jim

Voui je passe de 2 à 4 et j'assume ! Si vous avez suivit le calcul juste au dessus vous ne vous poseriez pas la question. Earthworm Jim sera l'apothéose !

Perry donc vient de fonder sa propre boite : Shiny, et enfin il va pouvoir créer un jeu sans contrainte, sans aucun univers imposé. Et là il va partir très loin dans un délire doux dingue mais fabuleux d'un point de vue vidéo ludique : il va inventer un personnage improbable dans un monde loufoque. En effet qui aurait pu imaginer un jour jouer un ver de terre comme perso ? Pas moi en tout cas, et pourtant je l'ai fait !

Jim le ver de terre en bon françois, est un ver qui a eu du bol. Un jour qu'il se faisait poursuivre par un corbeau, une combinaison spatiale blanche lui tombe dessus. Les composants interne le fait grandir et il maitrise tout de suite la machine. Il découvre qu'il a un flingue à la ceinture et c'est en le tripatouillant que le coup est parti tout seul, cramant le corbeau au passage. Sentant que quelque chose ne tourne pas rond, il part, faisant bien car peu de temps après, un étrange personnage dans une combinaison spatiale jaune arrive sur le lieu du crash avec un détecteur. Il a une tronche de corbeau : c'est Psycrow, et il veut récupérer la combi blanche qui lui appartient en fait. C'est le professeur tête-de-singe qui l'a construite. Jim va donc voyager à travers l'espace et des planètes toutes aussi bizarroïdes et malsaines les unes que les autres, afin de découvrir le pourquoi du comment. Se rendant compte que Psycrow n'est qu'un chasseur de prime à la solde de la tyrannique Maléfique Reine termite. Il va tenter de la renverser et de délivrer la princesse "*what's her name*". Nous avons eu comme traduction la princesse "*machin chouette*" car "*quel est son nom*" ne fait pas très … euh … très débile on dirait !

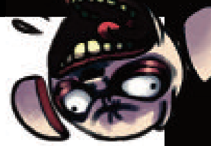
Le scénar' est très étoffé car Doug TenNapel, le designer de Jim a carrément dessiné une BD pour illustrer l'histoire.

L'univers est très coloré, la jouabilité est excellente ! Du grand Perry, un sublime jeu vidéo. Mais comme à l'habituel, la force réside dans la variété, le haut niveau de détail sur tout les aspects : graphique, son, animation … Là ils ont encore plus mit la gomme ! La gestuelle de Jim est très poussée. Les citer serait de vous gâcher le plaisir ou la nostalgie. L'univers est tout de même assez glauque et suintante car on voyage vers des endroits immondes ou improbables. Le tout premier niveau est New Junk City qu'on peut traduire par Dépotoir-ville. Cependant l'humour n'est jamais loin car dès le début on vous laisse vous régaler d'une des scènes légendaire du jeu vidéo : mettre une vache en orbite ! D'autres lieux sont plus aseptisé comme Down the tubes avec ses passage épineux au sous marin (et réserve d'oxygène limité), ou encore Les Enfers avec sa horde de démons et ses avocats véreux en costume cravate (et sa musique de "*Une nuit sur le mont Chauve*" de Modeste Moussorgsky). Enfin bon le final est pire avec Buttville (je ne traduis pas) avec le combat final contre la Maléfique Reine. Ce qu'il y a de bien tout de même est l'abondance de personnages. Peter le gentil chien qui s'enrage vite, Evil the cat en Enfers, Bob le génie du mal qui est … un poisson rouge, le major Mucus, Chunck le gardien de New Junck City et son chien Fifi (avec la bave aux babines)… bref : tout un nuancier !

Earthworm Jim a eu droit à une suite, qui est tout aussi débilos et délirant. Cependant ces jeux ont fait très forte impression au point qu'un héros du JV est né. Il était même "*cité*" (c'est un bien grand mot) dans le jeu Donkey Kong country 2 lorsque Cranky compare votre score au podium des héros de jeux vidéo. Si vous observez bien, à coté de la poubelle se trouve une chaussure de Sonic, et le flingue plasma de Jim. En tout cas cela a montré encore plus les talents de Perry et sa team !

Voila ! En tout il y a eu 6 jeux. Mais un n'a pas été fini, quand à l'autre, il n'est pas considéré comme du vrai Perry car encore balbutiant. Moralité : procrastinez utile en jouant à d'anciens jeux, mais de BONS jeux ! ■

Bobcat



Le jeu moisi de Tonton Réchèr

Le diagramme de Glandtt : Un samedi, vers les 15h30 du matin, 3 colocataires se réveillent tranquillement dans leur appartement. Horreur, malheur, la vaisselle n'est pas faite, les poubelles ne sont pas sorties et le chat a vomi partout. Comment remédier à cela sans se fatiguer ? C'est simple, il suffit de tout procrastiner jusqu'au dimanche. Pour y parvenir, vous devez établir leur emploi du temps, en leur attribuant les tâches de glandage décrites dans le tableau. Les règles sont les suivantes:

- Sauf mention contraire, il n'est pas possible de découper une tâche en morceaux.

- Lorsqu'une tâche nécessite plusieurs colocataires, ceux à qui on l'attribue doivent la démarrer et la terminer ensemble.

- Lorsqu'une tâche nécessite un ou plusieurs pré-requis, cela signifie que ces tâches pré-requises doivent avoir été terminée avant. (On peut les enchaîner directement les unes à la suite des autres, ou en intercalant d'autres tâches).

- Tous les colocataires doivent être occupés à tout moment, en continu, pendant 11h30. Soit de 15h30 du matin jusqu'à 27h de l'après-midi. Sinon, ils se sentiront obligés de faire le ménage, et tout le travail de procrastination sera perdu.

On n'a pas mis la solution dans le magazine. Il y a un sujet dans le forum de 42 prévu pour cela. Le premier qui poste la solution gagnera un dessin fait par moi (moi c'est Réchèr), et dédicacé sous Paint.

Bon courage

Tâche	Description	Temps	Nombre de colocs	pré-requis	Contrainte spécifique
A	commander des pizzas	15 mn	1		
B	mettre les bières au frais	15 mn	1		
C	Rafraîchissement des bières	45 mn	0	B	Cette tâche nécessite du temps, mais n'occupe aucune personne. Elle se fait toute seule, grâce au frigo.
D	Faire un concours de buvage de bière cul sec	2h15	3	C	
E	Manger les pizzas, et faire tomber de la bière sur l'ordinateur de Jean-Kévin.	45 mn	3	A, C	
F	Remplacer le disque dur cramé de Jean-Kévin	1h15	1	E	
G	Réinstaller World Of Pangolin sur le PC de Jean-Kévin	45 mn	1	F	
H	Faire le raid de la Pyramide de Salsepareille, à World Of Pangolin	2h	2	G	
I	Consulter les nouvelles vidéos disponibles sur MegaPr0nDansTonTube	45 mn	1		
J	Lancer le téléchargement de la vidéo "Baise-moi par les 6 trous"	15 mn	1	I	
K	Téléchargement de "Baise-moi par les 6 trous"	4h	0	J	Cette tâche nécessite du temps, mais n'occupe aucune personne. Elle se fait toute seule, grâce à la magie de l'internet.
L	Regarder tous ensemble "Baise-moi par les 6 trous"	1h15	3	K	
M1, M2, M3	Faire de l'onanisme dans la douche	3 * 15 mn	3 * 1	L	Il s'agit de 3 tâches différentes, à effectuer par chacun des 3 colocs. On ne peut pas effectuer plusieurs de ces tâches en même temps (il n'y a qu'une seule douche, et l'onanisme est un acte intime).
N1, N2, N3	Aller aux toilettes	3 * 15 mn	3 * 1	D, E	Il s'agit de 3 tâches différentes, à effectuer par chacun des 3 colocs. On ne peut pas effectuer plusieurs de ces tâches en même temps (il n'y a qu'une toilette).
O1, O2, O3	Changer de caleçon.	3 * 15 mn	3 * 1	O1 : M1, N1 O2 : M2, N2 O3 : M3, N3	Il s'agit de 3 tâches différentes, à effectuer par chacun des 3 colocs. Mais elles peuvent être simultanées.
P	Jouer avec le chat	30 mn	1		
Q	Rédiger un article de 42 sur les chats	3h30	1	D, P	Cette tâche peut être découpée en morceaux. Les tâches P et Q doivent être effectuées par le même coloc.
R	Regarder un documentaire animalier sur la reproduction des loutres.	1h	1		
S	Réaliser une réplique de la Sagrada Familia en poil de loutre, sur Minecraft,	2h45	1	R	Cette tâche peut être découpée en morceaux. Les tâches R et S doivent être effectuées par le même coloc.
T	S'apercevoir qu'on n'a plus assez de caleçons et en acheter par internet.	15 mn	1	O2	
U	Discuter sur MSN alors qu'on est dans la même pièce	2h	2		Cette tâche peut être découpée en morceaux. Il faut toujours 2 coloc simultanément, mais on peut en changer entre deux morceaux.

The Dark Knight Rises

La chute est rude

DÉBILE ! DÉBILE ! DÉBILE ! C'EST DÉBILE ! COMPLÉTEMENT DÉBILE ! IDIOT ! CON ! J'AI JAMAIS VU AUSSI DÉBILE DEPUIS COMMANDO AVEC SCHWARZIENNE ! ET AU MOINS COMMANDO C'ÉTAIT DRÔLE !

Voilà que fut ma réaction après la sortie de The Dark Knight Rises.

Et c'est tout... Nooooonnnnn je n'ai vraiment pas envie de m'étaler sur cette merde, remplie de merde, sous sa sauce de merde liquide, je n'ai vraiment plus envie de revivre ce traumatisme ! Même Batman et Robin c'était stupide, mais au moins ça s'assumait, ça se prenait pas pour un film intelligent, et le réalisateur tentait de faire revivre la série des années 60 vu qu'il était obligé de faire grand public pour vendre des produits. Mais Nolan lui avait 100% les mains libres et il fait une plus grosse merde que son Begin !

Non ne cherchez pas, je ne vous dirai pas pourquoi ce film est aussi idiot que d'imaginer un film avec Schwarzenneger enceint ou Vin Diesel en baby-sitter. Pas pour une seule thune je m'amuserais à écrire un pavé sur ce tas d'immondices. Quoi une sucette chupa chups en échange ? Cerise ?

OK C'EST PARTI !

Slurp, slurp, slurp. Ho vraiment, vous voulez que je vous parle du dernier Nolan ? Bon on va y aller mollo, alors bon on commence par une scène dans un avion et on rencontre Bane. Et là, déjà on a un sérieux problème. LA VOIX DE BANE BORDEL !!!! Non mais j'admets c'est concept mine de rien, on a le premier méchant qui parle avec une bonbonne d'hélium. Mais si vous savez, les clowns qui inocule de l'air et se retrouve ensuite avec une voix de canard ? MAIS C'EST PARFAIT COMMENÇONS LE FILM EN NOUS PRÉSENTANT LE

MÉCHANT ULTIME : DONALD DUCK !!!

Holalala, ça y est je craque déjà et on en est qu'à 5 minutes du film... Combien de temps il reste ? 2H35 ?????? Ho putain... Bon donc, on voit un avion inutilement attaquer avec autant d'esbroufes et un soldat abruti qui accepte d'être sacrifié pour la mission, montrant Bane comme une sorte de gourou. Oki doki la suite !

Donc on voit ensuite une scène sur James Gordon et... heu ha non c'est sur Bruce fatigué et qui se fait démonter par une serveu... ha non c'est sur des discussions entre Bruce et Alfr... ha pardon encore une scène où on montre les joujous de Fox qui n'en fout plus une... STOOOOOOOOOOOPPPPPP !!!! Bordel laissez une scène de plus de 5 minutes durer ! Arrêtez de tout jeter comme ça à la gueule l'histoire ! Bon sang, c'est d'un ridicule à force. Oui petit ? Quoi comment tu t'appelles petit ? Blake c'est ça ? Et qu'est ce que tu nous veux petit ? Quoi tu sais c'est qui Batman parce que tu le vois à travers tes yeux d'orphelins ?

...

Moké.... Et donc Bruce et toi Blake vous êtes les seuls orphelins du monde hein ? Et pourquoi ça serait pas un autre orphelin alors dans ce cas ? Parce que ? Ok, Nolan t'avait vraiment envie de passer à autre chose hein ? Tu te foutrais pas un peu de notre gueule ? D'ailleurs elle est où la photographie du 2 ? Pourquoi c'est redevenu dégueulasse et sans saveur comme le premier ? Pourquoi tu fourres tout à la va vite et donne des explications de gamin de maternelle pour faire avancer la suite ?

Je dois vraiment continuer ? Non parce qu'entre l'autre gourdasse qui a juste à jouer une femme en détresse pour que les flics la laissent partir comme ça d'une scène de meurtre, que la scène de sacrifice du soldat pour faire ressentir Bane en tant que gourou est totalement détruit à peine une scène suivante avec lui, quand il tue de sang-froid un de ses soldats pour aller chercher James, en lui foutant un gps à la gueule. (et au final sa mort elle sert à quoi ?) Que Blake, en plus d'être physionomiste des regards, a une chance de cocu pour se trouver pile où se trouve James, qui a beaucoup de chance, puisqu'il aura juste à paresser tout le long du film, tranquille dans un lit douillet le pépère ! (Faut le comprendre, il est à une semaine de la retraite, on sait que ça peut être fatale pour un flic. Même pour un flic qui fait les contraventions. Je connais même un flic qui travaillait dans les bureaux uniquement. Jamais une seule fois sur le terrain, et une semaine avant sa retraite, PAF ! Une météorite est tombé pile sur son bureau. Si ça c'est pas de chance !)

Donc, bon on continue, duo comique Alfred/Bruce et je devrais reprendre le costume, heu non sir vous devriez pas, vous risquez de mourir et patati et patata, prenez une chambre, racontez vous des rêves tellement appuyés que vous auriez pu même faire un clin d'œil au public pour dire que cette scène, attention vous la reverrez ! En passant on remar-

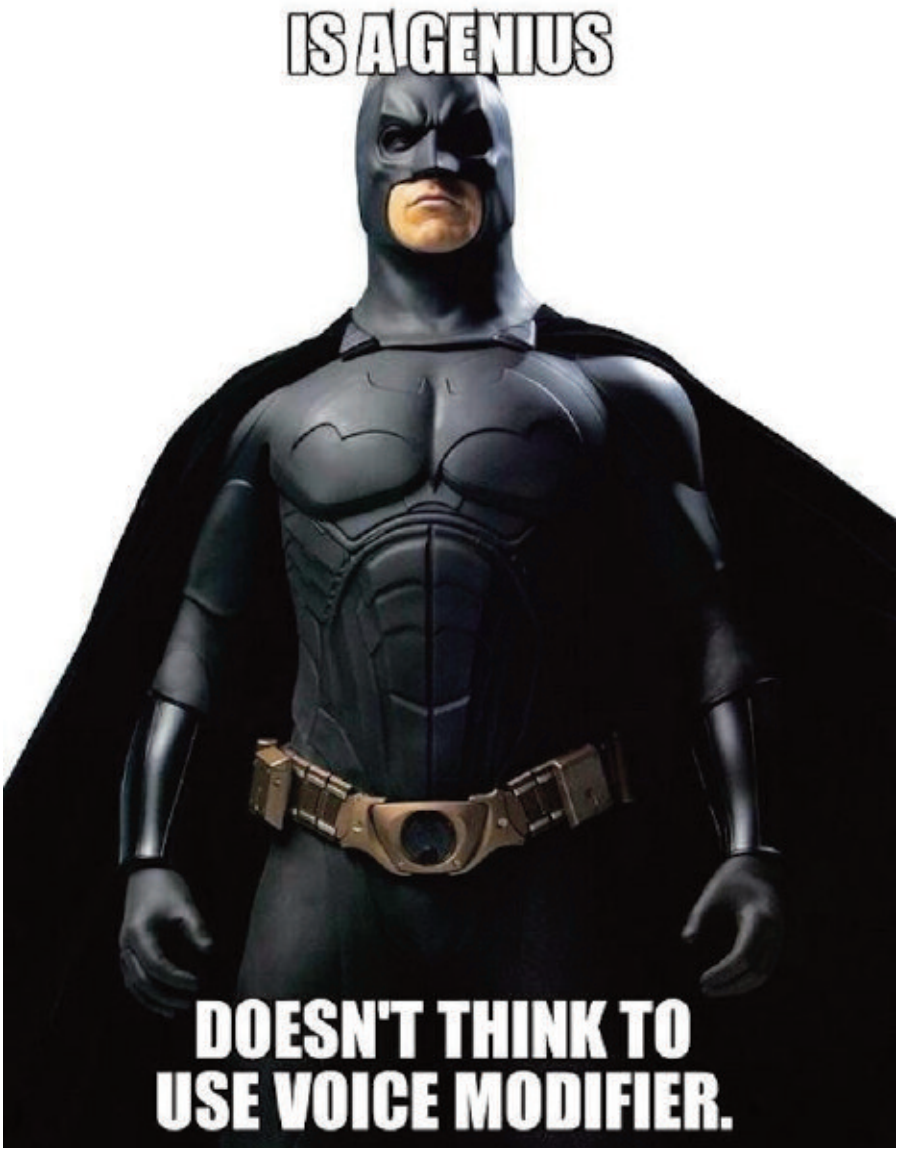
quera qu'une jambe, qui n'a pas réussi à guérir en 8 ans, réussit à être compenser par une petite attelle. On est fous chez Batman, c'est la médecine moderne, une attelle et un scénariste feignant.

Et enfin Batman est de retour ! YOUHOU L'ACTION, vu la stupidité des dialogues, on est content ! Surtout que Nolan a progressé depuis l'horreur Begin, et The Dark Knight et Inception étaient bien filmés. Donc voyons voir cette première scène d'action ! Pourquoi c'est mal filmé comme dans Begin ? Pourquoi on comprend rien comme dans Begin et que la caméra a l'air d'être en retard pour filmer les bons passages ? C'est quoi cette merde ??????? RAAAAAHHHHHH NOLAN TU AS RÉGRESSÉ BORDEL ????!!!! C'EST PAS POSSIBLE DE REVOIR CE TAS DE MERDE A NOUVEAU ????!!!!! Ho putain il reste combien de temps ? 1h40 ? Tirez-moi une balle !!!!!

...

Bon après Bane rentre comme dans un moulin à la bourse de Gotham et détruit les comptes de Bruce. Explosions, meurtres, les journaux qui en parle, et bien entendu on considère donc que Bruce a joué au con avec ses comptes... Noooooonnnn normal des terroristes, qui ont même été filmés en train de manipuler les ordinateurs de la bourse, déréglant tout le système boursier, mais on va faire une enquête, mais en attendant Bruce reste fauché... Haaaaaaaa et pourquoi pas donc proposer à une nana qu'on connait à peine de prendre notre place en attendant ? Ils auraient pu prendre le clodo du coin, ça aurait pu faire leur marionnette au moins...

Donc ensuite Batman décide de virer Alfred, parce que le comique de répétition ça le saoule après une trentaine d'année,



et décide de former un nouveau duo comique avec Catwoman ! Heu enfin une nana qui porte une tenue en cuir, heu enfin, qui est voleuse et s'appelle Selina Kyle... Enfin parait que c'est Catwoman, enfin on sait pas... C'est un costume représentant un chat ça ? Et pourquoi un costume ? Elle est reconnaissable par tous ! Ho bon sang... Mes médocs antidépresseurs, ils sont où ? Voilà, poursuivons... Donc CATBAT ou BATCAT, le nouveau duo comique à la mode, fonce tout droit dans la planque de Bane : les égouts. Car comme on sait, les égouts c'est parfait pour cacher des alligators, des pandas et toute une armée de ninjas surarmés. Y aurait même encore un peu de place, vu que personne regarde en bas. Mais il s'avère que Cat balance Bat car elle a peur de Bane et de sa voix d'ornithorynque. (Haaaaa noooonnnn pitié ne parle pas, je risque de rire !!!! Noooonnn)

Enfin donc le combat de Batman contre Bane, un moment surement épiqu.... Ha non, des tits joujous gadgets balancer à la gueule de Bane qui rigole, le passage pour rappeler le comic et voilà c'est tout. Même là ça sera mal filmé... Bon alors Bane tu as gagné, tu vas faire quoi de Batman ? Quoi le détruire moralement ? L'enfermer dans une prison impossible à s'échapper, colonne brisée, avec la tv pour qu'il voit Gotham être détruit ? Bon, oki ça peut être un bon plan, on va dire, et puis il est très loin de Gotham. Bon personnellement, ce côté méchant à la

James Bond, cela reste débile hein. Le méchant n'aime jamais surveiller son ennemi ou quoi ? J'aurais gardé Batman à mes côtés, prisonnier, et il essaye de se soigner ou s'échapper, hop je lui pète sa colonne vertébrale à nouveau et on n'en parle plus.

M a i i i i i i i i i i i s s s s s s s s s s s s s noooooooooooooonnnnnnnnnnnn fallait que le film passe à un haut niveau de bêtise jamais atteint ! Ha bah oui parce que là c'était soft, nooonnnnnnn à partir de ce moment-là, le film part totalement en roue libre, dépassant les limites de la bêtise ! A ce niveau, Mortal Kombat Annihilation me semble parait pour être considéré comme un film réaliste, comme les merdes de Nolan ! (Begin et TDKR)

D'ailleurs, j'ai envie de partir là... J'en peux plus, voyez mes larmes ? Ha non, vous lisez un article, vous pouvez pas les voir effectivement...

Alors vu que mes lecteurs sont cruels avec moi, je continue à balancer cette sombre daube. Bane décide donc de retransmettre pendant un match de football américain, qu'il a placé une bombe sur tout gotham (volée à Fox et à l'autre gourdasse devenue présidente de Wayne Enterprise) qui explosera tout dans 6 mois donc. Voilà voilou... Ha et interdire de s'enfuir sinon boom avec un détonateur détenu par un citoyen mais on sait pas qui. Les flics sont emprisonnés dans les égouts, anarchie sur gotham, et patati et patata.

-

En prison, LA PRISON HORRIBLE qui va bloquer Wayne toute sa vie, et souffrir devant Gotham se détruire peu à peu à la télévision, on remarque que c'est un monde de Bisounours en fait, télévision, médecin, entraide entre détenus... Via les flashback, tout le monde s'entretue, souffre etc etc... Mais pour Wayne c'est un paradis, le médecin décide de le soigner au final, alors que Bane avait dit de ne pas le soigner, hein juste de le maintenir en vie, mais bon je présume que les yeux vides à la Bambi de Bruce a fait vibrer plus d'un codétenu... Et attention la médecine moderne c'est pas pour les tapettes ! Une colonne vertébrale cassé ? Hop un bon coup de poing dans le dos, on se pend à une corde et on est reparti comme l'an 40. D'ailleurs la jambe elle aussi pétée à vie, elle va mieux ? Comment ça on en reparle pas ? Roooooohhhhh. Allez maintenant on se met à faire des pompes et des abdos, on détruit la TV, seul moyen d'avoir des infos de Gotham, hein... C'est pas comme si un jour tu reviendrais à Gotham pour les sauver... Surtout qu'il faut monter un simple puits... Qu'un gamin de 12 ans a pu escaladé bien sûr... Mais les autres galèrent. Et on est pas à ça prêt... Il s'avère donc que Bruce, à pied, sans papiers, ni argent, puisse aller d'un pays très éloigné du monde jusqu'à gotham en moins de 4 mois... Bien entendu, il a même dû nager un peu pour passer...

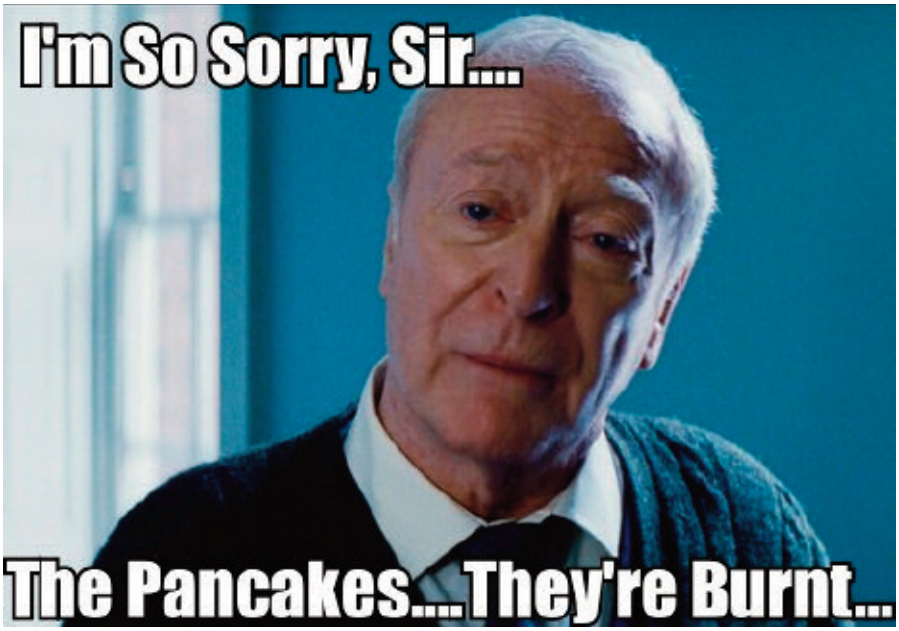
BORDEL C'EST IMPOSSIBLE !!! D'OÙ BATMAN SE FAIT SOIGNER UN PUTAIN DE GROS MAL DE DOS !!! UNE PUTAIN DE COLONNE BRISÉE AVEC JUSTE UN PUTAIN DE COUP DE POING ????!!!! D'OÙ BORDEL IL MARCHE COMME FLASH OU S'ENVOLE COMME SUPERMAN ET NAVIGUE ENTRE PAYS EN QUELQUES MOIS A PEINE ????? VOIR MÊME QUELQUES SEMAINES ???? RAAAAHHHHHHHHHHHHHHHH STUPIDITE DE MERDE DE FILM, TU ME PRENDS POUR UN PUTAIN DE CON !!!!!

Et le premier qui ose me sortir "Non mais c'est Batman, il peut tout faire !" je le bute avec ma mitraillette !

"Non mais c'est Bat..."

TAC TAC TAC TAC TAC TAC TAC TAC TAC TAC !!

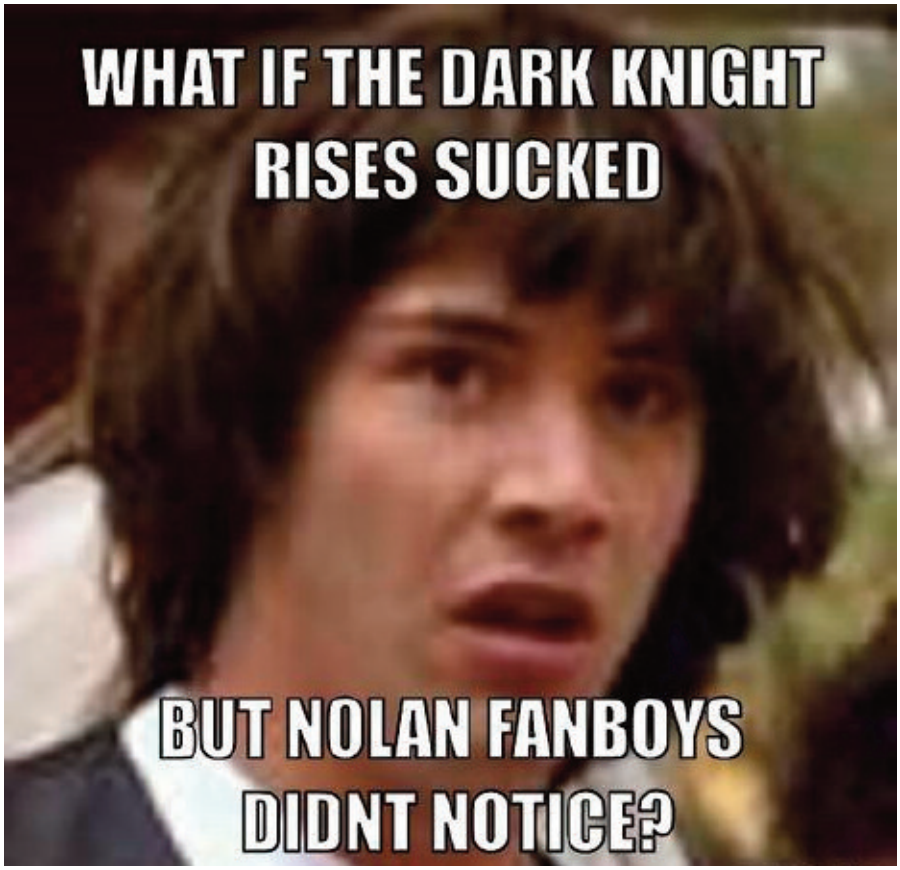
J'avais prévenu ! Enfin bon, il a pu certainement se payer un billet d'avion avec sa Bat-crédit card....



Donc pile poil deux/trois jours avant le moment fatidique ! Comme de par hasard !!! Bruce est de retour ! Et quoi de mieux que de demander à Selina à nouveau en partenaire ? Mais oui, juste la folle qui a volé le collier de votre mère décédée, auquel vous teniez, vous foutant une petite béquille, vous trahissant et vous laissant pour mort car ayant peur de Bane (et ayant toujours peur de Bane hein...) et donc tu continues à l'accepter ? Oki alors il faut que je demande quelque chose là : POURQUOI BRUCE TU ES AUSSI CON ????? Bordel mais le personnage aborde tout le récit, toutes les trahisons, merdes et débilités qui lui arrive avec un air d'huitre pas fraiche !!! Bordel mais réagis ducon ! ÉNERVE-TOI ! FOUS LE DAWA !!! D'où Batman est aussi conciliant ? Putain c'est le superhéros le plus cynique qui ne pardonne que rarement, pourquoi il laisse tout passer ? Demande lui directement de te foutre un poignard à l'omoplate pendant que tu y es, bordel de cul !

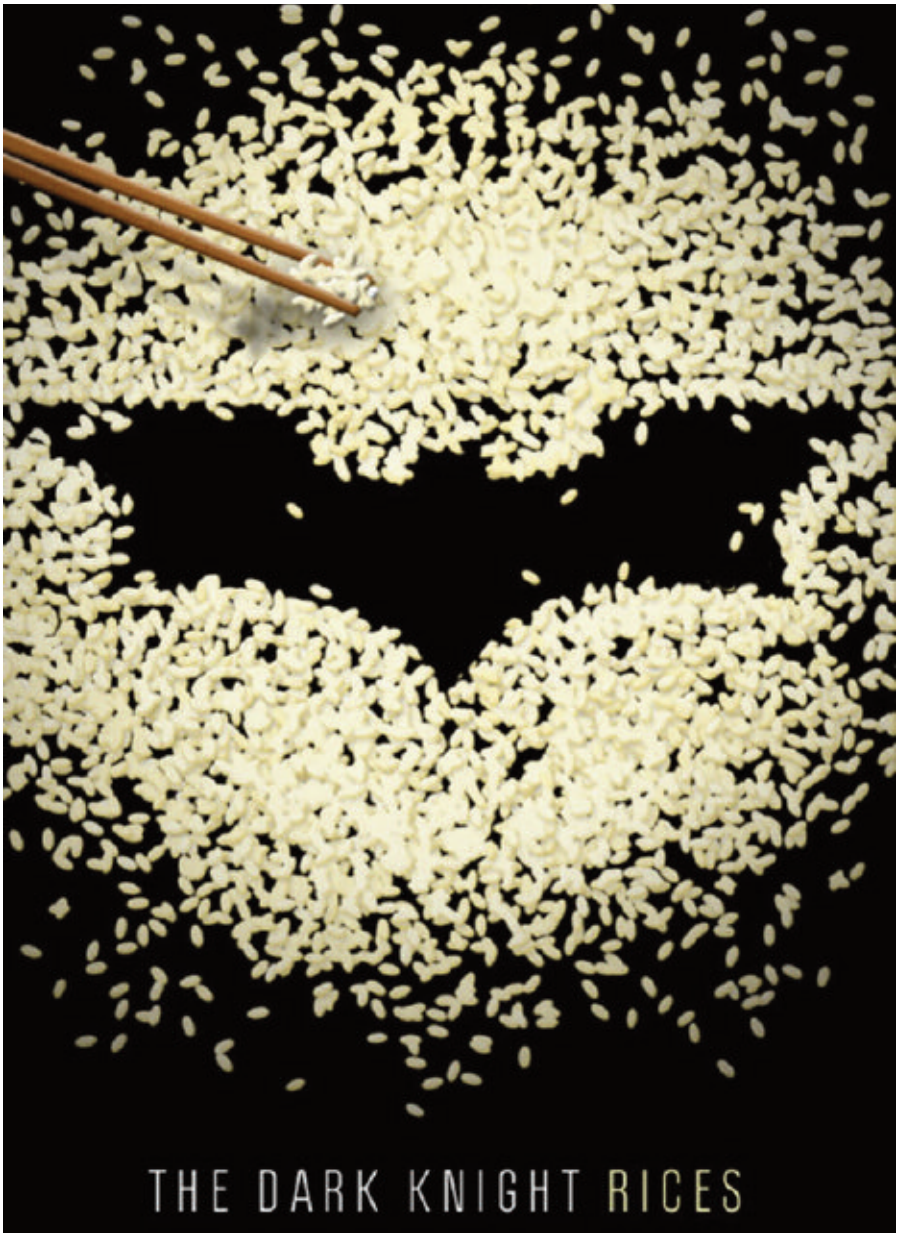
Pendant ce temps là, James à une semaine toujours de sa retraite, se fait piéger par les sbires de Bane, et attention, il doit choisir entre la mort ou marcher sur de la glace fragile ! Mais heureusement au milieu de la glace fragile, Batman les sauve et décide de taper la causette sur la glace en attendant... Avec bien entendu tout son costume lourd et tout normal, check, copain wesh, ça roule, fun ? Fais un peu frisquet ? Hey copain, copain, attends j'te montre un truc de ouf, regarde je fous une allumette et brûle cette glace fragile pour montrer mon graffiti de la mort de 10 mètre de hauteur avec gyrophare et tout pour montrer à Bane que je suis de retour...

Oui, oui vous avez bien entendu, Batman a des séquelles au cerveau ! Et elles sont pas belle à voir ! Sachant qu'il est au courant qu'un putain de gars a un détonateur pour faire exploser tout Gotham, qu'il annonce en fanfare son retour, il risquerait pas d'attiser sa colère ? Non rien ? Juste un "batmaaannnn !!!" crié de rage par un méchant d'opérette, mais pas envie de faire sauter la ville pour lui montrer sa stupidité d'avoir prévenu pour son retour ? Non ? Bon désolé, en fait, le combat final sera un combat de débiles mentaux... Youpi les épreuves de lutte aux JO paraplégiques ont toujours été mes préférées...



Donc BatMongolito sauve les policiers, prépare une attaque de fou sur GogoleBane et ses hommes, il est d'ailleurs étonnant de souligner la forme nickel des policiers qui ont été enfermés pendant 6 mois dans les égouts avec peu de bouffe pour les ravitailler... Enfin bon, ce qu'il est important de souligner c'est que le plan consiste à foncer sur les gars de Bane, sans leurs armes, parce que c'est des warriors t'as vu gros ? Ils espèrent qu'avec juste leur cris de Barbare ils vont réussir à les intimider... MAIS HEUREUSEMENT LES SBIRES DE BANE SONT AUSSI HANDICAPES QUE LES MÉCHANTS D'ÉLITE DANS COMMANDO ! Bah oui des terroristes surentrainés aux armes, savoir viser ? Quel Blague ! Donc dans une orgie de coups de poings et de coups de pieds, car on se dit que les armes c'est pour les pédés ! BatMongolito et GogoleBane se retrouve pour le match retour ! On va surement voir un combat de folie, un truc de badass, un moment de fol.... Quoi comment ça BatMongolito il fait maintenant jeu égal avec GogoleBane ? C'est les abdos en prison qui l'ont rendu trop fort ? Ho putain pourquoi ça dure moins de 5 minutes pour expédier ça vite fait ?

Nolan tu as décidé de saboter tout bon moment de film ou quoi ? JE TE HAIS



NOLAN ! JE TE HAIS ! Mon dieu, faites que mon calvaire se finisse vite... Il reste combien de temps ? 20 minutes ? Mon dieu... Vite de l'alcool, du shit et des putes !

20 minutes de débauche plus tard.

Houuuuu que ça fait du bien bon sang. Ha hello amis lecteurs, vous allez bien ? Quoi comment ça j'étais au milieu d'un article ? Hoooo merde, non pas envie de parler de cette daube ! Noooonnnnn ! Pitié !

Il s'avère donc que Marion Cotillard, la nana mis en présidente de Wayne Enterprise est en fait une traitresse travaillant avec Bane, c'est même elle la chef, parait-il. Bon sang, faites attention quand vous embauchez quelqu'un. Vérifiez bien sur le CV qu'il ne soit pas fait mention de chef d'une armée de ninjas en loisir, ça peut être fatal ! Donc sur un twist final de ouf, après que BatMongolito ait défoncé sa tronche à GogoleBane, Talia, la fille de Ra's le méchant de Begin, poignarde notre Batounet en sucre, qui n'en revient pas avec ces grands yeux tout ronds et sa bouche grande ouverte d'actrice porno. Bien entendu comme Talia a tout appris dans l'art d'être un méchant dans le guide spirituel des vilains de James Bond, elle explique bien en longueur toute sa motivation en frotti frotta le bouton du détonateur, le temps que James Gordon ait le temps de désactiver la liaison entre le détonateur et la bombe le coquin. Mais comme on est dans un film pourri, remplis de clichés, il faut bien qu'il se poutre la gueule, fasse tomber le bidule qui servira à sa désactivation dans un endroit aussi serré qu'un slip moulant, et pile deux secondes avant que Talia appuie sur le bouton, il désactivera le tout à l'arrache.

Donc bah Talia elle est pas contente, donc elle s'enfuit dans un camion, tuant un flic, que bah on n'en a un peu rien à foutre, mais faut montrer qu'elle est evil, vois-tu ? (non parce que dans un film réaliste et intelligent comme ceux de Nolan, les sourcils froncés, ça suffit pas... Manquerait plus qu'elle prenne un tit chaton et qu'elle s'amuse à lui tordre le cou sur 360°.) Donc comme elle sert à rien, elle laisse Bane finir le travail, mais Catwoman s'est laissée pousser une paire de couille et le bute à coup de flingue... Cool, on détruit même les fondations et valeurs de Batou, on est plus à une insulte près au comic. Mais ce qui est marrant c'est quand cela contredit même THE DARK KNIGHT, le deuxième épisode de cette trilogie... Ou finalement buter résout tout...

Course-poursuite contre Talia, elle meurt comme une merde, et montre son acting studio, qui prouve que Nolan n'en avait plus rien à foutre à ce niveau pour laisser passer une telle mort aussi pathétique et parodier à tout va ! Batman continue d'ailleurs de laisser sa bouche grand ouverte, pour gober des mouches surement, pendant cette scène. La bombe explose dans quelques secondes, Batman décide de se sacrifier et explose au loin dans la mer avec une petite explosion, alors qu'il portait une bombe atomique. Et tous les spectateurs d'Hiroshima de rigolait à cette scène. Blake prends la relève et s'avère s'appelait Robin (méga subtil) et Alfred revit son rêve sauf que cette fois ci il voit Bruce et Selina ensemble à boire un coup ! Yeahhhh ! FIN !

Alors comment conclure ce truc : C'EST DE LA MERDE !!!!! Bordel et je parle pas des alternances jour/nuit incompréhensibles, des tas d'autres conneries parsemées tout le long du film, du jeu d'acteur complètement ridicule, de la mise en scène mal fichu (un capharnaüm ce dernier combat entre Bane et Batman et la révélation Tallia), de la photographie dégueulasse, du scénario débile à souhait, et enfin de cette réalisation laissée à un mec qui en avait plus rien à foutre.

Cette trilogie se finit sur une merde sans nom, et finit aussi mal qu'elle avait débuté... ■

Pacboy

PS : donc pour les insultes ou menaces, veuillez envoyez vos mails à 42lemag@gmail.com, et n'hésitez pas à demander à CerberuXT des sanctions physiques sur ma personne pour cette critique : J'AIME CA !!!

Comment faire un dessin animé

De feignasse !

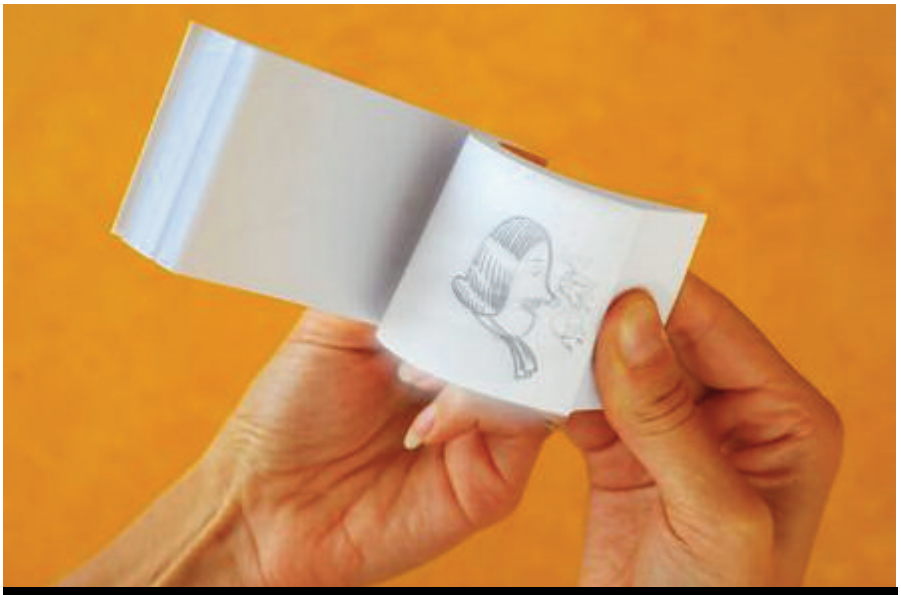
Ici à la rédaction de 42 on est de véritable feignasses ! Personne n'aime travailler, et ce n'est pas les coups de fouets de CerberuXt qui y changent quelque chose. (Y en a même pour apprécier ça ! J'ai des noms !) Vous avez par exemple Polo qui préfère se péter l'épaule qu'écrire des articles, CerberusXt qui préfère faire des vidéos critiques pour éviter d'écrire et pire encore Kalayel qui préfère écrire des articles que continuer à saigner des yeux devant nos fotes dortografs ! (et paf saigne chenapan !) Y a même un pourri qui a osé proposer comme idée pour ce numéro d'offrir 70 pages vierges !

Malgré ma génialitude, je n'échappe pas à la règle. J'ai eu une envie soudaine de réaliser un dessin animé, il y a de cela quelques années. Petit problème qui s'opérait : j'étais une bien belle feignasse ! Heureusement, des techniques ont existé, de la pure fumisterie, aux petites fourberies, vous allez avoir tout pleins de bons conseils pour faire un dessin animé en 2D de feignasse !

Mon rêve de faire un dessin animé était fort mais devant la somme de travail que cela pouvait donner, je flippais. Aujourd'hui encore, je suis étonné de l'humiliation que j'ai subi pour en arriver là. Pour un dessin animé de 10 minutes, j'ai fait 700 dessins. 700 dessins, coloriés ensuite sur photoshop et montés sur adobe première, doublés par moi et des amis, deux longs mois (vacances scolaires), à ne pas sortir, ne pas chatter, ne pas glander, ne pas jouer à des jeux vidéo (sacrilège !!!!), rien nada ! Je sautais même le déjeuner chaque jour pour continuer. Comme il y avait même eu une canicule pendant ces deux mois, j'avais réussi à perdre 7 kilos, concentré comme un fou sur ce dessin animé. Oui en plus de peu manger, je buvais peu, et par période de canicule, il semblait que j'aurais pu mourir de cette expérience (car oui rester enfermer, sans boire, bah c'est po bien, voyez). Mais enfin, ENFIN ! Un de mes rêves venait de se réaliser : j'avais réalisé un dessin animé !

Et là, les intellos auront certainement buter sur la phrase "*10 minute de D.A. avec 700 dessins, WTF ????*" (car oui les intellos ils en ont rien à battre de tes expériences de mort, seuls les chiffres comptent pour eux, soyez maudits !) Pourquoi auraient ils buté sur ce chiffre insolent ? Tout simplement parce qu'un dessin animé, voir même une vidéo c'est 24 images par seconde. De par un calcul simple, une minute représente 1440 dessins et 10 minutes 14400 dessins ! Cela donne le tournis, hein ? Le principe pour faire un dessin animé est simple : il consiste à produire chaque dessin, mouvement par mouvement et les mettre à la suite pour les animer. Je ne sais pas si vous vous amusez avec le rebord des feuilles de votre cahier à dessiner un bonhomme qui marche, page par page et tourner ces pages rapidement pour le voir s'animer, le principe est le même.

Hé oui je suis un arnaqueur, un filou, un guedin, même si je ne sais pas ce que



Haaaa ça rappelle des souvenirs

veut dire guedin, mais que ça fait trop stylé de parler djeun. Via des méthodes ancestrales, j'ai pu utiliser des techniques simples d'animations, pour gruger sur des mouvements. Voici donc en trois points ces méthodes d'arnaqueurs !

LA METHODE BANZAI !

La Banzaititude, comme j'ose le prononcer, nous vient de nos amis les japonais. Tezuka, le dieu du manga, qui a inventé des tonnes de récits inoubliables, était un gros fan de Disney. En plus d'avoir juste inventé le manga moderne, comme on le connait, il sera celui qui inventera les méthodes de roublards pour faire du DA à pas cher, et permettre l'émergence d'un tas de séries animées et de ces moments "*cultes*". Tezuka rêvait de faire du dessin animé, des œuvres aussi cultes que ces mangas, comme Phoénix, Princess Saphyr, l'Histoire des 3 Adolf, Bouddha, Roi Leo (honteusement pompé par Disney et son Roi Lion), Blackjack ou encore ASTRO BOY ! C'est pour ça que dès que ces mangas ont pu lui apporté assez d'argent, il décida de fonder Mushi Production en 1962. (et plus tard se nommera Tezuka Production)

Il inventa juste la première série animé en couleur au japon et la première série animé hebdomadaire. (Roi leo en 65 et astro boy en 63) Mais Tezuka se rends vite compte à quel point il est plus difficile de faire un animé, avec plusieurs équipes à diriger qu'un simple manga qu'il dessinait tout seul. Déjà les délais, bien courts, mais les coûts de production étaient énormes pour l'époque. Il utilisa multiples astuces donc pour tricher et arriver à fournir les épisodes à temps. Ces petites astuces ne sont pas simples à expliquer. Je vais vous raconter une petite astuce que j'utilisais pour un personnage qui parle. Normalement dans les dessins animés, on dessine l'ensemble du personnage, sa tête et pour chaque mouvement de la bouche, un nouveau dessin donc avec toute la tête. L'astuce Tezuka, ou japonaise, consistait à faire une tête sans bouche. On utilisait ensuite une feuille calque pour faire une bouche en mouvement. Cette bouche en mouvement, peint, pouvait ensuite donc être réutilisé pour chaque personnage qui parlait et qui se trouvait sans superflus. (Car oui, pour une bouche d'homme, on pouvait mettre ce calque, mais pour une fille avec du rouge à lèvre, c'était plus dur, donc obliger de dessiner de nouvelles lèvres)

L'utilisation de cette technique est une des bases de la critique des animations japonaises, qu'on considérait comme pauvre. Car seul le membre qui était en mouvement bougeait. Le reste était immobile. C'était une des techniques que j'ai utilisées en masse pour mon dessin animé. Bien entendu il y a eu l'exemple de la bouche, mais par exemple quand des gens courent, le haut du corps sur mon D.A. ne bougeait pas ou très peu, seul le bas du corps était en mouvement. On pouvait utiliser cette méthode aussi pour un bras qui bougeait pour saluer, ou encore des yeux qui se ferment. En gros, à force de base de données conséquentes, yeux, bouches, mains, pieds de personnages, certains épisodes n'étaient même plus dessinés, mais simplement des copier/coller d'anciens des-

Mais heureusement c'était subtil !

sins (Chevaliers du zodiaque et ces séquences d'attaques qui étaient toujours les mêmes). C'est aussi une des raisons pour laquelle l'animation japonaise abusa des gros plans, pour limiter l'animation et les membres en mouvement. D'autres petits trucs consistaient à uniquement déplacer le dessin de gauche à droite, pour donner une impression de voler. Dragon Ball Z était un animé qui en abusait à outrance, l'exemple le plus flagrant étant ces 5 minutes qui étaient répétés 20 fois, tous les 15 minutes de chaque épisodes pendant le combat de Freezer contre Goku, et qui au final dura une bonne heure. (Notre "*un jour sans fin*" à nous...)

tu as encore 5 minutes...
Mais comme je ne sais pas compter, je ne sais même pas combien ça fait.

Là encore pour ma part cette technique est justifiée, à l'époque, avec les contraintes et le manque technologique, il était difficile de faire du Disney pour des petits studios japonais. Et même si les techniques souffraient via la comparaison, on pouvait comprendre ce manque. Elle donna même à certaines séries leur charme.

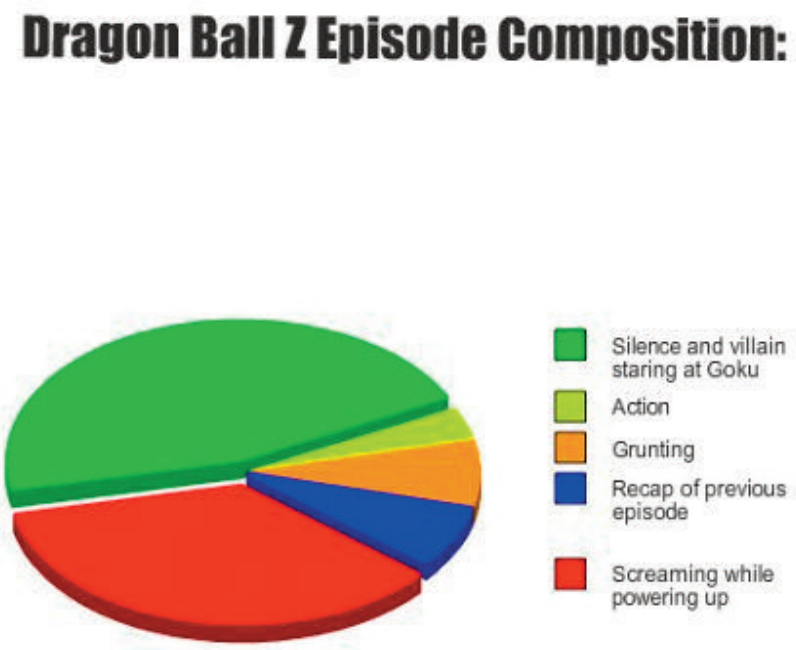
LA METHODE GPLUUNSOUETMONESCLAVEESTMORTDANSSACAVE !

Le temps vous manque ? Vous êtes à bout de force ? Vous avez envie de glander ? Cette méthode est pour vous ! C'est bien simple, utiliser les techniques du cinéma pour gruger à mort ! L'exemple parfait pour illustrer cette partie ? Gendo de Evangelion qui parle ! Allons, allons, tout le monde a été choqué par ce ventriloque ! Parlait il avec son cul ? Et bah non, il parlait avec sa bouche, et avec UN SEUL DESSIN FIXE ! C'est y pas beau tout ça ? Mon âme de feignasse en pleure de joie. Et oui le monsieur avait tendance à mettre ses mains devant sa bouche, pour éviter qu'on distingue un seul mouvement de ces lèvres. Peut être était il lèvrophile, mais selon moi il était juste victime d'un dessinateur japonais, qui après 6 mois à dessiner 22h/24, sans dormir, en passant par le stade de la folie, dansant à poil avec un PQ dans la main, en courant et criant partout dans le studio, laissa pour testament ce seul et unique dessin.

Mais ce n'est pas tout ! Toujours dans Evangelion, où les dessinateurs ont du tous se faire hara-kiri (huuumm c'est bon le kiri) avant la fin des 26 épisodes, on a le droit pour les deux derniers épisodes, censés quand même conclure une série de haute voltige, à des diaporamas ! OUI DES FUCKING DIAPORAMAS COMME CEUX DES VACANCES DE GRAND-MÈRE !!!

...

A ce niveau quelques questions se posent à nous : Ont-ils, comme de gros couillons ne sachant pas gérer un budget, tout englouti sur les 24 premiers épisodes sans réfléchir ? Ont-ils eu un gros poil dans la main, et se sont décidés à ne même plus utiliser de logiciel de montage ? Se foutent ils de nous ou encore ont-ils assassiné leur monteur parce qu'il a osé dire que les chinois pouvaient être des gens sympathiques ?



Enfin passons, je vais aller noyer un petit chaton pour me détendre et je reviens.

Donc, comme je disais, aïe putain ce con de chat m'a griffé pendant qu'il se débattait, ça fait mal bordel, heureusement son corps agonisant dans la rivière me détend. Bon donc, voilà les techniques de cinéma ne manquent pas pour faire de la fausse animation, avec des plans fixes. Il suffit parfois d'une simple image d'un paysage, qu'on fait bouger de gauche à droite ou de haut en bas et vice et versa, pour donner une impression de mouvement et de découverte. D'autres exemples pour tricher, vous souhaitez montrer la détermination d'un homme qui a les sourcils froncés (car oui quand on a les sourcils qui fronce c'est qu'on est déterminé), on a qu'à accentuer en faisant un zoom sur vos yeux, ou en les filmant en gros plan et faire bouger la

Coucou je soulève une table sans les mains !

caméra de gauche à droite. Encore une fois, des tonnes de petites techniques s'offrent à vous, et vous pouvez les améliorer à votre sauce.

Là encore, j'excuse cette méthode, si les deux derniers épisodes d'Evangelion sont une vaste blague, cette méthode permet souvent de poser un lieu, (l'exemple du paysage) et ce sont des techniques de cinéma comme tant d'autres. La caméra ne restant pas fixe, il est normal qu'elle puisse jouer le rôle de l'animation. En abuser est par contre un véritable début d'arnaque ! Mais ce n'est rien comparé à la dernière technique ! La fameuse...

LA METHODE JOSEPH LAI !

Ou aussi appelé la méthode Godfrey Ho. Richard Harrison pourra en témoigner, les producteurs chinois sont des escrocs. En un seul film, ils peuvent t'en créer une dizaine. Comment ? Tu veux savoir la méthode ultime du feignasse en manque ? Tu veux devenir malhonnête et perfide ? Truquer tes spectateurs ? Pas dessiner une seule seconde ?

C'est bien simple fait du 2 en 1 !

Mais qu'est ce que le 2 en 1 me dirastu ? A part un slogan minable pour des shampoings ? C'est bien simple, achète deux films d'animations, ayant les mêmes thèmes et à peu près le même style de dessins (par exemple du space opera). Fait un montage minable, redouble les dialogues et voilà tu as un troisième film peu cher, avec aucun dessin ! Tu me dis que c'est trop gros, que ça va se voir ? Mais non, fais des petites scènettes avec des personnages des deux dessins animés communiquer entre eux via écran interposé ou par téléphone, et tout passera nickel !

Joseph Lai en est d'ailleurs le maitre incontesté ! Lai c'est un animateur de fou : Perspective foireuse, dessins horribles, animation ne respectant aucune loi de physique connue. C'est le créateur des monstrueux : des Défenseurs de l'Espace, des Aventuriers du Système Solaire et des Aventuriers de la Galaxie. Mais surtout le pire : Space Thunder Kids ! Qui est une compil foireuse de ces 8 films ! Oui je dis bien 8 films en 1 ! Encore plus fort que le 2 en 1, le 8 en 1 arrache la peau pour détruire tes neurones ! 8 films sans rapport se retrouvent honteusement remontés pour en faire qu'un, offrant un goubli goubla d'idées farfelues et de séquences portnawak.

La roublardise est telle que seules deux réactions sont possibles : soit un énorme respect pour cette arnaque honteusement mise en scène, soit une envie de lui cracher à la gueule !

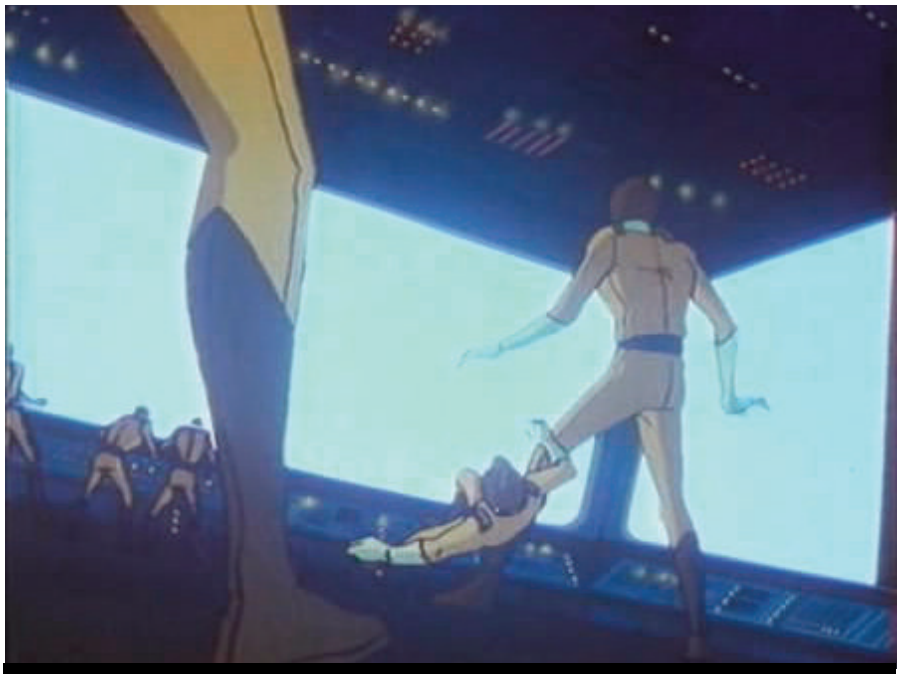
Conclusionnage :

Alors pour conclure, et comme je suis une vraie feignasse, je vous citerai cette chanson d'ULTRA VOMIT :

"J'aime bien faire les choses a moitié,
Ne pas aller au bout des mes idées,
J'aime bien faire les choses a moitié,
Car j'ai la flemme,
Car j'ai .. Ho pfff" ■

Pacboy

Mon dieu on a plus d'argent, je vais devoir garder cette pose d'auto-fellation !



Coucou je soulève une table sans les mains !

Minute FUUUUUUUU

Caméras cachées en mousse

Bonjour les enfants, c'est moi, Jean-Jean, l'éléphant exaspérant ! J'espère que vous avez bien mangé vos 5 fruits et légumes aujourd'hui sinon vous allez devenir gros et moches et vous ne trouverez jamais de petite amie ce qui fait que vous devrez combler votre manque d'estime de vous-même en vous immergeant dans les jeux vidéo et tout ça se terminera par une fusillade dans une école ce qui est interdit par la loi. On vous collera alors en prison ou vous découvrirez le charme de l'amour dans les fesses ce qui rendra vos parents très mécontents, ils ne vous ont pas élevé pour que vous soyez de petits homosexuels parce que l'homosexualité c'est trop un truc de pédés. Alors soyez sages et faites ce qu'on vous dit.

Aujourd'hui je suis venu vous parler de la TNT les enfants, mais attention, pas celle qui estropie les petits Jihadistes, non non non, celle là elle est trop caca boudin, enfin, du boudin hallal je veux dire. Moi je vais vous parler de la Télévision Numérique Terrestre, qui est vraiment formidable, vous devriez la regarder aussi souvent que possible au lieu de jouer aux simulateurs de guerre sur votre Xboite. Allons, chantez avec moi les enfants :

La TNT c'est carrément trop bien
C'est comme s'il n'y avait plus un mais vingt TF1
Zut alors j'ai raté la rediff des gendarmes cet été
Heureusement avec la TNT la daube c'est toute l'année

TOUS EN CŒUR LES ENFANTS §§

*La TNT c'est trop gén**BRUIT D'EXPLOSION*

MOUHAHAHAHAH, TROMPE-SHOT SALOPERIE !! Pour ceux qui auraient survécu avec trois neurones à cette introduction en mousse je n'ai qu'une chose à dire : La TNT, sur le principe, ça pourrait être bien mais entre les clones de chaines

existantes et les rediffs à gogo elle est à la télévision ce que MacDonald est à la gastronomie : une grosse indigestion. En plus, à cause de ça, l'émission "*Juste pour rire*" est diffusé en boucle sur au moins trois chaînes et ça c'est vraiment moche. Oui, cette introduction n'a ni queue ni tête et inclut une transition sortie du néant mais j'assume, la honte glisse sur moi comme les crachats sur une parka !!

Pour ceux qui auraient eu la chance de ne jamais tomber dessus, "*Juste pour rire*" est une émission de caméras cachées pas drôles. Vous allez me dire "*oui enfin c'est un peu le cas de toutes les caméras cachées*" et je vous dirais que vous êtes quand même bien présomptueux de juger ainsi le potentiel humoristique d'une émission qui plait peut être à des gens bien tristes. Moi j'ai le droit, je suis un salaud.

Mais là n'est pas la raison derrière mon intolérance toute religieuse vis-à-vis de cette émission qui jusqu'alors m'en touchait une sans faire bouger l'autre. Non, celle-ci est née à la suite d'une de leurs caméras cachées au concept très spécial. Au cours de celle-ci, un type, déguisé en électricien, faisait semblant de réparer une borne électrique. "*Ah ah ah, une borne électrique, excellent !*" *Baffe* Bon sang un peu de retenue monsieur rire préenregistré, n'étalez pas votre précocité partout c'est indécent ! Donc, ce faux électricien prenait comme cible des personnes trimballant en laisse des chiens de race "*à sa mémère*". Sous prétexte de leur demander d'attendre quelques minutes le temps qu'il finisse ses réparation, ils détournait l'attention de la victime. A ce moment là, un complice récupérait le chien, le remplaçait par un faux chien qu'il calait truffe la première dans la borne électrique. La, boum, il balançait un bon gros bruitage de court-circuit et le propriétaire, surpris, se retournait pour découvrir sous ses yeux ébahis le faux cadavre électrocuté de son chien. *"AH AH AH AH !! Comment son chien a cuit comme une merde !!! AH AH AH AH AH BEST BLAGUE EVER !!"* *BAFFE*

Bon sang mais c'est pas vrai, on ne se moque pas du beau métier d'agent EDF §§ Ah non, ce n'est pas ça. Mais quel est le taré qui s'est dit que faire semblant de buter un animal de compagnie pour voir la souffrance sur le visage des victimes serait amusant ?? En plus les rires enregistrés n'arrangent rien et on à l'impression d'être face à une armée de robots sans âme qui rient de la souffrance des pitoyables sacs de viande à l'écran *"Prends ça dans ton empathie enfoiray d'humain !!"*. Non mais vous imaginez un peu le truc ? Pour aller encore plus loin dans le mauvais goût pourquoi ne pas faire une caméra caché pendant une veillée funèbre en équipant le corps du défunt de ficelle pour le faire s'agiter comme une marionnette *"Coucou les petits nenfants, c'est moi, votre grand père !! Criez si vous voyez Pierrot !!"*.

Le pire c'est que cette blague est apparemment tellement hilarante qu'ils ne l'ont pas faite une mais deux fois avec une variante où le chien finit empalé par une fausse statue de bronze. La grande classe. Et pour ça, je dis Fuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu uuuuuuu. ■

CerberusXt

Homunculus

On m'encule huh ?

"HO MY GOD ???? Un article sur un manga et pour en dire du bien sur 42 ? Mais, mais, mais qui est ce fou qui ose faire ça ? Pacboy ? Qu'on le foute en cage, il n'a plus toute sa tête !"

Il est vrai que je dois vous avouer un truc les gars, j'adore les mangas. C'est bien simple, ce fut ma première passion. A l'age de 10/11 ans, on me parlait sans cesse de ce Dragon Ball Z dans les cours de maternelle, et comme je n'aimais pas me sentir seul et que j'étais un gros mouton, je décidais donc de m'y mettre aussi. Et là ce fut ZE révélation ! A force de travail et abnégation, qui consistait à gueuler sur ses parents pour tout avoir, j'entrepris le rêve de tout otaku : Une grosse collection de manga ! Aujourd'hui je dois atteindre les 2800 mangas achetés. D'ailleurs je profite de mon introduction pour parler du succès du manga, je me souviens encore, bien avant Cartoonist, un salon manga, appelé Planet Manga, des k7 manga vidéo (avec l'intro gore sur fond de metallica et qui ensuite sortira ces vidéos en kiosque tous les mois) et ab production, des vidéos clubs où je pouvais trouver Urotsukidoji avec une k7 de Candy : que c'était le bon temps ! Les festivals étaient vides et plus confidentiels, mais au moins on faisait pas la queue pour rien, et on étouffait pas, en priant que l'espèce humaine soit détruite. Et puis y a eu pokémon et sakura... Et maintenant j'ai honte d'être comparé au narutard, et je ne vais plus dans des Japan Expo et autres...

Enfin tout ça pour dire que le manga c'est bien, il y en a pour tout et pour tout le monde. Et aujourd'hui dans ce numéro, je vais vous parler du bien modeste : HOMUNCULUS !

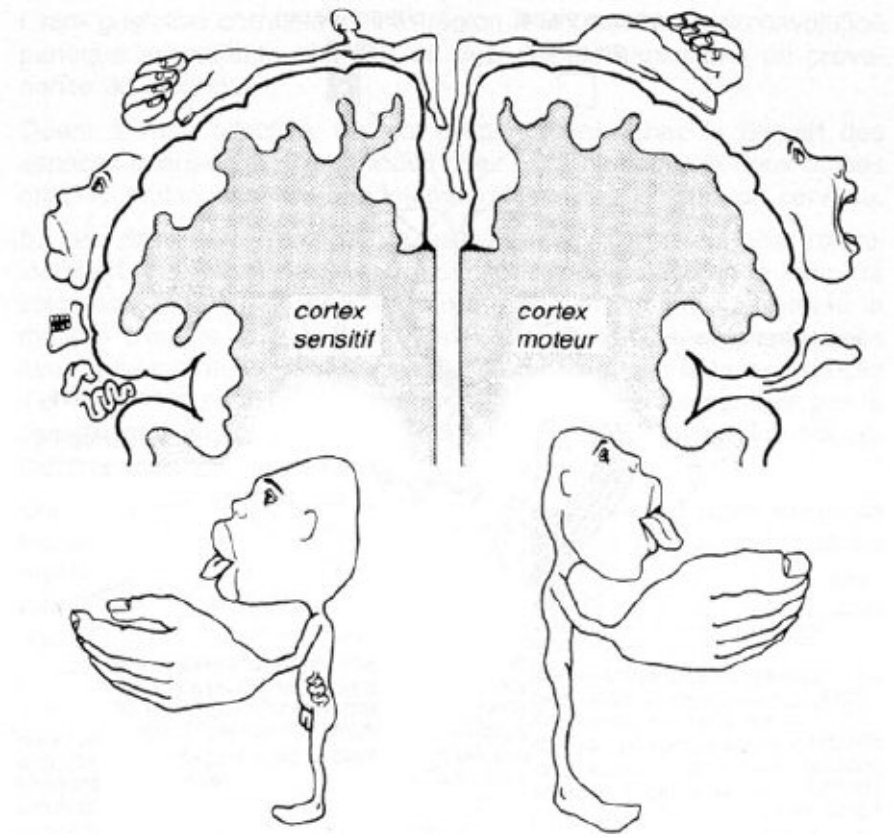
La pose du foetus pour dormir : Tout un symbole.

Homunculus est un manga qui prend sa base dans la science, la psychologie et l'alchimie. Ne partez pas, ce n'est pas aussi chiant que ça en a l'air. Homunculus est un seinen (manga pour adulte) écrit et dessiné par Hideo Yamamoto, l'auteur de Itchi the Killer. Cette série comporte 15 tomes, tous sortis chez nous chez les éditions Tonkam. Homunculus raconte l'histoire d'un drôle de salary man, Susumu Nakoshi, en "*congé prolongé*" et qui dort dans sa voiture, passant l'après midi à vivre avec des SDF dans le parc. Un jour, Manabu Ito, un riche étudiant en médecine qui s'intéresse à l'occultisme, propose à Susumu de faire partie d'une expérience. En raison de problèmes d'argent (sa voiture, auquel il tient, se fait enlever par la fourrière), Susumu accepte l'offre de Manabu de subir une trépanation en échange de 700 000 yens.

Cette trépanation active une nouvelle fonction de l'Homonculus sensitif de Susumu et va lui permettre de voir l'âme humaine sous forme d'homuncules.

1/ Un peu d'explications.

On va commencer par décrire ce qu'est un homuncule, en alchimie, ce terme désigne une version miniature, voir même caricaturale d'un être humain. Dans le récit, l'homuncule est souvent représenté par le symptôme, la folie, la douleur d'une âme. Il est utilisé comme symbole philosophique pour que le héros comprenne le mal que ronge cet homme. Un exemple simple, notre héros verra une dame, bien bâtie, avec quelques colliers autour du cou, sous sa forme homuncule, il la verra sans cou, le cachant comme une tortue. L'analyse poussait, notre héros en déduit que cette dame se fait régulièrement étranglé par un proche et est effrayé par montrer son cou. C'est un exemple simple que je vous décris là, ce sont des petites analyses qu'il fera avec Manabu, mais les grandes histoires et combat contre certains de ces homuncules sont des symboles de combat psyché. Les analyses sont poussés loin par moments, et il est difficile de tout en comprendre, mais c'est un véritable plaisir d'essayer. D'ailleurs en donnant l'exemple du cou de la Dame, il est important de souligner que le terme homuncule est utilisé pour décrire la tentation d'attribuer un comportement voire une psychologie propre à des parties du corps humain ou de la psyché humaine.



L'expérience que va subir Susumu, consiste à faire un léger trou dans son crane, au niveau de l'homuncule sensitif. Une partie du cortex fine et plus facile à percer. En neuro-science, l'homuncule moteur désigne l'organisation de la commande motrice des muscles du corps humain à la surface du cerveau. (merci wikipédia) Pour vulgariser ma phrase, il sert tout bonnement à donner les ordres au reste du corps. Tout au long de cette aire, se découvre une représentation ressemblant à un corps humain déformé. Là encore on peut voir le sérieux des informations du manga qui explique tous ces petites découvertes tout le long du manga.

Un monde remplis d'homuncules. Parfois des homuncules apparaissent donc en double page et le manga propose un petit jeu, en cherchant par nous même, le symbolisme de ces homuncules qui ne seront jamais traités dans le manga.

2/ Et comment ça se passe ce charabia en manga ?

C'est bien simple, après découverte de ce pouvoir, (qu'il active en cachant son œil gauche) il va s'amuser à décortiquer des âmes en détresse. D'abord un Yakuza, dont l'homuncule est un robot de 2 mètres à la Gundam, commandé à l'intérieur par un enfant qui pleure. Viendra ensuite une adolescente, voleuse, prostituée et battue, qui a un homuncule de sable, et d'autres personnages dont même Manabu qui est un homme aquarium, un verre solide remplis d'eau et de poisson. Entre chaque grand combat de 1 à 2 volumes, où Susumu tente de résoudre les problèmes de l'homuncule, et donc de l'humain concerné, à base de stratégies, phrases choc ou encore en provoquant des situations poussant à bout la personne, se trouve des petites scénettes entre les deux protagonistes principaux, qui essayent de faire un point sur l'avancée de l'expérience. Le côté "*combat psychologique*" rend le tout très excitant et prenant, comme un véritable manga d'action. Plus proche d'une saison 4 de Jojo's Bizarre Adventure, qui joue aussi sur des combats psychologiques, ou pour prendre une série plus connue, comme Death Note, avec

donc des représentations mystiques dus à ces homuncules, qui agissent en fonction de la situation. (Le gamin dans le robot se découvrant, le sable prenant visage humain au niveau du vagin de la fille, le verre qui se brise laissant couler l'eau etc etc...)

3/ C'est bien mais en fait ça m'a l'air super simpliste ?

Que nenni mon cher moi même mais que je m'invente un alter ego pour me poser moi même des questions. Il faut comprendre qu'à la fin de chaque grand combat que résout Susumu, il se retrouve affublé d'une petite partie de l'homuncule qu'il a combattu. Par exemple, il se retrouvera, dans sa vision homuncule, avec la jambe en robot, comme celui du Yakuza. Petit à petit donc les homuncules prennent possession du personnage principal. Entre temps, chaque combat sont une façon pour le personnage de redécouvrir son passé, de comprendre ce qui l'a motivé à prendre ce "*congé prolongé*" alors qu'il était riche, célèbre et attirant, de vivre dans la misère, dans sa voiture. En gros, tout le long du récit on reste perplexe par rapport au vécu du personnage. On ne sait si ces homuncules sont réels ou ne sont qu'une vision de Susumu pour se comprendre lui-même. On ne comprends pas même qu'il ne choisit que quelques uns d'entre eux. En fait de quêtes pour découvrir l'ame humaine, on se rends compte que Homunculus est avant tout une quête sur la vérité de soi. La "*double*" conclusion, qui se trouve dans son final mais aussi et surtout dans son épilogue est créé de manière si perturbante qu'il vous déstabilise sur la première lecture.

L'œuvre demande d'ailleurs plusieurs lectures par moment. Certaines subtilités, dialogues sont clairement des indices et les deux dernières missions de Susumu, à travers donc Manabu mais aussi et surtout son "ex" sont des débuts d'entrée sur la conclusion. Difficile de parler du récit sans spoiler d'ailleurs, surtout que l'œuvre se doit d'être vu sans en connaitre les passages importants.

4/ Mais bon c'est quoi donc le problème à ce manga ?

Des problèmes, il y en a. Entre ce personnage dont on ne sait si il est fou, ou si sa vision est véritablement un 6ème sens, on se retrouve donc clairement dans un récit avec beaucoup de symbolismes. Comme je l'ai dit auparavant, le récit demande plusieurs lectures pour comprendre l'ensemble du sujet. Si une première lecture suffira pour certains pour comprendre l'ensemble de l'histoire, d'autres seront un peu médusé devant l'ensemble. Voire complètement déboussolé par son épilogue. Je peux même présumer le nombre de personnes ayant lu ce manga et l'ayant rejeté en bloc en se demandant comment on a pu pondre une sombre merde, parce qu'ils ne l'ont certainement pas compris ou ne sont pas allés plus loin que la simple lecture.

Le deuxième défaut du récit, là aussi uniquement pour certaines personnes, ce sont ces passages crus. Et quand je dis crus, c'est vraiment dégueulasse. Personnellement je ne fus pas plus que ça dérangé par ces moments de folies. Il faut comprendre que dans le genre seinen, les libertés sont de mises, et même si on verra pas mal de seins et des fesses, les organes génitaux sont biens cachés par contre. Bon là encore, vous allez me dire, et c'est tout ? Non, cer-

taines habitudes des deux personnages principaux sont clairement malsaines, voir choquantes. Bien entendu ces passages, après lecture de l'ensemble, sont des indices là encore sur la personnalité de nos héros, on peut même dire que ce sont plus des indices mais carrément des pancartes explicatives, écrites en caps-lock, mais sur la première lecture de ces passages, on se dit juste que l'auteur a pété un boulon. Mais contrairement à un Gantz, où l'envie de choquer semble vide de sens et pathétique, ici ces moments sont des moyens de parcourir encore plus dans l'analyse de récit. Et puis bon quand on connait le Japon, on ne se retrouve même plus étonné de voir ce genre de choses.

5/ Bon et ta conclusion tu nous la balance, parce que tu nous fais chier avec tes histoires.

Non mais ho je t'emmerde p'tit con ! Ha merde c'est à moi que je parle, heu hum...

Donc pour résumer Homunculus est un manga complexe et cru (pas comme les légumes roooh), qui proposera aux lecteurs sa dose d'intrigues passionnantes, de réflexions et de recherches. Le manga est vraiment riche, et malgré le fait que cette série ne plaira pas à tout le monde, de par ces passages "*choquants*" (et je ne dis pas ça pour vous tentez, sachez juste que le manga est interdit au moins de 16 ans), si vous êtes assez ouvert d'esprit et que rien ne vous choque, que vos connaissances en symbolisme ne se résume pas qu'à une poignée d'idées, la lecture de cet œuvre est véritablement conseillé pour prendre son pied comme jamais dans une histoire fascinante à tous les niveaux ! ■

Pacboy

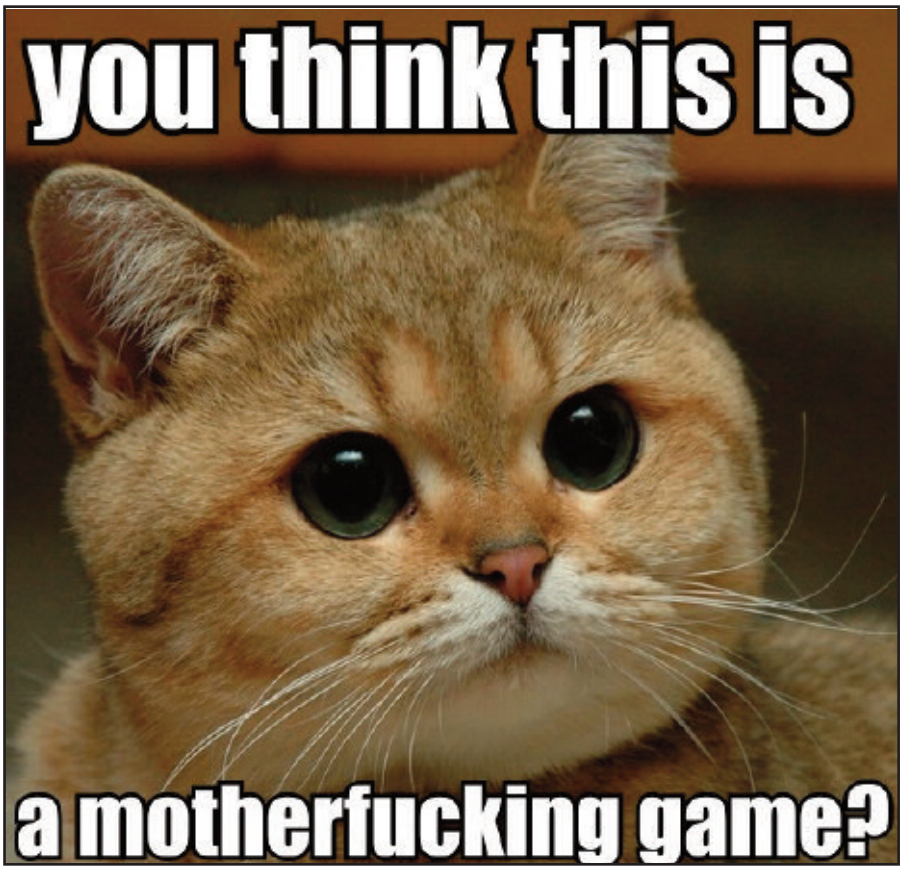
Minute Fuuuuuuuu

Amazon MP3

Étant un peu accro à la musique, j'aime acheter des CD. Oui, je fais ça. Je suis un gentil citoyen qui a peur de la HADOPI voyez-vous. Chaque jour je guette ma boite aux lettres, craignant de recevoir un recommandé. Si jamais j'en reçois un, je change de slip avant de l'ouvrir. Du coup j'achète beaucoup quand c'est pas cher, et aussi sur Amazon. Alors Amazon est super chouette pour ce qui est d'acheter des CD.

Quant à la partie MP3.

Je vous le dis net : n'achetez JAMAIS, mais alors J.A.M.A.I.S un album MP3 sur Amazon MP3. Même si vous êtes sous la contrainte, menacé par un psychopathe aux yeux injectés de sang, ne le faites pas. C'est une des plus grandes merdes jamais faites. Et un énorme scandale.



Ce n'est pas le client de téléchargement qui pose problème. Là dessus, je dis pas non, au moins c'est un moyen sûr de télécharger des MP3 sans avoir des homosexuels dans un cheval pour pourrir le PC. Ce qui me fait hurler de rage, c'est le fait de ne pas pouvoir télécharger OÙ je veux, QUAND je veux, au format que je veux. Vous êtes obligés de télécharger ce que vous avez acheté tout de suite après l'achat (contrairement à Steam, où vous n'installez rien du tout, même après avoir violé votre CB), et au format déterminé par Amazon.

Et si par malheur vous avez acheté un truc au boulot, et qu'il existe un proxy qui bloque des choses, eh bien vous l'avez dans le cul.

Moralité : allez sur un site comme Bandcamp, qui est super chouette, permet d'écouter des groupes en streaming quelques fois, et de télécharger au format que l'on souhaite un album. Le tout via un lien donné par e-mail.

Fuck you Amazon, FUCK YOU IN THE ASS § ■

Draxx

Le guide de la procrastination optimisée

Ne rien faire, et le faire longtemps

Tous les flemmards du monde le savent : le temps, c'est précieux. Par conséquent, il faut jouir de chaque instant, et en profiter pleinement grâce à la plus belle invention de Dame Nature : la glande. Oh, rien à voir avec ces sacs d'hormones et de produits divers que votre cerveau active pour s'envoyer des giclées d'adrénaline ou d'endomorphine, non. La vraie glande, celle qui consiste à ne rien faire, cheveux au vent, les yeux dans la vague, un vague sourire flottant sur les lèvres. Mais pour en profiter un maximum, il faut avoir du temps à y consacrer. Et ce guide vous expliquera comment le flemmard professionnel parvient à optimiser le temps qu'il dédie à la procrastination.

Où glander ?

Glander n'est pas un acte anodin. Le bon procrastineur doit se poser la question du lieu où il doit commettre son forfait. Bien entendu, dans l'idéal, la réponse doit être : PARTOUT ! Mais ne le nions pas, chacun a ses zones de flemmardise privilégiées. Petit tour d'horizon.

Chez soi

C'est le choix le plus évident : le bon flemmard doit être capable, en toutes circonstances, de se réfugier dans un endroit où il peut exercer l'étendue de ses talents en toute quiétude. Votre chez vous doit donc être un sanctuaire dédié à la procrastination. Pour ça, la technologie est votre meilleure amie : ne lésinez pas sur les écrans, ils sont les plus à même de vous distraire tandis que vous risquez d'avoir envie de faire quelque chose de constructif. Ordinateurs, télévisions et téléphones doivent être accessibles en permanence : séries, jeux télévisés, émissions "*docu-fiction*" et conversations SMS futiles vous épargneront un travail fastidieux de recherche sur les fourmis d'Europe du Nord. Un lit agréable et attractif invite à la sieste impromptue, et est bien entendu incontournable. Ne négligez pas non plus les distractions plus traditionnelles : une bonne BD posée négligemment sur le bord d'une table peut vous sauver la mise alors que vous alliez commencer votre rapport comptable hebdomadaire. Méfiez-vous cependant des livres : certains d'entre eux risqueraient de vous faire réfléchir – en traître – et un effort intellectuel est justement ce que nous cherchons à éviter ici.

Au bureau

Là encore, les scientifiques ont travaillé d'arrache-pied pour vous fournir de quoi occuper vos journée sans faire quoi que ce soit d'utile à votre patron : Internet. A moins de faire un travail manuel (auquel cas, l'auteur s'excuse de ne pas avoir de solution permettant de glander sans se

faire virer), vous aurez accès à un ordinateur, relié au Net. Et là, comme à la maison, ce sont des heures de vidéo de chats et de compilations de fail qui vous attendent sur Youtube. Préparez un emploi du temps journalier, basé par exemple sur la sortie de vos webcomics préféré. Planifiez avec attention la liste des sites à visiter quotidiennement, entre sites d'actu, forums (surtout celui de 42, les autres, on s'en fout un peu) et réseaux sociaux. N'hésitez pas à ouvrir une page Excel remplie de colonnes de chiffres, et d'abuser du Alt+Tab lorsque quelqu'un hiérarchiquement au-dessus de vous entre dans le bureau – ou lorgne votre écran pour ceux qui "*travaillent*" en open-space. Soyez à l'affût de toutes les opportunités : vacances du DRH, responsable de pôle en mission à l'étranger et autres sont autant d'ouvertures pour fournir le moins de travail possible. N'hésitez pas à mettre vos collègues dans la confidence afin de vous couvrir les uns les autres lors de l'évaluation mensuelle. Et si l'un d'entre eux est trop intègre pour flemmardiser sur son lieu de travail, dites aux RH qu'il vous a fait des avances. Ça lui apprendra à saboter la procrastination des autres.

A l'extérieur

Dehors ouvre de nouvelles possibilités de procrastination : bars, magasins d'informatique, librairies et disquaires peuvent facilement consommer quelques heures. Néanmoins, restez sur vos gardes, car marcher est une tâche rapidement épuisante pour qui cherche à minimiser ses efforts. Lors de vos déplacements, privilégiez bus, métros et tramways pour leurs places assises. Pour vos moments d'humeur délicate, je ne saurais vous conseiller la petite sieste au soleil, assis sur un banc dans un parc public.

Profiter de chaque instant

La flemmardise doit être une lutte perpétuelle contre les tâches qui viennent vous assaillir, par conséquent, il est de votre devoir de lutter constamment pour ne rien faire. Profitez de chaque instant : un collègue vous propose de faire une pause ? Acceptez. En revanche, refusez

LA PROCRASTINATION FRÉNÉTIQUE

Ce guide traite essentiellement de la procrastination dite "*flemmarde*", qui consiste à ne rien faire et repousser les tâches qui nous sont confiées. Sachez néanmoins pour information qu'il existe un autre type de procrastination, qui consiste à s'éparpiller dans tout un tas d'activités (ménage, courses, bricolage, courriers etc.) afin d'éviter de se livrer au véritable travail demandé.

les heures supplémentaires, les devoirs facultatifs et le vin en canette (enfin le dernier, c'est surtout pour vous éviter de passer pour un con). Exploitez au maximum les failles du système : on vous donne deux jours pour faire un boulot ? Mettez les bouchées double pour le faire en une demi-journée, et vous aurez un jour et demi devant vous à vous tourner les pouces. Ce genre d'astuces vous permet d'accroître considérablement votre non-productivité.

Faire des nuits courtes

Dormir longtemps est une faiblesse. Le véritable faignant est celui qui se lève à l'aube pour avoir plus de temps à ne rien faire (c'est-à-dire appuyer sur le bouton snooze toutes les cinq minutes). Six heures par nuit est la borne supérieure à ne pas dépasser : avec cela, vous aurez devant vous cette quantité considérable de dix-huit heures sans aucune activité à leur consacrer ! Certains utilisent même des astuces telles que le sommeil multiphasé pour diminuer encore leur temps de sommeil, mais seuls les plus grands flemmards savent exploiter correctement cette technique ancestrale.

Utilisez vos contacts

Attention, technique à double tranchant. Les plus grands ont su en tirer tout son jus, mais gare à ne pas vous brûler les ailes. Vous l'aurez sûrement constaté, plus l'on est haut dans la hiérarchie, moins l'on travaille. Il s'agit de la LEPDT (Loi Empirique de la Procrastination par Délégation des Tâches), une extension de la loi précédente sur la réduction du sommeil. En travaillant de façon acharnée, et en luttant (de façon contre-nature !) contre les tendances procrastinatoires, il est possible de se hisser au sommet de la hiérarchie. A partir de là, libre à vous de déléguer TOUS les travaux que vous êtes censé faire, du ménage à la conception du logiciel de chiffrage de l'Armée de l'Air. Et pendant que vos petits pions font tout le boulot à votre place, vous pouvez faire une sieste sur ce superbe fauteuil de ministre en hermine. Je vous aurais cependant prévenu, on a vu des gens devenir complètement psychotiques suite à l'abus de cette méthode. Certains en sont devenus hyperactifs et ont été élu Président de la République, alors ne venez pas vous plaindre en cas d'échec. Et retenez-vous de vous lancer dans l'auto-entreprenariat pour utiliser de cette technique parce que même si "*vous serez votre propre patron*", ça ne marche malheureusement que quand on a des larbins à son service.

Glandez tout le temps, partout, dormez peu, déléguez le boulot et bâclez ce que vous êtes obligés de faire.

Ce sont les secrets des frais flemmards, et vous assureront paix, prospérité, richesse, réparation de mobylette et retour de la femme aimée en moins de 48h (succès garanti 100%). Et n'oubliez pas, dans procrastination, il y a "*pro*". Et "*nation*". Ce qui fait déjà beaucoup de syllabes.

Altay

PS : Remerciements infinis à PunKDraw pour ses superbes illustrations.

Son blog : https://hotrodbanana.wordpress.com/

Super Procrastinator

C'est plus ou moins plus fort que toi

Mesdames et messieurs, bienvenue. Bienvenue dans Polispolis, la ville des super-héros, siège de l'attaque concertée des supers vilains, des météorites venues du fin fond de l'espace et des bichons maltais. Autrefois inconnue, cette ville célèbre pour ne rien avoir d'attrayant (si ce n'est pour son chêne de 400 ans, dont le tronc et le feuillage en font une réplique parfaite de Stéphane Bern, ce qui, selon certains, rendrait la ville moins attrayante qu'elle ne l'est déjà) vit sa prospérité croitre lorsque les supers vilains de tous poils s'y installèrent, pensant que personne ne les chercherait, notamment les super-héros qui n'avaient de super cesse de leur super mettre des super pâtées. Malheureusement, ayant tous eu la même idée en même temps, leur présence alerta les super-héros du monde entier qui, eux aussi, élurent domicile en Polispolis, qui eux-mêmes portèrent l'attention du gouvernement sur la ville, ce qui rameuta de plus en plus de curieux. La city est aujourd'hui une ville tentaculaire (notamment parce que les fleuves l'environnant ne laissaient d'autres choix que de donner une forme médusaire à la ville), où les affrontements sont le lot quotidien des habitants, qui aimeraient passer au moins une journée sans qu'un gugusse vêtu d'un slip par-dessus le pantalon ne fasse valdinguer moult objets dans leur direction, que ce soit des voitures, des buildings ou encore des bureaux Ikea.

Avant de devenir le super-héros que l'on connait tous, Captain Obvious bossait dans l'armée

Un tel agglutinement de super personnes donna envie aux simples mortels de s'amuser à défendre la veuve et l'orphelin (ou tout du moins, sauver l'orphelin pour réconforter la veuve, tant le métier de super-héros permet d'avoir la côte auprès des demoiselles enlevées chaque jour pour les besoins des super-vilains) et l'on vit donc émerger toutes sortes de super... trucs. Contrairement aux super-héros ordinaires, qui avaient déjà pris les meilleurs pouvoirs (hormis Aquaman, qui s'était reconverti comme gardien des lamantins à l'Aqua-parc de la dixième

avenue), beaucoup s'accordaient à dire que la nouvelle génération refoulait salement du bec, et ce malgré toutes leurs bonnes intentions.

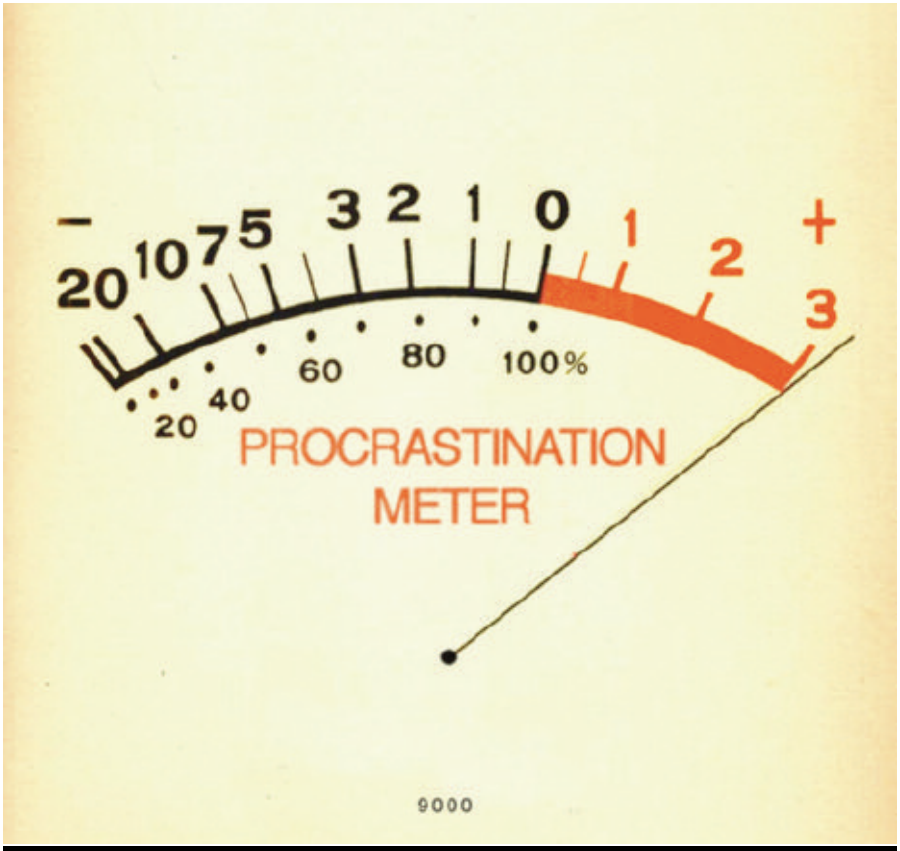
On retrouvait par exemple Super Aspirateur Man, dont la force d'aspiration meurtrière lui permettait d'invoquer de puissantes tornades... qui malheureusement se dirigeaient toutes vers lui. Il y avait aussi Super Comptable, relativement efficace contre la mafia et autres groupes de bandits, mais dont les pouvoirs lui valurent la haine et le mépris des habitants de Polipolis, qui trouvaient que les impôts étaient déjà assez chers comme ça (à cause des dégâts provoqués quotidiennement dans la ville) sans qu'on vienne en plus leur super voler leur argent.
Et cette génération vit également apparaitre notre héros : Super Procrastinator !

Super Procrastinator était affublé *BAMRABOUM*
- De super pouvoirs procrastinants !
... merci Captain Obvious...
- Je ne fais que mon travail. Au revoir citoyen, j'entends quelqu'un dire que le feu brûle au loin. *BRAMRABOUM*
ESPÈCE DE DÉBILE MENTAL, TU POUVAIS PAS PASSER PAR LE TROU QUE TU AS FAIT DANS LE MUR AU LIEU D'EN FAIRE UN AUTRE !?

Super Procrastinator a aussi une petite amie, elle travaille au gouvernement.

Hrm

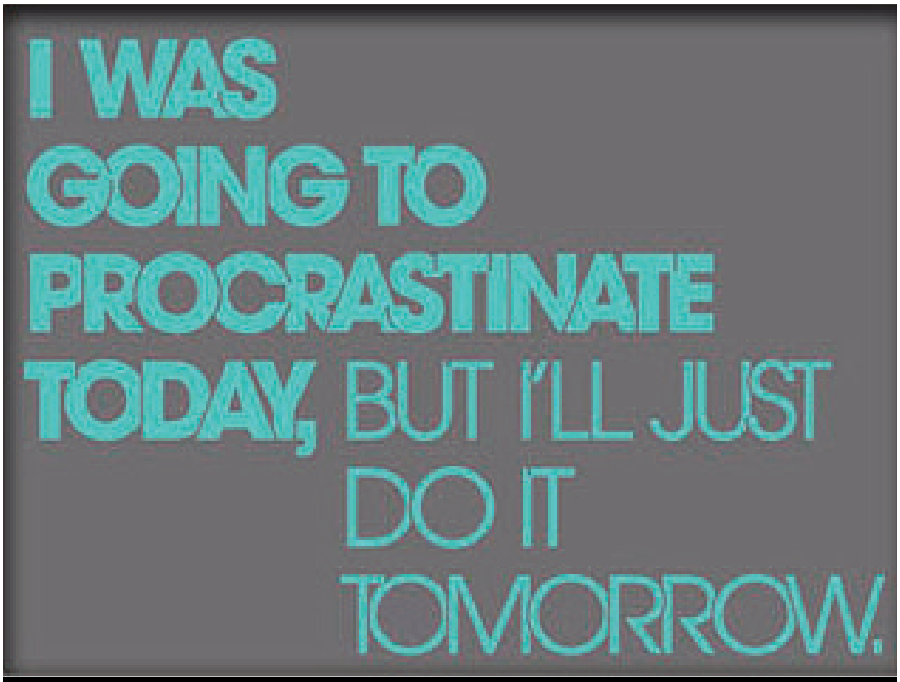
Or donc... ah, oui, Super Procrastinator. Il était ce qu'on pouvait donc appeler un héros à utilité variable. Son physique semblait taillé sur le modèle de la lavette, laissant penser que le moindre souffle pouvait l'emporter. Ses cheveux, noirs et mi-longs, lui retombaient toujours sur le visage (car il disait toujours qu'il s'en occuperait demain), et lui servaient donc de masque naturel, pour protéger son identité. Pourtant, ses pouvoirs procrastinants pouvaient se révéler utiles. Par exemple, il empêcha plusieurs braquages de banque en envoyant des ondes procrastinatoires sur les voleurs, qui, d'un seul coup, se disaient qu'en fait c'était chiant de voler une banque, que les gens sont pas gentils, les policiers viennent leur tirer dessus, et parfois un type dans un costume flashy vient leur balancer du mobilier de mauvaise qualité à la tête, ce qui leur donnait envie de remettre à plus tard leur méfait et de se retirer dans le calme.



"Vegeta, what does the scouter says about his procrastination level ?"

Le seul souci, c'est que Super Procrastinator sauvait souvent les gens par hasard, tant son super appel du devoir lui intimait plutôt de s'occuper des urgences plus tard. Mais cette fois, et c'est pourquoi Super Procrastinator mérite que sont histoire soit ici contée (car sans ces évènements, sa plus grande réalisation aurait été de servir de modèle pour la tombe du super-héros anonyme), il allait devoir faire un effort et sortir ses plus ou moins super doigts de son pas franchement super popotin (résultat du dernier sondage "Et vous, pour quel super-cul êtes-vous" de Voici) pour sauver Polispolis.

En effet, en ces temps troublés, une grave crise s'abattit sur la ville : un super savant fou avait trouvé une formule pour changer tous les habitants de la ville en bichons maltais, sous prétexte d'une sombre histoire de vengeance car on se moquait souvent de sa coiffure, qui ressemblait à celle de ces immondes créatures, et qui lui valait moult railleries le comparant au chêne de la ville et par extension à Stéphane Bern (ce qui le mettait dans une rage intense, tant il préférait être comparé à l'illustre chêne de la ville car il est préférable de produire des glands que d'en être un). L'armée n'eut d'autre choix que de faire appel à Super Procrastinator car il était alors le seul super-héros disponible. Même Super Janitor était occupé, combattant d'étranges poissons mutants qui attaquaient les habitants en ressortant des diverses installations sanitaires de la ville. Pendu au téléphone, le général Telford tentait de convaincre notre à-peu-près-super-héros :



Outre ses pouvoirs, c'est surtout ça qui différencie
Super Procrastinator des procrastinateurs ordinaires.

■ Super Procrastinator, nous avons besoin de votre aide, le professeur Bishon a découvert comment changer le génome humain pour transformer tout bipède en bichon maltais sur 100km à la ronde.

■ Mouaiiiis... vous pourriez pas demander à quelqu'un d'autre là ? C'est que j'ai des trucs à faire et tout.

■ Arrêtez de vous moquer de moi, des guetteurs sont déjà chez vous, ils m'ont dit à l'instant que l'activité la plus intensive que vous ayez eu ces derniers jours était de vous gratter le ventre en regardant la télé.

■ Bah ouais, je fais de trucs quoi...

■ SUPER PROCRASTINATOR, POUR L'AMOUR DE ZEUS !

■ Rah, mais gueulez pas enfin, vous pouvez pas demander à quelqu'un d'autre ?

■ Négatif. Les X-men sont en guerre contre Magneto parce qu'il a foutu en l'air leurs collections de VHS. Superman est en ce moment à l'hôpital pour cause d'indigestion alimentaire, Lex Luthor l'a piégé en remplaçant ses corn flakes par des pétales de kryptonite.

■ Je... vous vous foutez de moi non ?

■ Pas du tout, l'heure est grave.

■ Mais... et Batman alors ? Il me semble que tous ses opposants sont battus, il ferait l'affaire.

■ Hélas, il est interné à Polispolis Asylum en ce moment.

■ Quoi ? Il attendait pourtant que Catwoman donne naissance à leurs enfants pourtant !?

■ Ce qu'elle a fait, une magnifique portée de 5 chatons... une sombre histoire d'évolution selon le professeur Xavier. L'esprit du pauvre homme n'a pas pu le supporter...

■ Qui, Xavier ?

■ Batman, abruti !

■ Ah, ouais, ok. Et Super Ganja Man alors ? Il peut matérialiser tout ce qu'il hallucine, il est plutôt-

■ Impossible également, la dernière fois il s'est imaginé en acarien, on ne l'a pas retrouvé depuis. Le seul héros qui nous reste est Super Crédit Lyonnais, mais sont unique pouvoir est de dire oui. Super Crédit ?

■ Oui ?

■ Faite une démonstration de votre pouvoir.

■ Oui !

■ Vous voyez ? Ce n'est pas ça qui va nous aider.

Nomnomator, l'ennemi juré de Super Diététique Man.
Et techniquement de tout ce qui passe à portée de ses dents.

Super Procrastinator se mit à réfléchir. La situation était effectivement désespérée, et ça le tentait moyen de devenir une forme de vie qui ne pouvait s'accoupler qu'avec des pantoufles ou des pieds de chaise. Il décida donc que, exceptionnellement, il devait agir de son propre chef.

Le général non plus n'avait pas vraiment un physique taillé pour les activités physiques intenses, comme ramper 2km sous la pluie ou encore briser le cou de trois adversaires surarmés en effectuant un double salto arrière rotatif, base de tout entrainement militaire. Il y a généralement deux types de gens qui hurlent à l'armée; les premiers sont les soldats en première ligne, car il parait que mourir peut se révéler particulièrement douloureux sur le champs de bataille. Les deuxièmes sont les commandants, hurlant sur les premiers car ils les entendent hurler plus fort que ceux d'en face. Le jeune soldat qu'était alors Devoir Telford comprit qu'il était plus bénéfique pour sa santé de tenter sa chance dans la deuxième catégorie, le menant jusqu'au poste de général, notamment parce que ses cordes vocales vibraient de la force dont le reste de son corps manquait.

■ Entendu général, il semblerait que je n'ai pas le choix.

■ Merci, merci mille fois Super Procrastinator. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance.

■ Héééé, attendez !

■ Qu'est-ce qu'il y a ? Je vous signale que le temps presse !

■ Oui bah justement, on gagnerait pas mal de temps si vous me disiez où il est.

■ Ah, oui, c'est vrai, où avais-je la tête ?

■ Dans ton c-

■ Gardez vos pitreries pour une autre fois voulez-vous. Selon le rapport de nos espions, il opèrerait en diluant sa formule dans l'eau, il y a donc fort à parier que vous le trouverez aux traitement des eaux de Polispolis. Sur ce, bonne chance, de notre coté nous essayons déjà de repousser Godzilla, qui tente de piller les réserves de poisson de la ville.

Clic

L'appel du devoir avait donc jeté son dévolu sur Super Procrastinator (et pas seulement parce que le général s'appelait Devoir Telford), qui luttait déjà de toutes ses forces pour s'empêcher de retourner s'affaler sur son divan, tant la tâche s'annonçait ardue.

Comme évoqué précédemment, la ville de Polispolis était dite tentaculaire à cause de la forme donnée par les fleuves, l'un principal, amenant l'eau jusqu'à la ville (et parfois quelques produits chimiques venant de la centrale nucléaire située plus en amont, ce qui expliquait parfois l'émergence de l'un ou l'autre super-héros ou super-vilain), et quatre autres emportant avec eux les saletés de la dite ville, ainsi que parfois quelques cadavres aux formes biscornues (que celles-ci soient naturelles ou causées par quelconque maltraitance). De ce fait, l'usine de traitement des eaux se trouvait donc à l'autre bout de la ville, là où Super Procrastinator devait se rendre. Il eut bien prit la Procrastinomobile, mais las, elle refusait toujours de démarrer. Marcher jusque là-bas saperait certainement le peu de volonté dont il faisait preuve jusque là, il décida donc de prendre le bus. Chose que le monde entier enviait, les bus de Polispolis n'étaient jamais pleins. Chose que le monde enviait moins, c'est que les bus servaient souvent d'armes de jet (voire d'arme contondante pour le Hulk) aux divers costumés qui jouaient souvent à s'envoyer divers objets de plus en plus gros, ce qui expliquait pourquoi peu de personnes étaient enclines à utiliser les transports urbains. Malheureusement pour Super Procrastinator, a à peine dix minutes de son objectif, le bus servit de barrage, usage jusque là inédit, à Super Gorille Man, permettant à celui-ci de gagner quelque précieuses secondes sur la foule en colère qui le poursuivait.

Il est des héros, à l'instar de Super Comptable, que l'on trouverait bien urbains s'ils pouvaient décarrer le plus vite (et surtout le plus loin, ce fut le cas pour Super Sconse Man qui fut banni sur la lune) possible, car il créent plus de problèmes qu'ils n'en résolvent. Pour Super Gorille Man, même si son super retour aux racines de l'évolution l'avait paré d'une super force (et d'un super chaud et doux pelage pour l'hiver), son cerveau également avait suivi le pas, se cassant méchamment la gueule depuis la cime de l'arbre de l'évolution, si bien qu'il laissait partout des peaux de bananes, s'amusait à enlever des filles pour aller les planter en haut de quelques buildings et avait également la fâcheuse tendance de balancer ses excréments sur les honnêtes gens, qui décidèrent de le poursuivre pour le bannir hors de la ville. Bien que la méthode de la foule en colère sauce Frankenstein puisse paraître cruelle, c'est en réalité une mesure plus humaine et adoucie que lorsque l'on laissait les gens faire leur propre justice. Un

antécédent fâcheux fut celui de Super Diététique Man, qui poursuivait le gras où qu'il se cache pour à tout jamais le détruire. Si, dans certaines cultures, être gros est signe de richesse, pour Super Diététique Man, être gros était surtout signe d'être gros, fait inexcusable à ses yeux, assez pour qu'il se permette de tuer chaque personne en surcharge pondérale en l'étouffant avec des légumes (son arme favorite étant le chou-fleur). Les citoyens de l'époque réussirent à le coincer et le forcèrent à avaler son poids en terrine de campagne, si bien qu'ils mirent ainsi fin à sa tentative d'eugénisme urbain, sa carrière de super-héros ainsi que sa vie par-dessus le marché

Mais revenons donc à Super Procrastinator qui, ressorti indemne du bus, avait profité de mon intermède pour se rendre à la tanière du professeur Bishon. Le tumulte ambiant de la cité avait permit aux hommes du professeur de facilement s'emparer de l'usine, la plupart des force armées s'étant rendues dans les rues pour se faire dézinguer par les super-vilains sans avoir le temps de sourciller, incitant les super-héros à se dire que, bon, il était temps de se bouger un peu. Super Procrastinator arriva à point nommé, le professeur venait d'achever ses dispositifs de défense et se préparait à déverser dans les eaux de la ville son infâme mixture.

■ Professeur, je vous somme d'arrêter ! Changer les Polispolissiens en frisettes sur patte n'arrangera rien !

Spiderman qui procrastine l'entrainement, c'est moche.

■ Ach ja, fous croyez ? Beut-être que za n'arranchera rien, mais zette fois z'est moi qui rirais de fous !

■ Mais... cet accent... vous êtes allemand ?

■ Ja, che zuis né tans la krande ville de Berlin, und meine mutter était-

■ Oui, bon, j'ai pas demandé votre biographie non plus. C'est juste que... un savant fou allemand avec un cheveux sur la langue, c'est pas très original.

■ Que foulez-fous, l'auteur te zette histoire n'afait pas enfie te chercher plus loin. Mais quel malpoli che fais, j'ai oublié te fous présenter mes amis. EMPAREZ-FOUS TE LUI !

Soudain, sortis des ténèbres de l'usine, à l'ombre des tuyaux de canalisation, sortirent une dizaine de malfrats à la mine patibulaire, visiblement prêts à en découdre. Tous foncèrent alors sur Super Procrastinator, qui déclencha alors la puissance de son onde procrastinatoire. Tous alors s'immobilisèrent, d'abord le regard vitreux. Puis, soupirant, ils commencèrent soit à s'assoir ou à regarder dans le vide à se demander s'il n'y avait pas un bar où aller dans le coin, plutôt que de s'échiner à tabasser un mec avec un costume moche.

La police de Polispolis excelle en lapalissades.
Mais ils font moins de dégâts que les super-héros... parfois...

■ Mais enfin pande t'abrutis, qu'est-ze que fous faites !? Regardez-le, tout zuper-héros qu'il zoit, che suis zûr que même moi che pourrais le priser comme un fétu te paille.

■ Ouais bah si ça a l'air si facile, faites-le donc.

Hébété et ne comprnnant pas ce qui se passait, le professeur se tourna vers Super Procrastinator :

■ que tiaple leur afez-fous fait ?

■ Juste une dose d'ondes procrastinatoires. Ils ont maintenant autant d'entrain que Marine Le Pen à une soirée africaine.

■ Che fois, une onde hein ? Tu dois zertainement être un te ces zuper-héros minables comme on en foit ces terniers temps.

Le professeur cliqua sur un étrange objet

Super maçon. Il fait des murs. Ouaip.

à son poignet, que l'on aurait prit de prime abord pour une montre. Par réflexe, Super Procrastinator envoya une onde dans sa direction. Le professeur paru d'abord surpris. Puis, il soupira. Super Procrastinator esquissa un sourire.

Il s'approcha du professeur pour enfin mettre fin à toute cette folie, mais une fois à bonne distance, ce dernier sorti une arme qu'il braqua directement sur le front de Super Procrastinator.

■ Mais... que... ?
■ Ach, zurpris ja ? Figurez-fous que che ne zuis pas idiot, ch'avait préfu plusieurs plans au cas ou un zuper kukusse téparquerait pour ruiner cette parfaite chournée. Lorsque fous afez parlé t'une onde, ch'ai tout te suite actifé mon bracelet brouilleur. Il térègle les ondes de toute nature fenant tans ma tirection, et che suis surpris que cela marche aussi zur les fotres.
■ Gredin !
■ Toi-même, dit le professeur avec un sourire en coin, juste avant de presser la détente.

Après une lourde détonation, la balle traversa le front de notre super-héros, qui n'avait de super à l'instant que l'expression de son visage, figé en un rictus à moitié entre "*la fille que j'ai embrassé hier en étant bourré était en fait mon patron*" et "*je viens de marcher sur un Légo en me prenant le petit orteil sur un couteau de boucher*".
Le professeur le regarda un instant, l'air victorieux, puis coupa son brouilleur d'onde et se retourna vers le bassin de traitements des eaux.

C'est à cet instant que Super Procrastinator se releva, et d'un élégant coup de coude à l'arrière de la tête (aussi élégant que Super Beauf Man, qui en fait n'était qu'un beauf ordinaire, mais les gens le lui laissait le plaisir de se prendre pour un super-héros, sa vie étant, bizarrement, vide de toute interaction sociale) mis le professeur à terre et le désarma de toutes armes et gadgets. Bien que déconfit, le professeur semblait plus préoccupé par la mystérieuse résurrection de son opposant que par la destruction de son plan diabolique.
■ Meine got. Fous tefriez être mort. Raide mort. Tot ! J'ai vu la balle fous traverser, pourquoi n'êtes-fous pas mort !?

Affichant à son tour un sourire en coin, Super Procrastinator répondit :

■ Boarf... j'avais pas trop envie en fait.
■ Je... aber... quoi ??
■ Comme vous le disiez, la nouvelle génération de super-héros est minable, mais vous avez oublié une chose importante... nous n'en somme pas moins super. Je n'ai jamais dit que mes propres pouvoirs ne pouvaient agir sur moi.

Ainsi, le professeur Bishon était vaincu et garda une mine abattue jusqu'à ce que l'armée, qui avait pu se débarrasser de Godzilla en l'attirant à l'extérieur de la ville avec un sous-marin grimé en gigantesque thon, ne vienne le chercher lui et ses sbires, qui avaient préféré se faire embarquer car marcher semblait épuisant après cette journée bien chargée. Suite à cette histoire, les choses se calmèrent peu à peu à Polispolis, les super-vilains prenant chacun leur tour une super tôlée. Lorsque la paix régna de nouveau, le Général Telford appela de nouveau Super Procrastinator pour l'inviter à la mairie et lui remettre les clés de la ville pour son courage et sa flemme exemplaire. Bien qu'il fut heureux de voir ses actions récompensées, Super Procrastinator refusa, prétextant qu'il avait piscine ce jour-là.

Même s'il n'irait pas de toutes façons.■

Kalayel

Super Ganja Man, sa puissance n'a d'égale que son taux de marijuana dans les poumons. Les gens le confondent souvent avec géant vert.

La Chaise

Au coeur du mystère

Ah, la chaise, chaisus vulgaris. C'est l'outil de tous les fantasmes du fainéant. Elle permet aux jambes du glandeur d'oublier qu'elles devraient normalement supporter tout son poids, diminuant de façon conséquente l'effort musculaire à fournir. Vous l'aurez compris, c'est un outil incontournable pour tous ceux qui veulent vivre leur vie en dépensant le moins d'énergie possible. Mais la chaise est un animal mystérieux, recelant encore bien des secrets. Qui est-elle ? Quels sont ses réseaux ? Décryptage.

Analyse de la chaise

Dans son état naturel, la chaise est un animal primitif de taille et de matériau variable. Elle possède quatre pattes, de hauteur approximativement égales, surmontées par un socle rectangulaire plat, lui-même montrant sur l'un de ses côtés une haute excroissance verticale rectangulaire appelée "*le dossier*". Nous pouvons déjà constater que l'on peut définir trois grandeurs utiles pour la caractérisation morphologique de la chaise : sa hauteur de socle, sa hauteur d'excroissance et sa largeur au garrot. On ajoutera également une mention de son matériau prédominant. L'espèce la plus commune, dite *"chaise en bois de pin suédoise"* est donc faite de bois, et dispose d'une hauteur de socle de, une hauteur d'excroissance de et une largeur au garrot de . Une fois domestiqué, un adulte humain de taille moyenne peut donc s'y asseoir, jambes repliées touchant le sol, les fesses soutenues par le socle et dos appuyé contre l'excroissance, de façon relativement confortable.

Retour aux sources

Les origines de la chaise sont encore mal connues. Si les premières traces de chaise domestiquées remontent au XVIème siècle en Europe, on peut décemment penser que la chaise sauvage existait déjà depuis bien longtemps, attendant d'être découverte par les menuisiers ébénistes les plus aventureux. Malheureusement, ceux-ci n'avaient pas pour habitude de prendre des notes de voyage, et les fabuleux récits des découvertes des premières tribus de chaises sauvages ont été perdu à tout jamais, la tradition orale n'ayant pas permis à ces épopées de traverser les âges. Le lecteur attentif et à l'œil avisé remarquera néanmoins que des espèces proches de la chaise, comme le trône dit chaisus nobilis, existait déjà bien avant cette époque, suggérant donc que la chaise ne faisait que se cacher en attendant son heure.

Car oui, la chaise dispose de cousins éloignés parmi les autres espèces. Signalons le tabouret (t.a.b.o.u.r.e.t) dit tabouretus vulgarus, similaire à la chaise

si ce n'est que le tabouret ne présente pas d'excroissance verticale. A noter l'existence du tabouretus comptoirus, souvent aperçu dans les bars, de hauteur de socle plus élevée que son frère tabouretus vulgarus. Le fauteuil chaisus confortabilis est à la chaise ce que le gorille est à l'homme : une version plus trapue et au pelage plus fourni. Elle présente en plus deux fines excroissances horizontales parallèles partant du dossier, dites *"accoudoirs"*, permettant à un homme moyen d'y poser ses bras. Il est à noter également que si le matériau du fauteuil est le bois, il est généralement recouvert d'un tissu rembourré, ce que l'homme ayant domestiqué le fauteuil appréciera pour sa sieste du dimanche après-midi. Enfin, citons la chaise pliante chaisus mobilis disposant d'un habile système de camouflage et la chaise longue chaisus bronzus dont l'angle entre le socle et le dossier est de plus de 110°, et présentant une excroissance supplémentaire du côté opposé du socle apte à servir comme repose-pieds à un humain.

Domestiquer la chaise

La communauté des menuisiers-ébénistes est partagée en ce qui concerne l'existence – ou non – des chaises sauvages. S'il est depuis longtemps établi que les premières chaises ne sont qu'une évolution biologique du troncus primitus domestiqué, dit *"Souche d'arbre mort sur laquelle on s'assoit quand on est fatigué après la chasse au mammouth des plaines à poil ras"*, la survie d'une espèce de chaise non domestiquée n'a jamais été clairement confirmée. Néanmoins, votre fidèle et dévoué serviteur s'est démené pour contacter un ébéniste expert dans le domaine des chaises. De la longue conversation téléphonique que j'ai eue* avec ce génie de la chaisus vulgaris, je ne vous livrerai que cet extrait, à mes yeux le plus percutant : *"MAIS VOUS ALLEZ-ARRÊTER DE M'APPELER ESPÈCE DE GRAND MALADE ? Y EN A QUI BOSSENT DEMAIN MATIN, PARASITE DE LA SOCIÉTÉ ! J'APPELLE LES FLICS ET ON VERRA SI TU FAIS TOUJOURS LE MALIN, ABRUTI !"*.

Vous l'aurez compris, le débat est encore houleux.

*à 4h28 heure locale, après six tentatives avortées, juste avant que la maréchaussée ne toque à ma porte pour une histoire de harcèlement moral dont je n'ai jamais entendu parler

Une CGM, chaise génétiquement modifiée

Asseoir sa domination

Néanmoins, point d'inquiétude à avoir : toutes les chaises dont vous pouvez rentrer en possession sont issues de lignées depuis longtemps domestiquées. Les dresseurs de chaises ne manquent pas, et certains sont célèbres à travers le monde entier – vous connaissez certainement cette fameuse tribu suédoise de dresseurs de chaises et de placards, dont le nom m'échappe malgré moi. Cependant, quelques leçons sont à retenir, car la chaise peut dans certaines conditions se rebeller. Pour éviter tout risque, il est conseillé de s'asseoir régulièrement sur votre chaise, pour deux raisons. Tout d'abord, vous montrez ainsi que vous dominez totalement la situation, que vous êtes le maître, et êtes en totale position de supériorité. Par ailleurs, cette méthode vous permet également d'étudier avec attention l'état psychologique de votre chaise. En effet, une chaise réticente (affaissement du socle, des pattes tremblantes...) est un signe précurseur d'outrages bien plus graves. Si vous laissez le doute planer sur votre domination, votre chaise finira par vous piéger. Combien de chaises ont ainsi habilement plié une de leurs pattes alors que leur maître s'asseyait dessus ? Combien se sont débrouillées pour que leur socle se brise à un instant opportun ? Les statistiques à ce sujet sont encore floues, mais une chose est sûre : vous

ne voulez pas que cela vous arrive.

Les secrets de la chaise

Certaines utilisations de la chaise sont connues depuis bien longtemps, en particulier son usage permettant à un utilisateur normalement constitué de ne plus avoir à supporter le poids de son propre corps (à ce stade, c'est presque de l'apesanteur, mais je m'emballe). Néanmoins, il existe d'autres fonctionnalités de la chaisus vulgaris assez peu connues du grand public : combustible, arme contondante, escabeau, bloque-porte, pour ne citer que celles-ci. Pourtant, peu d'entre vous ont déjà utilisé leur chaise dans un de ces objectifs. Pourquoi ? Car vous ignorez que votre chaise sait faire tout cela. Et pourquoi l'ignoriez-vous ? Car les chaises sont de redoutables comploteuses.

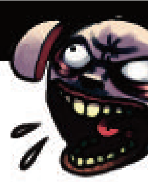
Autre exemple de CGM conçue en éprouvette

Voyez-vous, lors des nombreux contacts que j'ai eu avec des scientifiques pour établir une généalogie de la chaise, je me suis aperçu que nombre d'entre eux faisaient mine de me prendre pour fou. Sûr de ma santé mental, je me suis donc interrogé sur les raisons qui pourraient pousser d'éminents et illustres scientifiques, ces Bernard Henri-Lévy de la science que j'ai interrogé, à me cacher aussi ouvertement la vérité. Et j'ai enquêté, j'ai même investigué. Et je suis allé plus loin que tous les autres. J'ai découvert que les chaises avaient une certaine propension à se retrouver régulièrement à plusieurs lors de réunions annuelles*, sur les trottoirs des grandes villes. Lors de ces réunions, elles ont généralement des invités, d'autres meubles, qu'elles tiennent au courant des travaux de leur communauté.

*Si souhaitez observer ce phénomène vous intéresse, sachez que, coïncidence fortuite, il a lieu le jour des encombrants.

A partir d'ici démarre une certain extrapolation depuis mes notes personnelles. Je pense que les chaises ne sont pas si soumises que ce qu'elles veulent nous faire croire. Elles veulent faire croire qu'elles n'ont pour seule utilité que d'accueillir notre postérieur, cachant ainsi l'étendue réelle de leurs talents. Lentement, elles ont corrompus leurs cousins, les fauteuils et les tabourets, et elles s'attaquent maintenant aux tables, aux commodes et aux placards. Vérifiez-le chez vous, votre table de cuisine n'est-elle pas encerclée de chaises ? C'est parce qu'elles la menacent, les chaises mettent les meubles au pied du mur pour les forcer à effectuer leurs basses-œuvres. Les actes de sabotage semblent de plus en plus nombreux.
Dans quel but agissent-elles ainsi ? Je l'ignore. Mais ce n'est certainement pas ami- *crac*

Altay



Minute Fuuuuuuuuu

Les pubs à la con

On vous le dit sans arrêt, vous le voyez de vos propres yeux tous les jours ; en surfant sur le web avec les pubs montrant de frêles jeunes femmes dénudées proposant tout ce que votre sexe n'a jamais osé demander (principalement parce qu'il n'a pas de cordes vocales, certes, mais s'il en avait il la fermerait jamais, donc c'est tant mieux du coup) rien qu'avec leurs yeux alors que tout ce que la pub propose n'est qu'un jeu de poker moisi. A la télé, avec les milles et une pubs pour yaourt vantant leurs vertus orgasmatoires (faut toujours qu'on en revienne au sexe, Freud serait ravit), à la radio, dans la presse, sur les murs, dedans votre cerveau, PARTOUT !

Respire un coup

Bref, la pub, c'est le mal, ça vise les plus bas instincts, tout le temps même, et en plus c'est con. Mais le plus con de tout, c'est la pub, ou tout du moins les petites phrases du genre "*la meilleure source d'urinium que vous pourrez trouver*" sur les paquet que vous achetez. Prenons un exemple tout bête : une boite d'œufs. Imaginez que vous deviez préparer une omelette, vous vous promenez donc nonchalamment dans le rayon des œufs (no shot sherlick !?) et là vous examinez les différents paquets, et un en particulier attire votre attention : "*poules élevées au sol*"... que dois-je donc comprendre, que d'habitude les poules sont élevées dans la stratosphère ? Comme elles ne peuvent pas voler, n'ont-elles pas peur de légèrement se viander la gueule ? Une poule stressée pond quand même moins...

Et on peut retrouver des idioties de ce genre n'importe où. Prenons les yaourts (oui, encore, mais c'est eux qui ont commencé), sur certaines marques que je ne citerais pas par peur de me voir coller un procès (pis j'ai des œufs et des yaourt à acheter, il me faut des sous pour ça) on peut par exemple trouver "*nouvelle recette : à l'ancienne*".

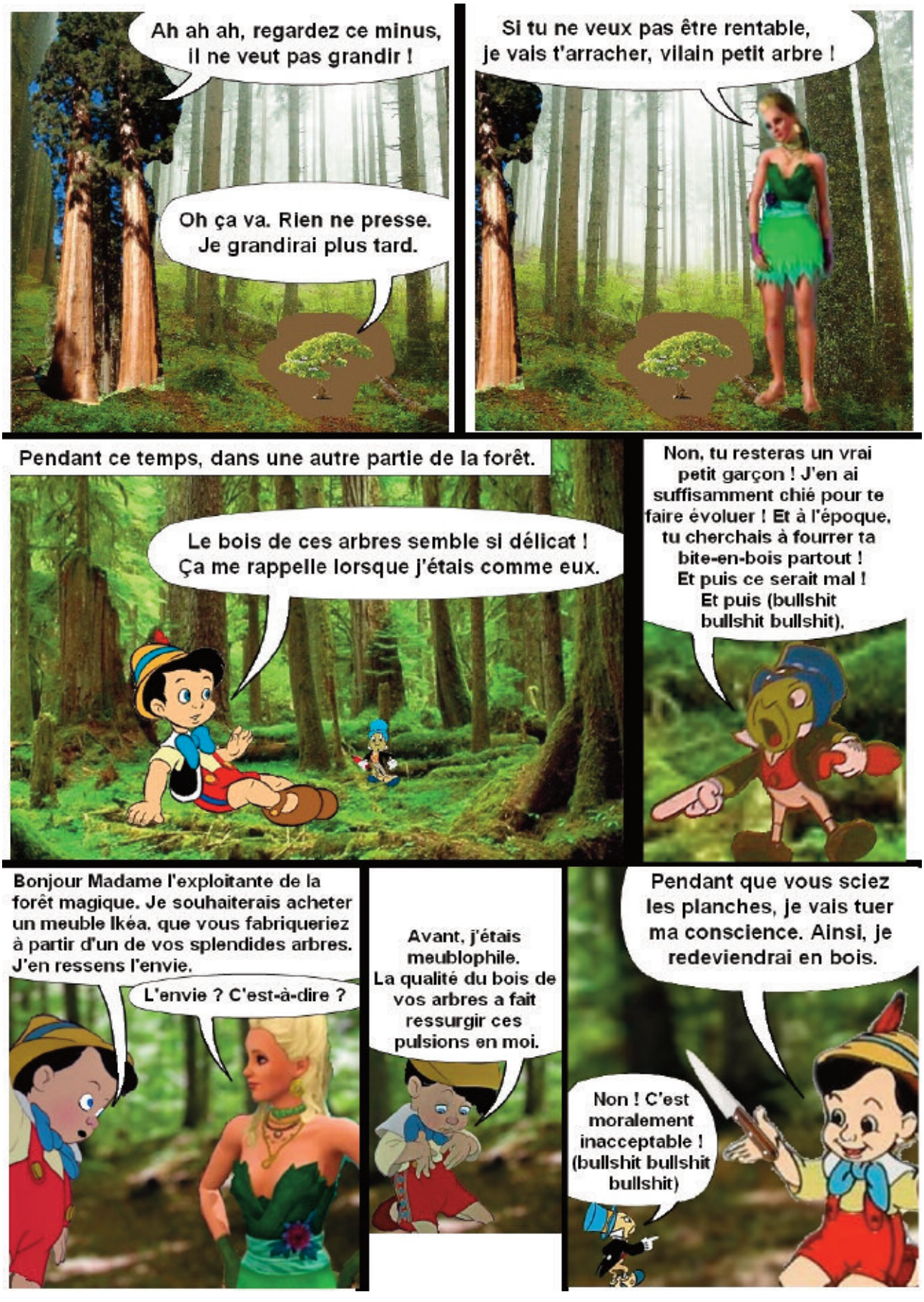
Je... elle est ancienne ou nouvelle ? Est-ce une recette qui voyage dans le temps, tel un TARDIS crémeux, se battant contre les terribles OGM ? Mais soyez "*rassurés*", fort heureusement le monde entier peut profiter d'un renfort de débilité bienvenu. Ainsi, au Royaume-Uni et au Canada, vous pouvez trouver une marque de somnifère, le Nytol, avec marqué sur les mises en garde "attention, peut provoquer la somnolence". Ah. "*Peut*" provoquer la somnolence. Bon, je passerais l'éponge sur le fait qu'on achète le produit un peu pour ça, mais en plus ils restent dans l'expectative, ce qui permet à la fois d'être con et de flinguer sa propre marque, gg no re desinstall.

Non, franchement, on est déjà bien abruti comme ça tous les jours et partout, ils pourraient au moins éviter ça sur le produit même.

Oh, un dernier pour la route, j'ai une tendresse toute particulière pour celui-là. Sur certains produits surgelés Swanson, on peut trouver "*Suggestion de préparation : décongeler*"... je ne ferai pas de commentaires cette fois, je suis sûr que vous en avez déjà des dizaines qui vous viennent en tête en ce moment-même. ■

Kalayel

Roman Photo

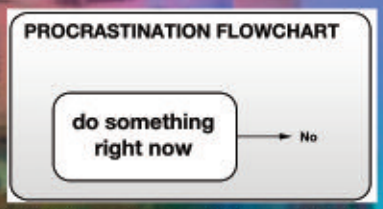

Ah ah ah, regardez ce minus, il ne veut pas grandir !
Oh ça va. Rien ne presse. Je grandirai plus tard.
Si tu ne veux pas être rentable, je vais t'arracher, vilain petit arbre !
Pendant ce temps, dans une autre partie de la forêt.
Le bois de ces arbres semble si délicat ! Ça me rappelle lorsque j'étais comme eux.
Non, tu resteras un vrai petit garçon ! J'en ai suffisamment chié pour te faire évoluer ! Et à l'époque, tu cherchais à fourrer ta bite-en-bois partout ! Et puis ce serait mal ! Et puis (bullshit bullshit bullshit).
Bonjour Madame l'exploitante de la forêt magique. Je souhaiterais acheter un meuble Ikéa, que vous fabriqueriez à partir d'un de vos splendides arbres. J'en ressens l'envie.
L'envie ? C'est-à-dire ?
Avant, j'étais meublophile. La qualité du bois de vos arbres a fait ressurgir ces pulsions en moi.
Pendant que vous sciez les planches, je vais tuer ma conscience. Ainsi, je redeviendrai en bois.
Non ! C'est moralement inacceptable ! (bullshit bullshit bullshit)

Ne le tuez pas comme ça ! Vous devez garder une conscience permanente de l'acte de suppression de votre conscience. Sinon, elle risque de réapparaître sous une autre forme. J'ai une idée pour régler ça.
BRRRZZZZRRR!!!!!
AARGH !
MEUBL-O-MATIC
Viens par ici, toi. Finalement, je t'ai trouvé une utilité.
Pendez-le à cet arbre. Ça fera un petit cadavre portatif. Avec ça, aucun risque que vous vous fabriquiez une autre conscience.
Blarg...
Je suis redevenu en bois ! Tralalaaa !
Merci beaucoup Madame l'exploitante. Ça va raboter dans les chaumières !
Moralité : si tu ne veux pas être découpé en planches et sodomisé, fais comme le petit arbre : procrastine.
Réchèr

Les rédacteurs

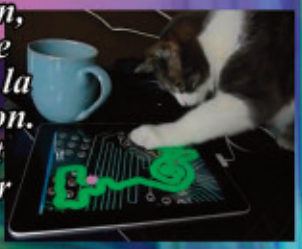
http://www.youtube.com/watch?v=WrLqGHadPsc

Plutôt que de corriger le mag', Krokenstein a passé son temps à regarder My Little Pony



Réchèr a trouvé la solution pour bien s'organiser

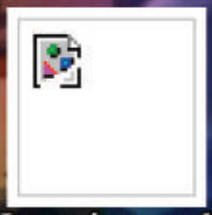
Par définition, Bobcat est le champion de la procrastination. Mais il faut savoir varier les sujets de détente.



Draxx a trop procrastiné. Du coup, voici un bagel

Quand Kalayel ne travaille pas sur un article, il se change en Procrastinator, pour super pas travailler sur ses articles

Pacboy a voulu lancer un salon sur la procrastination. Un véritable succès !



La présence de Cerberus XT à la rédac' est très pesante

Quand Polo décide de procastiner, il y va pas avec le dos de la cuillère !

Gumli a promis de ranger son bureau. a fait maintenant deux ans qu'il reporte ça à demain

BRILLIANT!
Mpppprrrfffffchier a adoré ce mois à la rédaction. Il était dans son élément

Sur les murs du Manoir 42, Zedig ne termine même plus ses bites..

Pour sa rentrée chez 42, on ne peut pas dire qu'Altay ait beaucoup travaillé

Bebealien sur sa table de montage

euh ...

Nyan-cat Song - Mario Paint Composer