

- [Aller au contenu](#)
- | [Aller au menu](#)
- | [Aller à la recherche](#)



- [Accueil](#)
- [Le Best-Of](#)
- [Les Tops c'est Top](#)
- [Les critiques pourries](#)
- [Expressionotron](#)
- [Felicitron](#)
- [Le Forum](#)
- [Contact](#)

dim 11 mar 2007

## [Les clichés dans les jeux vidéo](#)

11 03 2007

Vous connaissez sans doute la désormais très célèbre [liste des clichés des RPG console](#) (apparemment il y en a des plusse complet [ICI](#) et [ICI](#), merci Jamic ;), cette liste m'a donnée une idée (oui ca m'arrive d'avoir des idées), pourquoi ne pas étendre ces clichés a l'ensemble des jeux vidéos ? **Voici donc 24 clichés parmi les plus pourris que l'on retrouve dans les jeux vidéos** (et auxquels j'ai pu penser ^^), et croyez moi il y a de quoi faire:



1. **Les caisses et les bidons sont presque tous explosifs**, oui oui même les caisses en bois et les tonneaux vide, mieux vaut ne pas travailler dans un entrepôt quand on est dans un jeu vidéo. Notez également la passion qu'ont vos ennemis pour se planquer derrière des trucs dont ils savent qu'ils peuvent leur péter a la tête a tout instant.
2. **Lorsque les caisses ou les bidons ne sont pas explosifs** c'est parce qu'ils servent a une énigme pousse-caisse dont raffole Lara-Croft mais qui en fait sont bien relous
3. **Les femmes dans les jeux vidéos font toutes du 95G et ne connaissent pas l'existence des soutiens-gorge**, ce qui permet de bien rigoler avec le moteur physique de Dead Or Alive par exemple
4. **Vos ennemis ont la mémoire étonnement courte**. Quel que soit la situation il suffit de vous planquer 5mn dans un coin sombre pour que les gardes reviennent bien sagement a leur poste comme si de rien n'était. De même vos

ennemis ne se tracasse jamais de voir disparaître les uns après les autres tous leurs potes "ils sont sans doute allés pisser tous en même temps"

5. **Les méchants portent un bouc et s'habillent en noir et les méchantes s'habillent en cuir (et en noir aussi du coup)**, ce qui permet de facilement les repérer. **Corrolaire:** Si en début de partie un de vos allié(e) porte un bouc et/ou s'habille en cuir il vous trahira d'ici la fin du jeu. En règle encore plus général: **tout personnage qui a l'air méchant et méchant !.**
6. **Une armée d'un seul homme**, qu'il s'agisse de sauver le monde d'une invasion extra-terrestre ou d'arrêter une attaque terroriste vous et vos 800kg d'armes suffiront, pas besoin d'envoyer l'armée ils ne feraient que vous gêner. D'ailleurs si par hasard un allié venait vous aider ce serait sans doute pour le voir mourir quelques niveaux plus loin afin de vous montrer à quel point la situation est dramatique.
7. **Dans les jeux vidéos tout le monde parle la même langue**, que vous ayez affaire à des extraterrestres de Troubalouf ou de Splurmun vous les comprendrez tous parfaitement. Ce phénomène est généralement honteusement justifié par l'existence d'implants de traduction automatique qu'on ne sait pas trop d'où ils sortent.
8. **La fin du monde peut attendre**, vous avez toujours du temps pour une ou deux quêtes stupides à finir avant de sauver la planète. Le super méchant va bientôt annéantir le monde grâce à son super sort, qu'à cela ne tienne vous allez aider l'oncle Raimond à récupérer ses poulets égarés, faut avoir des priorités dans la vie.



9. **Les barrières invisibles sont totalement infranchissables, quoi que vous fassiez, quel que soit la forme de la barrière:** si c'est une forêt elle sera complètement inextricable (un mur d'herbe en fait), si c'est un océan vous ne saurez mystérieusement pas nager, si c'est une porte elle sera fermée et capable de résister à une attaque nucléaire sans broncher.
10. **Les méchants ont des armes pourries**, alors que deux rafales suffisent à les abattre ils leur en faut 10 fois plus et en pleine tête si possible pour vous tuer.
11. **Les packs de soin ne sont utilisables que par vous et laissés gracieusement par les ennemis que vous combattez.** Ils sont prévenant des fois que vous vous sentiez mal, et puis ils sont gentil, même proches de la mort ils n'y toucheraient pour rien au monde.
12. **Les packs de soin sont les remèdes ultime, à se demander pourquoi on continue à faire des recherches médicales.** Une blessure ouverte, hop un soin et c'est reparti. Vous avez perdu vos bras, vos jambes et vos boyaux traînent par terre, pas grave les soins vont arranger ça. À noter que les packs de soin peuvent parfois prendre l'aspect de nourriture, dans les jeux vidéo la nourriture soigne les pires blessures.
13. **Les super méchants sont des branquignoles**, au lieu de vous plomber dès le début du jeu alors que vous êtes encore faible et sous-armé ils préfèrent généralement vous parler de leur plan absolument IN-FAIL-LIBLE pour dominer la terre, vous indiquer comment déjouer son piège, mettre en travers de votre chemin des ennemis de plus en plus forts pour que vous progressiez tranquillement le tout en attendant tranquillement dans leur château/forteresse/QG que vous veniez leur péter la tête.
14. **Le héros ne va jamais aux toilettes, du moins jamais pour ses besoins personnels.** Quand il y va c'est uniquement pour montrer à quel point le moteur du jeu est beau parce qu'on peut même se regarder dans le miroir, ou pour montrer que les objets interactifs c'est super on peut même tirer la chasse d'eau. Dans certains jeux les toilettes sont aussi des réservoirs à bonus en tout genre.
15. **Le tableau périodique des éléments des jeux vidéos n'en contient que 4: Terre, Air, Feu et Eau.** Dommage, un élémentaire de Polonium ou d'Uranium ça serait tellement rigolo.
16. **Les voitures explosives**, un peu comme pour les barils les voitures dans les jeux vidéos explosent généralement sans raison. Une balle tirée dans les roues, une barrière raclée de trop prêt et boum. Cela permet aussi de produire des

réactions en chaine d'explosion de voitures. La palme revenant a GTA avec les voitures qui explosent rien qu'en donnant des coup de pied dedans



**DANGER: Voiture GTA**

17. **Si un personnage est lent il frappe fort, si un personnage est rapide il tape comme un naze**, cet effet est visible dans la plupart des Beat-Them-All
18. **Les rats sont partout**, quel que soit l'univers que vous parcourez vous aurez quasiment systématiquement un rat a affronter. Notez l'originalité et la volonté de varié avec les rats géant, les rats bleus, verts jaunes, plus ou moins fort en fonction de leur couleur. Le coup des couleurs peut s'appliquer a plein d'autres monstres
19. **Les portes sont indestructibles**, elles ne s'ouvriront que si vous possédez la bonne clé, même si vous portez sur vous de l'armement suffisamment puissant pour faire pleurer des galaxies il vous sera impossible de les détruire.
20. **Seul les objets qui contiennent des items utiles peuvent être cassés**, tous les autres sont fait avec la même matière que les portes fermés
21. **Toutes les armes possèdent un mode "réduit" pour pouvoir facilement porter 3 Tonnes d'équipement dans vos poches**. Rien de tel qu'un bazooka pliable pour se sortir des situations a la noix. A noter que l'or ne pèse rien non plus, vous pouvez porter 10 000 PO dans une toute petite bourse, sans doute le même sortilège que les armes
22. **Si vous trucidiez le boss final en 3 pauvres coup cela signifie que ce n'est pas le boss final** et qu'il a son pote ou sa version ultime qui attend de vous péter au nez
23. **La densité de l'air est variable** dans certain jeux, vous permettant de faire un double saut en vous appuyant sur les particules d'air (Voir Unreal ou tout jeu de Snow)
24. **Le super méchant est a l'origine de tous les maux**, une fois battu tous les monstres qui terrorisaient la population vont rentrer tranquillement chez eux comme par magie
25. **Même le plus miteux des rats, une fois mort, vous permet de récupérer deux paquets de cartouches, un vieux gourdin clouté et un parchemin que vous pouvez pas lire tout seul**. Sans doute la même technologie que pour votre propre armement (Merci Azral)

**La liste n'est probablement pas complète donc si vous avez d'autres idées qui vous viennent n'hésitez pas a me les signaler que je complète le bazar** au fur et a mesure. Si vous n'êtes pas d'accord avec certains clichés munisez vous de caillasses et jetez les moi allégrement au visage ca vous détendra ;)

**Si vous avez aimé ce billet, soyez zentils, cliquouillez ici:**

Par CerberusXt dans [Zi Dossier](#)

Tags: [clichés](#) , [jeux jeux](#) (sur [Technorati](#))

La grand chaine des billets:

[← Mettez de la couleur dans votre lavabo](#) | [What the fuck is this website ? →](#)

## 51 commentaires à Les clichés dans les jeux vidéo

11 03 2007

wow (14:56) :

Tout les sousfifres sont sponsorisés par la même marque de vêtement .

le héro tue,il ne fait pas de prisonnier .

11 03 2007

**benji** ([16:27](#)) :

bof, moin drôle que pour les films, faut dire que avec des "vrais" règles le jeux serai pa super jouable, ou y'aurais que des jeux type "second life"...

11 03 2007

**DelphineD** ([17:03](#)) :

Pas d'accord avec le 20. Dans Baldur's Gate, Medal of Honor ou Duke Nukem, par exemple, il y a plein d'items destructibles qui ne contiennent rien. Pour le reste, c'est très vrai ! :)

Il manque aussi le phénomène d'invicibilité variable. Vous pouvez être accompagné(e) d'un mage ou un guide, il attend au milieu du champ de bataille, au milieu des tirs et n'est même pas décoiffé. Par contre, au niveau suivant, il faudra le protéger ou recommencer le niveau chaque fois qu'il est touché.

11 03 2007

**CerberusXt** ([17:15](#)) :

Bien vu l'invicibilité variable :) Pour ce qui est des clichés ils ne s'appliquent bien évidemment pas ♦ tous les jeux (et heureusement) c'est simplement une liste des clichés les plus bizarres et qu'on retrouve le plus souvent ;)

11 03 2007

**hejule** ([19:34](#)) :

Tes clichés sont très "clichés" également. Bref tu t'es bien amuser pour un contenu qui ne sert strictement ♦ rien...

La princesse que l'ont doit sauver, ça s'est un vrai cliché...

Après, les jeux ont assez évolué ces dernières années pour que les scénarios soient dans 90% des cas imprévisibles et bourrés d'originalité.

11 03 2007

**CerberusXt** ([20:07](#)) :

Je ne vois pas vraiment ce que tu cherchais d'utile dans ce billet, ca n'a qu'un but humoristique et on retrouve ces choses dans bcp plus de jeux que tu ne penses. Enfin c'est pas grave je t'aime quand même très fort même si je te sens un peu déçu :D

12 03 2007

**Tazerty** ([09:59](#)) :

MDR, PTDR. ça faisait longtemps que je ne me suis pas autant marré. Bien trouvé. Bonne analyse du jeu vidéo, c'est super bien caricaturisé et surtout tellement VRAI. loooool.

12 03 2007

**SF** ([11:26](#)) :

Un essain de mouches peut être tué en deux coups d'épée et droper une armure lourde. (Diablo 2)

Un bot qui prend un ascenseur se met bien au milieu de l'ascenseur pour qu'on sache où tirer quand il arrive. (UT2004)

Quand un méchant a repéré une grenade, il s'acroupit en attendant qu'elle explose, même si cette grenade est entre ses pieds. (Half-life)


Les rats et les sangliers se triment avec des pieces d'or, des fourchettes... (Oblivion)

Le vol est un délit mais les gens ont très souvent des outils de crochetage cachés chez eux. Sans doute parceque les marchands en vendent. (Oblivion, Neverwinter Nights)

12 03 2007

**pingouin grincheux** ([14:38](#)) :

sympa, mais en meme temps, ca m'inquiete vachement... j'ai un bouc, et des fois je m'habille en noir... suis-je méchant ...?

sinon, pour revenir sur ta liste, tous les méchants parlent la meme langue, mais avec un vocabulaire restreint... '2, 4 phrases), les magasins des marchands des RPG s'améliorent au fur et  mesure... genre "offre au meilleur client"... pourquoi on a pas une épée de feu +240 dès le début...? etc..

12 03 2007

**CerberusXt** ([19:13](#)) :

Le bouc et les habits noir ça marche a coup sur dans les jeux video, en vrai c'est nettement moins efficace ;) Pour les marchands c'est totalement vrai mais comme c'est deja présent dans la liste des clichés RPG je ne l'ai pas mise

23 05 2007

**Jamic** ([21:31](#)) :

La liste des clichés des RPG que tu as en lien est une trèèèèèe vieille version. La "vraie" liste VF est sur [jamic77.free.fr/RPGCliche...](http://jamic77.free.fr/RPGCliche...) et sur [www.ffdream.com/?cat=ency...](http://www.ffdream.com/?cat=ency...) et elle contient près de 300 clichés supplémentaires.

23 05 2007

**CerberusXt** ([21:54](#)) :

Merci, je viens d'éditer ;)

23 05 2007

**Y'a Mato** ([22:05](#)) :

"Un essain de mouches peut être tué en deux coups d'épée et droper une armure lourde. (Diablo 2)" > J'ai mourru de rire XD

08 06 2007

**abdsamad** ([14:59](#)) :

salut

12 06 2007

**LorenZozO** ([23:57](#)) :

Salut aussi

13 06 2007

**Bilouba** ([14:50](#)) :

Les rats sont partout ??? Ah bon...

Sans vouloir te vexer (je dit ça parce que c'est dernier temps je m'affiche mal ici --"), tu aurais mieux fait de faire les clichés de tel ou tel style de jeu vidéo, car les clichés universels sont assez rares et pas très drôle (avis strictement personnel). Par exemple, en te concentrant sur les FPS, il y a sûrement plus de potentiel lolant (d'ailleurs ta liste en contient déjà pas mal ^^).

Mais c'est quand même bien trouvé, alors le prend pas mal, kthxbye ;)

++

13 06 2007

**CerberusXt** ([15:02](#)) :

Bin c'est le principe des clichés, ils ne sont pas necessairement present partout mais ce sont des themes recurrent, on trouve toujours des contre-exemples. Et puis c'était plus ça me faisait plus de matiere comme ça ^^

13 06 2007

**Bilouba** ([15:49](#)) :

Oki doki

13 07 2007

**Pink** ([06:15](#)) :

Et le coup de la balle dans le pied c'est mortel (au sens propre du terme). Attention si tu lui erafle le doigt il est bon pour le coma ! Et une fois par terre le temps de decomposition du cadavre est souvent assez bref, et apparemment leur equipement aussi c'est du biodegradable (:

09 08 2007

**alex** ([23:37](#)) :

le bras droit du méchant c'est son petit chien

09 08 2007

**alex** ([23:39](#)) :

et aussi dans zelda c'est toujours le même boss et le seul boss autre que le boss de fin qui sait parlé c'est l'avant dernier boss

10 08 2007

**alex** ([00:03](#)) :

a quand un jeu où on est un méchant qui tu les gentils sans que se soit humoristique

10 08 2007

**alex** ([00:10](#)) :

les différents buts du méchant 1 conquérir le monde 2 le détruire 3 faire de la vie des gens un enfer 4 si le méchant est vivant dans la suite du jeu c'est à dire dans le jeu 2 il s'en prendra forcément au héros 5 si le méchant est un monstre il n'aura pas de cerveau est détruira tous plutôt que de dormir comme il n'a pas de cerveau.

22 10 2007

**Florent666** ([16:15](#)) :

Lorsque le méchant a l'occasion de tuer le gentil vers la fin du jeu, il préfère sortir un discours de 15 minutes avant d'appuyer sur la détente/donner le coup d'épée/lancer son sort, laissant ainsi le temps au héros de s'échapper du piège pour combattre le méchant.

09 04 2008

**StF** ([21:35](#)) :

Et le héros peut se soigner jusqu'à être complètement guéri à 100 %, parfois 125 ou même 200 %, c'est à dire qu'il devient deux hommes . . .

23 05 2008

**Alx** ([22:58](#)) :

Un autre cliché qui m'énerve grandement. Si le héros est encerclé par une horde d'ennemis belliqueux, il n'a pas peur car il sait qu'ils vont tous y passer un par un pendant que les autres regarderont en attendant leur tour, sinon ça serait pas du jeu.

Où sinon le fait de pouvoir envoyer une énorme hache à deux mains avec pleins de flammes autour à un de ses amis dans une magnifique petite enveloppe. Où encore faire des sorts de feu au fin fond de l'océan (wow).

23 05 2008

**Alx** ([23:05](#)) :

un autre cliché rendu célèbre par un seul jeu dont je n'ai même pas besoin de citer le nom:

Un bon marine peut affronter tout l'enfer à lui tout seul, mais tenir une arme et une lampe torche en même temps, ça il sait pas. Et le chatterton dans le futur ça n'existe plus, c'est trop ouïk.

24 06 2008

**Reyem** ([00:09](#)) :

Je suis d'humeur à commenter de la m\*\*\*rde donc voici un lien qui complètera la liste :

[ffdream.com/encyclopedia-...](http://ffdream.com/encyclopedia-...)

24 08 2008

**.sh** ([00:43](#)) :

on peut tirer 15 fois avec un flingue, mais seulement deux fois avec un m16 avant que le gars meurt (ghost recon)

les voitures, si elles ne sont pas indestructibles, n'explorent pas même après avoir raté un saut de 50 et finit dans un arbre (jeux de course)

une alerte d'intrusion s'arrête dès qu'on passe une porte (Metal gear solid 2)



on ne meurt pas même après avoir pris une roquette (sauerbraten) ou un obus (medal of honor débarquement) en pleine tête

plus spécifique aux jeux en ligne:

un bon joueur est un cheater  
un joueur qui a une arme puissante est un cheater  
un joueur qui vise bien aimbot  
un joueur assez bourrin est un noob (voir un kevin)  
un joueur qui a déclenché un votekick pour une bonne raison se fait kicker directement si le vote ne marche pas

13 09 2008

**Hanako** ([12:49](#)) :

S'il faut 5 000 coups d'épée pour tuer un boss, dans une cinématique, un seul coup suffit à le tuer.

05 10 2008

**alex** ([01:56](#)) :

se qui me saoule aussi c'est le cliché de la révélation trop rapide du genre le mec donne son cristal à un inconnu qui est en fait le grand méchant et il dit je vous en s'était mon plan

04 11 2008

**Brakbabor** ([02:25](#)) :

Hello Cerberus

Un de tes premiers articles sur ce blog non ? Excellent j'adore. En plus c'est très très vrai.

Il y a aussi un truc qui m'énerve, c'est quand on doit jouer avec un allié (contrôlé par l'ordinateur). Là il y a deux cas de figure :

- Soit il est invincible, tue tout le monde et ne vous laisse rien (Alyx dans Half Life 2)
- Soit il se fourre toujours en plein milieu des combats, meurt facilement et vous fait perdre la partie

25 03 2009

**gnarf** ([12:10](#)) :

Tous le monde vous connaît soit comme un génocidaire (pauvres gobelins qui ne demandaient rien de plus que votre or et votre sang), soit comme une bonne poire (Vous allez à la tour noire? Passez au prisu me prendre des allumesfeu pour le barbeuk? Quoi? Bien sûr que non vous n'êtes pas invité!!)  
Sinon, vous avez remarqué comme les barres de chargements effraient les monstres?  
On en voit plus une fois la zone chargée.

03 04 2009

**Zub-Ser0** ([08:55](#)) :

Bof c'est pas des clichés...

Tu critiques surtout les problèmes de programmation, les portes impossibles à ouvrir, ouais ben on les a fait avec on peut faire un jeu 100% réaliste, un jeu vidéo c'est un jeu vidéo...

Enfin bref sa ce voit que ta jamais programmer...

03 04 2009

**CerberusXt** ([12:18](#)) :

Hum, à part les portes et les objets destructibles ça fait que deux clichés provenant de problèmes de programmation, le reste c'est des questions de choix ou de facilité...

*"Enfin bref sa ce voit que ta jamais programmer..." Si tu savais :)*

03 04 2009

**Ritsuki** ([15:14](#)) :

Je sais pas pourquoi tu te focalise sur le programmation Zub ./ Ce genre de "clichés" (ou appelle ça comme tu veux) viennent seulement du fait que un jeu qui respecte les lois de la physique, du temps et de l'espace, bah... ça s'appelle la vie, quoi. J'ai presque envie de dire cf. l'article sur le mmorpg IRL :D Avec les moyens de programmation, aujourd'hui on est capable de faire qqch d'hyper réaliste mais pas forcément amusant quoi...

03 04 2009

**Ritsuki** ([15:17](#)) :

D'ailleurs, on peut ouvrir toutes les portes dans Oblivion et Morrowind si je me souviens bien, et il existe des moteurs 3D qui gèrent collision et destruction des éléments du décors (un p'tit mmofps a d'ailleurs vu le jour en se basant sur ce moteur)

02 07 2009

**Caligula** ([17:52](#)) :

Article génial, plutôt vrai mais tes clichés sont d'après mon avis seulement vrai pour les jeu fais dans une cave sombre en Tchecoslovaquie par des immigrés polonais avec des pièces fait par des pitit chinois ( save les pitit chinois! ) payé 10 centimes de la journée.

02 07 2009

**CerberusXt** ([17:54](#)) :

Si seulement ce que tu dis était vrai Caligula :)

28 07 2009

**Alex** ([02:39](#)) :

La règle du 'Un' seul peut le faire : le meilleur exemple reste Commando. Qu'un seul perso sache piloté un avion, soit. Qu'un seul sache utilisé un sniper, pourquoi pas ? Que seul le beret vert ou l'espion puissent porter un cadavre ... euh à quoi sert l'entrainement des commandos alors !?  
Mais lorsqu'on apprend que seul le nageur sait ramer : faut-il en pleurer ... de rire ?

L'épée c'est l'avenir, dans les rpg comme dans les jeux futuristico-cyber-punk. Rappelez-vous la fin de Deus Ex premeir du nom.

Oubliez ce que je viens dire si le perso vit dans les bois, ce sera une arme de jet ( Link, Fran )

27 08 2009

**MortDeRire** ([21:30](#)) :

C'est tellement vrai.

Merci encore pour ce site. Je me marre à chaque fois.

J'en suis MORT de rire.

13 11 2009

**Cerveauphage** ([23:44](#)) :

Premier commentaire ;)

Le personnage peut gagner un gunfight a 40 contre un, mais se rend toujours quand trois personnes le mettent en joue dans une cinématique.

24 03 2010

**MaKing-0ff** ([15:41](#)) :

Peut-être qu'il a déjà été dit, mais j'ai la flemme de lire tous les commentaires (la honte sur moi!)

Un vague mouvement dans le vide que les tutoriaux appellent coup de crosse est toujours plus efficace qu'une volée de plomb... Et ça on le retrouve dans beaucoup beaucoup beaucoup (je pense que ça suffit) de FPS.



13 06 2010

**Faust** ([14:13](#)) :

Sinon, dans No more heroes, tu fais beaucoup caca.

05 10 2010

**Flappi** ([23:25](#)) :

Je suis en train de jouer à Bioshock et ça me rappelle un cliché (qui est présent dans Bioshock, mais pas seulement, sinon ce serait pas un cliché). Ce cliché a l'avantage d'être assez spécifique aux jeux vidéos (bien moins présent dans les films, par exemple).

Tout méchant (qu'il soit le BBEG ou un acolyte) tient un journal détaillé de sa vie. Le journal peut être audio ou écrit, ça importe peu : ce qui compte, c'est qu'il détaille tous ses crimes et toutes ses pensées : "aujourd'hui, j'ai fait des expériences illégales sur des cobayes humains", "hier, j'ai mangé un bébé pour montrer que j'étais très méchant et j'ai trouvé ça cool", "des fois, je me demande si on va pas trop loin en testant nos armes sur des gens", etc. Ensuite, le kiff du méchant, quand il a fini son journal, c'est de le couper en petits morceaux et de les disperser dans les divers niveaux.

26 10 2010

**MoDaFoKa** ([15:32](#)) :

Utiliser la mitrailleuse des ennemis qu'on vient de tuer pour défouailler sur la gueule d'ennemis qui charge de l'endroit où on vient d'arriver.

25 06 2011

**Libléuuu** ([11:55](#)) :

Quand vous avez besoin d'un clé, l'un des ennemi qui apparaît a eu l'intelligence de la prendre avec lui.

25 09 2011

**Loaw** ([19:47](#)) :

J'adore^^ Surtout pour le 13, c'est comme dans Goldorak, le moment où ce pauvre choupinet d'Actarus est le plus en danger c'est contre l'espèce de loup-garou qui lui a éclaté son pare-brise, son arme à cinquante centimètres de sa tête, et là comme par hasard "Je pourrais te tuer maintenant mais je vais attendre la pleine lune, car alors je serais invincible"

Résultat, il se fait marrave la face =/

12 09 2012

**Logan** ([14:21](#)) :

Il y a toujours un niveau avec de la lave TOUJOURS !!

08 01 2015

**Kalkin** ([08:32](#)) :

c'est surement trop tard, mais j'en ai un bon ^^

Les ennemis n'ont jamais besoin de recharger leurs armes, les munitions surgissent du néant. Par contre l'arme redevient bêtement limitée au moment où on la récupère sur leur cadavre.

08 01 2015

**Hart** ([13:55](#)) :

Ouais. Ou alors les ennemis ont des gilets pare-balles que le joueur ne peut pas récupérer, même s'il flingue les ennemis dans la tête.

## Ajouter un commentaire

Nom ou pseudo

Email (facultatif)

http:// Site Web (facultatif)

**Pour prouver que tu n'es pas un vilain bot**, écris le chiffre "5" ci-dessous :

Le code HTML dans le commentaire sera affiché comme du texte, les adresses internet seront converties automatiquement.

☐ Se souvenir de mes informations

prévisualiser

envoyer (n'oubliez pas le captcha)

## 🧐 Images



## 🧐 Syndication

S'abonner au flux RSS



S'abonner via Email



J'aime 2 061

## 🧐 Commentaires

- 7/0914:41 'Tsuki
  - [La Révélation des Pyramid](#)
- 7/0908:13 Comte Derl
  - [Final Fantasy VII, le rom](#)
- 7/0905:38 nalinux
  - [La Révélation des Pyramid](#)
- 7/0905:26 Sinker
  - [Final Fantasy VII, le rom](#)
- 5/0913:31 Aces La Lo
  - [Final Fantasy VII, le rom](#)
- 4/0919:09 Gloomi
  - [La Révélation des Pyramid](#)
- 4/0916:36 Ray-chan
  - [La Révélation des Pyramid](#)
- 4/0915:18 Comte Derl
  - [La Révélation des Pyramid](#)

## 🧐 Magazine 42

Retrouvez mes articles inédits rédigés par moi-même personnellement tout seul dans le dernier numéro de 42 (cliquez sur la couv)

Numero de la fin du Monde :

- Edito & Sommaire
- Top 3 Jeux Video 2012
- Le mot de la fin dont VOUS etes le heros



## **Cherchage**

## **Catégorisation**

- [Best-Of](#)
- [Sciencum Nazus](#)
- [Les Tops c'est top](#)
- [Zi Dossier](#)
- [Critiquage de films](#)
- [Inutilum Objetus](#)
- [Fourre tout](#)
- [Faisons joujou](#)
- [Le Guignolo du Jour](#)
- [Le blog](#)
- [Situm Inutilus](#)
- [Vidéum Etrangus](#)
- [No-Comment](#)
- [Invités](#)
- [Teh Internet iz Crazy](#)
- [6 nez Mah](#)
- [Logicism Absordus](#)
- [La foire aux liens](#)
- [Serious Business](#)
- [Nillusionage](#)
- [Geek Miousik](#)
- [Geek lôôôve](#)
- [Interviou Bizarum](#)
- [IRL Infos](#)
- [Testage de jeux](#)

## **Archivationnage**

- [mai 2014](#)
- [avril 2014](#)
- [mars 2014](#)
- [février 2014](#)
- [janvier 2014](#)
- [septembre 2013](#)
- [août 2013](#)
- [juillet 2013](#)
- [juin 2013](#)
- [mai 2013](#)
- [avril 2013](#)

- [mars 2013](#)
- [février 2013](#)
- [janvier 2013](#)
- [décembre 2012](#)
- [novembre 2012](#)
- [octobre 2012](#)
- [septembre 2012](#)
- [août 2012](#)
- [mars 2011](#)
- [décembre 2010](#)
- [novembre 2010](#)
- [septembre 2010](#)
- [mai 2010](#)
- [avril 2010](#)
- [février 2010](#)
- [janvier 2010](#)
- [décembre 2009](#)
- [novembre 2009](#)
- [octobre 2009](#)
- [juillet 2009](#)
- [juin 2009](#)
- [avril 2009](#)
- [mars 2009](#)
- [février 2009](#)
- [janvier 2009](#)
- [décembre 2008](#)
- [septembre 2008](#)
- [août 2008](#)
- [juillet 2008](#)
- [juin 2008](#)
- [mai 2008](#)
- [avril 2008](#)
- [mars 2008](#)
- [février 2008](#)
- [janvier 2008](#)
- [décembre 2007](#)
- [novembre 2007](#)
- [octobre 2007](#)
- [septembre 2007](#)
- [août 2007](#)
- [juillet 2007](#)
- [juin 2007](#)
- [mai 2007](#)
- [avril 2007](#)
- [mars 2007](#)
- [février 2007](#)
- [janvier 2007](#)

Thème Freshy ([Julien De Luca](#)) adapté pour [DotClear](#)