



# SANQUA h o r i z o n s

---

Jeudi 1er février 2007



# Hommage à Ben

Récemment j'ai des envies de Tetris comme jamais. C'est la faute à Jika, je tiens à le signaler. C'est à cause de lui que je me suis remis à jouer à ce jeu débile avec le remake sur DS. Depuis, je ne quitte quasiment plus le mode online qui permet à tous de jouer, via wifi, contre d'autres glandeurs du monde entier. Il y a quelques jours, je me suis trouvé un concurrent du nom de «Ben», qui avait à peu près le même score que moi. Nous commençâmes à jouer et après mes premières victoires (3 à la suite) le voilà qui en redemande et me bat à plat de couture pour les 5 parties qui suivent. Vous imaginez la suite. Alors que je ne pensais qu'à une courte session de Tetris, me voilà encore debout, contre Ben, à deux heures du matin, à bout de batterie... au final, Ben gagna au nombre de victoires (30 contre 27), mais je m'en tirais avec les honneurs au niveau des points. Ben, je ne sais pas qui tu es, gamin de cinq ans ou ado boutoneux, mais sache que tu m'as quand même bien pourri la soirée. Fait chier. Mais bravo quand même.

# STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

**KYLIAN ... Codeur fétiche**

**EL FOUINE ... Mort du genou**

**DJEEN ... Examiné**

**SNAPÉI212 ... Porc-Epic**

**JIKA ... Fini de jouer**

**EGOMET ... La Chine c'est Royal**

**SILENTZEN ... Lynch à l'envers**

**MEEGO ... Citron pressé**

**BLUEPOWDER ... Explorer's Bud**

**EKIANJO ... Déporté**

Absentéistes excusés :

**IANOS - PTITMEC - THOMY KEAT - TOM**

**SCREETCH - ANTIBUG - LUGH - RODIX**

# Le légal, un vrai REGAL

1. SANQUA est le magazine au format PDF du site Sanqualis.com. Il est réalisé à but non lucratif et est écrit, composé, pensé et torché par un groupe de passionnés de l'informatique et des jeux vidéo, qui n'ont décidément rien à faire.

2. Les images utilisées, les noms de marques cités, ne sont donnés qu'à but informatif ou satirique. Si vous êtes propriétaire d'une image et que vous ne désirez pas la voir publiée dans SANQUA, même à but non lucratif, prenez contact via la rubrique « nous » du site.

3. Tout dégât causé par l'ouverture de Sanqua sur votre machine ou sur la couche d'ozone n'est en aucun cas attribuable à nos personnes. USE AT YOUR OWN RISK !

4. Sanqua protège les forêts et est donc reconnu d'utilité publique par le Ministère de la Glandouille. Tant que vous n'imprimez pas SANQUA, vous combattez le réchauffement de la planète, l'hégémonie du pétrole, les OGM et le nucléaire et vous êtes donc forcément un sale révolutionnaire anarchique alter-mondialiste. Les hamsters nains et les loutres vous disent merci.

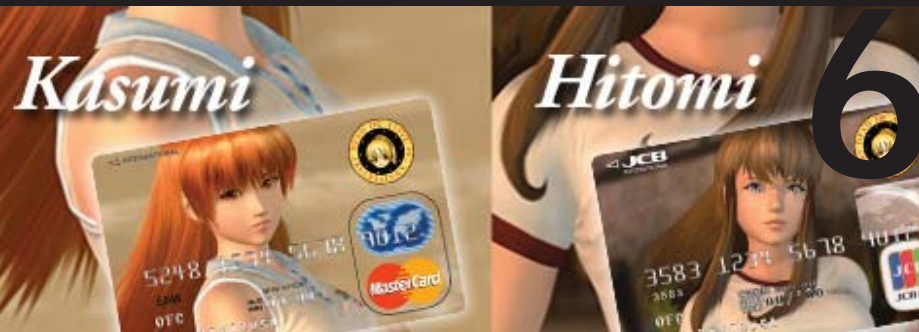
5. Les propos diffusés dans Sanqua n'engagent bien évidemment que leurs auteurs et leurs pneus de voiture. Si vous n'êtes pas joasses, prenez un aspirine et un Dany, ça ira mieux. Vous pouvez aussi imprimer SANQUA sur du PQ pour vos chiottes. Vous finirez par vous habituer.

6. Nous ne détenons pas la vérité absolue. Il nous arrive de dire des conneries, et MEME de les penser. Dingue. Mais bon, en gens responsables, on assume et on défendra coûte que coûte les idioties que l'on a pu écrire, par principe. Nous ne sommes pas non plus responsables des tumeurs et autres cancers que vous pouvez développer en lisant Sanqua sur un écran cathodique pourri, sans aucune protection. Pareil pour les myopies, maux de têtes, douleurs articulaires et étranglements. De toute façon pour tout problème, c'est la faute à Al Qaeda, vous devriez le savoir depuis le temps qu'on vous le répète.

7. SANQUA n'est pas un magazine sérieux. Rien de tout cela n'est grave. Si vous êtes offusqués par la liberté d'expression, nous vous conseillons de déménager rapidement en Chine, en Russie ou même aux US. Vous trouverez sûrement chaussette à votre kalash.



# TOUCH!



## CARNET DE BORD

L'actualité du jeu vidéo revue en vitesse par l'équipe de Sanqua. Vous n'y trouverez pas tout, mais au moins ce qu'on a considéré comme intéressant et amusant. Et puis si on peut parler de filles nues ou presque, on n'hésitera pas non plus.



## HYPE

Jika marque la nouvelle année en faisant le tour du buzz de la rentrée. Pas grand chose à se mettre sous la dents, il faudra attendre le prochain Noël, il paraît..

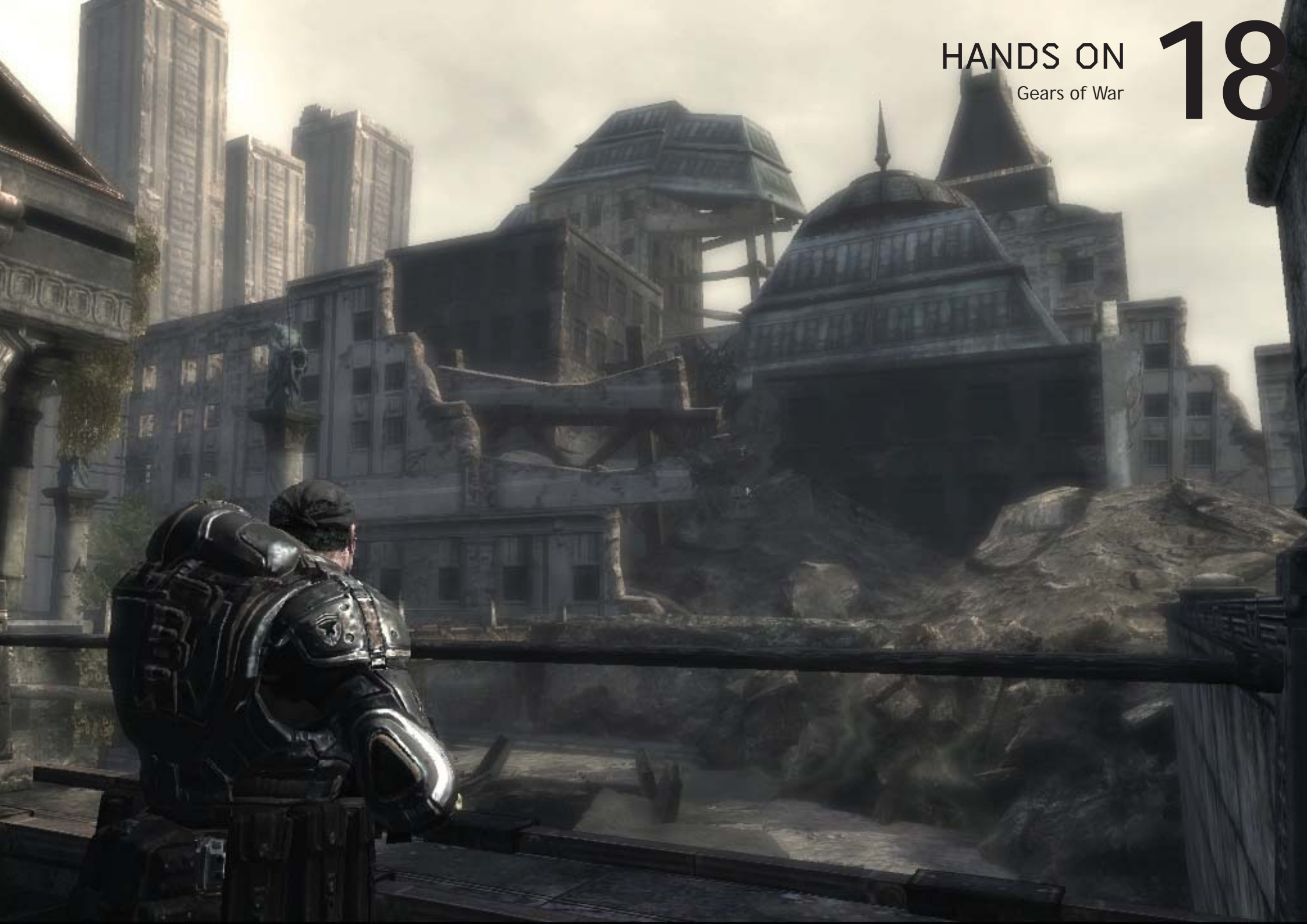


## PLANS FOIREUX

Vous en avez assez de votre PC ? Au lieu de le jeter par la fenêtre, n'oubliez pas, pensez «recyclage» ! Puisque l'heure est à l'écologie, n'oubliez pas qu'un PC est fait de matières très toxiques, et qu'il serait con d'être un gros lourd qui ne fait gaffe à rien.

HANDS ON  
Gears of War

18



# CARNET DE BORD

1



2



Déjà une nouvelle année, et on a déjà l'impression de brasser du vieux. Notamment avec la PSP, encore une nouvelle fois crackée (1), cette fois-ci par Dark Alex qui a successivement offert à la communauté deux versions de son firmware 3.0 customisé. Rappelez-vous, la principale innovation du firmware 3.0 officiel de SONY était de permettre aux possesseurs de PS3 et de PSP de télécharger (suite à un paiement) des images de jeux PS1 via la PS3 pour les transférer et y jouer sur PSP. L'image était bien entendue cryptée et je désespérais, dans le dernier Sanqua, de voir la PS3 comme intermédiaire essentiel dans la chaîne. Heureusement notre Dark Alex national sauve l'humanité en passant outre cette limitation : désormais, n'importe quelle image de jeu PS1 passe sans trop de problèmes sur la PSP avec son firmware modifié et son utilitaire Popstation. C'est ainsi que j'ai pu retourner à mes amours de jeunesse en emportant dans ma poche mon bon vieux Final Fantasy VII qui n'a décidément pas vieilli d'un poil. Il paraîtrait même que la plupart des derniers firmwares peuvent désormais downgrader aux firmwares inférieurs (apparemment avec une autre manip' nécessitant le petit GTA Liberty City Stories).

Puisqu'on est dans la gérontologie, déterrions aussi Castlevania : Symphony of the Night (2), puisque celui-ci vient d'être disponible sur la plateforme de distribution de Microsoft, le Xbox Live Arcade. D'une part, si vous n'avez encore jamais fait ce jeu, c'est l'occasion ou jamais de vous y mettre : c'est le meilleur épisode de la série, et c'est du très haut niveau à tous les points de vue. D'autre part, la limite des jeux XBLA a été dépassée pour la première fois avec ce titre de Konami. En effet, les jeux sur XBLA sont censés être limités à 50 mégas max, pour que les possesseurs des Xbox 360 sans disque dur puissent quand même les télécharger sur les cartes mémoire optionnelles de la machine. Cela veut dire deux choses : Microsoft va décidément élargir son catalogue en éliminant cette limitation, et aussi sortir de nouveaux modèles de cartes mémoire qui auront plus de capacité. Ils viennent d'annoncer en effet cette semaine la disponibilité prochaine de cartes de 512 Mo. Le prix sera toujours prohibitif (50 eurax, merci Microsoft) et vous aurez tout intérêt à plutôt intérêt à chopper un disque dur pour votre console plutôt que de vous ruiner en cartes. Mais vous faites ce que vous voulez, hein.



Dans la série « *histoire à la con, mais tragique* », sachez qu'une jeune femme est morte (3) en tentant de gagner une Wii pour ses enfants. L'affaire avait été organisée par une radio, en Californie, et il s'agissait de boire des litres d'eau sans aller pisser, et ceci pendant des heures. Le concours s'appelait « *Hold your Wee for a Wii* » (retenez votre pisse pour une Wii, sic). Comme quoi, il fallait bien que le nom débile de la Wii fasse des dégâts un jour. La pauvre Jennifer Strange (aucun lien de parenté avec le docteur), mère de 3 enfants, s'est prêtée au jeu, en buvant plus de 6 litres d'eau en 3 heures, avant de se sentir très mal à l'aise et d'abandonner. Elle est alors rentrée chez elle en pleurant, et c'est le lendemain qu'on l'a retrouvée morte à son domicile. La petite leçon biologique du jour, boire trop d'eau est MAUVAIS pour la santé et peut déclencher de sévères intoxications. Les animateurs de la radio en question ont sous-estimé cette éventualité (bien qu'une infirmière les ait appelé à l'antenne en précisant la dangerosité de la chose), et suite à cet incident, voilà les responsables de l'affaire (13 personnes) tous gentiment remerciés pour la mauvaise pub qui résulte de cette triste histoire. Par contre, pas de poursuite judiciaire en vue, car

les participants au jeu avaient signé une décharge. Puisqu'on parle de Wii, vous n'êtes pas sans savoir que la manette de la console marche en Wi-Fi, et devient donc potentiellement compatible avec des appareils qui sont équipés de ce mode de communication. Et voilà, il n'a pas fallu attendre longtemps pour voir débarquer des **drivers pour la Wiimote (4)** afin de l'utiliser sur PC. D'après les vidéos qu'on a pu voir sur Youtube ou autres, ça marche pas trop mal (l'essai est visible sur un mod d'Half Life 2), même si c'est sans doute loin de faire aussi bien que les librairies que fournit Nintendo pour développer sur la console. Mais, avec le temps, qui sait ? Nul doute, en tout cas, que cette manette va tôt ou tard faire des émules sur PC et qu'on ne tardera pas à voir Microsoft développer un périphérique dans ce genre un de ces quatre. Après tout, la technologie n'est pas si innovante que cela, et pourrait très bien être vendue avec un party game, tout comme Guitar Hero est vendu avec une guitare à deux balles. Nintendo vend ses Wiimotes hors de prix (50 euros!) mais le prix de fabrication de la technologie en question ne cesse de chuter. C'est donc tout bon pour nous à plus ou moins long terme.



5



6



Et Sony dans tout ça ? Ben, ça va pas mal. On a même eu droit à une **date de sortie pour la Playstation 3 ( 5 )** en Europe, vous imaginez la révolution ? Ca sortira le 23 mars chez nous, et vous devrez sans doute aller vendre de la coke pour l'acheter, vu son prix initial. Seule la version « 60 gigas » sera en effet disponible, pour 600 eurax. Au niveau des expéditions, Sony prétend avoir livré 2 millions de consoles dans le monde depuis la sortie, mais sur ces 2 millions, seules 1 300 000 auraient trouvé un acquéreur. Pour la rupture de stock, ils repasseront ! C'est d'ailleurs pour cette raison que l'Europe aura droit à un royal million de consoles le jour de la sortie. Pas très étonnant de voir la version 60 gigas débarquer seule sur notre continent... souvenez-vous du bon vieux dicton « En Europe fais toi plaisir : fais péter tes prix ! » - Sony se fait sans doute bien plus de marge sur la version 60 gigas (le prix du disque dur doit être dérisoire et ce n'est pas les deux trois gadgets en plus qui coûtent cher non plus). Pour faire croire à ses bonnes intentions, Sony présente aussi son superbe catalogue de sortie, certes plus fourni qu'à l'époque de la PS2, mais rempli de titres plus mous les uns que les autres, ou déjà vu et revus sur 360. Heureusement que

les pubs ne mentaient pas ! En tout, cette date de sortie n'en arrange pas un. Moi. Eh oui, j'avais parié sur une sortie repoussée en septembre « à la PSP », et voilà que Sony me déçoit une fois de plus. On ne peut plus leur faire confiance, je vous jure...

En tout cas, pour se sortir de la situation morose qui commence à sentir mauvais (Sony est bon dernier sur la next gen pour l'instant), le « *Senior Vice President* » **Takao Yuhara ( 6 )**, commence déjà à parler d'une baisse de prix. Tiens, c'est marrant, personne ne l'aurait cru, celle-là ! Mais ce n'est pas pour tout de suite. Selon le monsieur, ça sera uniquement au moment opportun, histoire d'élargir le marché. Un peu essentiel quand on voit le nombre d'exclusivités qui fuient petit à petit la console de Sony, en allant voir ailleurs sur 360, entre autres. Ca ne va pas arranger les affaires financières de Sony, qui semble déjà s'orienter vers des pertes opérationnelles de plus de 1.6 milliards de dollars à cause de la sortie de la PS3. Je sens que Kojima va avoir la grosse pression pour sortir Metal Gear Solid 4 en avance, sans parler de Square et de leurs prochains Final Fantasy...



Et Billou alors ? Bah, il se frotte les mains ( 7 ) à l'occasion du dernier CES. Selon lui, la stratégie de la division Xbox « marche parfaitement ». Effectivement, elle a l'air de fonctionner, en tout cas à court terme : il y a quelques bons gros jeux qui sortent enfin, le mode online est vraiment en avance par rapport aux autres, la console est largement du même niveau que la PS3, bien qu'étant arrivée un an plus tôt... et elle n'est pas très chère, il faut dire ce qui est. Maintenant, reste à savoir combien d'avance Microsoft arrivera à garder en 2007. Concrètement, ils n'ont pas encore vendu 9 millions de consoles (les vrais chiffres sont entre 8 et 9, même s'ils en ont livrés 10 millions) et leur console est loin d'être orientée grand public. C'est presque une Dreamcast qui marche mieux, mais ce n'est pas le succès de la PS2 non plus (il suffit de comparer les courbes d'achat des premiers mois de la PS2 vis à vis de celle de la 360). Si la PS3 met du temps à décoller, c'est à se demander si les deux consoles vont jamais atteindre les chiffres de 100 millions comme pour la PS2 actuelle...

En tout cas, la stratégie de Microsoft au Japon est loin de « marcher parfaitement » quand on arrive à peine à

en vendre 300 000 en un an sur place, en bradant la console comme jamais vu ailleurs. Tout est relatif, sauf les discours d'auto-satisfaction, apparemment.

Pour finir sur une note plus légère, sachez que vous pourriez avoir la classe en sortant votre porte-feuille ! Au Japon, Tecmo s'est apparemment associé à une banque (d'après ce que j'ai compris) pour avoir des cartes à l'effigie des héroïnes de Dead or Alive ( 8 ), pour fêter les dix ans de la license. Il y en a trois, à l'effigie de Kasumi, Hitomi et Ayane. Japon oblige, il n'y a pas Tina ni les autres étrangères aux gros ballons sur ces cartes. Pour moi, le choix est tout fait, ça sera Kasumi. Mais quand même, dommage qu'elles ne soient pas en relief, ces cartes...

Bref, cette année 2007 commence mollement. Il va falloir attendre la sortie de la PS3 pour voir vraisemblablement la vraie bataille commencer et les esprits s'échauffer sur les fora. Ah, j'ai hâte, j'ai hâte de voir les fanboys déballer leur mauvaise foi en public.



---

Ekianjo

# HYPE



C'est reparti pour un tour. 2007 est là (bonne année au fait) et l'année s'annonce assez intéressante. C'est l'année « next gen ». La Xbox 360, si elle veut asseoir sa position de leader, a intérêt à balancer des titres intéressants. La PS3, si elle ne veut pas devenir un gouffre financier pour Sony (elle l'est déjà assez), doit sortir le grand jeu avec ses licences phares, de moins en moins exclusives (cf Virtua Fighter et GTA). Quant à la Wii, la moins next-gen des next-gen, Nintendo va sûrement sortir tout un tas de titres calibrés pour le grand public (du style : « Origami training » ou « Mario t'apprend à faire popo »...) susceptible de se vendre par palettes entières, MAIS a tout intérêt à satisfaire les joueurs en quête de challenge, d'émotion et de voyages, en évitant de se contenter d'une énième resucée de Mario ou Zelda.

Ouais, c'est pas gagné.

Pour ce premier Hype de l'année, nous avons décidé, après de longs brainstormings au sein de la rédac, consistant en de furieux duels sur Mario Kart DS (au fait, Ekianjo est une buse à Mario Kart, vous le saviez ?), de satisfaire tout le monde. Messieurs dames, qu'ai-je de bon pour vous aujourd'hui ? Il y a de tout : Du next gen, du old gen, de la console portable, et même du PC. Si avec ça vous ne trouvez pas votre bonheur, je ne peux plus rien pour vous.

Commençons, car il y a du boulot.

Ça fait maintenant un bon mois que **S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Tchernobyl** s'exhibe sans honte. Car oui, le jeu va ENFIN sortir, l'(heureux ?) événement est prévu pour le 23 mars, même si un léger retard serait à prévoir. Punaise, il est loin le temps où je



bavais devant ces screenshots photo réalistes assez démentiels, et que je buvais les paroles des développeurs, croyant au meilleur jeu du monde. Naïf que j'étais. Le jeu a depuis été amputé d'une grosse partie de ses possibilités (exit les véhicules, exit la zone énorme sans temps de chargement...), mais reste encore relativement attendu. Malgré les cinq ans de développement, le jeu, plutôt mignon, se révélera sans doute un FPS classique, avec quelques éléments de jeu de rôle. Dommage que ce qui était attendu comme un nouveau standard en matière de FPS ne soit plus qu'une curiosité qu'on a envie d'essayer pour voir si les nombreuses années de gestation sont justifiées. L'avantage, c'est que je n'aurais pas besoin d'hypothéquer ma maison pour me payer une nouvelle carte graphique.

L'excellent Dark Messiah est à peine sorti et voilà que Arkane dévoile déjà son futur projet. Eh non, pas de Arx Fatalis 2 désolé (z'avez intérêt à le sortir celui-là !), mais encore un FPS... Ce prochain titre verra les relations entre Arkane et Valve se resserrer encore un peu, car le directeur artistique de **The Crossing** (c'est son nom), n'est autre que Viktor Antonov, qui a précédemment œuvré sur Half Life 2. Bien sûr, le jeu utilisera (malheureusement ?) le Source Engine. Quant au concept du jeu, je ne sais pas quoi en penser : soit c'est génial, soit c'est complètement foireux. The Crossing sera le premier « *cross player FPS* ». En gros, il s'agit de supprimer les barrières entre jeu solo et jeu multi. Du coup, pendant la campagne solo, les ennemis rencontrés pourront être incarnés par d'autres joueurs. Pour que ça fonctionne, les joueurs incarnant les ennemis devront rester dans une zone délimitée, et marqueront des points en abattant les joueurs qui jouent la campagne « *solo* ». Bon, ça reste encore super obscur et tout ça a intérêt à être sacrément optimisé et équilibré pour ça fonctionne un minimum. Au menu des autres originalités, le







guitar hero 2



ghost recon 2

jeu mélangera plusieurs époques différentes et proposera des combats variés, à coup de gros flingues, mais aussi d'armes blanches. Au moins, on ne peut pas dire qu'ils ne prennent pas de risques chez Arkane. Tout ce qu'on leur souhaite c'est de réussir leur coup. Rendez-vous en 2008 sur PC et peut-être sur X360, Arkane ayant annoncé qu'ils travaillaient aussi sur la console de Billou, pour tâter la bête.

La Xbox 360, parlons-en justement. L'actualité de ce début d'année est bien chargée pour la console. Des jeux en quantité et même quelques titres qui peuvent valoir le coup. Ainsi, (rares) non-possesseurs de PS2, réjouissez-vous : **Guitar Hero 2** sort le 9 mars. Pourquoi est-ce que je vous parle de ce jeu, qui a priori est une simple adaptation de l'opus PS2 ? Tout simplement parce que Red Octane, dans sa grande bonté, offre dix chansons supplémentaires sur la version X360, ainsi que des packs de musique à télécharger. Mais, à côté de ses bonnes nouvelles, quelques déceptions : Pas de mode Xbox Live prévu (ça aurait pu être très bon d'affronter des apprentis gratteurs du monde entier) ainsi que l'absence d'une guitare sans fil, qui aurait enfin pu me permettre de me rouler par terre comme Kurt Cobain, sans finir emmêlé dans des câbles. Si vous avez déjà la version PS2, l'investissement ne vaut donc sûrement pas le coup, mais l'effort d'apporter du contenu supplémentaire mérite d'être salué.

Autre sortie attendue sur Xbox 360 : **Ghost Recon 2**, qui nous a récemment dévoilé ses plus beaux atouts. Autant vous le dire tout de suite : Ca s'annonce comme un gros shoot pseudo tactique calibré pour la console, avec une bonne couche d'effets next-gen et de scripts qui en mettent plein la vue, un jeu Ubi Soft en fait... Après tout, pourquoi pas, le premier épisode s'est



bien vendu et avait des qualités évidentes. Il ne faut sûrement pas s'attendre à une révolution, ni même à de quelconques surprises, mais à un jeu qui contentera sûrement les amateurs de guerres virtuelles un peu bourrins. A noter que Ubi a promis (en crachant par terre, même), que la version PC serait beaucoup plus tactique et posséderait une IA beaucoup plus poussée. De là à prendre les joueurs consoles pour des quiches, il n'y a qu'un pas, que je ne franchirais pas, évidemment.

Prévu sur Xbox 360, mais aussi sur PS3 et PC, **Stranglehold** pourrait permettre aux fans de films d'action made in HK de réaliser un vieux fantasme : dézinguer des mafieux au ralenti dans la peau de l'inspecteur Téquila, sous les traits de Chow Yun-Fat, le héros du film *Hard Boiled* de John Woo. D'après les images, et surtout les quelques vidéos traînant sur le web, le jeu s'annonce extrêmement défoulant, avec une réalisation de haut vol et des environnements entièrement destructibles. On pense tout de suite à *Max Payne* bien sûr, mais il y a ce côté action épaulé par tous les clichés des films de Woo (colombes qui s'envolent, pirouettes invraisemblables...) qui fait clairement envie. Sur le papier, *Stranglehold* promet d'être un jeu d'action bourrin à souhait et totalement décomplexé. Ça devrait sortir au 2ème trimestre 2007.

Pour finir avec la Xbox 360, parlons un peu d'un genre que nous abordons rarement : le MMORPG. Non, n'insistez pas, je ne vous parlerais pas de *Burning Crusade*, il n'a pas besoin de pub. J'aborderais ici un jeu qui s'annonce ô combien plus original : **Age of Conan**, développé par Funcom. Bien connu pour avoir donné naissance à *The Longest Journey* et à *Dreamfall*, Funcom s'est aussi illustré avec (moins de) succès dans le MMORPG, avec *Anarchy Online*. Ce projet de MMO peut se



stranglehold



super monkey ball





démarrer de la platitude la production actuelle, notamment grâce à son univers très sombre et adulte, mais surtout par ses mécanismes de jeu. Le système de combat s'éloigne ainsi des combats classiques du genre, à base de « je clique sur le monstre et j'attends que ça se passe ». Enfin, nos réflexes seront mis à l'épreuve lors des combats, avec un système de type beat'em all, où les compétences de l'avatar compteront autant que les réflexes du joueur. Certains choix de Funcom sont aussi assez culottés : ainsi, du niveau 1 à 5, le joueur évoluera dans un univers entièrement offline, histoire de s'impliquer un minimum dans le scénario (déjà, mettre un scénario dans un MMO, il faut oser). Ensuite, jusqu'au niveau 20, le jeu se jouera à la manière de Guild Wars, avec des villes où les joueurs se rencontrent et des zones extérieures instanciées. Ce n'est qu'à partir du niveau 20 qu'on se retrouvera largué sur le continent, dans un univers entièrement persistant. Le jeu, dans sa version PC, a été tout d'abord annoncé pour le 2ème trimestre 2007, mais vient d'être retardé à fin octobre. A noter qu'il utilisera à fond DirectX 10. Aucune précision cependant sur la sortie de la version Xbox 360.

Allez, on oublie la Xbox 360 et le PC, on va finir par croire que j'ai des actions chez Microsoft...

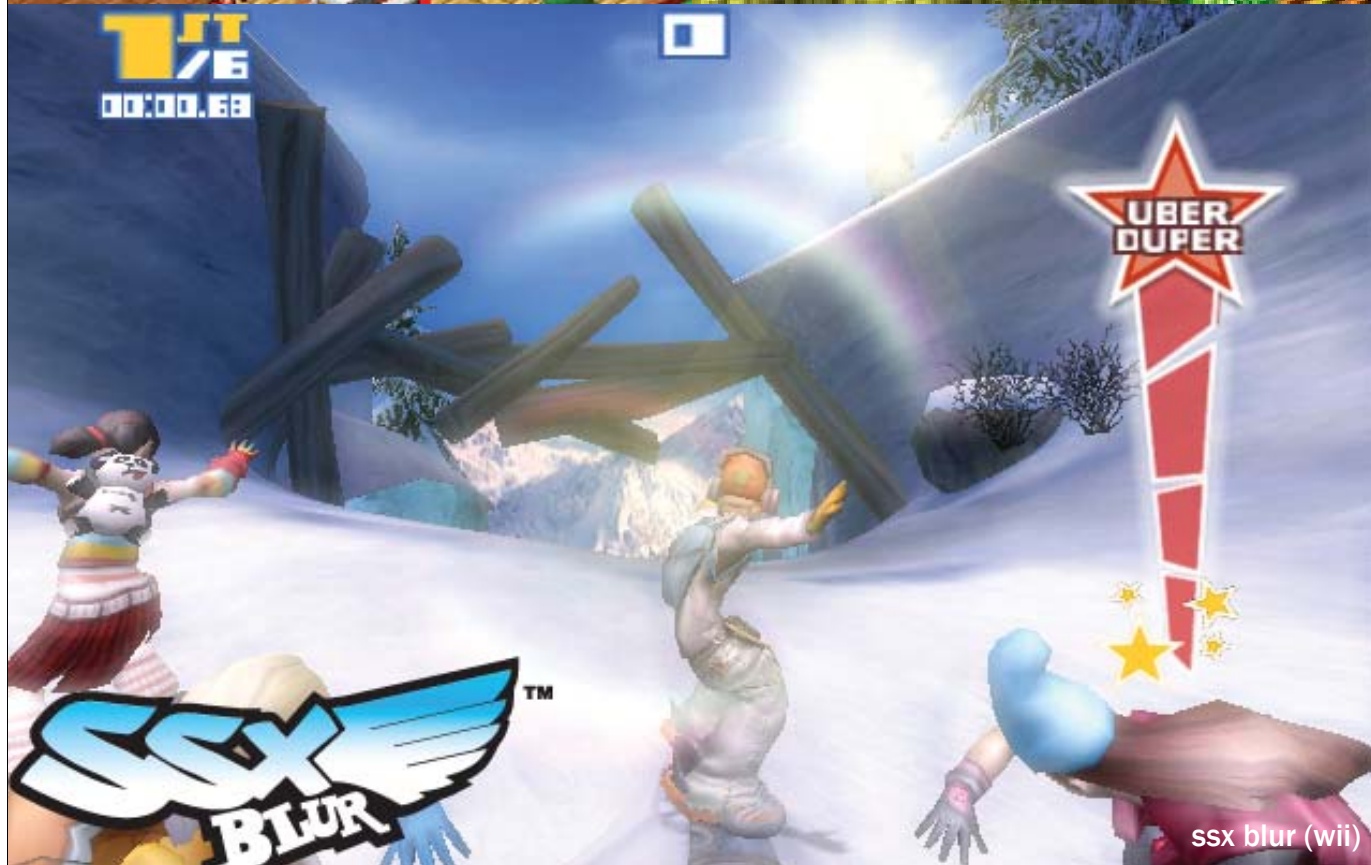
Allons faire un tour du côté de Nintendo, les dirigeants de la firme doivent sûrement prendre des bains de champagne et rouler leurs cigarettes dans des billets de 10 000 yens à l'heure qu'il est, au vu des ventes monstrueuses de la DS et du très bon démarrage de la Wii, bien que le line-up de cette dernière commence un peu à s'essouffler. Une fois Zelda et Rayman terminés, c'est un peu le désert de Gobi, espérons que ça ne durera pas. D'ailleurs, on a eu droit récemment à quelques



images de **SSX Blur**, épisode spécialement développé pour exploiter les capacités de la Wiimote, qui devrait débarquer chez nous le 29 mars. J'avoue sans honte avoir beaucoup apprécié les épisodes PS2 de cette série de jeu de snowboard absolument pas réaliste. Très peu d'infos transpirent sur ce nouvel épisode, outre le fait que l'on pourra déclencher des tricks en effectuant certains mouvements avec la Wiimote et le nunchuk. Si la reconnaissance de mouvement est suffisamment précise, ça peut être plutôt sympa, même si j'ai peur que ça devienne vite le bordel. La version Wii de Tony Hawk, un peu pompé sur SSX, s'est avérée un modèle d'imprécision et de maniabilité médiocre. Méfiance donc.

Alors qu'on espère que la Wii va nous offrir des jeux un tant soit peu intéressants, la DS, elle continue son petit bonhomme de chemin et nous offre à intervalle régulier des bons petits jeux. Prochain sur la liste : **Bomberman Land**. Bon, c'est vrai que Bomberman c'est pas nouveau, et la licence a été déjà été exploitée jusqu'à l'os et pas toujours avec succès. Cependant, rien que le mode on-line à quatre doit valoir le coup. Le jeu sera très axé sur les minis jeux, et devrait proposer des épreuves assez variées. Du moment que le mode battle est toujours là, moi ça me va.

Pour terminer ce Hype, déjà bien fourni, allons faire un tour du côté de la PS2. Autant vous le dire tout de suite, elle n'est pas encore prête à crever, la vieille. La fin de vie de la console est remplie de bons titres, surtout pour l'Europe : **Okami** et **Final Fantasy XII** arrivent au mois de février. Ces deux titres sont carrément indispensables pour ceux qui cherchent de l'aventure et du dépaysement. J'ai eu l'occasion de passer quelques heures sur la version US de FFXII et je peux vous dire que ça risque d'être





final fantasy XII



un des mes meilleurs RPG sortis sur la console. Le système de combat a complètement été repensé en semi temps réel, inspiré des MMORPG. Fini les combats aléatoires au tour par tour qui donnent des boutons à de nombreux joueurs. A cela s'ajoute une réalisation tout bonnement impressionnante, qui n'a rien à envier à certain titres estampillés « next gen », et un univers assez original, mélange de fantastique et de science-fiction. Ce n'est pour le moment qu'une première impression bien sûr, et il est difficile d'évaluer un RPG sur quelques heures, mais ça s'annonce excellent. Notez sur vos agendas la date du 22 février. Les bourrins, peu amateurs de RPG, ne resteront cependant pas sur leur faim, grâce à un petit jeu, assez peu attendu, du nom de **God of War 2**. Le titre débarque en février aux USA et sûrement peu de temps après chez nous. Le premier épisode était un régal de brutalité et de violence, n'ayant clairement rien à envier à Devil May Cry. Sa suite ne s'annonce pas comme une révolution, mais plutôt comme un affinage du premier. Par affinage, entendez plutôt : « simulateur de boucherie encore plus saignant ». Toujours situé dans une ambiance « gréco-romaine fantasy », on retrouvera Cratos, ce jeune homme romantique et plein de finesse, qui n'hésitera pas à décapiter, dépecer, éviscérer, démembrer, énucler... Bref, c'est Familles de France qui va être content.

Eh oui, au mois de mars, pendant que certains vont claquer plus de 600€ pour une console next-gen sans jeux, d'autres passeront d'excellents moments sur une console vieille de six ans. Mais pardon, j'oubliais que nous sommes dans la rubrique Hype, alors je ne dois pas dire des choses pareilles. Achetez, mes amis, achetez !

---

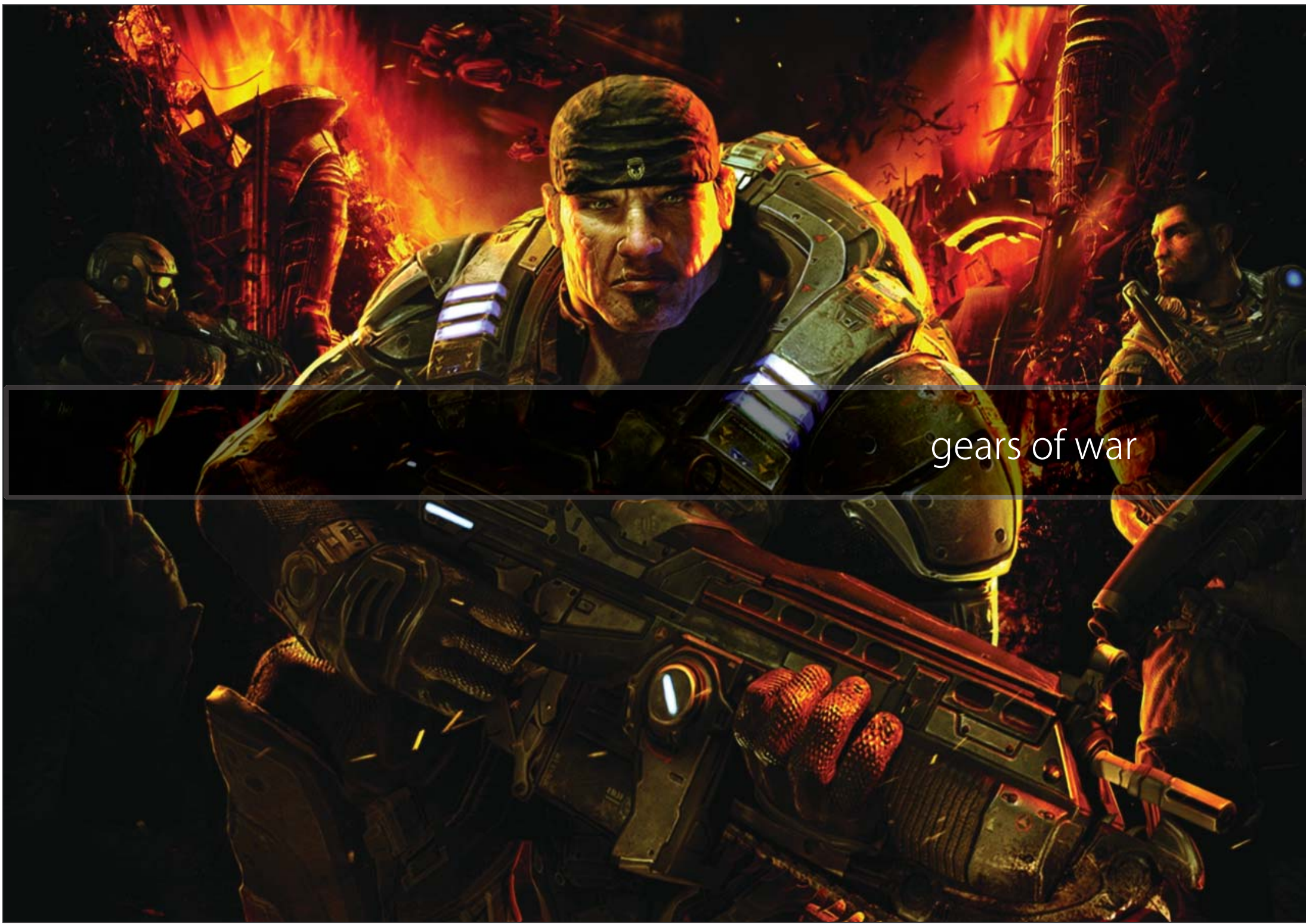
Jika





god of war 2





gears of war



# gears of war

xbox 360

*"Les prochaines vacances de Noël seront pour moi l'occasion de jouer old gen, sur le dernier titre de Rockstar, Bully. Peut être pas très beau, mais ô combien plus intéressant qu'un Gears of War préconisé par les adeptes du touche pipi". Ekiango, SANQUA Horizons n° 6.*

Tels sont les propos tenus par Eki lors du dernier numéro de SANQUA. Troublé par cette phrase, je décide de contacter Eki pour connaître les motifs d'une telle remarque. Pourquoi lancer un pic sur le jeu d'Epic (hum je vous laisse méditer là dessus...) Games ? A-t-il joué au jeu, a-t-il trouvé ça mauvais ? Se fait-il une idée après avoir visionné des vidéos sur Internet ? A-t-il lu des tests acerbes sur des sites par des journalistes zélés qui comptaient se faire un peu de pub en tabassant honteusement ce jeu ? Après une petite discussion, il m'explique que le jeu ne le branche pas, que les vidéos vues sur Internet ne lui donnent pas envie de s'y mettre et que le jeu repose principalement sur les graphismes. Si on supprime la claque technique que propose le jeu, Gears of War n'aurait pas fait parler de lui, il serait resté un jeu parmi tant d'autres ! Et bien, amis lecteurs, je dois le dire, je m'insurge contre les propos d'Eki, au risque de très graves sanctions : partir au Goulag jusqu'à la fin de



ma vie, devoir regarder TF1 ou pire, être obligé à assister à des rencontres de l'UMP en portant fièrement un T-Shirt « In Sarko We Trust » ou « To Ségo We Belong » si l'on m'envoie au PS. Mais, en dépit du danger, la liberté de la presse doit rester et s'est pour cela que je le dis haut et fort, sans peur ou presque, Gears of War est G-E-N-I-A-L!!!

Oui génial, il m'a fait vibrer, m'a rendu cette âme de joueur qu'on perd avec le temps, m'a rendu hystérique, m'a donné mille émotions en parcourant le monde de Serra. Oui, un jeu peut être beau visuellement et être équilibré comme du papier à musique. Oui, on peut prendre du plaisir en jouant, sans que la lassitude vienne pointer au bout de quelques heures de jeu par la redondance des niveaux et du principe. Oui, on peut poser la manette en se demandant, pourquoi suis-je dans cet état là ?

Pourquoi mon cœur s'accélère à chaque apparition d'un Berserker, comment les Locusts vont agir lors de leur prochaine attaque ? Gears of War, c'est tout ça. Un concentré de plaisir vidéoludique, placé dans un seul DVD. C'est génial, un point c'est tout.

Pourtant, après les premières vidéos diffusées sur le web, on pouvait s'inquiéter du contenu intrinsèque du jeu. Un brin trop répétitif, rattrapé grâce à une surenchère graphique ? Un monde de chaos où vous avancez en roustant tous les ennemis qui viennent vers vous arme en main ? Et bien non, rien de ça, ou presque...

Certes, le jeu est visuellement splendide, les décors sont d'une beauté hallucinante. Les lieux que vous allez parcourir fourmillent de détails. Un monde ravagé

depuis des années de guerre, entre les humains et les Locusts. Des extra-terrestres qui veulent purement et simplement détruire toute forme de vie sur la planète Serra. Vous, Marcus Fenix, avez été emprisonné pour avoir désobéi à un ordre de vos supérieurs. Et vous voilà rappelé à la rescousse afin de partir à la chasse aux Locusts. Avec vos compagnons (quatre en tout qui vous

ici. Le jeu est bourrin dans l'ensemble, l'histoire passe donc très bien.

Gears of War ne serait-il qu'un jeu bourrin ? Bien sûr que non. Pourtant, lorsqu'on regarde les vidéos, c'est la première réflexion qui vient à l'esprit. Ça tire de partout, les ennemis arrivent dans tous les sens, il y a des explosions

basique, sans se faire tuer, relève de l'exploit que dire, votre nom pourrait être inscrit dans le Guinness Book des records. C'est tout simplement impossible à faire. Le concept est qu'il faut se cacher derrière les éléments du décor (comme des pans de mur, des caisses (oui encore elles, allez voir SANQUA Experience 1 pour plus à leur sujet), des carcasses de voiture, des fontaines, des portes,



*Ce gros truc qui ressemble à rien, c'est un Berserker dans Gears of War. Ben oui, ils ont dû se dire que pour faire peur, il fallait que ça soit moche.*

*Mais quand même, Gears of War est très beau, pour peu qu'on aime les beaux hommes à la tête carrée, body buildés aux anabolisants, vêtus de combinaison. A quand le calendrier avec Markus à poil derrière son gros flingue ? De quoi rendre dingue les filles !*

suivent du début à la fin du jeu), vous irez affronter tous les ennemis qui se mettront devant votre chemin afin d'accomplir la mission qui pourra sauver la planète. Voilà concrètement l'histoire. Certes, on est loin d'une intrigue d'Agatha Christie. Mais au moins elle ne vient pas gêner le joueur dans des réflexions qui n'auraient pas de sens

à chaque coin de rue, des gerbes de sang sont projetées sur l'écran. Un brouhaha sonore, une surenchère visuelle qui laisse supposer qu'il n'y ait la moindre subtilité.

Mais lorsqu'on a la manette, on change radicalement d'avis. Avancer dans Gears of War comme dans un FPS

etc.) afin d'éviter de manger du plomb à la pelle. Il faut donc, avant de se lancer dans une ruelle par exemple, bien identifier le terrain, voir les endroits qui pourront vous servir pour vous protéger, déceler la position des ennemis afin d'éviter les surprises pendant votre progression. Les ennemis sont d'ailleurs très résistants



et peu importe si ce sont des soldats de base, bien plus grands et plus forts que vous, ou les chefs de section. Les tuer vous demandera de l'adresse, du sang froid et surtout, de l'humilité, l'IA du jeu étant d'excellente facture. Finis les neuneus de bases, qui courent en ligne, ouvrant le feu sans broncher vers vous. Non, les Locusts se cachent derrière les éléments du décor, eux aussi. Ils organisent des attaques sensées, logiques et non anarchiques comme dans beaucoup de jeux.

Le bestiaire du jeu est d'ailleurs vraiment recherché. Par exemple, le Berserker, Boss récurrent du jeu, est l'adversaire qui vous fera le plus sursauter et douter. Pour en finir avec lui, les développeurs ont trouvé un moyen plutôt ingénieux. Les armes classiques sont inutiles dans son cas. Pas la peine de vider votre chargeur, il ne bronchera pas. Une seule arme est utile, mais pour l'utiliser, il faudra amener le monstre à l'extérieur. Et c'est là où tout se complique. Comment amener un monstre qui est deux fois plus grand et deux fois plus fort que vous à un endroit précis ? En... faisant du bruit ! Le Berserker étant aveugle, mais pas sourd, il dispose d'une excellente audition. Un très grand moment de jeu vidéo. J'ai rarement eu aussi peur pour mon perso dans un jeu auparavant.

Gears of War propose une mécanique réglée aux petits oignons, des graphismes qui dépotent votre vieille télé toute cramoisie et une ambiance parfaitement retranscrite qui vous plonge dans cet univers. Comme disait Eki, le jeu est avant tout basé sur ses graphismes. Oui, c'est vrai, une grande partie de l'ambiance repose sur

ce point, mais c'est sans compter des scènes tonitruantes et une mise en scène explosive. Et à partir de là, je ne vois pas pourquoi il faudrait se priver d'un jeu comme celui-là. C'est un véritable bonheur d'avancer dans le monde de Serra, de parcourir les différents niveaux proposés (même si les décors changent peu d'un niveau à l'autre), vous vous baladerez surtout dans une mégalopole, architecturalement gothique d'ailleurs.

Gears of War est le genre de jeu réussi puisqu'il propose un ensemble qui donne une envie irrésistible de revenir au jeu. Les différents modes de difficulté proposés permettent de refaire les niveaux en réfléchissant aux meilleures solutions possibles pour parvenir à votre but.

Et puis la bande-son, point que je n'ai pas encore évoqué, est tout simplement sublime. Elle vous plonge encore un peu plus dans l'ambiance oppressante du jeu. Tantôt héroïque, tantôt obscure, elle retranscrit les émotions, les événements qui se déroulent à l'écran. Pour une fois, la musique n'est pas rajoutée comme un élément nécessaire à tout jeu, mais elle contribue à cent pour cent à l'immersion.

Les rédacteurs de SANQUA seraient-ils des vendus ? La question pourrait bien être posée quand on voit le test que je viens de rédiger. Que d'éloges pour un seul jeu, pas une critique dans mes pages. Étrange, non ? Rassurez-vous, SANQUA garde son indépendance et voilà qu'en un paragraphe je vais tailler le jeu en deux, histoire que les mécontents (comme Eki...) puisse alimenter leur





haine sur ce jeu (*Eki, aurais-tu l'obligeance de me tuer rapidement ?*)

Alors oui, bien sûr, Gears of War n'est pas LE jeu parfait. Tout d'abord, un point crucial, le doublage en français. C'est devenu une habitude, mais les jeux doublés en français sont d'un risible ! Pourquoi vouloir doubler dans la langue de Molière des jeux avec des acteurs qui ne s'y croient pas du tout. On se retrouve avec des scènes

d'anthologie qui ressemblent du coup, malgré elles, à des scènes de séries Z puisque le doublage a été fait avec deux berrichons de 50 ans qui n'ont jamais vu le bousin tourner et qui doivent retransmettre des émotions d'angoisse, de peur ou de surprise ! Ce genre de détail peut vous flinguer un jeu, ou du moins lui faire perdre de sa grandeur. Gears of War pâtit de ce doublage merdique. Tout en étant défenseur de la langue française, je me dis parfois qu'une bonne traduction sous-titrée vaut mieux

que des doublages de cette médiocrité. Enfin, rassurez-vous, ce n'est pas du niveau de Metal Gears Solid sur Playstation 1 avec leur accent belge, mais on en prend le chemin.

Autre point qui dérange, l'arrivée du générique de fin qui pointe le bout de son nez très rapidement. 7 heures de jeu et Berthe, on rentre à la maison. Même





si un mode de difficulté supplémentaire se débloque et que les ennemis sont plus coriaces et plus affûtés, les lieux ne diffèrent pas, exit donc l'effet de surprise. Merci quand même aux développeurs qui se sont dit, dans un moment de générosité, qu'il faudrait que le soft propose parfois différents chemins afin que le joueur puisse décider où il souhaite aller. Concrètement, dans le jeu, à certains points vous aurez le droit de prendre deux chemins différents. Soit le chemin de droite, soit le chemin de gauche. Et pendant environ 100 mètres, vous avancerez sur un chemin qui est parallèle à l'autre choix que vous aviez. C'est un peu le genre d'action qui consiste à enfoncer une porte ouverte. Ça ne sert à rien, c'est de la poudre aux yeux qui fait franchement rire.

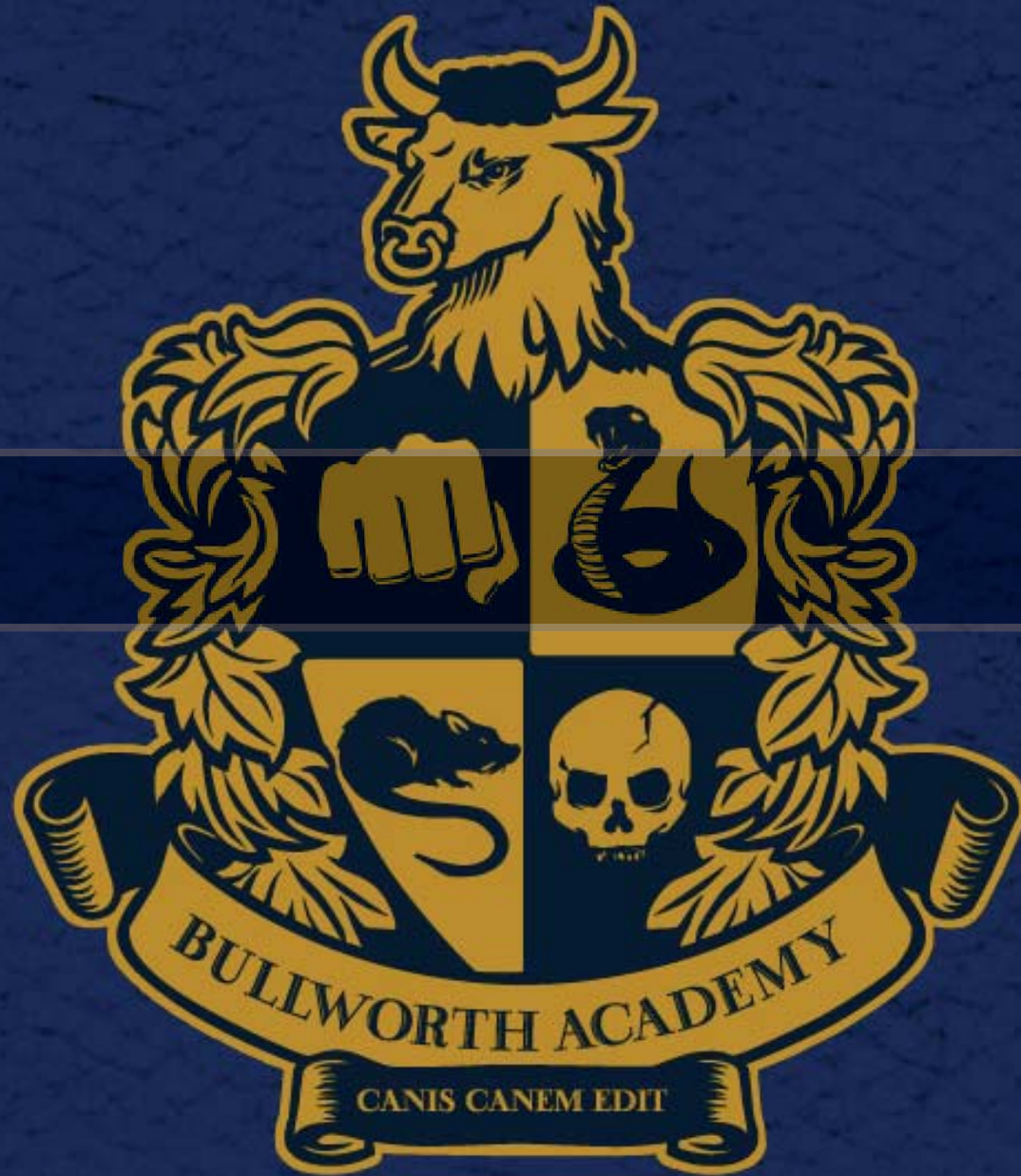
Voilà, on en a fini avec Gears of War. Les voilà exposés, les très bons côtés du jeu, ainsi que les ratés. Mais malgré les quelques points noirs qui viennent entacher le CV de ce jeu fabuleux, je le dis et le répète, oui, j'adore Gears of War. Il faut y JOUER pendant quelques minutes pour comprendre, pour ressentir ce qui émane de ce jeu. Ce n'est pas qu'une question de claqué technique ou de beauté graphique. C'est un ensemble, qui vous fait atteindre le Nirvana. Il n'y a pas beaucoup de jeux qui permettent de pendre un tel pied, et celui-là en fait partie, c'est certain.

---

Snape1212







bully

# bully

ps2

Rockstar North, c'est un peu une institution dans le jeu vidéo. Avant, ils s'appelaient DMA Design, et mes chers compatriotes amigaïstes se souviennent sans doute avec bonheur de titres comme Lemmings, Walker, Hired Guns... Puis DMA Design fut mangé par l'éditeur anglais Gremlin en 1997, lequel fut à son tour racheté par Satan, aussi connu sous le nom d'Infogrames, en 1999. DMA Design fut revendu alors à Take 2 Interactive au moment du rachat, et DMA fut intégré à leur structure dénommée Rockstar Games.

Le terme « North » provient simplement de la situation géographique : les studios de Rockstar North sont basés à l'extrême nord de l'Angleterre, en terre écossaise, à Edinburgh. Très jolie ville, d'ailleurs, que je vous conseille de visiter si vous êtes dans les parages.

Bully n'a cependant pas été développé par Rockstar North, mais par Rockstar Vancouver. Ces derniers sont en fait issus de Barking Dog Studios, auteurs de l'add-on Cataclysm pour Homeworld et du FPS Global Operations. Ils furent rachetés en 2002 par Take 2 et baptisés Rockstar Vancouver pour l'occasion.

C'est donc leur premier jeu sous ce label, et le parallèle



avec Rockstar North est évident, puisqu'ils ont manifestement bénéficié du moteur de GTA développé par leurs amis anglais. Comme quoi, il y a des sociétés qui arrivent à créer des synergies entre continents.

L'idée de base de Bully est de remettre la sauce qui avait bien pris dans GTA, et de la transposer dans le monde lycéen. Ici, pas de gangsters avec des flingues, mais des graines de racailles dans ce bon vieux lycée de Bullsworth. Notre héros, Jimmy Hopkins, est une petite terreur dont le nouveau beau-père essaye de se débarrasser pour partir en voyage de noces tranquille avec la mère du petit. Voilà donc Jimmy nouveau pensionnaire de l'école, où la vie va être dure...

Le début permet simplement de s'habituer aux lieux et

aux différents protagonistes. Les élèves se retrouvent sous plusieurs étiquettes : les nerds (bref, les geeks à lunettes), les greasers (les motards en cuir qui se coiffent à la végétaline), les preppies (les gros bourgeois), les jocks (en gros, les membres de l'équipe de Football ricain de l'école). Dès son premier jour, Jimmy se lie d'amitié avec Gary, un élève un peu schizo et cinglé, qui a pour ambition de mettre l'école entière à sa botte. Jimmy fera de cette quête la sienne, en cherchant ainsi à pacifier les querelles entre les différents groupes, par la force et par de bons gros coups de pute.

Je l'ai dit, Bully reprend le moteur de GTA et donc sa sensation de liberté et d'espace. L'environnement complet est chargé en streaming, et vous entendrez souvent la pauvre PS2 grincer des dents au bout d'une



heure de jeu (ou moins), à force d'abuser de la mécanique du lecteur... Tout comme dans GTA, il vous faut vous déplacer d'un endroit à un autre pour commencer les missions, représentées par des étoiles sur la carte. Si au début vous restez dans l'enceinte de l'école, assez rapidement vous pourrez sortir et aller vagabonder dans la petite ville autour.

Andreas) mais sans s'essouffler. Peu de gens tiendront la distance sur 100 mètres.

Si vous atterrissez en classe (ce qui peut changer les idées de temps en temps), vous aurez affaire à des petits jeux en rapport avec le cours. Par exemple, en cours d'anglais, on vous demandera de reconstituer le plus de mots possible

envoyer chier les emmerdeurs. Si vous maîtrisez en cours d'art, les filles tomberont plus facilement dans vos bras (et vous pourrez les embrasser).

D'ailleurs, les interactions avec les personnages ont été un poil améliorées : désormais il est possible d'insulter les badauds, ou de les approcher amicalement, ou



*Ne vous fiez pas à ce screen, il n'est pas du tout représentatif du jeu. Quelquefois, il vous arrivera de reconduire une damoiselle chez elle, mais ça s'arrêtera là. Un petit bisou (uniquement si vous avez un cadeau, bravo les filles d'aujourd'hui !), seulement si vous le demandez... On est loin du mod «Hot Coffee» de GTA, et les filles du jeu ne font pas non plus envie. Bref, c'est vraiment la zone, le lycée BullsWorth. Heureusement que l'histoire ne tourne pas trop autour des donzelles... ça aurait été la déprime...*

La principale différence d'avec les GTA réside dans les classes auxquelles Jimmy se doit d'assister. En effet, entre 9h et 11h30, et entre 13h et 15h30, vous devez être en cours, et si les pions vous voient traîner dans les parages à faire autre chose, ils vous ramèneront de force en classe. Mais heureusement, on peut sprinter (comme dans San

à partir de lettres dans le désordre (Amis du scrabble, bonsoir !). D'autres fois, il faudra pousser des boutons dans le bon ordre à la Parappa the Rapper... rien de bien folichon, cependant vous gagnerez quelques bonus en plus. Si vous êtes bon en « littérature », vos insultes auront plus de tact et vous pourrez plus facilement

carrément d'aller les taper. Si GTA était plutôt centré sur les tirs, Bully inverse complètement la tendance avec des scènes de frites au corps à corps mémorables ! Si vous voyez ShenMue, ça peut vous donner une idée, mais c'est encore bien mieux fait ici : des combos sympas peuvent s'enchaîner, on peut empoigner son adversaire et le

foudre au sol pour mieux le frapper à coups de poings, ou, carrément, lui filer un bon gros coup de genou dans les burnes (mon coup spécial préféré). Il y a même un peu de Mortal Kombat dans ce Bully, avec une sorte de « Finish Him ». Quand l'adversaire est prêt à être KO, c'est l'heure de l'humiliation en public ! Quoi de mieux que de lâcher un gros glaviot dans sa propre main, et de répandre le tout sur le visage du vaincu ? Ou de lui faire une petite brûlure indienne des familles ? Ou encore, l'intimider et le voir se pisser dessus ?

Si GTA était violent, Bully l'est certainement aussi, mais de manière plus marrante et décalée. Jack Thompson, l'avocat anti-fun qui dégaine plus vite que son ombre, annonçait en plein développement de Bully qu'il s'agirait d'un simulateur de Colombine (en référence à la ville où les deux jeunes tarés avaient tué une dizaine de leurs camarades avant de se donner la mort). Mais c'est tout le contraire. Dans Bully, rien de bien choquant ni de bien étonnant. C'est dire, il n'y a même pas de drogues et de couteaux dans le jeu, preuve qu'on est loin du simulateur réaliste de lycée de banlieue !

Si les missions sont généralement bien pensées et distrayantes, Rockstar Vancouver a dû apparemment oublier d'enlever le mode « tutorial » à mesure que l'on progresse. Ainsi, quand on vous demande d'atteindre un point précis, genre « monter en haut de l'immeuble », le jeu va même jusqu'à vous indiquer où se trouve l'échelle pour commencer votre ascension. Pratique, mais cela élimine toute la phase de recherche et débrouillardise

qui avait auparavant son intérêt dans la série. De même, la difficulté générale a été revue à la baisse : j'ai rarement recommencé une mission plus de 3 fois, et la plupart sont tombées dès ma première tentative. Dans GTA, c'était loin d'être le cas. Sans parler, qu'il est impossible de mourir – dans le pire des cas, vous vous retrouvez à l'hôpital, même après une chute de 50 mètres de haut.

Bully, c'est quand même « trop de la balle ». Pas mal de mini-jeux marrants (ah, le ballon prisonnier...), des dialogues ou des monologues bien vus (le nerd qui lâche : « *I don't understand why people use condoms, they look like snot* »), des situations cocasses (la cuisinière de l'école, une grosse toute laide qui est obligée de droguer un professeur pour passer une nuit avec lui...), tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes.

MAIS...

A seconde réflexion, Bully souffre énormément de son moteur. De l'ancêtre GTA. Notamment, il faut toujours être « volontaire » pour que l'action se passe. Dans un jeu où l'on est un tueur à gages, ça peut encore passer... mais dans la vie d'un écolier, il y a des aléas que l'on ne maîtrise normalement pas. Jamais une mission ne démarre sur un mauvais coup qu'on inflige directement à notre Jimmy, sans qu'il en demande. Et l'absence de chronologie précise, dans le jeu, fait aussi tache. Bien sûr, la journée passe et le soleil se couche, mais cela n'a aucune cohérence avec le lieu et l'heure des missions. Par exemple, pour le coup où vous arrangez la cuisinière







de l'école en lui apportant sa robe, son parfum et des médicaments pour endormir son malheureux amant, vous êtes censé lui apporter tous ces éléments le jour de leur sortie. La deuxième partie de la mission, indépendante, consiste à protéger le couple alors que des écoliers tentent de les déranger. Mais, incohérence, si vous n'y allez pas le même jour, pas grave, la deuxième partie de la mission reste disponible les jours suivants. Dead Rising est bien plus correct de ce point de vue,

avec des évènements très précis qui disparaissent si on en rate l'opportunité.

D'autre part, l'idée des bisous aux filles du lycée (qui ne sont que 6... bizarre qu'il n'y en ait si peu !) était intéressante, mais elle n'engage à rien. Vous pouvez embrasser une autre fille deux secondes après, et puis la précédente à nouveau, sans que cela pose de problèmes... Ça fait très bâclé, alors que ça aurait pu

être assez génial : si vous trompez une fille, elle pourrait décider de se venger et d'appeler ses potes pour vous tabasser pendant que vous revenez tranquillement d'un cours. Ou on peut imaginer d'autres crasses... surtout que le monde du Bully s'y prête complètement !

Le jeu gère aussi une réputation vis-à-vis des gangs (les nerds, les preppies, etc...). Quand vous accomplissez



une mission pour l'un de ces groupes, vous gagnez en « respect » et ils sont moins agressifs quand ils vous rencontrent. Mais rien ne vous empêche d'aller en tabasser pendant la soirée, sans que votre réputation vis-à-vis du groupe en question ne soit altérée...  
Bizarre, bizarre...

Là encore, une idée que je donne aux développeurs, pour une éventuelle suite : puisqu'il y a des groupes d'élèves, pourquoi ne pas imaginer un scénario moins linéaire, dans lequel on pourrait choisir de soutenir un parti plutôt qu'un autre, et inciter des alliances avec un troisième pour renverser l'équilibre des forces ? Bully aurait tous les éléments requis pour en faire un jeu dynamique, mais le travail de Rockstar Vancouver s'est arrêté à l'adaptation du moteur de GTA dans un autre contexte.

Rien de bien innovant au final, et les quelques ajouts sont décevants et peu soignés.

Bully est une boîte de Lego qui ne demande qu'à être ouverte pour raconter de nouvelles histoires. En retravaillant un peu le moteur, en ajoutant des événements plus dynamiques, et en prenant en compte de manière plus sérieuse la réputation, l'ensemble serait quand même autrement moins prévisible et plus intéressant à la longue.

To be continued ?

---

Ekianjo





# les vieux PLANS FOIREUX du hardware

Quand on plante un ordinateur dans le sol, en sort-on un arbre à pc ?

Quand j'étais petit, ma maman m'avait un jour fait planter un noyau d'avocat dans un petit pot de terre. Mon esprit alors à l'affût de la moindre nouvelle expérience avait été admiratif devant la plante chétive qui en sortit. Pourtant, ce n'était que le travail de mère nature qui ne faisait que recycler ses propres produits. Alors, j'ai voulu tenter l'expérience à mon tour des années plus tard avec mon vieil ordinateur qui prenait la poussière. Je me suis rendu dans un petit parc municipal, y ai creusé un large trou et ai enfin enterré la machine avec tendresse, non sans une petite larme à l'oeil.

Mais je n'en ai tiré que deux enseignements : le premier, c'est que faire des trous dans les jardins publics lorsque la police rode, ça fait mal au portefeuille. La deuxième, c'est que dame nature ne s'occupe pas pour nous de nos rebus. Elle a déjà bien assez de mal à garder un fragile équilibre sur cette bonne vieille planète...

14kg de déchets électroniques par an et par personne (28 en comptant ceux produits par les entreprises), dont 90% qui partent directement dans les décharges ou sont incinérés sans autre état d'âme. Qui s'en soucie ? Ce ne sont que des déchets parmi tant d'autres. Oui mais voilà, on n'a jamais appris à une machine à être propre : métaux lourds comme le plomb ou le mercure, produits en tous genres comme des retardateurs

de flammes pour les écrans... Tous ces éléments peuvent se disséminer dans les sols et dans l'eau, provoquant potentiellement une importante pollution et un danger pour nous-mêmes. Et avec les nouveaux écrans, les consoles dernières génération et toute autre nouveauté qui nous pousse à l'achat, leur croissance progresse de 4% par an. Loin de moi l'idée de critiquer ici la société de consommation, j'en suis un membre à part entière. Il s'agit ici de faire un bilan de ce que nous faisons pour remédier au problème et ce qui reste encore à faire.

Qu'est-ce que l'on peut recycler dans un PC ?

Plus de matériaux que l'on ne croit.

Tout d'abord l'acier qui sert généralement à fabriquer les boîtiers. Il peut être réemployé pour fabriquer boîtes de conserves, des outils ou encore des pièces de moteur. Ensuite l'aluminium, également présent, est parfait en canette ou en papier d'emballage. Le plastique, contrairement à certaines idées reçues, se recycle également. On en fait par exemple des sacs, des meubles de jardin ou des clôtures.

Le cours de ces différents matériaux ne cesse de s'envoler, ce serait dommage de se priver d'une telle abondance de matières premières. Le seul problème à l'heure actuelle dans l'électronique est de séparer d'une manière efficace et peu coûteuse les nombreux composants avant le recyclage.

Mais le recyclage ne fait pas forcément bon ménage avec libéralisme. Qui n'a jamais vu d'image où des enfants sans aucune protection désossaient de vieilles carcasses de machines d'un autre temps pour gagner de quoi survivre ? Notre sentiment de BA après avoir fait un petit geste pour l'environnement ne doit pas se faire au détriment d'autres personnes.

La Convention de Bâle de 1989 est censée apporter un cadre légal et strict à l'exportation de ces produits dangereux. Cependant, on estime que malgré celle-ci, une grande quantité



des déchets est exportée illégalement. Sans compter que certains pays assez consommateurs en électronique tels que les États-Unis n'ont pas ratifié cette convention... Heureusement que la Chine a interdit ce genre d'importations sur son territoire depuis 2000... Enfin, interdit, le mot est un peu fort : il suffit de prendre le cas de Guiyu, petite communauté de villages (bidonvilles ?) à 200km de Hong-Kong, où quelques 100 000 personnes désossent et trient à la main ces

déchets dangereux pour un salaire mirobolant de 1,50€ par jour. Kevin Bridgen, scientifique de Greenpeace International, a par exemple déclaré avoir vu là-bas « *des bains d'acides s'écouler dans des rivières. Ils étaient si corrosifs qu'ils pouvaient dissoudre une pièce de monnaie en une heure.* »

Comment se débarrasser de son vieux matériel alors ?



Facile ! Plusieurs solutions existent.

- Tout d'abord, depuis la transposition de la directive européenne en août 2005, les magasins doivent reprendre votre vieux matériel. C'est le système du « un repris pour un acheté ». Il faut être vigilant à cela, les enseignes n'ont normalement pas le droit de vous le refuser. Pourtant, seule la moitié des magasins d'électronique et des hypermarchés le fait, la faute aux filières de retraitement pas encore au point.

- Depuis le 15 novembre, les collectivités locales touchent des indemnités pour le recyclage des produits électroniques. Ainsi, vous n'avez qu'à téléphoner à votre mairie pour savoir où emporter votre ancien matériel. L' « *écoparticipation* », cette nouvelle taxe qui figure depuis peu sur les produits électroniques (13€ pour un frigo, 0.10€ pour un mobile), doit être reversée aux centres de collecte et de traitement.

- Réfléchir avant de changer son matériel ! Voilà une réflexion bien mesquine de ma part, moi qui me plains dès la première occasion de ma vieille machine achetée il y a un an. Essayez de faire durer le plus longtemps possible votre ordinateur avant de la changer, et ne changez que les pièces nécessaires plutôt que devoir racheter un PC complet. Achetez selon vos besoins et pas juste pour épater la galerie. Bref, soyez un





consommateur malin. Selon une étude réalisée par des chercheurs de l'université de Tokyo, compte tenu de sa fabrication et de sa durée de vie, un ordinateur utilise bien plus d'énergie et de matières premières qu'une automobile lors de sa fabrication...

- Bien que votre matériel ne soit plus une foudre de guerre, il n'en a pas forcément pour autant fini sa vie. Pensez que si pour votre utilisation courante votre machine devient trop poussièrè, d'autres seraient ravis de pouvoir la récupérer. Le don et la réutilisation sont donc à prendre sérieusement en compte. Pour quelques euros, des associations pourront remettre votre vieille machine en état pour ensuite l'envoyer dans des écoles de pays en voie de développement qui ne demandent pas mieux. Pensez quand même qu'il faille dans ce cas ne pas leur filer le PC qui a pris feu à la cave il y a cinq ans. N'ayant pas beaucoup de moyens, une association préférera une machine déjà en état de marche ou avec peu de travaux à effectuer dessus.

Vous voilà désormais, je l'espère, un peu mieux informés quant à la seconde vie des machines. J'espère que cette petite incursion dans ce domaine vous aura donné envie de faire plus attention à vos achats futurs et vous aura également intéressé au sort de nos chers animaux de compagnie.



*« Quand l'homme aura coupé le dernier arbre, pollué la dernière goutte d'eau, tué le dernier animal et pêché le dernier poisson, alors il se rendra compte que l'argent n'est pas comestible »*

*Proverbe indien.*

---

Djeen

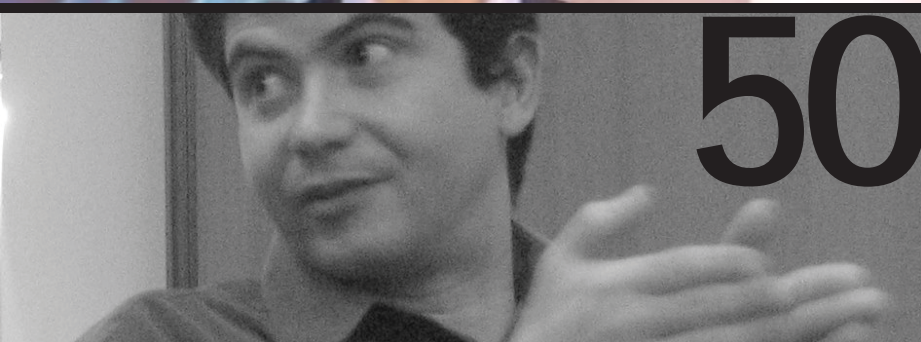


# THINK!



## LE ROI DE LA CASSE

Pour une fois, laissons Peter Jackson tranquille et prenons-nous quelques instants pour Laurent Gerra en tonton flingueur de la télé. Stéphane Berne présentait une émission sur «Faut-il avoir peur des jeux vidéo ?». Dérapages inside.



## GC 2006 : FREDERIC RAYNAL

Nous avons eu encore la chance de parler, presque comme chaque année, avec le créateur d'Alone in the Dark, histoire de passer en revue ses envies actuelles et l'année 2006 en termes de jeux et de machines.



## MEMORIES

Retour sur un jeu d'aventure qui inaugura une mode désormais suivie par tous : Indiana Jones And the Last Crusade, par LucasArts. Cet épisode était l'un des premiers à introduire le «point & click», excusez du peu.



# GC2006 : QUELS AVENIRS POUR LE JEU VIDEO ?

Première partie du compte-rendu de la conférence

# 42





# ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

## “Faut-il avoir peur des jeux vidéo ?”

Tel était le sujet d'une émission télévisée (dont je tairais le nom ici, mais tant qu'à faire, je précise que c'était sur une chaîne du « *service public* » (sic) diffusée le 27 décembre 2006 dernier.

Les invités furent nombreux et c'est Stéphane Berne qui menait la danse, tant bien que mal, avec une argumentation à l'emporte-pièce digne d'un journaliste de Gala. Ben oui, en partant de la case « lèche-cul princier », on a du mal à s'improviser Aristote.

À défaut d'éloquence, mieux vaut se servir de sa grande-gueule, c'est un des grands enseignements de la télé.

Alors, « *Faut-il avoir peur du jeu vidéo ?* »

Si l'on s'arrête simplement à cette question, sans regarder l'émission au préalable, on a du mal à bien cerner le sujet...

De qui parle-t-on ici ? Qui doit avoir peur ? Les parents ? Les enfants ? Les ados ?

Avoir peur, pourquoi ? Qu'est-ce qui pousse quelqu'un à avoir peur du jeu vidéo ?

Et, détail utile, que considère-t-on comme le jeu vidéo ? Tetris, Counter Strike ou Alexandra Ledermann ?

Bref, pour une chaîne du « service public », l'exposé du sujet n'était pas plus fameux qu'un torchon en mal de unes sur les chaudasses les plus en vue. Heureusement que ce n'était pas au bac...

C'est au visionnage de l'émission que les premiers outrages apparaissent. Les 5 premières minutes figurent un montage qui oscille entre le n'importe quoi et le GRAND n'importe quoi. On nous parle de Manhunt, on nous dit que les jeunes qui jouent trop deviennent des no-life et des tueurs, on nous passe du « Familles de France », etc... Rien de tel pour faire monter l'adrénaline d'un gamer innocent qui n'a jamais touché une mouche dans sa vie.

Mais au moins, les réponses à nos questions se précisent. On peut alors cerner le sujet sur les propositions suivantes :



1) Faut-il que LES PARENTS aient peur des jeux vidéo AUXQUELS LEURS ENFANTS JOUENT ?

2) Ces parents ont peur que ces enfants deviennent des "no-life", qu'ils soient banalisés à la violence, qu'ils passent aux actes violents, qu'ils loupent leurs études, qu'ils ne distinguent plus la réalité de la fiction, que le jeu vidéo soit une drogue. Arf, ça en fait des sujets de discussion pour une émission qui ne fait que 45 minutes dont les  $\frac{3}{4}$  sont perdues par des échanges stériles entre participants diamétralement opposés (en terme d'opinion, mais aussi en terme de positionnement sur le plateau).

Par contre, ce qui n'a pas du tout été effleuré, et ça, c'est très très grave dans un débat qui se veut sérieux, c'est : qu'est-ce que le jeu vidéo ?

Dans cette émission, on a beaucoup parlé de jeux dans

lesquels on écrase des mémés (je suppose qu'il s'agit de GTA), on mentionne les FPS, mais à moins que les choses n'aient fondamentalement changé, ça ne représente qu'un pourcentage infime de l'offre ludique actuelle et certainement pas « les cartons du box-office » comme le prétend l'émission.

Donc, la vraie question de l'émission était :

***POURQUOI faut-il que LES PARENTS aient peur des jeux vidéo AUXQUELS LEURS ENFANTS JOUENT DANS LESQUELS ON ECRASE DES Mémés ET DES POUSETTES ?***

Ca y est, notre sujet est enfin cerné. Heureusement que la télé est remplie de journalistes qui ont des formations littéraires solides, c'était à la base aussi vague qu'une proposition politique de la miss Royal.

Alors, pour répondre à cette épineuse question, on invita :

- un père de famille (qu'on appellera « Papa Noël » par la suite) dont le fils a planté ses études à cause du jeu vidéo

- une fille anciennement "no-life" (mais toujours bouffie, comme quoi arrêter le jeu vidéo n'arrange pas tout) qui se félicite de son choix. Ah, les repentis, ça a toujours quelque chose de touchant. Si c'était un personnage de jeu vidéo, ça serait « Miss Pacman ».



- un psychiatre / toxicologue qui voit apparemment de plus en plus de jeunes "drogués" au jeu vidéo, sans qu'il puisse avancer de chiffres. Appelons-le « Mister Mytho ».

- une mère de famille, accessoirement animatrice télé (que le monde est petit, quand même !) qui achète des jeux violents à ses enfants et qui s'étonne que ses derniers jouent avec. Puisqu'on vous le dit que le service public est de qualité ! En tout cas, elle a une bonne tête de « Monique ».

- Marcus, un ancien reporter de jeu vidéo (ex Game One), qui vient défendre le jeu vidéo coûte que coûte. Gardons le nom, après tout il aurait pu être le héros de Gears of War !

- Tom Novembre, acteur et père de famille qui joue aux jeux avec son fiston et qui s'en sert comme moyen de communiquer avec ce dernier. Vu son allure, ça sera « Dracula ».

- Storra, qui vient nous parler de la thérapie comportementale par le jeu vidéo. Vous avez dit « hors-sujet » ? Appelons « Michaël » puisque tel est son (pré)nom.

- Sandrine Camus, rédactrice de GamonGirls, site dédié aux jeux vidéo vus par les filles. On ne sait pas trop pourquoi elle s'est incrustée ici. « Sandy » lui ira très bien.

- Nicolas Gaume, ex-patron de Kalisto, est la seule personne à mentionner qu'il y a aussi des jeux non violents dans les magasins (merci!). Par contre, il était fort mal à l'aise sur le plateau. Utilisons ses initiales : « NiGau »



“Papa Noël”



“Miss Pacman”



“Marcus”

Sans oublier Stéphane Berne, spécialiste de la royauté européenne, reconvertit aux cheveux en boucles *“pour être dans le vent”*, qui ne se prive pas d'interrompre des interventions sensées par des commentaires plus

extrémistes qu'un Le Pen. Puisque le débat tournait autour des jeunes, il est quand même étonnant qu'autour de la table, il n'y eût qu'une personne de moins de 30 ans. Ça me rappelle les débats politiques télévisés : ils parlent beaucoup des français moyens, des smicards, mais il n'y en a jamais sur le plateau. Déjà, ça le fait moyen.

Ensuite, Michaël et Sandy étaient tous deux de trop. Ils sont venus soit pour le chèque, soit pour le maquillage, soit pour remplir des chaises vides ou tout simplement pour faire la promotion gratos de leur site/bouquin... mais ni l'un ni l'autre n'était en phase avec le sujet. Il n'était pas ici question de réhabilitation des jeunes violents par le jeu vidéo, mais du « comment » le jeu vidéo peut, dans les cas extrêmes, engendrer le mutisme ou la violence. Si l'émission avait eu une suite, pourquoi pas, mais là, on parlait des causes. Le débat ne portait pas non plus sur l'aspect féminin que peut revêtir le jeu vidéo.

On avait déjà une mère de famille, il n'était pas nécessaire d'en avoir deux, à moins qu'on cherche uniquement à former des contraires. Et même dans ce cas-là, je ne crois pas que Sandy était la personne la plus représentative des mères de famille qui aiment jouer avec leurs enfants.

M'enfin.

Ensuite, le débat va dans tout et n'importe quoi.

Papa Noël nous explique que son gosse de 20 ans passait trop de temps à jouer, et qu'il l'a envoyé en vacances au fin fond de la nature (où on attend la pluie pour se doucher), histoire de le sevrer à la dure. Miss Pacman nous explique que le jeu vidéo c'est une VRAIE drogue, qu'il faut aller en clinique pour s'en sortir et qu'elle a failli y laisser la peau, grave ! Par contre, elle a eu de la chance, elle n'a pas eu à voler pour se procurer sa came chez son dealer...



“Mister Mytho”

Papa Noël acquiesce. Mister Mytho rajoute des couches successives de « *je vois des files de jeunes drogués au jeu vidéo qui défilent dans mon cabinet* ». On lui demande des chiffres, mais il renvoie en touche. À l'entendre, c'est comme la chanson de Roland... Un téléspectateur normalement constitué, devant de telles énormités, est sûrement déjà en train de flipper comme un malade, et finira sûrement le lendemain en train d'écrire une pétition pour interdire le jeu vidéo.

C'est là qu'on voit que l'animateur n'est qu'un animateur et pas l'"arbitre" qu'il devrait être. Il se contente de

laisser les personnes interagir entre elles jusqu'à monter à l'exagération, sans chercher à réunir les interlocuteurs sur des faits ou sur des points importants. Jamais de chiffres ne sont avancés, et comme il n'y a pas de jeunes gamers sur le plateau, difficile de laisser les principaux accusés, les jeunes, se défendre.

En guise d'avocat, il aurait été judicieux d'avoir des jeux sur le plateau. Ça aurait peut-être été l'occasion de



“Monique”

montrer de vraies choses, de prouver des concepts par la démonstration plutôt que par la parole, connaissant la capacité d'écoute du français moyen. Et ce n'était pas difficile à faire, il suffisait de virer les intervenants en trop, et de mettre des bornes à la place.

Une chose transparaît en tout cas clairement dans tout ça : l'exemple typique de Monique, pas vraiment futée. Celle qui achète GTA pour ses gosses "parce que ça leur fait plaisir" et qui, en secret, ronge ses ongles à force de les voir écraser des mémés virtuelles sur leurs écrans. Et pourtant, Monique est convaincue que ses enfants

sont parfaitement normaux et qu'ils ne feront pas ce genre de choses dans la vie réelle. Bah alors, il est où le problème ???

Il ne s'agit pas uniquement d'un fossé générationnel ou de conneries dans le genre. On joue, parce la vie qu'on incarne dans le jeu vidéo est plus palpitante que celle de notre quotidien. Je compare ceci au pouvoir que peut exercer un livre sur son lecteur. Les joueurs de jeu vidéo vivent partiellement par procuration, pour échapper à l'existence minable de leurs congénères.

Ce que nous propose la société, c'est de faire des études, d'en chier pour trouver un travail merdique, la plupart du temps inintéressant (ne me dites pas le contraire...). Puis bosser x années pour se payer un apart' dans une ville ultra polluée, ou une maison si l'on est plusieurs, puis faire des gosses, bosser et ne pas perdre son emploi pour le seul intérêt de nourrir sa descendance et de les envoyer à l'école (pour qu'ils suivent le même modèle que nous, triste humanité), avant de s'arrêter de bosser pour cause de maladie grave (ne comptez pas sur la retraite les amis!).

Alors oui, quand les jeunes voient ce que sont devenus leurs parents, et qu'ils trouvent, ne serait-ce qu'un instant, dans le jeu vidéo, des rêves, des envies, des pulsions, bref, de la vie, eh bien c'est du tout bon. Bien sûr, il y a aussi le cinéma, les bouquins, la musique, les voyages, qui font aussi rêver et s'évader (et encore, certainement pas le cinéma "d'auteur" dépressif ni les



voyages organisés où tout est prévu à la minute près...) mais le jeu vidéo est quand même super accessible. Et instantané.

Pas besoin d'avoir des masses de culture pour jouer à un jeu, pour en apprécier son essence. La seule maîtrise nécessaire est celle du pad ou du clavier. Et on est parti. C'est l'expérience "plug & play" par excellence.

Entre faire du sport dans un club, réviser ses cours, regarder un film, regarder la télé, lire, écouter de la musique, et jouer, pas mal de jeunes risquent bien de choisir cette dernière option. Pourquoi ?

Le sport exige une bonne condition physique (ce qui n'est pas un acquis pour tous) et beaucoup d'entraînement avant d'arriver à récolter les fruits. Et dans le cas de sports en équipe, je ne vous parle même pas des difficultés de communication qui prennent des mois à se régler, quand elles se règlent un jour.

L'acquis de connaissances scolaires, lui, n'a que très peu d'intérêt à long terme. Le jeune n'en retire aucune satisfaction, juste des notes qui se noient dans un relevé trimestriel. Mais le vrai plaisir d'apprendre se développe par soi-même et non sous la contrainte. D'ailleurs ne dit-on pas que les notes « sanctionnent » le travail fourni ? Marrant, le français, parfois.

Le cinéma, lui, offre une expérience inégale. Les très bons films sont rares, et comme le spectateur est passif,

l'imagination demeure bridée et il en ressort plus souvent des frustrations que du bonheur.

Le jeu vidéo a l'avantage de permettre à tous d'être sur un pied d'égalité, de devenir bons, et ce de manière quasi immédiate afin d'obtenir une satisfaction rapide, chose que nul autre médium ne peut proposer.

D'ailleurs, on a tort d'opposer les passe-temps « sérieux » au jeu vidéo. Car en agissant de telle sorte, on ne fait que nier ses facultés "enrichissantes". Bien entendu, tout cela n'est que du virtuel, mais quand même : tous les jeux sont plus ou moins des simulations de quelque chose, à des stades plus ou moins évolués. Ils vous mettent dans une situation avec un problème à résoudre, ou un challenge à remporter. Même GTA est loin d'être con. Il faut établir des stratégies pour gagner certaines missions, il faut utiliser sa mémoire pour bien connaître la ville et échapper aux flics... Bref, que des choses qui font marcher le cerveau.

Un jeu me revient à l'esprit à l'instant, c'est Dune de Cryo (merci Philippe Ulrich). Dans ce jeu, on incarnait le jeune Paul Atréide, tout juste débarqué sur la planète Arrakis, mieux connue sous le nom de "Dune", avec ses parents. Bientôt, son père, duc de son état, sera trahi et assassiné, et il devra prendre en main l'avenir de sa maison et découvrir les secrets de la planète avant que ses rivaux, les Harkonnens, ne s'en emparent.

Wow.

Dans quelle autre situation, autre que le jeu vidéo, peut-on prétendre vivre de telles aventures ?

J'ai quand même pitié des jeunes de maintenant, qui jouent surtout à des jeux relativement daubiques, sans avoir connu la période faste du jeu vidéo. Même si GTA est un jeu marrant, il n'a aucune des qualités des jeux qui m'ont scotché des heures devant un écran pendant mon enfance. Et vu la tendance actuelle, on n'est pas près de déterrer les bonnes idées.

Mais revenons au débat.



Marcus, feu testeur chez Game One, malgré ses interventions sensées, omet de préciser la diversité des expériences vidéo-ludiques.

NiGau est le seul à parler d'autres styles de jeux (quand même!) alors que Stéphane Berne essaye de le désarçonner à nouveau avec les mémés qu'on écrase. On effleure à peine l'aspect culturel des jeux vidéo... sans parler de l'aspect social qui en découle.

Dracula mentionne heureusement son cas personnel où le jeu vidéo permet de passer du temps avec son gosse, et d'établir une base de dialogue.

En gros, en presque une heure, ils n'auront parlé que de GTA et de FPS. Merci pour la représentativité de ces deux genres dans le jeu vidéo !

En plus, on mélange tout : un coup on parle des jeux en solo, un coup des jeux en réseau.. faudrait savoir ! Quand on fait un sujet sérieux, on cible, surtout sur des durées aussi limitées !



Papa Noël, dont le fils a planté ses études, fait une comparaison hasardeuse entre le jeu vidéo et les morts sur la route à l'intersection. Selon lui, on attend toujours qu'il y ait des morts ou des problèmes graves pour qu'on commence à réfléchir aux solutions. D'où la comparaison avec cette route que l'on sait dangereuse, et où l'on mettra uniquement un panneau le jour où quelqu'un se tuera. Le problème de ce raisonnement est que, contrairement aux intersections non signalisées, la

dangerosité du jeu vidéo n'a jamais été établie. Bien sûr, les media se servent constamment d'exemples isolés (comme les tueurs de Colombine qui jouaient à Counter) pour ressortir leurs vieux arguments, mais la réalité des études comportementales est toute autre : il n'y a rien qui indique qu'un gamin exposé à des jeux violents va développer une tendance à la violence. Avant de crier au feu, il faudrait qu'il y ait quelque chose à brûler...

Et, relativisons un peu : entre tous les VRAIS dangers qui guettent les ados : la drogue, les MSTs, la violence à l'école (physique et morale), l'incertitude d'un avenir, etc. les jeux vidéo sont quand même un moindre mal, même dans les pires cas. Je préférerais encore 100 fois avoir un gosse qui joue à WoW toute la soirée qu'un gosse dehors qui deal ou qui vole.

Quant aux "psychopathes" qui ne distinguent plus la réalité du jeu, il s'agit de cas extrêmement rares, si encore ces cas existent. Et si de telles personnes sont de toute façon psychologiquement très influençables, ce n'est pas que le jeu vidéo, mais tout leur environnement, qui peut être un déclencheur de violence.

Au final, ce que je retire de cette émission en dessous de tout, c'est qu'il y a beaucoup de parents qui :

- ne s'intéressent pas aux jeux vidéo, mais qui en parlent quand même
- ne passent pas assez de temps avec leurs gamins

Mettre l'accent sur le jeu vidéo quand un gosse se plante, devient violent ou se renferme sur lui-même, c'est aussi fuir sa véritable responsabilité de parent. L'éducation est aussi là pour mettre des barrières et des limites. Si l'on ne le fait pas, ce n'est pas en pointant du doigt le hobby du jeune désorienté qu'on identifie le problème. Au contraire, on ne fait que pointer les conséquences alors qu'il aurait fallu agir bien en amont, en tant que parents. Et, pénalement, le jour où leur gosse fera une grosse connerie, Monsieur le Juge viendra frapper à leur porte, pas à celle de l'éditeur de GTA.

L'émission se termine, et tout le monde reste sur ses positions. Les adversaires du jeu vidéo retourneront chez eux contents, heureux de n'avoir pas faibli d'un poil et de n'avoir rien appris, au final.

En France, la plainte est un sport national qui s'exhibe en public, à défaut de l'intelligence.

Merci France 2, et merci à tous ceux qui payent leur redevance pour financer des émissions aussi « intéressantes » et « bien documentées ». Ça rassure de voir que des gens aussi incapables de préparer leur taf sont payés par le « service public ».

Un bon exemple pour nos jeunes, ça.

---

Ekianjo



# GAME CONNECTION 2006

## QUELS AVENIRS POUR LE JEU VIDEO ?



La Game Connection est déjà terminée depuis presque 2 mois, mais les commentaires ne vont pas s'arrêter de pleuvoir pour autant. La troisième journée était l'occasion de voir une conférence où éditeurs, développeurs et associations se partageaient la parole sur l'avenir du jeu vidéo. Loin d'être un débat, la conférence n'en était pas moins instructive.

### Julien Villedieu (LyonGame) :

L'objectif de cette conférence c'est de faire la panorama sur : quels avènements pour le jeu vidéo ? D'un point de vue général et aussi d'un point de vue local, on va aborder un certain nombre de thématiques qui paraissent importantes dans le cadre de l'évolution du secteur. Nous sommes dans une période extrêmement importante, avec les nouvelles consoles : une période de transition, à la fois importante pour le marché dans sa globalité et particulièrement importante du côté des studios de développement. Pour faire un petit rappel, Lyongame est une association qui regroupe les professionnels du secteur du jeu vidéo dans la région Rhone Alpes. Nous avons à peu près 45 adhérents aujourd'hui, représentant environ 90% du secteur établi ici, que ce soit des structures de développement, des éditeurs et ou des sous-traitants. Dans ce cadre-là, il est important pour nous d'être présent dans l'accompagnement des entreprises dans ces phases importantes de transition et de mutation du marché. Je vais présenter, puis ils se présenteront, les intervenants de qualité de ce matin.

Comme vous pouvez le voir, l'objectif est d'avoir un panel représentatif du marché aujourd'hui, avec François Ruault qui représente Microsoft. Au niveau des titres, je vous laisserai vous présenter, pour ne pas

faire d'impairs. Donc, vous êtes directeur de la division grand public au sein de MS. Viennent ensuite Philippe Sauze, patron d'Electronic Arts France, Yves Bléhaut, patron d'Atari France également, Romuald Capron, patron d'Arkane Studio et également vice-président de Lyon Game, Benjamin Yoris, patron de Dream-on studios, Pierre Carde, l'organisateur de la GC et Julien Villedieu, directeur de l'infocité Lyongame. Vous êtes accueilli sur l'événement majeur du secteur en terme de distribution et d'acquisition de projet, la GC qui se tient à Lyon chaque année depuis maintenant 5 ans. Aujourd'hui il y a environ 600 personnes qui sont présentes. D'un côté des éditeurs qui cherchent des projets et de l'autre des studios de développement qui ont des projets à vendre. Nous avons aussi Frédéric Raynal qui nous a rejoints dans l'assistance : c'est l'un des créateurs français mondialement reconnus, qui récemment a été décoré Chevalier des Arts et des Lettres par le Ministre de la Culture. Les thématiques que l'on souhaite aborder ce matin : en premier lieu : les studios français face aux consoles de nouvelle génération, les opportunités concernant la dématérialisation de la distribution, opportunités et contraintes, puisque les consoles offrent maintenant des possibilités de connexion - le PC est lui connecté depuis longtemps, on voit des nouveaux usages apparaître - l'organisation

de sous-traitance - quand on dit sous-traitance, est-ce que cela signifie forcément délocalisation ? - quelle politique dans le jeu vidéo ? Et pour finir, les coulisses de la Game Connection.

Première question, concernant ce que l'on appelle les « next gen », quels sont les défis ? Il y a quatre thématiques, premièrement le positionnement des constructeurs. Là-dessus, je laisserai François s'exprimer sur quel est le positionnement des uns des autres sur ces machines. Ensuite, les choix éditoriaux des éditeurs et des studios. Pas simple, car on ne sait pas, lorsque de nouvelles consoles arrivent, quelles vont être les leaders du marché. Nous parlerons aussi des choix technologiques des développeurs. Je laisse la parole à François pour nous dire quel est le positionnement actuel de MS sur le marché des consoles.

**François Ruault (Microsoft France) :**

Tout d'abord merci de votre accueil. C'est très important d'être là, parce que ce qu'on essaye de ne pas perdre de vue, c'est qu'une console, quelle qu'elle soit, aussi puissante, quelque soit son interface, a besoin des meilleurs jeux qui soient, sinon c'est une enveloppe vide. Pour nous, être dans des événements, dans des rencontres comme celle-là, c'est revenir à l'essentiel. Le client nous rappelle



à cet essentiel. Ce qu'on a découvert avec le lancement de la Xbox 360, qui va avoir 1 an ½ d'avance sur son concurrent le plus direct, c'est qu'on s'est concentrés énormément, avec nos partenaires, sur l'expérience de jeu. Tout le travail en cheville avec les éditeurs est essentiel. Réussir c'est aborder 3 dimensions : la conception d'un jeu en amont, la meilleure expérience produit pour le client et l'amélioration de la distribution en aval. On travaille sur ces 3 points.

Sur le premier, on a créé des outils de développement, appelés XNA, dont la

vocation première est d'une part de simplifier le développement, et d'autre part de simplifier le portage d'une console vers un PC, et vers un téléphone mobile, pour partager un maximum de données et éviter de faire trois fois le travail. C'est là le cœur du métier de MS : gérer des plateformes et les rendre compatibles les unes avec les autres.

En ce qui concerne l'expérience client, on a voulu faire quelque chose de très puissant et en même temps très simple. Très simple d'usage avec une interface graphique extrêmement sobre, tout en proposant une



offre de jeu très variée, beaucoup plus que sur la première génération. Nos 3 piliers de travail sont : les « jamais » sur lesquels on a construit notre légitimité, et surtout la famille, et là, pour la période de Noël, il y a un catalogue très riche d'une quinzaine de titres « HD » donc « next gen ». Le sport est aussi très important, en particulier avec EA qui est l'un de nos plus proches partenaires.

En aval de tout cela, si on fait une très bonne console et de très bons jeux, il faut aussi faciliter la distribution de ces jeux et là, il y a, à la fois une opportunité et une contrainte. L'opportunité c'est qu'on est dans un marché en fort développement. Le marché français n'est pénétré dans les foyers en consoles de salon qu'à hauteur de 30%. Au Royaume-Uni, c'est plus du double. Voilà l'opportunité.

La contrainte, c'est que les linéaires de la grande distribution sont ce qu'ils sont. Il faut qu'on puisse offrir un maximum de jeux, un maximum d'expériences, à un maximum de gens, à un public de plus en plus large. Et pourtant, les linéaires de la distribution ne sont pas extensibles à l'infini. C'est pour cette raison que nous avons créé une chose appelée le « Xbox Live », qui à l'origine était une plate forme de jeu qui permettait d'étendre son expérience en ligne. Maintenant c'est aussi une plateforme



de découverte de nouveaux jeux - ce qui fait qu'on peut se faire une opinion en amont - et une plateforme de distribution de nouveaux jeux, qui n'auraient pas naturellement leur place dans la distribution. Pour autant, malgré la dématérialisation et l'accès à des contenus en dehors de la distribution classique, on souhaite absolument garder le retail et la grande distribution dans cette équation et

on a donc développé ces cartes qu'on peut acheter dans la grande distribution, qui sont prépayées, et qui permettent d'acheter sans carte de crédit, des petits jeux, des jeux légers, du casual game, donc couvrir cette palette très large.

Notre métier est donc très simple : travailler sur 3 axes : amont, expérience client, aval, et garder à l'esprit que le cœur de tout cela c'est le jeu, et qu'on est là pour servir le jeu et l'expérience client. Maintenant, si vous me permettez juste une redéfinition de ce qu'est la « next-gen » : dans notre cas, la next gen, on l'a défini il y a un an. C'est une certaine puissance, une certaine qualité graphique. Nintendo, si je peux me permettre de parler en leur nom, le définit autrement, c'est une autre manière de jouer et en soit, c'est intéressant. Avec Sony nous avons la même définition de la next-gen. Ils ont adjoint une dimension très forte qui est le blu-ray, qu'on a choisi délibérément de laisser en accessoire – c'est un choix industriel et stratégique. La next-gen c'est une expérience visuelle et un minimum de puissance et d'expérience en ligne en gros trente fois supérieure (NDR : Ahahah !) à ce qu'on a pu vivre avec les plateformes précédentes. Voilà, désolé pour le long monologue, mais c'est une manière pour moi de replacer notre métier.

#### **Julien Villedieu (LyonGame) :**

C'est vrai que là-dessus la définition est différente, les positionnements sont différents. Dans ces contraintes de positionnement, comment est-ce qu'un éditeur fait des choix éditoriaux et stratégiques ? La Xbox 360 est sortie, la Wii arrive, la PS3 va arriver bientôt sur le marché européen. Comment ça se passe, Philippe ?

#### **Philippe Sauze (EA France) :**

Tout d'abord, je voudrais remercier LyonGame. EA est très fier d'être installé à Lyon, dans le siège « Europe du Sud », tout simplement parce qu'il y a une vraie dynamique d'entreprise dans la région lyonnaise. Je veux être le porte-parole de cette dynamique, et merci à Julien et à Philippe et Pierre pour continuer à pousser cette dynamique. Ensuite je voudrais faire un bref rappel sur EA. EA est numéro 1 mondial de l'édition dans le jeu vidéo, nous réalisons un chiffre d'affaire de 3 milliards de dollars par an et nous sommes présents dans 75 pays dans le monde. Maintenant, pour en revenir à ta question, j'ai une réponse très simple, mais je passerais plutôt la parole à Yves après. La stratégie d'EA c'est d'être multi plateformes, c'est donc difficile de faire des choix éditoriaux, puisque dès le début on prend un titre et on le développe sur toutes les plateformes, ce qui n'est pas le cas pour la majorité des éditeurs.



Philippe Sauze, EA France

Aujourd'hui la grosse problématique des éditeurs, mais aussi des développeurs, c'est bien sûr le budget. Les budgets deviennent de plus en plus conséquents et aussi certaines ressources qui viennent à manquer dans certaines régions du monde nous obligent à faire quelques choix. Mais au niveau de EA on ne fait absolument pas de choix.

La réalité d'EA est de continuer de grandir dans ce monde-là, d'aider les jeux vidéo à grossir de plus en plus en attirant un max de consommateurs, divers et variés. Et j'insiste vraiment sur la famille, car on a été assez

créateurs dans ce domaine là avec les Sims qui est aujourd'hui le jeu pc le plus vendu dans le monde. Aujourd'hui il y a une vraie dynamique, je vais citer un concurrent qui s'appelle Ubi Soft, mais néanmoins amis. Avec ce qu'Ubi réalise dans certaines catégories, par exemple avec Alexandra Ledermann ou vétérinaire, etc. ce sont des catégories de jeu qui attirent le plus grand monde. Maintenant, dire, au niveau des consoles, comment nous procédons au niveau des choix, c'est plutôt une réalité commerciale pour EA. Il y a une étude très précise du marché sur chacun des territoires, de manière mondiale et

ensuite il y a une attribution des ressources en fonction du poids des machines. Puis des partenariats se créent. Inutile de le cacher, on a une très bonne relation avec Microsoft. Les entreprises américaines se comprennent peut-être mieux qu'avec les japonaises, tout en sachant qu'on a aussi de bonnes relations avec Nintendo et Sony bien évidemment. Mais il est vrai qu'avec MS on a la chance d'avoir été positionné en pôle position pour pouvoir développer correctement sur la machine. La deuxième stratégie d'EA c'est d'être présent, dès la sortie, sur les consoles pour obtenir la plus importante part de marché possible : on est dans une course de part de marché primordiale.

#### Yves Bléhaut (Atari France) :

Pour répondre à la problématique que Philippe nous soumet, on s'aperçoit qu'il y a des définitions différentes sur la notion de next gen. On s'aperçoit, une fois de plus, qu'après 25 ans de métier, ce qui était des certitudes, sont encore des doutes aujourd'hui et des opportunités pour demain. Quand Philippe et François parlent de la famille, on touche du doigt la notion de marché grand public. Pour la première fois depuis 25 ans, on a des consoles de jeux, que ça soit la DS, la Wii ou la Xbox 360, avec des produits qui s'adressent de plus en plus à tout le monde, ce qui était

loin d'être le cas auparavant. C'était souvent un cycle de vie différent, on s'attaquait d'abord au « hardcore gamer », ensuite on avait les « casual » et on finissait avec le grand public en fin de vie de machine. Aujourd'hui on s'aperçoit que le challenge a lieu dès le lancement de la machine. Ces dernières années, Atari / Infogrames qui a été plus connu pour sa dette que pour ses productions, s'est attelé à développer des produits beaucoup plus axés sur la famille : c'est un peu l'ADN d'Infogrames. Il faut rappeler que Infogrames s'est développé en partie grâce à informatique pour tous, qui était adressé aux enfants et je crois qu'on ne tue pas l'ADN. Mais en terme d'approche par rapport au next gen, qu'est-ce que ça veut dire ? Ça veut dire qu'on a aussi développé une forte compétence en matière de jeux de voitures et certaines autres franchises, comme celle d'Alone in the Dark, qui est toujours plus vivante que jamais.

#### Frederic Raynal (créateur de Alone in The Dark), intervenant dans le public :

Moi aussi !

#### Yves Bléhaut (Atari France) :

Aujourd'hui, Atari, en matière de nouvelle génération, s'est clairement orienté vers la famille. Nintendo a toujours eu une approche familiale, donc on a développé énormément





Yves Bléhaut, Atari France

de jeux pour la DS. On a eu un partenariat très fort avec Microsoft, avec Test Drive. Je crois que le futur va être axé à la fois sur les partenaires forts, à partir de notre structure de développement interne, Eden, qui se trouve à Lyon, mais aussi surtout travailler avec des développeurs externes. Ça fait parti de notre stratégie, de susciter la création avec des développeurs externes. Je dirais qu'on est extrêmement ouvert, à la fois pour proposer des produits à ces développeurs, mais aussi aux développeurs

de venir avec leurs idées, dans le cadre de notre orientation famille.

**Julien Villedieu (LyonGame) :**

Nous avons avec nous deux studios de développement qui travaillent sur des plateformes différentes. D'un coté Dream on qui travaille sur les consoles portables et Arkane qui est plus orienté PC. C'est un peu volontaire d'avoir des développeurs comme eux aujourd'hui, qui doivent se poser des questions sur cette nouvelle génération.

**Benjamin Yoris (Dream on) :**

Bonjour, et merci à Lyon Game et Connection Events, pour tout ce qui se passe à la GC. Je tiens encore à signaler que c'est très important pour les studios, notamment pour les studios de la région lyonnaise, puisque cela nous permet tout simplement de trouver le business qui nous fait vivre toute l'année.

Effectivement, la next gen, je crois qu'on a eu des définitions différentes d'un point de vue constructeur et éditeur. Le métier de développeur a également fortement évolué. Aujourd'hui on ne fait pas des jeux, chez Dream On, comme on les faisait avant. Quand on avait une GBA, on ne faisait pas les jeux qu'on fait sur DS.

Yves en parlait, on a travaillé avec eux sur Titeuf sur DS. Il a fallu qu'on repense notre façon de faire les jeux vidéo. À partir du moment où vous avez un hardware qui vous permet de souffler, de toucher, d'avoir deux écrans, clairement il faut revoir ses habitudes. C'est-à-dire qu'un jeu de course automobile ne va pas être le même. Un jeu où on fait la course, un jeu où on se bat, un jeu où il faut gérer. À partir du moment où vous pouvez toucher, où vous pouvez souffler, tout change. Je pense que c'est ça aussi la next gen. C'est du hardware évidemment, mais

aussi une autre façon de voir le jeu. Pour nous ce sont des challenges et c'est passionnant parce qu'on peut imaginer plein de nouvelles choses. C'est en tout cas c'est ce qu'on essaye de faire chez Dream on sur la DS. Et nous savons que les éditeurs et les constructeurs seront très exigeants là-dessus, c'est à nous de nous adapter. Je crois que Dream on est bien placé pour pouvoir le faire sur DS. Je vais passer maintenant la parole à mon camarade Romuald.

**Julien Villedieu (LyonGame) :**

Comment fait-on des choix de machines quand on a un studio de développement ?

**Romuald Capron (Arkane Studios) :**

Faire le choix d'une plateforme, c'est déjà un risque économique important. Malgré les efforts que font les constructeurs, l'accès au matériel de développement des consoles, surtout next gen, est un pas important, surtout pour un studio de taille moyenne. C'est aussi une période de recherche pour le studio, qui va mobiliser pas mal de fonds sans trop être garant du résultat. Ce n'est pas un choix qui se fait au hasard. On n'est peut-être pas le meilleur studio pour parler de ce qui se fait sur next gen, dans la mesure où, je dirais, par passion, on s'est toujours orientés vers le marché du PC. Ce qui a beaucoup d'avantages

sur les vagues et les creux chaotiques que nous amènent à chaque fois les nouvelles générations de consoles, puisque le marché du PC reste toujours stable et permet de passer ses vagues plus facilement que les studios orientés consoles.

**Julien Villedieu (LyonGame) :**

En terme de chiffres, si quelqu'un peut réagir, entre le marché PC et le marché console ? Quelle est la répartition sur le marché français ?

**Philippe Sauze (EA France) :**

Aujourd'hui on est à peut-être à 30% PC et 70% console.

**François Ruault (Microsoft France) :**

Sachant qu'aujourd'hui, il faut décloisonner. Le jeu vidéo, pour être grand public, doit partir d'une logique de décloisonnement. C'est une expérience connectée, une expérience sociale. C'est n'est plus du jeu individualisant. C'est un développement multi plateformes. Il y a une autre plateforme que l'on a pas évoquée, qui est celle du mobile, extrêmement dynamique. Il ne faut surtout pas sur-ségmenter, puisqu'on s'aperçoit qu'il y a des franchises qui vont faire des triomphes sur le PC, des triomphes sur console et d'autres sur des portables, par opposition au salon. C'est un mécanisme extrêmement intéressant dans le sens où

il faut être très pointu par silo et très ouvert en terme d'opportunité et ne surtout pas cloisonner.

Car les publics auxquels on s'adresse, leur vie n'est pas un enchaînement de cloisonnement. Leur vie est quelque chose de fluide. Derrière ça, il y a une notion qui consiste à passer d'un point de vue de convergence - qui est une vue très technoïde - vers une sorte de pertinence. Quelle expérience de jeu est pertinente pour moi, à un moment donné de ma journée ? Dans un bus, chez moi, en 5.1, au contraire sur un petit écran ? J'ai envie de tout cela à la fois. C'est ce qui rend notre métier difficile et en même temps passionnant, c'est de rendre tout cela industriellement viable pour que ce soit pertinent pour le plus grand nombre.

**Romuald Capron (Arkane Studios) :**

Je pense que l'objectif d'Arkane c'est d'offrir une expérience aux joueurs, que ce soit sur X360 ou sur PC. Jusqu'aujourd'hui, à cause du type de jeu qu'on fait - une niche particulière sur le marché du PC, le FPS - il était beaucoup plus évident pour nous de travailler sur cette plateforme parce qu'il y a une souris, un clavier. Aussi parce que la puissance des anciennes générations de consoles, selon nous, ne nous permettait pas de nous exprimer suffisamment. On se rend compte aujourd'hui qu'on arrive

enfin à la génération de consoles qui va nous permettre de nous exprimer. On est, sur les prochains projets, en parallèle sur PC et sur 360, en attendant d'y voir plus clair sur la PS3. Parce qu'on se rend compte qu'aujourd'hui il y a moyen de faire des FPS intéressants sur ce type de plateformes. Je rejoins ce qui a été dit, c'est un accès plus facile aux plateformes online, et on est extrêmement intéressés chez Arkane d'offrir de nouvelles expériences et de nouvelles façons d'approcher le jeu à travers le mode online. Le Xbox Live a ce plus d'avoir réussi à le faire de façon très conviviale pour le joueur casual et pas seulement pour le hardcore gamer.

**Julien Villedieu (LyonGame) :**

Justement, c'est une bonne transition, effectivement, on s'aperçoit que cette notion de dématérialisation, il y a une transversalité des expériences multiples, c'est quelque chose de commun a priori à l'ensemble des plateformes next gen. Alors, comment ça se traduit aujourd'hui et quelles sont les possibilités offertes ?

**François Ruault (Microsoft France) :**

Si c'est à traduire en chiffres : à la fin de l'année, on aura chiffré environ dans le monde un peu plus de 10 millions de consoles Xbox 360. Pari gagné. 60% des utilisateurs sont

sur Xbox Live. C'est extraordinaire pour nous parce que c'est une mutation : on était à 10% sur la première génération, on est à 60% sur cette génération là.

Pourquoi ? C'est parce qu'on a été complètement décloisonné dans notre raisonnement. On s'est dit qu'il faut qu'on offre au Xbox Live non seulement une utilisation commerciale - les gens n'achètent pas un produit pour juste avoir le droit d'en acheter un autre ; il faut arrêter ce fantasme qui est un fantasme de marketing, qui ne respecte pas le client final - mais aussi une expérience en ligne qui permette de découvrir des jeux pour que ceux qui n'ont pas forcément accès à des budgets marketing phénoménaux puissent s'exprimer au travers de ce canal comme un canal de marketing à part entière.

Il faut aussi de nouvelles expériences parce que lorsque vous faites un hardware aussi puissant on peut faire beaucoup plus que du jeu. C'est encore la posture qu'on prend, celle du client final. Si la console est là où elle se trouve, son architecture lui permet de faire plein de choses donc on va faire de la musique, de la VOD (Video On Demand). Au passage on a annoncé un service de VOD y compris HD aux États-Unis le 22 novembre et ça bat tous les records. Il y a une vraie attente et l'online,





**Benjamin Yoris, Dream On Studios**

c'est un champ de possibilités extraordinaire. Si je devais prendre un parallèle qui est celui de la musique : que nous apprend le marché de la musique dématérialisée ? Aujourd'hui, la musique dématérialisée, par rapport à ce qu'elle sera dans 5 ans c'est dans un rapport de 1 à 10. En milliards de dollars, en Europe, la musique va passer de 9 milliards physique / 300 000 dématérialisé à, dans 5 ans, 7 milliards physique, donc 2 milliards de moins et 4 milliards de plus pour la musique dématérialisée. Ce qu'il faut retenir de cette

discussion, c'est l'opportunité et pas la menace

**Julien Villedieu (LyonGame) :**

Ça, c'est côté créateur, développeur. Il y a un acteur qui n'est pas là, c'est le revendeur. Quelle va être la relation avec le revendeur ? Qui dit dématérialisation dit, quelque part, qu'on enlève un maillon de la chaîne ?

**François Ruault (Microsoft France) :**

Encore une fois, si je parle pour nous,

techniquement, on pourrait en faire abstraction. Mais c'est complètement suicidaire. Regardez ce qu'est l'écosystème de ce métier. On demande à la distribution de vendre des consoles sur lesquelles ils ne margent pas, puisque nous-mêmes on ne marge pas - puisqu'on vend beaucoup de technologie pour pas cher. Si demain, on les prive de ce qui les fait vivre, ils vont se priver de ce qui nous fait vivre. L'écosystème est très sophistiqué et en même temps très simple. On a un besoin de distribution. Ensuite, c'est qu'eux aussi ont besoin de quelque chose de dématérialisé, parce que ce qu'ils veulent, c'est plus de gens qui ont plus d'expériences. Donc, il faut que plus de gens découvrent plus de jeux. Là encore, l'online est une réponse. Enfin, si je décide d'acheter, je peux acheter avec une carte de crédit. Il y a plein de gens qui n'ont pas de carte de crédit, à commencer par les plus jeunes. Et là, on veut pouvoir leur offrir un moyen de paiement maîtrisé qui est cette carte préchargée, comme l'ont fait l'industrie téléphonique bien avant nous. On a repris cette bonne idée qu'on a interprétée avec des MS points qu'on utilise. Donc, pour nous, la distribution n'est absolument pas tabou. Et au sein de la distribution, pour les spécialistes, c'est effectivement un sujet sensible, mais vous en avez d'autres qui n'ont absolument pas de contenu dématérialisé, je

pense à Darty, et qui peut se lancer dans cette bataille avec gourmandise.

**Yves Bléhaut (Atari France) :**

Si je peux parler de la distribution pour Atari France, je crois qu'il faut un petit peu remettre les choses à leur place. Toutes les études montrent que, même si le business du dématérialisé a un peu augmenté, il n'y aura pas une baisse de la vente physique. Ça, c'est le premier point. Il faut aussi arrêter de voir ça comme un conflit. Je suis très d'accord avec François dans le sens où c'est une synergie à trouver, et qui existe déjà dans beaucoup de produits, puisque qu'on propose des produits à la vente sur Xbox 360 et des expériences online. Microsoft a intérêt à faire en sorte que les gens achètent le soft dans le marché pour pouvoir avoir accès à un certain nombre de choses. Je crois que, pour nous, travaillant avec des distributeurs, c'est au contraire un dialogue que l'on a tous les jours.

Petit à petit, ces gens-là souhaitent être impliqués dans la distribution digitale qui est un vrai changement de métier. Aujourd'hui, il y a beaucoup de développeurs qui disent « pourquoi on ne va pas zapper l'édition et la distribution pour aller directement chez le consommateur final ? » C'est bien ce qui se passe déjà aujourd'hui. Cela dit, on ne s'invente pas éditeur, on ne

s'invente pas distributeur et on ne s'invente pas revendeur. Je crois que les revendeurs ont un vrai rôle. Au niveau du comportement, je pense qu'il y en a encore beaucoup qui vont en magasin tous les jours et je ne pense pas que ça va changer.

Deuxièmement, c'est à nous d'apporter des produits, d'inventer les prochains qui font que les gens continuent de se déplacer, de créer une économie au niveau des revendeurs, et une économie aussi avec le online. C'est un faux débat pour moi.

Pour Atari, et nous travaillons énormément avec Micromania sur la manière dont on travaillera demain, ce sont des dialogues que l'on a, et pas des conflits.

#### **Philippe Sauze (EA France) :**

Je voudrais rajouter quelque chose de très important : il ne faudrait surtout pas rater l'épisode du téléchargement comme la musique a pu le faire. C'est quelque chose qui est une évidence pour tout le monde. François est un ancien de chez Apple, pour l'ipod, les éditeurs de musique n'ont pas vu arriver la vague I-tunes et finalement on voit aujourd'hui où en est le marché de la musique. Il n'y a pas que ça, bien évidemment. Mais c'est une partie que nous aimerions, au niveau de la profession jeu vidéo, et là je me positionne clairement, c'est une situation

qu'on souhaiterait maîtriser totalement et comme le dit Yves, en parfaite collaboration avec les différents distributeurs français. Pour cela, il est évident qu'il faut qu'on trouve le bon business model parce qu'il est aussi certain qu'ils ont d'excellentes marges sur des gammes PC, boîtes consoles, etc. Avec le packaging, tout ça. Avec le contenu dématérialisé, les marges risquent d'être un peu différentes donc il faut qu'on trouve juste un ajustement.

#### **Julien Villedieu (LyonGame) :**

Justement, c'est quoi l'échelle de valeur sur une distribution classique, sans rentrer dans les détails ?

#### **Philippe Sauze (EA France) :**

Je vais voter en touche un petit peu, mais la fourchette est large et dépend des distributeurs. Ce qui est important, c'est de mettre à disposition et de leur mettre à disposition des outils technologiques et les contraintes que l'on a pu voir à EA quand on a commencé à utiliser ce système de téléchargement.

Il faut se mettre en adéquation avec le système Fnac et c'est un nouveau réseau de distribution. Encore une fois, et Yves l'a précisé, nous sommes 100% d'accord avec lui, il ne va pas y avoir un renversement de

tendance rapide. Pour vous donner un indice concernant les titres EA en ligne : les premières ventes se font Day One avec une grosse vente et ensuite, sur les deux trois jours d'après, il y a une baisse de 80% des téléchargements. Donc c'est vraiment les gens qui sont véritablement accros aux jeux qui vont télécharger et là il va donc falloir aussi réfléchir avec nos distributeurs, car nous n'y arriverons pas tout seuls. Le téléchargement est une autre forme de distribution tout comme l'est le mobile, et c'est important dans la stratégie d'EA. On en a parlé tout à l'heure, le mobile est une autre forme de distribution, une autre cible. Pour parler du mobile, François en a parlé tout à l'heure, c'est quand même la plus grosse base installée au monde, c'est plus de 850 millions de possesseurs de portables.

Imaginons demain, ce qui est le cas aujourd'hui, que l'industrie du jeu vidéo s'intéresse au mobile, vous imaginez sûrement le potentiel de croissance que nous avons dans ce secteur là. Bon, toute la difficulté, et les développeurs le savent mieux que moi, encore une fois beaucoup de respect par rapport à vous messieurs, c'est qu'il faut développer par catégorie, par modèle de portable. Mais le mobile est aussi une forme de distribution que nous aurons dans le futur et qui se développe de manière assez conséquente.

#### **Romuald Capron (Arkane Studios) :**

Ce qui intéressant avec la distribution en ligne, c'est ce que cela offre... effectivement, le dernier jeu Dark Messiah est distribué aussi sur Steam, qui bénéficie de l'aura de Valve. C'est une belle vitrine pour les joueurs. D'ailleurs, les ventes sont très bonnes, même si je ne peux pas dire les chiffres, Ubi Soft est agréablement surpris. Ce qui nous intéresse, dans le cas de Valve, c'est qu'ils essayent d'expérimenter et tenter de nouvelles choses à travers l'online. Par exemple qu'on peut offrir du contenu fragmenté, par épisode. Ils se disent : « est ce que tout le monde est prêt à payer 50€ pour un jeu que la majorité ne va jamais finir ? »

***Partie II à venir  
dans le prochain SANQUA.***

---

Jika & Meego



# GAME CONNECTION 2006

## RENCONTRE AVEC FREDERICK RAYNAL



Cela fait trois ans que nous discutons avec Frédéric Raynal à l'occasion de la Game Connection, et comme chaque fois, c'est avec beaucoup d'attention que nous écoutons l'un des développeurs les plus enthousiasmants de la profession. Mais sur quel prochain jeu va-t-il apposer sa signature ? Une petite mise à jour s'imposait donc.

**Sanqua :** Bonjour Frédéric Raynal, on a déjà eu l'occasion de se voir et d'en parler un petit peu hier soir, est-ce que tu peux nous dire où vous en êtes de vos projets depuis l'année dernière ? L'année dernière, vous parliez de créer un nouveau studio...

**Frédéric Raynal :** Alors en fait, il n'y a pas de nouveau studio à l'heure actuelle. C'est reporté à une durée indéterminée, un an, deux ans. Mais je le veux toujours, surtout pour travailler avec les anciens d'LBA. Et maintenant, je m'occupe d'un projet avec Ubi Soft. Et l'équipe est chez eux, alors je bosse avec Ubi à Montpellier, sur un jeu PC.

**Sanqua :** C'est une équipe plus ou moins réduite ?

**F. R. :** Tout à fait, parce que de toute façon, c'est comme ça que je vois les choses, je ne veux pas d'équipe à 200 personnes et je continue dans mes grandes idées naïves d'imaginer qu'un jeu, c'est comme un groupe de musique : tu as des gens qui manipulent des instruments différents, lui, c'est 3DS, lui, c'est Visual Studios, et qu'une petite équipe, soudée, qui se fait plaisir, donne une âme à un jeu qu'un gros jeu a beaucoup plus de mal à donner. Les intérêts sont à d'autres niveaux en termes de production, de quantité, de qualité

graphique, etc... je préfère les choses plus intimes. Surtout qu'en plus, ce jeu PC, sans pouvoir en parler, c'est une expérience assez particulière, quelque chose qui sort vraiment des sentiers battus.

Donc pas de risques à prendre avec une grosse production... même pas besoin d'une grosse prod' de toute façon.

**Sanqua : C'est un projet que tu as amené ou qu'on t'a proposé ?**

**F. R. :** Je l'ai amené. Dans un cadre donné.

**Sanqua : C'est un style de jeu relativement inédit ?**

**F. R. :** Complètement.

**Sanqua : Ni un jeu d'aventure, ni un jeu d'action ?**

**F. R. :** C'est tout à la fois. Et rien en même temps.

**Sanqua : Et dans cette équipe, tu as aussi amené des gens avec qui tu travaillais auparavant ?**

**F. R. :** Non, ce sont des gens d'Ubi.

**Sanqua : Mais, pourquoi un jeu PC, alors que l'année dernière tu étais très intéressé par la Wii et la DS... ?**

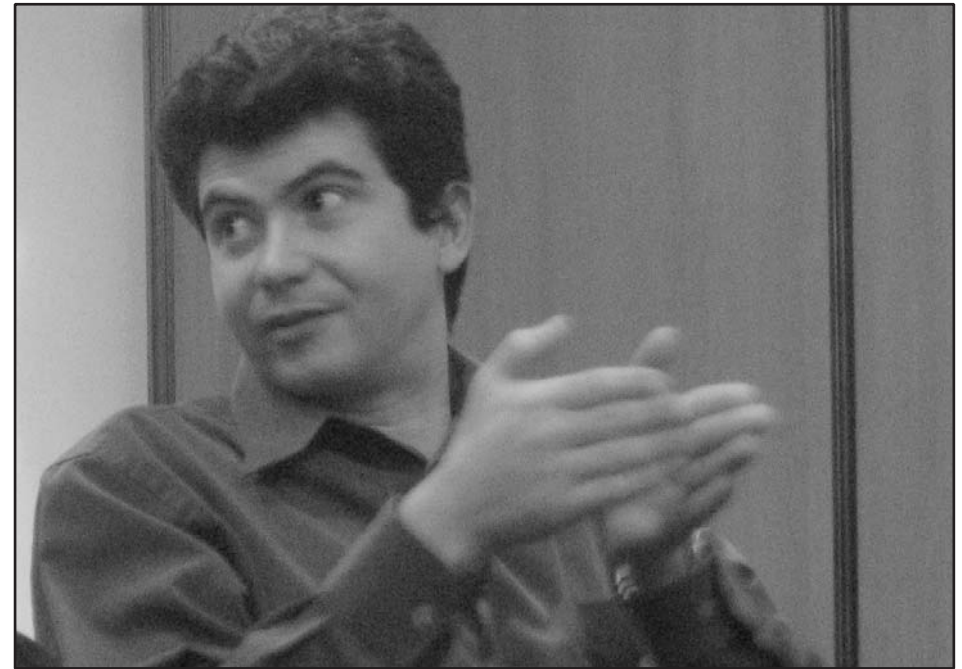
**F. R. :** Ah, mais je suis toujours intéressé par la DS ! Il y a aussi un jeu, avec une équipe parisienne, sur lequel je travaille. Il devrait être prévu pour fin de l'année prochaine. C'est un petit bijou très sympathique. Ça assouvit mes besoins de DS. Pour les besoins de Wii... on verra un peu plus tard. J'ai des idées, mais en même temps, il y a tellement d'idées évidentes par rapport à l'utilisation de la manette, qu'on va voir un peu ce qui se fait, comment ça se fait. Je veux prendre le temps de le toucher. Il y a des choses qui me plairaient vraiment sur la Wii. Mais il n'y a rien de prévu pour l'instant.

**Sanqua : Comment est-ce que tu trouves l'expérience de jeu avec la Wiimote ?**

**F. R. :** Je trouve ça extrêmement intéressant, pour la mise en situation que cela permet. Bien que ça soit aussi beaucoup de bla bla, ça crée quelque chose de différent.

**Sanqua : Est-ce que c'est à quoi tu t'attendais, ou tu en espérais mieux ?**

**F. R. :** Dans différentes expériences que j'avais



faites avant, il y avait déjà cette histoire d'un jouet avec des accéléromètres, et j'avais déjà un peu expérimenté les problèmes de reconnaissance de mouvement. Donc, j'avais une idée assez précise de ce qu'on peut faire et ne pas faire. Mais dans un jeu où tu crées la situation, en particulier pour les enfants qui sont plutôt visés par ce genre de truc là, ils ont envie de croire à plus de choses que ce que le jeu ne fait. Par exemple, pour le tennis, tu peux rester assis à bouger très peu la main mais le gamin, lui, se fera plaisir... c'est comme avec Eye Toy – quand je vois ma fille avec ses copains, quand il faut courir, il

courent comme des dératés – je leur dit que ce n'est pas nécessaire, qu'il faut simplement bouger au bon moment pour que le truc le reconnaisse, mais ils ne veulent pas le faire comme ça. Il faut savoir que quand tu as envie de jouer, c'est pas une obligation, ni un boulot : plus tu y mets du cœur, plus tu as envie de t'y croire et de jouer au tennis. Ça crée des envies de mouvement, donc c'est très positif. Le fait de manipuler la manette comme un objet, on retombe sur beaucoup de principes de fonctionnements de jouets. Quand tu as une poupée, un bonhomme, une doudoune, tu projettes ton imaginaire à l'intérieur – une fois





ca va être un bonhomme qui est vivant, une autre fois un projectile, et tu imagines tout ce que cela fait autour. Dans cette manette, il y a une envie de « joué », mais de « jouET » et de « jouER ».

**Sanqua :** Une question technique vis-à-vis de la Wii. Tu parlais l'année dernière du fait d'avoir une main dans le jeu. Jusqu'à maintenant, tout ce qu'on a pu voir dans Zelda, Red Steel et tout ce qui proposait de reproduire des mouvements, c'était une palette de

**mouvements pré-définis qui étaient rapportés à des modèles de mouvements réels. Donc, pas de vraie liberté. Est-ce qu'il s'agit uniquement d'une difficulté technique, ou simplement que les jeux ne le font pas pour l'instant ?**

**F. R. :** Il y a des difficultés techniques. C'est très difficile de faire de la reconnaissance de mouvement avec des accéléromètres. Il y a deux systèmes dans la manette. Celui avec la barrette qui permet d'avoir un pointeur de souris très précis, et les accéléromètres qui

eux calculent des accélérations. La mesure est très précise, mais pour les mouvements, c'est extrêmement difficile d'avoir une reconnaissance très très pointue, parce qu'il y a toujours des façons un peu différentes de positionner la manette quand on fait le mouvement. A l'arrivée, au niveau des capteurs, cela crée des courbes très complexes et difficiles à différencier. Même si Nintendo a de très bonnes bibliothèques à ce sujet, ce n'est jamais évident.

Mais bon, ça ne gêne pas, ça n'empêchera pas de faire un jeu où l'on pourra manipuler des choses en l'air, c'est un peu ce fait Metroid, où il faut ouvrir la porte, tirer. Ça n'a pas besoin d'être super précis au niveau des mouvements. L'intention y est. Du moment qu'on fait le geste et qu'il est accepté, c'est bon. Ça fonctionne. Le système dont je te parlais, d'avoir la main dans l'écran, ça peut se faire avec le pointeur de souris, et après, tu peux reconnaître quelques petits mouvements en plus. Ça suffit. Mais, j'en parlais plus comme métaphore, même si j'aimerais bien un jeu d'aventure où l'on manipule des choses comme ça. Mais c'est plus une métaphore, de mettre la main dans l'écran. C'est ce qui se passe déjà quand on a un pistolet dans Red Steel. C'est bien un prolongement de son bras qui rentre dans l'écran. C'est peut-être ça qui change le plus par rapport aux autres consoles.

**Sanqua :** Est-ce qu'avec le temps, ils arriveront quand même à obtenir plus de précision ?

**F.R. :** Oui, les coûts pour de telles technologies descendent, ça sera de plus en plus précis dans le futur. Après, ce qui se passe, et c'est une question à laquelle je ne peux pas encore répondre, que je ne saurais que demain, c'est... est-ce qu'on en aura pas un peu marre de jouer comme ça ? Il y a plusieurs façons de jouer. Avec la manette, on a pas besoin de transpirer, avec l'Eye Toy on bouge beaucoup, avec la Wii pareil, quand on est sur PC on touche surtout la souris.

Alors, oui, faire des party games avec des enfants, on va s'éclater, c'est certain, on va jouer deux heures, trois heures, pareil aussi pour une soirée pizza-bière-foot. Mais, est-ce que toi, en solo, tu vas avoir envie de le manipuler pendant des heures ? C'est la question que je me pose le plus. Zelda n'est pas pensé comme ça et n'est pas fatigant comme le Tennis ou la boxe. Il y aura aussi des jeux plus conventionnels dessus. Mais c'est quand même bien d'avoir une machine qui va nous obliger à se creuser la tête, à explorer de nouvelles voies.

**Sanqua :** Hier soir on avait parlé un peu du jeu PC, avec Eric Viennot, qui était, d'après lui et

son expérience, en train de décliner, et puis quand nous sommes allés te voir, tu n'étais pas du même avis... Pourquoi y a-t-il des différences de positions si importantes entre deux personnes qui connaissent a priori très bien le milieu ?

**F. R. :** Parce que... Eric il a fait un jeu, qui est vendu dans une boîte, et il en a vendu un certain nombre... alors je ne critique pas du tout le jeu – que j'adore, en plus, j'y ai joué à la maison et il a vraiment fait quelque chose d'extraordinaire – mais la question est plus à se poser à un autre niveau : il faut sortir un peu du cadre d'In Memoriam, qui est très différent et il faut penser aux jeux PC en général, après... alors, est-ce que le jeu en boîte, qui te demande un certain investissement, c'est pas ce moule complet qui est en train de changer ? Quand on regarde sur PC, le nombre de gens qui jouent encore au démineur, aux casse-briques, tout ce qu'on appelle les jeux casual, il y en a énormément – est-ce qu'il n'y a donc pas une autre façon de faire les jeux et de les vendre ?

Bien sûr, je pense au online, mais pas qu'à ça non plus. Le Pc sera là éternellement, c'est une machine outil. Qu'elle finisse sous la télé avec Media Center ou sur le bureau pour faire ses emails, même si le PC change de forme, même s'il est caché dans les murs, il existera toujours.

Après, c'est plus une question d'imaginer de nouveaux formats de jeu, en termes de vente, en terme d'utilisation, en terme d'intégration même du jeu par rapport à sa façon de vivre.

On le voit déjà avec les séries TV par rapport aux films : les gens zappent facilement d'une activité à l'autre, ils font plus d'activités réduites qui prennent moins de temps, c'est là que la DS tire tout son intérêt. Et la Wii va dans le même sens, les gens ne vont pas jouer 10 heures avec, ils vont se fatiguer une heure et c'est très bien. Après ils passeront à autre chose. Il n'y pas que les jeux, il ne faut pas rester scotché à la télé, donc c'est pareil pour les jeux PC.

Les jeux PC classiques, tu prends un RTS, ou Civilization, tu as une tonne de doc, des arbres technologiques tels que dans dix ans, tu les connaîtras pas tous... est-ce qu'on a vraiment envie de jouer à ça ? En tout cas, moi non, même si j'ai pu y être intéressé avant. Donc j'ai envie d'expériences de jeu différentes.

J'ai envie de façon différente de les distribuer, cela fait partie d'un tout. Cela fait partie de ce que je suis en train de tenter sur le projet actuel, il est très très différent par rapport à beaucoup de choses existantes.

**Sanqua :** Ce qui manque peut-être aussi sur PC, par rapport à la Xbox 360 et à la PS3, c'est le manque de plate-forme standard de vente en ligne... chacun a son système, il n'y a rien d'uniformisé. Est-ce que Vista va apporter une réponse à ce genre de problèmes ?

**F. R. :** Je crois que Vista va mettre un peu plus de temps à se mettre en place que XP, parce que les besoins sont beaucoup moins évidents à comprendre pour beaucoup de gens. En même temps, tous les PC qui vont sortir auront Vista installé d'office, donc ça va doucement remplacer le parc, c'est comme les télé HD – oui, il n'y en a pas beaucoup, c'est cher, mais un jour quand il n'y aura plus que ça à acheter, tout le monde en aura une. Ça sera peut-être dans 50 ans, mais ça arrivera. C'est comme les moniteurs cathodiques, essaye d'acheter un moniteur 17 ou 19 pouces en cathodique, on en trouve encore, mais ça devient difficile.

Alors avec Vista, les liens avec la Xbox, ils créent des choses intéressantes pour globaliser l'expérience ludique et changer un peu la façon de faire les choses. C'est un moyen, il y en aura plusieurs. L'expérience qu'on propose primera de toute manière sur les façons de distribuer. Et encore aujourd'hui, il y a beaucoup de marketing fait sur les jeux boîte, et très peu de marketing (enfin ça dépend

qui) faits sur les trucs online. Petit à petit, les portails, les concentrateurs vont peut-être prendre un peu plus de place. Il y a d'autres méthodes aussi : la notion d'individu devient de plus en plus forte sur Internet avec tous les Myspace, les YouTube, tous ces trucs là. Le marketing viral que ces trucs-là déclenche est quelque chose complètement d'avenir. Si le jeu te permet de montrer quelque chose à tes copains, petit à petit ça va faire boule de neige. Il faut savoir un peu innover. On voit bien que le monde change et que les gamins de maintenant appréhendent internet de manière très différente même de nous. Pour eux, les emails c'est complètement ringard – et je suis sûr que vous travaillez encore vachement avec les emails. Mais les gamins de 14 ans, les emails ils les utilisent extrêmement rarement. C'est MSN plus qu'autre chose. Pour le marketing viral, il faut savoir s'adapter à ça. Même les gens qui ont grandi avec les jeux recherchent aussi de nouvelles expériences. Je suis sûr que vous aussi, vous avez joué à des jeux où il faut 20 doigts, et maintenant vous vous dites, en rentrant chez vous le soir sur votre PC, « *ben tiens, je vais peut-être avoir envie de jouer à un truc différent, à ce que j'ai envie* ». C'est ce que je vais essayer de faire dans les années à venir. Ça reste du jeu mais il faut casser un peu le jeu classique tel qu'on le voit.



**Sanqua : Alors, la question de l'année, comme d'habitude – à quoi as-tu pu jouer pendant l'année qui s'est écoulé ?**

**F. R. :** C'est marrant, on m'a posé la même question il y a une heure, et à chaque fois je n'y arrive pas, je ne pense à rien, et dix minutes après tout me revient... Alors, récemment, il y a eu Dead Rising.

**Sanqua : Tu y as vraiment joué ?**

**F. R. :** Oui, j'y ai joué personnellement. J'affectionne particulièrement les jeux où l'on combat les zombies, je ne sais pas pourquoi... D'ailleurs, je me suis racheté en DVD il n'y a pas très longtemps le film original de Romero qui est à l'origine des films de zombies, et même de Alone. Et même la plupart des films des années 80... si l'on regarde bien dans Alone, on retrouve beaucoup de schémas un peu classiques des films de cette époque-là. En gros, même si le mec commence pas tout seul, les autres meurent tous et le but du film, c'est qu'il sorte vivant d'une maison hantée ou d'un endroit... enfin bref, on est pas là pour parler d'Alone ; Dead Rising, c'est marrant, ils ont vraiment fait un truc fun, et ils sont arrivés à garder un peu cet aspect caricature de la société qu'avait voulu faire Romero... et ça m'a fait très peur, aussi. C'est pas souvent

que je rêve à un jeu... la première soirée que j'ai passé sur Dead Rising, j'en ai rêvé ensuite pendant la nuit, parce qu'il y a des moments extrêmement forts.

J'ai des gros reproches quand même sur ce jeu, au niveau de tous les compteurs qui te donnent des missions dans le temps, tu aurais envie de t'amuser un peu comme dans un bac à sable, et on te donne des contraintes temporelles qui sont super chiantes. Et la police qui est illisible, c'est super chiant aussi. Pourtant, j'ai une grande télé, mais elle n'est pas encore HD. Elle sera HD à Noël. Mais ce qui est excellent, c'est de montrer que finalement les zombies sont bien gentils et bien amusants, et que les humains sont monstrueux. La première scène du mec en buggy dans le jardin, où il explose le mec, humain, qui essayait de sauver sa copine, à coups de batte de baseball, tu te dis.. « *p\*tain...* » ... t'imagines bien cette situation où les gens pètent les plombs. Très fort.

Sinon, mais là j'ai honte, y'a Oblivion.

**Sanqua : Pourquoi la honte ?**

**F. R. :** Parce qu'Oblivion est un jeu d'une tristesse à toute épreuve. D'un carré, d'un classique (équipements, XP, l'usure des armes...). Ok « ça marche comme ça un RPG

alors on fait un RPG ». Et en même temps je suis tombé dedans. Parce que c'était bien fait. Je pense que c'est dû à la réalisation. C'était joli, je me sentais dedans. Cette grande liberté de pouvoir tout prendre (les fourchettes, etc...) ne sert à rien, d'ailleurs les missions à faire sont bien précises. Mais la liberté d'action m'a fait tomber dedans. Ceci dit, je n'y ai pas joué beaucoup non plus. Probablement une dizaine d'heures. Donc je ne l'ai pas fini, et je n'ai pas non plus envie de le finir de toute façon. Donc je me suis fait avoir par ça.

C'est marrant, ça fait deux jeux 360 !

**Sanqua : Et In Memoriam ?**

**F. R. :** Oui, mais ça c'est beaucoup plus ma femme qui adore ce genre de jeux. Je suis avec elle et donc je joue par procuration. C'est vraiment bluffant et il y a des situations extraordinaires. Le premier était déjà excellent, quand on recevait un email du tueur . Là en plus, c'est des histoires de coups d'appel téléphonique.

**Sanqua : Oui, c'est excellent dans l'idée !**

**F. R. :** Oui, dans l'idée justement. J'ai parlé avec lui (Eric Viennot) d'un problème à ce sujet. Quand on tombait sur le site, avec un

numéro de téléphone, on se disait « *merde, est-ce qu'on s'est gourré ou est-ce que c'est un site du jeu ?* » Bon, on va quand même essayer, on appelle, le mec en face, qui répond – c'est un acteur. Au bout de deux minutes vous demandez... « *excusez-moi, c'est pour le jeu, non ?* » et là il répond « *quel jeu ?* ». En même temps c'est fort, mais comment arriver à mettre ça en place pour que ça ait l'air naturel, et que le joueur sache quelque part quand même que c'est dans le jeu, donc qu'il n'hésite pas à le faire. C'était très troublant, et en même temps c'est sympa... Mais c'était dommage de dire « *excusez-moi, au revoir* » alors qu'on était vraiment en train de parler avec l'acteur... avec qui on aurait pu aller plus loin. Mais le doute qu'on est en train d'appeler une vraie personne et qu'on lui fait perdre son temps avec un jeu, fait que l'on raccroche. Il manque un petit truc, et je ne sais pas quoi.

**Sanqua : Et tes enfants jouent à quoi ?**

**F. R. :** Ma fille a ressorti Animal Crossing. Beaucoup de jeux DS en fait. C'est une machine magique, c'est facile à jouer, on peut jouer en réseau, en famille, on en a une chacun et on joue à Mario Kart à s'éclater.

J'essaye aussi pas mal de petits jeux sur le web pour voir les nouveaux trucs. Tiens, Line Rider !

C'est super. J'y ai joué une demi-heure quand même !

**Sanqua : Et les jeux online ?**

**F. R. :** Ah oui, j'ai oublié Dofus. Moi j'y ai pas trop joué, c'est plutôt ma femme, ma fille mon fils qui y jouent énormément. Sinon j'ai rejoué un peu à Guild War. WoW c'est interdit à la maison ! C'est un piège ce genre de jeux, ça coûte cher. C'est pas tellement la question de somme d'argent, mais payer 12 euros pour faire des XP, c'est le côté un peu abrutissant, qui est plus léger dans Dofus. Je ne voulais pas que mon gamin tombe là-dedans. Tu peux devenir complètement addict d'un WoW et perdre beaucoup de temps à l'arrivée. Parce que tu veux être le plus fort.. J'ai regardé quand même, professionnellement, ce que c'était, mais je ne voulais pas donner non plus un piège à mon gamin.

**Sanqua : Dernière question ; tu es toujours en contact avec beaucoup de développeurs français, quelle est la tendance générale sur le développement ? Qu'est-ce qui ressort des discussions que tu as pu avoir aujourd'hui avec tes collègues ?**

**F. R. :** Ca n'a pas changé. Il y en a toujours qui veulent faire un triple A next gen ! Il y en a aussi

qui veulent faire des petits jeux plus honnêtes. La Wii vient tout juste d'arriver, donc il faut laisser le temps... mais c'est vrai que c'est une solution pour plein de développeurs. Il faut cependant voir comment elle va se vendre, la PS3 pareil.

**Sanqua : De toute façon c'était un succès à la sortie...**

**F. R. :** Ben oui, à la sortie c'est toujours un succès. Ce qui est important, c'est « *qu'est-ce qui se passe quand les trois consoles sont sur le marché ?* ». Parce que je sais qu'il y a beaucoup de joueurs qui attendent. A chaque sortie ils vendent tous leurs stocks, parce que déjà, tous les professionnels l'achètent, après, les geeks aussi (je critique pas, j'en fais partie !) – tout ça fait que c'est bon, ils en vendent 10-20 millions ! Mais les 60 millions de la PS2, c'est autre chose. C'est la console grand public. J'attends de voir ce qui va se passer quand elles seront toutes là.

**Sanqua : Mine de rien sur 360, il n'y a pas énormément de jeux qui attirent le grand public...**

**F. R. :** non, mais c'est le problème de ces consoles-là. Pour arriver à faire quelque chose qui est mieux que ce que fait le voisin, il faut

tellement aligner de ressources et de gens que les jeux s'adressent finalement à des publics très très connus. C'est pas un manque de créativité, mais quand on va mettre 30 millions de dollars sur un FPS, eh bien il n'y a rien de plus conservateur que les gamers. « *Ca marche comme ça, il faut ça, des armes comme ci, mais qu'est-ce qu'ils ont fait, normalement on fait comme ça !* ». Ca impose un certain moule et ça évite la prise de risque. Donc on se retrouve avec une marge très très étroite de liberté par rapport à ce qu'on fait. Gears of War est par exemple très beau à regarder, mais j'ai pas envie d'y jouer deux secondes, comme disait Mel Gibson dans l'Arme Fatale « je suis trop vieux pour ces conneries ». Par contre, il y a un jeu auquel j'ai joué que je trouve extraordinaire, mais alors VRAIMENT extraordinaire, et c'est pas parce que je connais le réalisateur, c'est Splinter Cell Double Agent dans sa version online. Le mode solo, j'ai pas accroché (et mon gamin non plus), mais le week-end dernier, on a passé 5 heures sur le Splinter Cell online : tu joues au gendarme et aux voleurs. Et les voleurs ne peuvent pas tirer ! Pour connaître le gars qui a bossé dessus, je sais qu'il a du se battre en interne pour qu'il n'y ait pas d'armes, mais ça crée une situation extraordinaire, car les voleurs peuvent grimper partout, se cacher dans le noir et doivent voler quelque

chose et les gendarmes ont le droit de tirer et possèdent une lampe torche. Alors quand tu es planqué dans une canalisation et que tu vois le mec qui te cherche avec la lampe... ! Ca crée des situations de jeu absolument extraordinaires, Ce n'est pas du combat, il y a une autre façon de voir les affrontements en réseau, et comme c'est bien fait (technologie moderne), l'expérience en est décuplée. Et il faut le savoir, parce que ce mode est très différent du mode solo.

Enfin, je joue beaucoup aux petits jeux DS sur lesquels je suis en train de travailler.

**Sanqua : Merci beaucoup et à l'année prochaine !**

---

Ekianjo, Jika & Meego



En 1987, Lucasfilm Games bouscule le petit monde du jeu d'aventure, avec un système encore jamais vu : le « point & click ». Ron Gilbert, programmeur chez Lucas, dirige la création du jeu « Maniac Mansion » et introduit le système SCUMM (pour Script Utility for Maniac Mansion ). Le principe est simple : un pointeur de souris, une liste d'action à effectuer et une section « inventaire » où l'on stocke ses objets. Vingt ans plus tard, le concept a très peu évolué et les améliorations sont surtout d'ordre esthétique. Quelles sont les vraies différences entre Maniac Mansion et Runaway ? Il faut se tourner vers des jeux comme In Memoriam pour voir une vision différente du jeu d'aventure.

Selon moi, le plus beau représentant du genre est l'adaptation du meilleur film d'aventure

jamais créé (j'ose le penser) : Indiana Jones et la dernière croisade de Steven Spielberg, le réalisateur préféré d'Ekianjo. Oui, une adaptation ciné réussie. Oui, c'est quasiment un cas isolé. Pourquoi ce jeu là et pas un Monkey island ou un Day of the tentacle ? Je me suis longuement posé la question, et la réponse semble plus complexe que prévu. Premièrement, ce jeu est synonyme d'énormément de souvenirs. Premier PC, premiers émois en caressant ma souris (hum...). De longues soirées passées en compagnie d'Indy, à tracer à la main les plans des catacombes ou du château nazi. Mais en dehors de ces considérations d'ordre nostalgique, Indiana Jones a été l'étape suivante dans la mise en scène et l'immersion dans un jeu d'aventure, après les réussites qu'ont été Zak Mc Kracken et Maniac Mansion. Dès le générique, on

en prend plein les yeux et plein les oreilles : Le jeune Indiana court sur les toits d'un wagon, avec la croix de Coronado à sa ceinture, accompagné du désormais mythique thème musical créé par John William. Quelques « bips » sortant des speakers internes du PC et l'aventure est là. Quelques instants après, on se retrouve à diriger Indy, professeur d'archéologie au collège Barnett. Ce qui me plaît, ce sont les petits détails, inutiles, mais qui sont souvent les signes d'un grand jeu. Par exemple, lorsque l'on se retrouve dans la salle de boxe, au tout début du jeu. On peut choisir d'actionner l'interrupteur situé prêt de la porte. L'écran devient alors tout noir, et le professeur de boxe se met à hurler : « *Qui a éteint la lumière!?!?! Rallumez la lumière!!!!* », Indy rallume alors la lumière. Et c'est tout. C'est tout simple, mais je prends conscience pour la première fois que je possède une certaine liberté dans mes actions et dans mes choix, aussi limités soient-ils. Le jeu regorge de petits détails insignifiants comme

# MEMORIES

chronique d'une époque perdue

celui-là. On essaye toutes les actions possibles et inimaginables, rien que pour voir la réaction du docteur Jones, qui fait parfois éclater de rire et très souvent sourire.

Indiana Jones et la dernière croisade possède aussi un atout rare : Un équilibre parfait entre aventure, action et humour. Les énigmes ne sont jamais tirées par les cheveux, toujours logiques, mais nécessitant un très bon esprit d'analyse et de déduction. Le journal du Graal du père Jones, récupéré en début d'aventure est d'une aide précieuse pendant une bonne partie de l'histoire. Petit ajout très sympa : Un « vrai » journal du Graal imprimé est fourni avec la boîte : indispensable à consulter pour terminer le jeu dans les meilleures conditions. De même, régulièrement, des petites phases d'action assez bien faites permettent au joueur d'aiguiser ses réflexes. L'exploration du château nazi est l'occasion de nombreux combats de boxe, où chaque touche du pavé numérique correspond à un coup différent. Là encore, il



existe plusieurs manières de progresser dans le château. Au détour d'un couloir, vous rencontrez des officiers SS qui vous demandent ce que vous fichez ici. Vous pouvez choisir de les boxer, au risque de vous faire battre et faire triompher les plans du Führer, ou vous pouvez choisir de baratiner le garde avec une histoire plausible (du genre : « *Je suis de la Gestapo, occupez-vous de vos affaires* » ou « *Je vends de beaux blousons en cuirs pour pas chers, vous en voulez ?* »), afin d'endormir leur vigilance.

Indiana Jones et la dernière croisade n'a peut-être pas révolutionné le genre du jeu d'aventure, mais c'est une succession de bonnes idées, de moments de bravoure et d'humour, avec toujours ce côté aventure épique unique au personnage de Indy. C'est un cocktail parfait, qui se déguste sans modération et vaut tous les Runaway du monde, malgré son grand âge.

---

Jika



# THRIVE!



## A LONG JOURNEY

Au lieu de bosser sérieusement sur un prochain Clair Obscur, SilentZen continue de squatter Sanqua avec son blog dans lequel il nous raconte ses aventures hivernales à Madrid, où l'année 2007 s'annonce rude. Mais c'est du déjà-vu tout ça.



## PREZ

La campagne présidentielle bat toujours son plein, entre la démagogie galopante des deux candidats principaux, et le profond ennui qui entoure les faux débats... Comme le dit El Fouine, a-t-on atteint l'état du «No More Fun» ?



## DEAF

BluePowder commence bien l'année avec un disque qui n'est ni plus ni moins que la réunion de plusieurs artistes de la scène métal sous un même label. Explorer's Club.



ICI OU AILLEURS

La chine, entre histoire et modernité

60



文字邮票发行30周年纪念







I @ ou  
AILLEURS

♪ « L'important dans la bataille,  
C'est l'histoire, c'est l'histoire,  
Qu'on découpe ou qu'on détaille  
Selon l'auditoire. » ♪

Je ne garantis pas l'exactitude de la citation. De toute façon, c'est sans scrupules qu'à mon tour je l'adapterais à mon auditoire.

L'histoire est écrite par les vainqueurs. C'est ce qu'on dit, donc c'est vrai, n'est-ce pas ?

Mais les vaincus ressassent et ne se taisent que jusqu'au jour où ils se sentent forts de nouveau.

Essayons de nous départir de nos réflexes ethnocentrés sur l'Europe chrétienne et éternelle ou sur l'Europe révolutionnaire, éclairée et anticléricale. Faisons de l'histoire « autrement », examinons l'histoire « vue d'ailleurs ». Ca fait toujours bien de faire « autrement », c'est « in », « bath », « fun », « cool », « mode », « tendance ». Enfin, c'est bien.

Laissons planer un regard large sur les civilisations, tels l'orfraie (en latin *sanqualis*) qui embrasse depuis le ciel les vastes étendues de son terrain de chasse.

C'est un peu prétentieux tout cela. Mes forces déficientes, mon incurie intellectuelle et l'abjecte mollesse où je me complais avec des délices de décadence occidentale limiteront mon propos à

quelques instantanés sur ce qui se pratique en République Populaire de Chine. Désolé pour le panorama épique.

Quoique... en chine, l'épopée tient encore une place importante dans l'histoire. On y célèbre les grands héros de la nation. Et d'une manière générale, les conquérants sont appréciés. Sauf bien sûr s'ils s'en prennent à la Chine. Mais qu'à cela ne tienne !

Gengis Khan est considéré comme un héros national. Il est vrai qu'il a fondé la dynastie des Yuans. Curieux qu'il soit autant admiré en Chine alors que la dynastie mandchoue des Qing est souvent perçue comme une source d'oppression et d'arriération. Décidément, l'histoire n'aime pas les perdants.

Les Chinois connaissent ainsi quelques grands noms de l'histoire universelle. Assez peu en vérité mais qui chez nous connaît de l'histoire chinoise autre chose que Mao Zedong ? Ils ont entendu parler d'Alexandre le Grand (il m'a fallu un petit moment pour le reconnaître sous son nom chinois !), un peu César, mais beaucoup Napoléon ou Jeanne d'Arc.

Les héroïnes semblent avoir la cote en ce moment. Notre pucelle nationale doit leur rappeler la légende de Hua Mulan que vous connaissez tous à cause de Disney.



Gengis Khan, un ancêtre chinois ???

Bien sûr les héros nationaux ont la première place. Il s'agit avant tout d'exalter la nation. Le patriotisme est premier.

Voici quelques remarques d'étudiants montrant la force de ce sentiment :



*« Un homme qui ne sait rien sur l'histoire peut être raillé par les gens, il est même considéré comme un ingrat ou un traître à la nation. »*

*« On injurie les gens qui veulent séparer le continent et l'île de Taiwan, parce que l'île de Taiwan relève de la Chine depuis la dynastie de Donghan, qui remonte à plus de 1500 ans. »*

Je ne garantis pas l'exactitude de la date donnée pour le rattachement de Taiwan à la Chine. De toute façon, pour les Chinois du continent, l'affaire est entendue :

*« Par exemple, si nous savons l'histoire, nous pouvons savoir que Taiwan est une province chinoise, il n'est pas et ne sera pas un pays. Il appartient toujours à la Chine. Il y a une seule Chine dans le monde entier. »*

L'histoire nourrit le présent. On rappelle assez volontiers que Mao, « *grand stratège* », s'est inspiré des techniques militaires de la Chine ancienne. On connaît encore bien le nom de Sun Tzu, même s'il est difficile à lire parce que sa langue est ancienne (époque des royaumes combattants, 5<sup>ème</sup> -3<sup>ème</sup> s. av. J.-C.). De fait son Art de la guerre est un sommet. C'est en quelque sorte de la Realpolitik à la chinoise. C'est très intelligent et très cynique aussi. Sur ce dernier point, ça vaut bien Machiavel.

Heureusement, les guerriers ne sont pas les seuls honorés : Confucius, Lao-Tseu, Mencius et quelques autres penseurs. Des poètes, des administrateurs de la Chine impériale...

Du côté de l'histoire universelle, on trouve des scientifiques : Galilée, Newton, Darwin ou Marie Curie (les femmes sont très à l'honneur en ce moment)...

Dans un calendrier qu'on m'a offert récemment et qui célèbre les grands hommes de Chine et d'ailleurs, on trouve aussi, en dehors de ceux que j'ai déjà cités, et c'est bien le signe de changements très profonds en Chine Populaire, des entrepreneurs : Ford, le fondateur de KFC (Kentucky Fried Chicken), ou encore Bill Gates et Jack Welch. Oui ! Après Confucius, Kangxi, Newton et même Voltaire !

Mais en fait la grande question que le nationalisme chinois pose à l'histoire est la suivante : comment la Chine, qui a 5000 ans d'histoire, a-t-elle pu être humiliée à ce point aux 19<sup>ème</sup> et 20<sup>ème</sup> siècles ?

5000 ans, c'est le chiffre mythique, passe-partout. Tous les Chinois le ressortent sans hésitation. Mais si l'on veut savoir à quoi il correspond, sur quel critère il est avancé, ça se complique.

Si l'on s'en tient aux premières formes d'écriture connues, il faut retrancher un bon millénaire. Ce qui laisse tout de même à la civilisation chinoise un âge plus que respectable, d'autant plus que l'écriture en question (des pictogrammes tracés sur des écailles de tortue) est de façon certaine l'ancêtre des caractères utilisés encore de nos jours. Je vois vraiment pas l'intérêt de grappiller quelques siècles quand on en a déjà autant. C'est un sujet de fierté largement affiché. J'ai même entendu des Chinois parler d'un complexe d'infériorité que les Américains auraient à cause de leur courte histoire.

Bref la Chine est une grande civilisation, la plus grande en fait. On admet maintenant qu'il en existe d'autre, alors qu'au 19<sup>ème</sup> s. la Chine s'était figée dans la certitude de sa supériorité, mais le pays s'appelle toujours très officiellement l'Empire du Milieu.

On est très fier en Chine de rappeler que le pays a connu, bien avant l'Occident, les « quatre inventions ». C'est tellement évident que certains n'estiment même pas utile de préciser quelles sont ces quatre inventions. Il faut vraiment être un rustaud d'occidental pour l'ignorer. Tous les gamins apprennent ça à l'école.

Vous n'avez pas encore deviné ?

Je vous les donne en mille :

- le papier
- l'imprimerie typographique
- la poudre
- la boussole

C'est bien la preuve de leur supériorité !

Face à cela, l'humiliation des deux derniers siècles est perçue comme une anomalie de l'histoire.

Elle s'explique d'abord par le colonialisme occidental et commence avec les ignobles guerres de l'opium. Là, il faut bien admettre qu'ils ont quelques raisons de nous en vouloir. Ca concerne surtout les Anglais mais les Français ont été leurs complices quand ils n'étaient pas leurs concurrents. Les Anglais donc, au début du 19ème s. cherchaient une marchandise à écouler en Chine pour compenser leur déséquilibre commercial. La Chine exportait massivement porcelaine soie etc. et n'importait rien. Shocking ! Ils ont pensé naturellement à l'opium, qu'ils produisaient aux Indes et qui en plus ne servaient à rien, il faut bien le dire. Les Chinois, qui n'étaient pas fous, ont voulu interdire ce commerce barbare. La perfide Albion, pour défendre ses intérêts naturellement légitimes a envoyé son armée pour forcer la main de l'empereur. C'était entre 1839 et 1842. Ils en ont profité pour s'emparer de Hong Kong et pour



La guerre de l'opium entre les anglais et les chinois, au 19ème siècle.

créer les fameuses concessions internationales qu'on voit dans le *Lotus bleu*, territoires chinois échappant de fait à la juridiction chinoise.

Tout cela a si bien marché que l'opium est devenu en Occident un symbole de l'Orient et de ses plaisirs alors que c'est exactement l'inverse.

Pour nous, ce n'est qu'une péripétie de l'histoire coloniale. Pour eux, c'est un événement crucial. C'est le début de la décadence et de la lutte contre l'envahisseur, jusqu'à la restauration du pays en 1949 :

« *En Chine, de 1840 à 1949, soit de la guerre de l'opium à la fondation de la République populaire de Chine,*



*la Chine était envahie par beaucoup de pays plus puissants que la Chine. Donc on sait que l'on n'a pas d'autre choix que de développer l'économie et de renforcer la puissance effective du pays.»*

Ils tirent les leçons de leur histoire.

Il paraît même que nous avons traité les Chinois de « *Malades d'Extrême-Orient* ». C'est fort possible mais j'avoue que je n'avais jamais entendu cette expression avant de venir en Chine. C'est toujours le problème des insultes. Celui qui les lance n'y attache pas beaucoup d'importance mais celui qui la subit la ressasse

longuement. En tout cas, les Chinois répètent souvent celle-ci, avant d'ajouter que c'est du passé et que d'ailleurs on va bien le voir aux J.O. de Beijing en 2008. Les Occidentaux n'ont qu'à bien se tenir ! Non, mais !

L'humiliation est aussi mise sur le dos des Qing, dynastie « *putride* », bien que Kangxi et Qianlong soient tout à fait respectés. Ca va jusqu'à un sentiment mêlé à l'égard des quelques réformateurs du 19ème s. Ils ont certes fait du bien mais ils ont permis aux Qing de se maintenir plus longtemps !

C'est surtout Cixi qui attire l'antipathie la plus forte. Pour ceux qui l'ignorerait, Cixi est l'impératrice douairière qui a régné à la place de l'empereur Guangxu à la fin du 19ème. Superstitieuse, ultraconservatrice, dépensière, autoritaire, elle semble cumuler tous les vices. C'est l'espèce de vieux monstre féminin qui met l'enfant Puyi sur le trône au début du dernier Empereur.

Mais il y a pire que Cixi, ce sont les Japonais. Parlant du pacifisme actuel de la Chine, je me hasarde à poser la question : « *Et les Japonais ?* » La réponse est quasi-unanime et sans appel : « *On les déteste !* ». Simple et sobre.

« *Je déteste les Japonais car ils ont fait trop de mal aux Chinois mais ils ne le reconnaissent pas.* »



Le temple Yasukuni à Tokyo, dédié aux héros des guerres japonaises. Dont ceux qui tuèrent des chinois.

Il est vrai que les massacres de Nankin figurent en bonne place dans les atrocités du 20ème s. Il est vrai que le gouvernement japonais continue de se recueillir à un temple qui est dédié aux militaires de tous âges et où se trouvent entre autres des responsables de ces massacres... mais il est clair que les Chinois en rajoutent pour entretenir la flamme nationaliste. Il serait peut-être temps de se pardonner... avant qu'il ne reste plus aucun témoin de cette époque!

Et du côté chinois, qu'en est-il aujourd'hui du rapport à la vérité historique ? Je ne voudrais pas trop m'avancer, n'ayant pas tous les moyens de vérification qu'on pourrait espérer. Certes, on ne pratique plus la castration contre ceux qui disent vraiment ce qu'ils pensent. On est plus sous l'empereur Han Wudi, qui a infligé cette peine à son historiographe Si Ma Qian pour avoir défendu un ami, général vaincu par les barbares. C'était en 98 av. J.-C.

Sur l'histoire récente, on commence timidement à repenser certains événements. L'école enseigne toujours, d'après des étudiants à qui j'en parlais : « *Sans Mao, pas de Chine* ». Toutefois, les avis ont plutôt partagé, on se doute que ce n'est pas exactement ça. Le grand timonier a toujours ses adeptes inconditionnels, surtout dans le Hunan, qui est sa province natale. « *Grand politique et poète* », « *il a trouvé la voie correcte et a établi la*

*République*. » Sa maison familiale à Shaoshan se visite. C'est d'ailleurs une des rares maisons traditionnelles encore debout dans la région. Les autres reconnaissent qu'il a fait des erreurs pendant la Révolution Culturelle. Certains vont même jusqu'à penser qu'il en aurait profité pour exécuter des vengeances personnelles, contre Liu Shaoqi notamment. Mais dans l'ensemble on le considère comme un bon président. Il a en particulier évité à la Chine de suivre le modèle américain comme Taiwan !

Zhou Enlai, en revanche, est unanimement admiré.



La philosophie marxiste imprègne encore beaucoup les discours sur l'histoire, quoique révisée selon les impératifs de la Chine moderne.

« *Sans le bilan de l'histoire, Marx n'aurait pas pu trouver la loi objective du développement humain ; sans l'étude*

*du système politique historique, personne n'aurait pu proposer le système du capitalisme.* » (sic)

L'idée d'un sens de l'histoire est encore bien présente. « *Les pensées des Lumières sont limitées aux yeux d'aujourd'hui. La liberté, l'égalité et la fraternité concernaient seulement la bourgeoisie et la noblesse féodale mais pas tout le peuple.* ». Les « *tendances inexorables* » aujourd'hui semblent nous acheminer vers le redressement total et définitif de la Chine, qui a compris maintenant que la guerre était néfaste et qu'il fallait surtout développer l'économie.

Les exemples qu'on m'a donnés à l'appui de cette idée n'ont pas manqué de me surprendre. On m'a parlé d'une récession en Europe après la seconde guerre mondiale. Certains semblent même croire que si l'Allemagne a perdu les deux guerres mondiales, c'est parce qu'elle aurait négligé son économie pour se lancer dans des aventures guerrières (je ne sais pas s'il s'agit d'une mauvaise interprétation d'un élève ou si c'est ce qu'on enseigne). P. qu'est-ce qu'ils nous auraient mis s'ils avaient eu une industrie digne de ce nom !

Ca en dit long sur le sens profond du pacifisme chinois.

---

Egomet



# A LONG JOURNEY

**04 /01/2007**

## The world has turned...

Putain, que le temps passe vite.

2006 a défilé à une vitesse supersonique, bien remplie. Il y eut de la joie, des passages douloureux, un peu de tout ce dont est faite la vie.

Je l'ai attendu avec une bonne dose d'anxiété ; je n'avais pas envie de la voir débarquer aussi tôt. J'aurais voulu savoir comment arrêter le temps, le freiner dans sa frénétique marche en avant. Monter dans une DeLorean et sauter d'une époque à l'autre ; plus simplement revenir en arrière de quelques heures.

Une année de plus au compteur, terminée en beauté par les traditionnelles fêtes de fin d'année. Les sempiternelles fêtes de fin d'année.

Une chose est sûre : elles ne sont plus ce qu'elles

étaient, transformées en fête du grand consumérisme. Acheter un cadeau devient une obligation, quoiqu'on en pense.

Les gens se ruent tout ce qui se vend, utilisent leurs cartes bancaires à tout va, font flamber leurs portefeuilles. Les rues sont bondées de gens, sachets à la main. Les magasins ne désemploient pas.

Au-dessus de nos têtes, des millions d'ampoules fixées aux guirlandes de Noël illuminent nos villes. De Paris à Madrid, de Bruxelles à New York. Je vous laisse imaginer la consommation d'énergie. À part ça, tout va bien. Les commerçants sont au septième ciel. Des pères Noël, aux couleurs d'un opérateur téléphonique à l'empire stratosphérique, envahissent les principales artères commerçantes.

Tu es ce que tu achètes, petit.

Enfant, j'adorais cette période. Ma famille se réunissait, on mangeait bien et évidemment, nous recevions nos cadeaux les yeux pétillants. Une partie de l'ivresse était aussi dans le fait de ne pas savoir ce que l'on nous offrait

alors qu'aujourd'hui, tout est prévu. Ça roule comme sur du papier à musique. Si, au pire, ton cadeau ne te plaît pas, pas grave Billy Boy : j'ai le ticket de caisse ! Let's go pour l'échanger demain matin. Tant pis pour la spontanéité.

La magie s'est envolée avec l'âge ? Sans aucun doute. Noël, ça aurait dû rester un moment simple. Rien ne nous oblige à attendre le 25 décembre pour avoir un bon repas en famille et offrir un petit quelque chose à ses proches, si tant soit peu est qu'on en ait envie.

Drôle d'époque. Enfin... Bonne année et bonne santé hein ! Et n'oubliez pas d'aller voir The Fountain, sorti le 27 décembre en France. C'était déjà l'année dernière.

**04/12/2006**

## ... and left me here

Toujours muni de mes dossiers pour trouver un soutien financier pour mon projet de court-métrage, je continue à en disperser dans des boîtes de productions.

La situation n'a pas avancé d'un iota depuis mon dernier papier. C'est bien beau de faire le malin en calant des citations sur la persévérance (cf. Horizons 6) ; j'ai vraiment l'air fin maintenant !

« Silent ! Sors de ta cachette et rends-nous notre Clair-Obscur !!! ». Dehors, ça gueule sec.

Un petit comité belliqueux s'est formé devant mon immeuble. Ils m'ont donc trouvé, les salauds ! Et moi qui pensais être tranquille en Espagne, 2000 km plus bas.

Je me lève pour fermer la fenêtre : impossible de se concentrer avec ce grabuge.

Soudain, un objet volant rouge non identifié s'approche de moi, à grande vitesse. Pan !

L'objet s'éclate sur mon visage. De la tomate fraîche.

« Clair-Obscur ! Clair-Obscur ! »

Je ne lâcherai pas. Ils craqueront avant moi de toute façon.

Comme pour arranger les choses, certaines personnes sur lesquelles je comptais pour mon projet brillent par leur absence. Injoignables, ou repoussant sans cesse la date de réunion quand par miracle elles daignent décrocher leur téléphone, elles ont le don pour foutre les nerfs. Seul ou presque, donc.

À une exception : j'active le mode publicité. Moteur !

À l'aube d'une grande carrière, David Scherer accumule les projets. Un vrai stakhanoviste du gore.

Collègue sur quelques courts amateurs, j'ai toujours eu un bon feeling avec David ; ce genre de respect mutuel qui vous donne une confiance presque aveugle. D'ailleurs, je n'ai jamais envisagé les effets spéciaux mécaniques d'I am a Shadow sans lui. Quelques sessions de recherche plus tard, il proposait déjà plusieurs pistes pour le look d'un des personnages principaux du script. Évidemment, écrit comme ça, ça ne vous dira rien, mais le résultat devrait valoir la peine sur l'écran. Du moins, le nécessaire sera fait pour !

Faut savoir que ce bonhomme aux étranges créations (voire son site [www.fxstudio.book.fr](http://www.fxstudio.book.fr)) eut envie de s'engager dans cette voie après avoir cauchemardé sur la fameuse séquence de la piscine dans Poltergeist.

Ses films préférés ? Suspiria et Les Frissons de l'Angoisse, tous les deux signés par le maître Dario Argento... et Hostel d'Elie Roth (tous les goûts sont de la nature). Film très inégal à mes yeux, Hostel et ses futures suites constituent un rêve pour tout créateur d'effets spéciaux sanguinolents.

Il est de notoriété publique qu'Elie Roth prend des cours spécialisés de français deux fois par semaine afin de lire Sanqua sur sa PSP tout en faisant sa petite commission quotidienne, il serait idiot de ne pas en profiter pour lui faire passer un message :

*Cher Elie,*

*À l'heure où tu liras ce message, tu dois être absorbé par le tournage de Hostel 2. Certes, le moment est mal venu de te déconcentrer. Mais parfois il faut faire des exceptions. Maintenant que tu as rencontré le petit*



*David Scherer un soir d'hiver en festival, souviens-toi de lui pour le tournage d'Hostel 3. Il te fera du très bon boulot. Tu ne le regretteras pas, cher Elie. N'hésite pas à le contacter. D'avance, merci pour lui.*

Comme on est sympa, tu trouveras une version traduite avec plein de fautes dedans, ci-dessous :

*Dear Elie,*

*When you'll read this message, you'll probably be entirely absorbed by your work on Hostel 2. Indeed, it's the wrong time to bother you. But there are always exceptions. Now that you and little David have met in a winter night at a french festival, remember he's good enough for Hostel part 3. He'll do a great job, no doubt about it, dear Elie. Don't hesitate to mail him. Thanks.*

On pistonne comme on peut.

Coupez !

Dehors, je n'entends plus rien. Le petit comité a mis les voiles.

**6/12/2006**

## Mississippi Burning

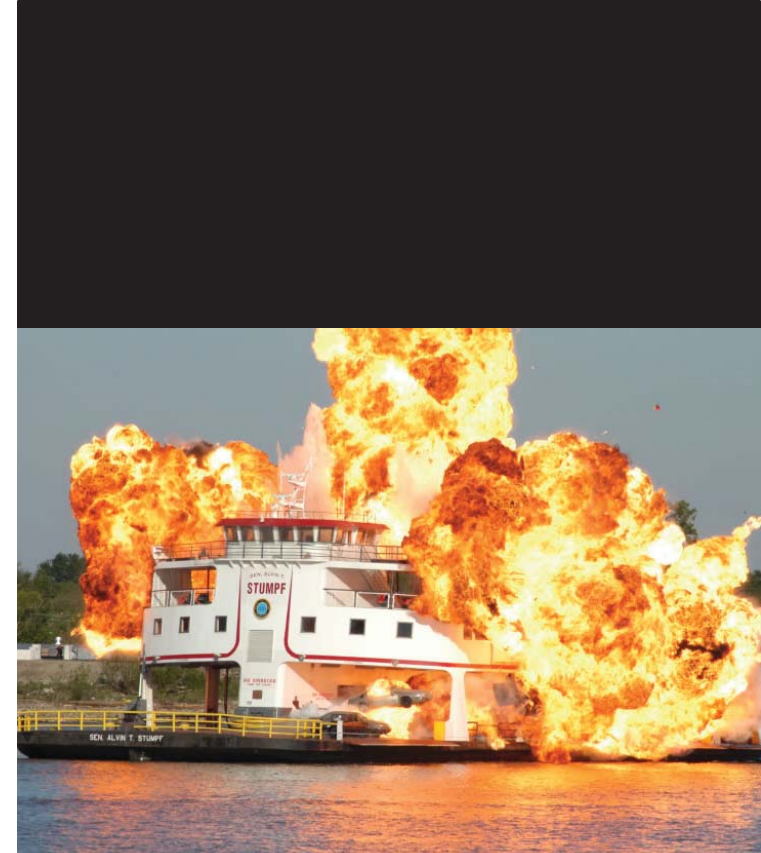
Depuis quelques jours, la presse spécialisée du net est inondée par des définitions sorties d'un mauvais dico. Puis une bande-annonce se lance automatiquement, sans qu'on puisse l'arrêter. Ca donne à peu près ceci :

[ Déjà-vu (n.m) ] :

1. (familier) Ce qui n'a aucune originalité, pour avoir été déjà vu de nombreuses fois.
2. (cocasse) Groupe de rock progressif japonais ayant sorti un unique album, *Baroque in the Future* en 1988.
3. (message subliminal) Film américain réalisé par Tony Scott qui sortira fin 2006.

Tiens, revoilà Papi Tony, aidé de tonton Bruckheimer. Boum, c'est parti !

Son truc à tonton, c'est de ne pas faire dans le détail ; faut que ça pète, faut que ça crame. Immeuble, bateau pirate, Pearl Harbor, autos, astéroïde... une liste bien





longue d'explosions en tout genre, qui ont fait le bonheur des millions de spectateurs venus en prendre pleins les mirettes.

Il revient à la charge avec un script basé sur un pitch barré du scénariste de Shreck et de la trilogie Pirates des Caraïbes. Je sens déjà l'inquiétude monter en vous, mais soyez rassurés, Papi Tony est aux commandes et vous ne le regretterez pas.

L'histoire classique du flic qui enquête sur l'attentat d'un ferry ayant causé la mort de 500 personnes à la Nouvelle-Orléans. L'affaire prend une drôle de tournure quand notre agent de l'ATF (Alcohol, Tabaco and Fire -non, il n'y a pas que le FBI et la CIA-), interprété par Denzel Washington se retrouve embarqué par des collègues du FBI dans une salle blindée d'ordinateurs ultra-performants.

Là-bas, on lui explique que ces ordinateurs ont réussi à créer un espace-temps datant de quatre jours, six heures et je ne sais pas combien de minutes, parallèle à celui du temps réel du film, dans lequel on peut à l'aide de caméras virtuelles voir dans les moindres recoins de

vosre maison. Ouf! Comment? Complètement délirant! Oui, tout à fait, mais le plus fou dans tout cela, c'est que l'ensemble fonctionne, même si le concept du « déjà-vouuu » abordé dans le trailer est à peine effleuré. Les séquenc... Les séq...

Mmmmm, ça sent bon le café ce matin. Bizarre, l'odeur ne vient pas de chez moi, plus précisément de l'extérieur. Encore eux ! Ils sont déjà là, avec un petit stand de pacotille sur lequel ils prennent leur petit déjeuner. Café chaud, croissants et baguette au menu, on ne se refuse rien, même dans la rue d'une capitale étrangère. Ils reprennent leur bordel. Si ça continue, j'appelle les flics.

**7/12/2006**

## L'âge tardif de la Raison : Retour sur Déjà-Vu.

Les séquences d'actions sont bien foutues (la course-poursuite sur deux dimensions), la mise en scène n'est

pas trop surchargée et bien lisible. Les expérimentations chères à Scott depuis quatre années sont restées au placard, le produit étant cette fois-ci plus mainstream.

Revenons le temps d'un paragraphe sur le véritable tournant formel dans sa carrière.

Celui-ci s'opère avant le tournage du court-métrage *Beat The Devil* qu'il réalise pour le compte de BMW. Scott et ses collaborateurs (le chef op' Paul Cameron et le monteur Christian Wagner) optent pour une image aux teintes saturées et un montage qui déstructure constamment les séquences. L'idée est dans ce cas de transmettre plus une sensation (parfois au détriment de la cohésion) que de se servir du langage classique du cinéma.

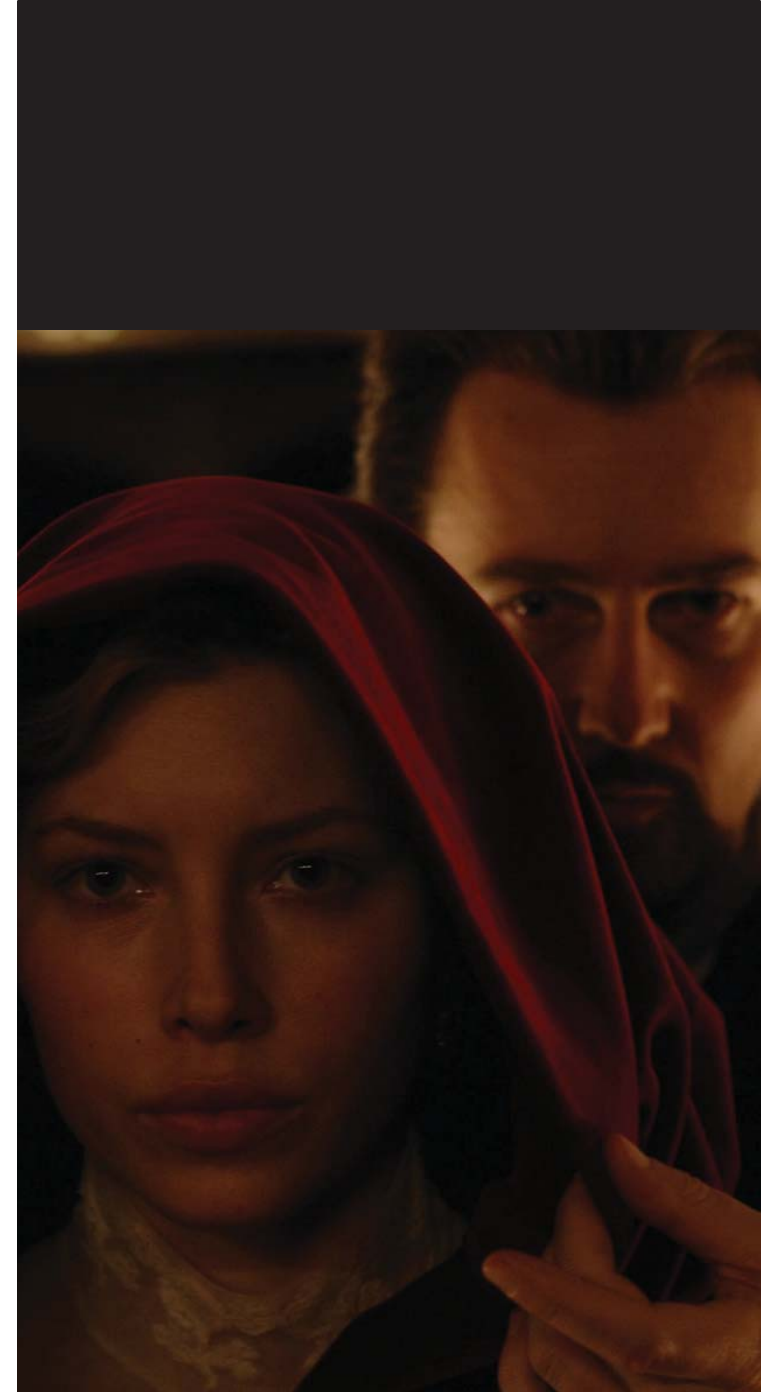
Scott s'est découvert un style, et poursuit ses recherches visuelles jusqu'au paroxysme *Domino*. Plus de flashes, de filtres, d'incrustations de texte, de coupes radicales, de trous narratifs, *Domino* est un beau bordel expérimental ; le genre de film qui peut vous ruiner une carrière.

Heureusement, tonton Bruckheimer est là pour remettre en selle un de ces plus vieux poulains. On connaît la suite. Une grosse machine, ça passe ou ça casse : Scott a de la bouteille ; il parvient à faire prendre la mayonnaise, sur le fil : le spectateur étant à deux doigts de se perdre tant il est inondé de termes techniques incompréhensibles, de théories abracadabrantes pendant la première demi-heure. On avale la pilule, tout juste certes, mais suffisamment pour accrocher. Faussement innovateur, *Déjà-Vu* reste au final un spectacle bien emballé et très plaisant qui porte la patte de son auteur, ce qui n'est pas si mal par les temps qui courent. Tout le contraire de *The Illusionist* de Neil Burger.

**08/12/2006**

## Romancing the Eisenheims

J'ai pu sortir de chez moi sans encombre. Les flics m'ont débarrassé de ces enqueteurs en deux temps trois mouvements.







Dehors, c'est l'hiver avant l'heure, il fait froid. Dans la salle, le chauffage est poussé dans ces derniers retranchements. C'est la canicule.

Je ne sais pas si c'est la différence de température entre la salle de projection et l'extérieur, toujours est-il que le piège se referme sur moi ; le sommeil m'envahit peu à peu. J'ai cependant une bonne excuse, car il ne se passe rien de passionnant dans *The Illusionist*.

Le film de Burger fait donc illusion quelques minutes avant de tomber dans le classique mou du genre. Pourtant, ce ne sont pas les bonnes intentions qui manquent dans cette adaptation d'une nouvelle d'un dénommé Steven Millhauser.

Une trame qui se déroule dans le Vienne du 19ème siècle, un personnage au fort potentiel sur lequel repose tout un mystère ; il y avait de quoi tirer quelque chose d'intéressant en étoffant la trame de la nouvelle tout en conservant sa tonalité mystérieuse. L'imparable trouvaille scénaristique de Burger a été d'inventer deux personnages (le fils très très très méchant de l'empereur et sa future femme la baronne Von Teschen),

et de centrer l'intrigue sur l'histoire d'amour entre l'illusionniste et la baronne Von Teschen.

Inutile de dire que le fils psychopathe de l'empereur tue par jalousie sa compagne, provoquant la vengeance d'Eisenheim. Ce n'est pas un spoiler.

Ce n'est même pas tragique.

Domage, car certains moments se démarquent par une belle ambiance comme la rencontre avec le magicien dans la campagne, ou les premiers tours sur scène d'Eisenheim. Le reste laisse dubitatif.

La faute à une intrigue dans laquelle on sent les acteurs aussi impliqués que lorsqu'ils vont acheter leur pain à la boulangerie, où ce qui sert de base au récit (la relation entre Eisenheim et la baronne) se voit agrémentée de dialogues tous plus ridicules les uns que les autres.

Je ne m'attarderai pas non plus sur l'aspect visuel d'une mise en scène qui manque sérieusement de dynamisme, sauvé néanmoins par une jolie photo.

La cerise sur le gâteau arrive avec le fameux coup de

théâtre final : pourri, tout simplement ; mis en scène avec la finesse d'un éléphant dans une boutique de porcelaine, à l'aide de ralentis sur le visage de l'inspecteur Uhl (narrateur de l'histoire) chargé en permanence d'enquêter sur l'illusionniste.

« *Ahahahaahaha, ahahahahaha* », Uhl rie de tout son cœur sur lequel il est en train de tomber. Maintenant, il connaît la vérité : Eisenheim, c'est plus fort que toi ! « *Aahahahaha ! Incroyable !* »

Burger, lui, n'a rien compris à l'intérêt de son personnage principal puisqu'il juge bon de terminer le film en levant le voile sur les mécanismes des illusions créées par le personnage d'Ed Norton. Je me demande pourquoi ce film récolte autant de commentaires élogieux.

Sans manque de respect, c'est un truc à mémés qui adorent se perdre dans la lecture d'un roman de gare, ou pour les grands romantiques qui n'ont plus mis un orteil dans une salle de cinéma depuis la sortie de *Dirty Dancing*.

Pour le mystère, on ira voir ailleurs.

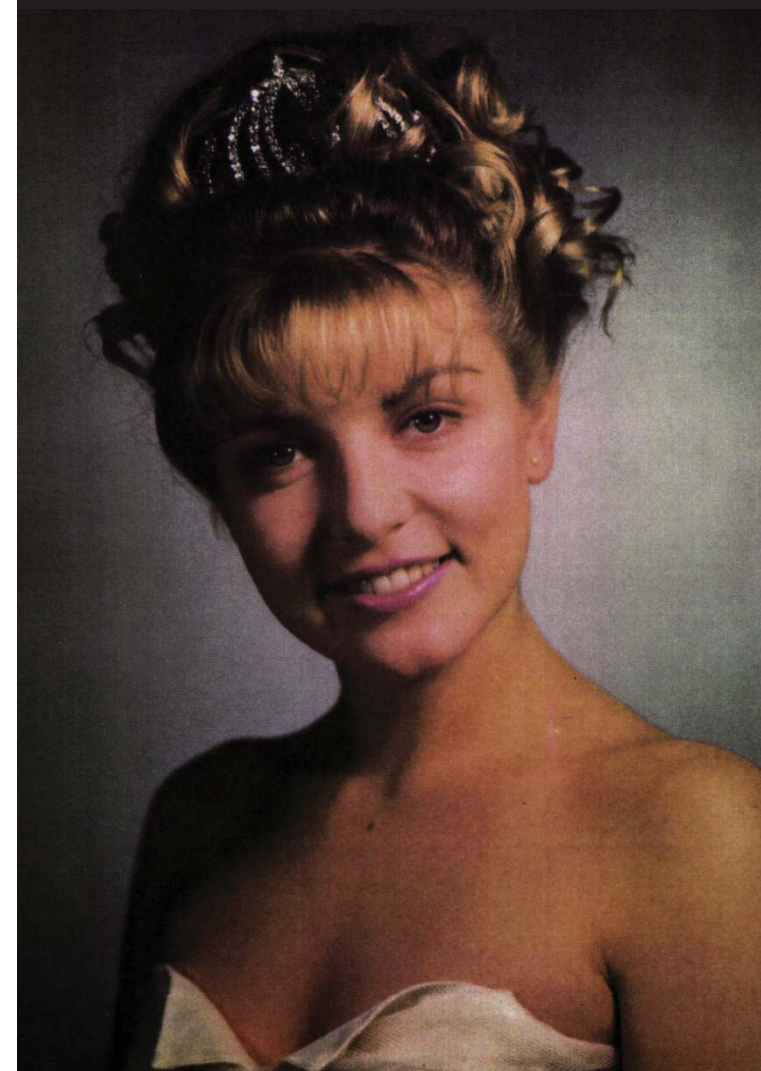
**13/12/2006**

## Bienvenue à Lynchland

Vous êtes-vous déjà réveillés en sursaut suite à un mauvais rêve ? Le pouls qui palpite, les yeux grands ouverts, le corps en sueur ? Si, si, vous savez bien de quoi je parle. De ce genre de réveil qui intervient souvent à un moment critique du rêve, quand le côté obscur de l'inconscient prend définitivement le dessus. Typiquement le truc qui vous met de mauvais poil avant que la journée ne soit commencée.

À chaque fois que je regarde un film de David Lynch, il arrive toujours un moment où le bougre réussit à me mettre mal à l'aise. Un mouvement de caméra, un son oppressant, un mot : son cinéma agit sur notre inconscient, à la fois redoutable et terriblement attirant.

Quand vous entrez dans le monde de *Twin Peaks*, il n'y a pas de retour en arrière possible.





Série culte du début des années 90, elle déchaîne encore les passions quinze ans plus tard. Une série que je n'ai pas vue, trop jeune à l'époque, trop paresseux aujourd'hui pour me taper les deux saisons entières en DVD. Ma solution pour continuer ma plongée dans l'univers Lynchien ?

Visionner le film *"Twin Peaks, Fire walk with Me"*, tourné peu de temps après l'arrêt de la série (terminée prématurément), et qui selon les dires apporte son lot de lumières à la compréhension globale de l'œuvre.

J'insère donc la galette dans mon bon vieux lecteur.

Le film débute sur la présentation de deux agents du FBI qui se pointent dans l'Oregon avec Lynch himself dans le rôle du boss de l'opération, légèrement mal entendant. Une fille a été assassinée ; son corps a été retrouvé au bord d'une rivière.

Bien que lancée, l'enquête policière n'est qu'une fausse piste, qui contient son lot de détails indétectables ou incompréhensibles lors de la première vision du film.

Le plus surprenant est le ton initial qui flirte avec la comédie, avant de prendre un virage à 180° : un des agents disparaît ; nous voilà soudainement propulsés un an plus tard pour nous concentrer sur les sept derniers jours de la jeune Laura Palmer. Oubliez donc les flics et leur enquête, du moins jusqu'à la séquence finale.

Dans la bourgade de Twin Peaks, tout est lisse en apparence, mais une fois le soleil couché, les masques tombent.

**15/12/2006**

## Analyse This

Laura, lycéenne de bonne famille sans problèmes apparents, a le diable dans le corps. Engagée dans plusieurs affaires avec différents hommes, elle erre la nuit sous l'emprise de la cocaïne et de l'alcool. La débauche est son pain nocturne quotidien, pas aidée il est vrai par une cellule familiale en partie détruite par un père aux accès de folie impressionnants.



Chaque jour qui passe rapproche un peu plus Laura de la mort, à l'image de la descente aux enfers de Jacob Singer dans le très bon **L'échelle de Jacob** (Adrian Lyne, 1990). Une spirale infernale, un cauchemar éveillé pour le personnage interprété par Tim Robbins, qui perd peu à peu tout lien avec la réalité. Il devra s'expurger de ses fautes pour remonter l'échelle et accéder au paradis. Sa réalité se peuple de monstres oppressants, de créatures qui le poussent inexorablement vers la folie. Qu'a-t-il fait pour mériter cet acharnement ?

Jacob est coincé dans les limbes, entre la vie et la mort alors que Laura Palmer se laisse consumer par ses propres démons intérieurs. Elle qui était jusqu'ici protégée par son ange gardien (le tableau accroché au mur dans sa chambre) n'a plus la force de lutter seule. Le thème de la solitude constitue aussi un point commun entre ses deux personnages. Jacob se referme sur lui car il est agressé par ses visions et par l'armée ; Laura a toujours été seule, au moins depuis l'horrible traumatisme que lui afflige -à répétition- le fameux Bob.

Le cauchemar éveillé, thème cher à Lynch prend une fois supplémentaire toute sa dimension. Lynch crée une ambiance malsaine où l'inconscient de Laura -son unique bouclier face au drame qu'elle vit ?- se mêle progressivement l'horrible réalité, jusqu'à la séquence de la salle rouge.

Sexe, meurtre, horreur, drame sont au programme du scénario signé par Lynch en collaboration avec Mark Frost. La démarche d'Adrian Lyne et de son scénariste Bruce Joel Rubin est plus classique, mais sa structure scénaristique fonctionne également par étapes (la déchéance avant la remontée de l'échelle) avec un personnage auquel on peut s'identifier jusqu'à son éventuelle rédemption.

Twin Peaks, Fire walk with Me et L'échelle de Jacob abordent brillamment la face cachée de l'être humain, par le biais du mystère et du mélange des genres pour l'un, par le thriller fantastique pour l'autre. Devenus des références, ils ont inspiré moult artistes comme les créateurs japonais de Silent Hill.





Pour savoir ce qui se cache sous les apparences, il faut savoir gratter le vernis.

**18/12/2006**

## Keep Waiting

Je ne pouvais pas terminer sans placer trois lignes sur **Donnie Darko**, premier film de Richard Kelly. Un long-métrage melting-pot dans lequel ado qui échappe à un accident inexplicable (la chute d'un réacteur d'un avion non identifié) se voit proposer un deal par son ami invisible à la tête de lapin, Frank. Un film attachant qui parle d'un ado mal dans sa peau, de voyage dans le temps, d'une bourgade pleine de faux-semblants dans l'Amérique des années 80.

Bande son efficace, réalisation planante et maîtrisée, trame riche font de ce **Donnie Darko** une petite pépite du cinéma moderne.

C'est tout pour ce mois.

Pas de nouvelles du comité anti-Long Journey, bonnes nouvelles. Portés disparus, ils ne se rendront peut-être jamais compte que cette troisième partie du voyage tient plus d'un Clair-Obscur que des premières chroniques publiées, la faute à une actu projet en stand-by forcé.

Espérons que 2007 soit un bon cru : on veut d'abord du sulfureux, du cinéma de qualité, du boulot, du fantastique, de belles histoires à raconter, des nouvelles aventures de Panique au Village.

*Let there be rock.*

---

SilentZen

manipulation  
mensonges  
propagande  
démagogie  
sondages  
manifestation  
syndicalisme  
télévision  
pot  
op  
me  
po  
trahisons  
radicalisation  
électeurs  
imposition  
chômage  
militaire  
insécurité  
confidentiel  
opposition

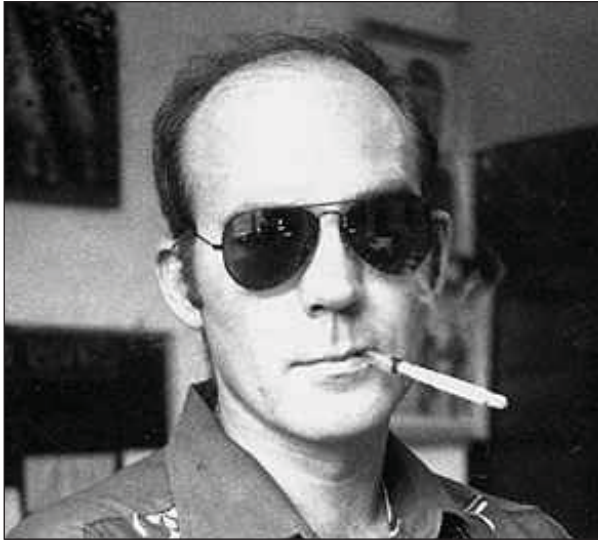
**PREZ**

Une seule chose compte :  
Arriver en haut.

*Nouvelle année de mon cul...Ils ont pendu Saddam...  
Trop d'herbe et pas assez de café font d'ElFouine  
un auteur ennuyeux...Retour aux explications sur le  
contenu de cet article-fleuve...Interdépendance en  
terre d'individualisme outrancier...Ordre et Désordre  
sont deux notions complémentaires...*

*...No more fun...*





C'était l'un des messages compris dans la note de suicide d'Hunter S. Thompson, et je crois que le mec était loin d'avoir tort. Cela dit, il ne tient qu'à nous de le raviver ... quoique... reste-t-il suffisamment de gens naïfs, et finalement un peu benêts, pour croire en un avenir meilleur? Il semblerait que tout le monde a « compris » ce qui se passe, que quoi qu'il arrive, « il faut être réaliste ». On ne peut pas faire sans l'économie de marché, on ne peut pas changer le cours des choses, à chaque fois que des gens ont essayé, ça a foiré. Tout cela est en partie vrai, mais ce n'est pas pour autant ma vérité et c'est encore moins La Vérité.

Au moins une chose est certaine : si on ne demande rien, on n'obtient rien. Les autres ne peuvent pas deviner ce qu'il vous faut.

Quoi qu'il en soit, pour revenir à cette histoire de mort du Fun, j'ai passé ma soirée du nouvel an à discuter avec une amie socialiste –dont je tairais le nom par pudeur et surtout par peur des représailles. Non pas que ça n'est pas été amusant, loin de là, juste qu'après coup, son discours m'a fait flipper : en gros, elle m'accusait, tout en étant presque aussi soûle que je l'étais, de manipulation et de propagation d'idées fausses. Ce type de comportement m'agace, il n'y aurait qu'un seul mode de traitement pour la politique? Il faudrait rester sérieux, garder ça chiant, distant ? Dans ce cas, je propose que le suffrage censitaire soit rétabli, ainsi, seules les couches éclairées pourraient voter. Pas mal, non? Mauvais esprit et raccourcis douteux mis à part, je ne compte pas lui répondre ici, je l'ai déjà fait partiellement, et de manière fort confuse. Il me semble simplement qu'il est possible que son avis soit partagé par d'autres, donc, tant qu'à faire, autant clarifier la situation une (nouvelle) fois pour toutes.

Je ne crois pas « Vous » manipuler, je pense que « Vous » savez très bien comment prendre ce que je raconte, je pense que « Vous » savez que mon but premier est de « Vous » intéresser d'une manière différente à une chose devenue trop lointaine par rapport aux enjeux qu'elle représente. Je ne pense pas que les jeux vidéo et la politique n'aient rien à voir. Je ne pense pas que

les développeurs et autres acteurs du monde du jeu vidéo sont des crétins finis sans autre opinion que tout ce qui concerne la couleur de l'avant-bras du monstre n°138 du donjon de Talkados, et j'espère que « Vous » êtes de mon avis. Je pense que les réalisateurs de films d'horreur comptent parmi les êtres les plus remarquables de cette planète, car ils savent faire parler vrai la fiction, et j'espère que « Vous » êtes de mon avis. J'estime que certains arts, mineurs pour les uns, sont majeurs pour les autres, et j'espère que « Vous » êtes de mon avis. Essayons de tous nous intéresser à plus d'une chose à la fois, si ce n'est pas déjà le cas.

Mais, ce ne sont là qu'espoirs et conseils d'un jeune excité, après, « Vous » en faites ce que « Vous » voulez. J'estime que « Vous » savez faire la part des choses et, au-delà de ça, que c'est à « Vous » de la faire.

## SuperSonic (dead) Youth

En tout cas, je ne sais pas si « Vous » êtes d'accord, mais je suis bien content que cette saleté de mois de Décembre soit terminée : je n'en peux plus de ces guirlandes clignotantes à la con, de ces sourires faux venant de gens dont vous ne vous souveniez plus jusqu'à ce que vous les croisiez dans la rue en train de faire des provisions dans un sex shop, de tout ce fric qui

part de ma poche pour faire des cadeaux qui ne plaisent jamais à ceux qui les reçoivent.

« Merci, mais je suis déjà au bord de la dépression, pourquoi tu m'offres un putain de rasoir, je suis si insupportable que ça ? »... « Pourquoi tu m'offres un rasoir, tu trouves que je suis poilue, c'est ça ? »...

« Quoi ? Un rasoir ? Encore ? ».

Et puis vient le premier Janvier. Je n'ai appelé personne, histoire de refuser ces traditions à la mord-la-moi-jaimeladouleur. Résultat, personne ne m'a appelé en retour : mon opération a été un franc succès. « *Mission Accomplished* », dirait notre ami Dubya.

Tiens, justement, en parlant de ça, j'imagine que vous avez tous entendu parler de l'exécution de Saddam Hussein. La nouvelle a foutu un coup... comment nier que le type était un enfoiré de première? Les Irakiens avaient-ils pour autant besoin d'une nouvelle mort, une de plus, à ajouter à un nombre déjà conséquent, entre les civils épuisés, les marines américains bornés et les jihadistes suicidaires?

Puis, vient la question de la peine capitale : aucune organisation d'individus, quelle qu'elle soit, n'a le droit de tuer un autre individu, quel que soit son crime. Et, lorsque cette organisation forme un soi-disant état, le meurtre est d'autant plus condamnable.

Mais, notre propre Etat n'est pas en reste non plus (*Tout de suite les grands mots! N'exagérons pas tout de même, la transition n'est pas tout à fait appropriée, mais bon, on fait ce qu'on peut...*): cela devient une triste habitude en hiver, on parle de plus en plus des sans-abris et des conditions dans lesquelles ils vivent. Des associations comme les Enfants de Don Quichotte permettent l'exposition médiatique de ce fléau qui fait maintenant encore plus peur au peuple que les jeunes Arabes et Noirs qui font du scooter. Sauf que maintenant,



la peur est réelle, rationnelle, elle a une origine tangible, compréhensible et analysable – autre que « *je l'ai vu à la télé* ». C'est pas des conneries, le coût de la vie a terriblement augmenté ces cinq dernières années, et une revalorisation générale des salaires ne serait pas

une mauvaise idée. Les charges ont augmenté, la bouffe aussi, sans parler des drogues. Vivre dans une grande ville française/Paris sans être au moins cadre/cadre supérieur est un enfer d'emmerdes et de planifications quotidien. D'où la mort de l'improvisation. D'où la mort du Fun. Peut-être... je crois qu'on tient là un élément de réponse en ce qui concerne une des causes du décès...

## Rave Up

C'est peut-être comme ça que j'aurai dû intituler Prez, cela aurait sans doute été beaucoup plus approprié. Mais bon, il était possible que les Yarbards (ce qu'il en reste) aient intenté un procès à mon encontre, et Eki, mon avocat officiel, *the one who brings balance to the Force*, n'a plus de thunes pour couvrir mes frais de tribunaux en ce moment...

Et, tiens, puisqu'on parle musique trois secondes, je vous conseille fortement d'écouter le dernier *Body Count*, *Murder 4 Hire*, que « *Vous* » pourrez précéder ou faire suivre de *Sail Away* de *Randy Newman* : « *Vous* » êtes sûrs de passer deux heures en très bonne compagnie. Body Count (BC) est le groupe de métal bien gras d'Ice-T. Les zicos font du bon son et les paroles sont sympas, sauf lorsque l'ami glacé se décide à parler d'amour et de relations, ça devient tout de suite plus douteux.

Mais bon, les chansons gangsta restent excellentes, et rien que pour ça, l'album mérite un peu de promotion. Ok, la prod' n'est pas terrible, mais le groove est là... bordel de merde!

Sinon, pour revenir à notre politique politicienne adorée, les coups bas ont commencé dans la campagne, pour le plus grand amusement de tous. Entre déclarations de patrimoines (*pourquoi Voynet ?*), attaques de lieutenants (*la garde rapprochée de Sarko joue la carte « tir groupé*), et buts contre leurs camps (*l'incroyable sortie de Montebourg chez Denisot*), le niveau s'annonce d'emblée très... propre à lui-même. Tout de même, ce Montebourg, quel joyeux luron! Il était encore plus drôle de voir Apati le lendemain expliquer que finalement, les têtes pensantes du PS ne sont pas si loin que ça de l'opinion de la majorité des Français : elles aussi voudraient se débarrasser de Hollande! Et Royal d'enfoncer le clou avec une bonne grosse blague : la suspension, le « *au coin, gamin, et ta gueule* ». Là encore, voilà une nouvelle preuve d'un manque évident de Fun chez la candidate socialiste, elle se comporte comme une Laurent Gerra de la politique, plus déprimante que jamais. C'est Bayrou qui s'en frotte les mains, la route se libère de plus en plus pour son bus au colza. Je ne sais pas vous mais un second tour Bayrou-Sarko me déprimerait au plus haut point,

mais cela ne ferait que confirmer la crainte que j'affiche depuis le commencement de cette escapade en terrain sacré : les gens sont toujours en train de flipper et ils savent que la situation ne risque ainsi pas de changer pendant quelques temps encore. J'ai peur de ce vieux réflexe d'opter pour une attitude expectative, d'attendre que ça passe.



Nous n'avons presque pas entendu parler d'Europe depuis le « *non* » à la Constitution, pourtant, arrêtez-moi si je me trompe, mais il me semble que la campagne a été assez bruyante, on ne parlait que de ça à tous les coins de rues. Le peuple n'a pas dit non à l'Europe mais à l'orientation qu'elle prenait, ce qui est bien différent –contrairement à ce que pourront dire vos amis socio-

démocrates autoproclamés, qui font partie d'un mouvement avant d'avoir des idées.

Ah si ! J'avais oublié, Ségo a un plan : elle a déclaré au Luxembourg, en compagnie du Premier ministre local, Jean-Claude Juncker, qu'elle proposait de faire un nouveau référendum, en même temps que les élections législatives européennes. A mon avis, cela ne permettrait qu'une chose, que les querelles politiques prennent le pas sur les questions de fond: voter pour un parti et pour une Constitution sont deux actes bien distincts. Sarko fait encore pire, proposant d'« *adopter par la voie parlementaire un traité simplifié* » (*LeMonde.fr, 18/01/07*).

Quoi qu'il en soit, on s'est fait baisé, Chirac a encore menti, il ne retirera pas sa signature du traité, elle restera tant ce texte à la con sera là.

Sur ce, je vais arrêter d'empoisonner « *Vos* » pauvres petits cerveaux et vais « *Vous* » laisser vaquer à « *Vos* » occupations, tranquillement, comme si de rien n'était.

Bordel, vivez, merde !

---

El Fouine



TRITON



# EXPLORER'S CLUB

## Raising the mammoth

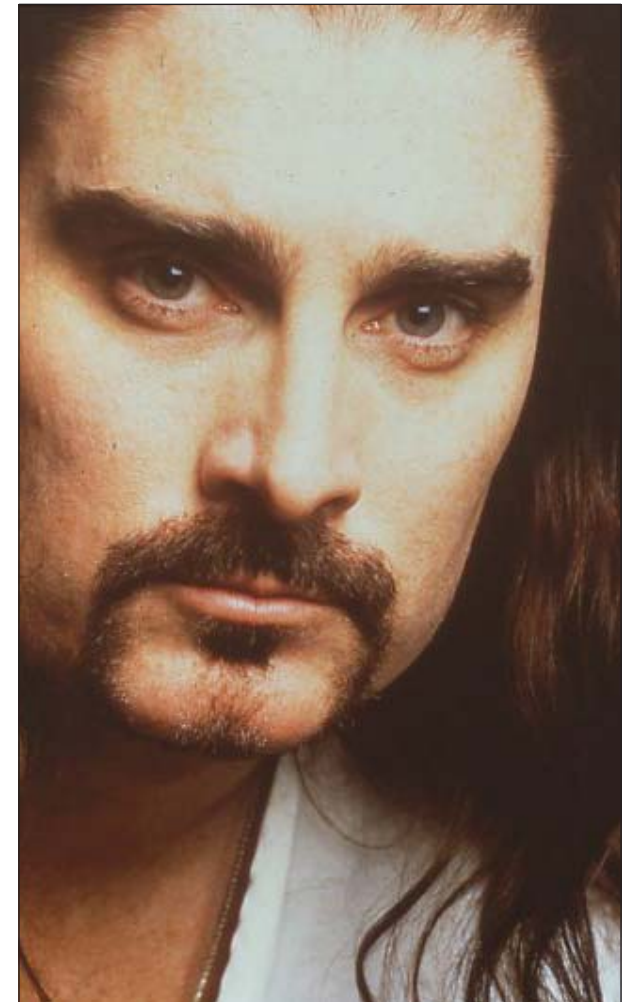
Cette année Noël risquait d'avoir une drôle de tête avec, entre autres, les ordinateurs portables tout de cuir vêtus (mais quelle idée saugrenue), les enfants quémandant le merchandising du dernier besson (sans majuscule, oui) avant même d'avoir vu le film, et last but not least : la Wii...

Tout le monde peut le constater, oui la Wii est un concept amusant, certes perfectible, mais on prend un grand plaisir à s'imaginer sur le green, un club à la main. D'un autre côté, pour peu qu'on observe son prochain travailler son « cyber-swing » ou son uppercut, la façon qu'ont les gens d'être happés par le jeu est ici inquiétante. Je n'ose même pas imaginer l'hystérie qu'une telle console pourrait provoquer chez les plus jeunes, et tout en me remémorant l'ambiance survoltée des parties de Street Fighter II entre moi et ma sœur (cette crapule qui gagnait en appuyant sur

toutes les touches), je ne serais pas surpris que de nombreux parents la confisquent assez rapidement, devant l'agitation frénétique de la marmaille.

Ceci étant dit, la perte de feu mon CRT de 17 pouces m'a récemment contraint à dé-scotcher du PC (je remercie au passage le fabuleux geste de ma chère et tendre qui a dû croire opportun de remercier mon écran d'une bonne lampée de sirop grenadine pour ses bons et loyaux services, lequel a vivement répondu d'un « **BOING** » retentissant avant de finir par trépasser) et m'a également permis de redécouvrir un album auquel je n'avais pas accordé l'attention nécessaire auparavant.

La petite galette répond au doux nom de « **Raising the mammoth** » et la formation, si on peut appeler ça comme ça, s'intitule « **Explorers Club** ». A l'initiative et



sous la direction du cofondateur du groupe Magellan, Trent Gardner, « **Explorers Club** » est un concept, une sorte de projet type visant à réunir sur le même disque

anciens et nouveaux couteaux de la scène progressive au sens très large. Le premier effort de ce club lorgnait sérieusement sur des sonorités récentes et on avait au final un disque énergique et très entraînant, seulement Trent ne veut pas d'un line-up fixe et le renouvelle quasi intégralement pour cette nouvelle orientation.

Au rang des fidèles on retrouve donc le fameux **Terry Bozzio** (première page de DEAF), entre autres batteur du regretté **Frank Zappa**, mais également **James Labrie** (photo verticale, page précédente) chanteur de Dream Theater. Ici, l'idée de base est de capturer l'essence de ce qu'étaient les premiers grands pontes du progressif, tout en y ajoutant une certaine réflexion et enfin figer le tout sur un disque dans une sorte d'hommage grandiose auquel nombreux sont les participants.

Dans le désordre, on va donc retrouver ici en plus des deux déjà cités et du chef de projet, **Marty Friedman** (ex Megadeth), **Kerry Livgren** et **Steve Walsh** (tous deux membres de Kansas), **John Myung** (bassiste de Dream Theater), **Mark Robertson** (pianiste de Cairo, photo sur cette page), **Gary Wehrkamp** (guitariste de Shadow Gallery) ainsi que la présence « *additionnelle* » de **Jeff Curtis** et d'**Hal Imbrie** (ce dernier ayant été présent sur



certains albums de Magellan). La liste est longue, et ce casting de qualité promet a priori de grands moments en théorie. En pratique, c'est un peu plus complexe et ce CD est plutôt difficile à appréhender. Pour être honnête, il m'a d'ailleurs déçu au départ tant sa structure est déroutante. Quarante-quatre pistes, ou bien quatre morceaux, ou encore deux voire même une seule et unique piste, le découpage est propre à chacun pour ce voyage sonore inhabituel qui, pour ma part, ne forme qu'une seule entité de 59 et quelques minutes. Dans l'ensemble, des sonorités très douces, très planantes qui ne donnent jamais dans le psychédélique, mais

plutôt dans l'onirique, où tout ce petit monde apporte son concours sans jamais empiéter sur l'autre.

Le tout se présente dans un désordre d'abord déroutant où les mouvements s'enchaînent parfois un peu vite et l'on peine à saisir le grand dessein sous-jacent lors des premières écoutes. Sans aucun doute, un des disques les moins évidents à assimiler qu'il m'ait été donné d'écouter jusqu'ici.

La première et évidente richesse de cet assemblage sont les parties chantées qui représentent les principales lignes mélodiques de l'ensemble : Walsh, Labrie et Gardner donnent une prestation remarquable sur des textes orientés vers une réflexion de l'action humaine, les choix que l'on peut opérer dans une vie et plus particulièrement leurs conséquences, le tout sous la forme d'un parcours initiatique. Encore une fois je ne suis pas particulièrement axé sur le chant, mais il mérite d'être mentionné ici, car nous avons droit à de magnifiques envolées lyriques, James Labrie y est particulièrement brillant et c'est une chose malheureusement de plus en plus rare selon moi. Côté musique, on a affaire à quelque chose résolument axé rock progressif et les fans de King Crimson ou



encore ELP seront comblés. Majoritairement, les claviers baignent toutes les compositions avec des ambiances langoureuses signées Gardner et Robertson qui, ma foi, sont magnifiques, mais assez tristes dans l'ensemble. Souvent on pense au mellotron (sorte d'ancêtre du sampleur/clavier) vu les sonorités dégagées et un sympathique et très nostalgique parfum « *old-school* » se dégage nettement mettant l'auditeur dans une situation paradoxale, car la production est, elle, résolument actuelle. Cette dernière est limpide et il est assez surprenant de voir tous ces musiciens se passer le relais sans accroc, un vrai travail d'orfèvre sublimant l'écriture un poil au-dessus de l'effort précédant qui, tout en étant excellent lui aussi, est parfois un peu convenu.

Au niveau rythmique, Terry Bozzio, qu'on ne devrait plus présenter reste fidèle à lui-même et propose un jeu diversifié, résolument « propre », mais surtout très dense dans l'écriture. Je ne suis pas un spécialiste du monsieur, mais il me semble qu'un tel personnage, présent depuis bien longtemps sur la scène musicale (avec Zappa et Steve Vai par exemple) et ayant donc survécu à plusieurs « grandes époques », est plus que légitime dans un tel contexte.

Qui dit rock prog dit bien évidemment guitares un chouïa plus calme que par delà les vertes contrées du métal, et sans être pour autant mis en sourdine, Livgren, Wehrkamp et Friedman apportent leurs contributions avec une grande finesse, ce dernier étant très surprenant et utilisé, selon moi, à contre-emploi... Oui parce que bon, de King Crimson à Megadeth il y a quand même un énorme gouffre et l'on met du temps à reconnaître sa patte. Une bonne surprise cependant, et bien que l'ambiance générale nous plonge immédiatement dans une sorte de songe vaporeux, les guitares sont la plupart du temps légèrement saturées et donnent à de rares moments dans le shred, souvent d'ailleurs aux alentours des conclusions des différents thèmes et musclant un peu le tout pour l'amateur d'acrobaties guitaristiques. N'ayez crainte cependant, ce n'est jamais ni poussé à l'extrême ni longuet et les détracteurs des guitar heroes y trouveront peut-être également leur compte, qui sait ?

De grandes envolées principalement, où les trois guitaristes démontrent toute leur virtuosité, et le fait qu'ils soient trois apporte beaucoup, encore une fois, à la richesse de l'ensemble. Certains riffs font penser à des choses déjà entendues, mais de manière discrète et créatrice, l'objectif de synthèse est donc ici atteint.

Un petit mot quand même concernant John Myung, le bassiste de la formation. Je suis un peu déçu dans l'ensemble et comme souvent, bien que n'ayant jamais écouté ses productions solos, il est très en retrait dans le mixage et il faut vraiment écouter à fort volume pour le distinguer. Quelques bons grooves parfois, mais gâchés par un supposé problème d'égalisation qui ôte malheureusement à son travail tout relief la plupart du temps, et c'est bien dommage, car les compositions très aérées lui laissaient pourtant le champ libre.

En somme un disque qui s'adresse a priori à un public plutôt restreint à l'heure actuelle, cette idée étant confortée par une structure peu évidente. Beaucoup seront déroutés, mais, et j'en suis sûr, d'autres plus patients seront à même d'apprécier à sa juste valeur ce « *mammoth* » synthétisant tous les grands traits d'une musique qui eut son âge d'or il y a bien longtemps maintenant. Un disque surprenant en tout cas, à défaut de convenir à tout un chacun.

---

BluePowder

# お土産

Vous l'aviez vue sur mes précédents clichés, mais je n'ai pas vraiment parlé de la « *Kyoto Tower* » jusqu'à maintenant. C'est une tour qui sert principalement de panorama au dessus de la vieille ville. L'entrée de la tour se fait par un mall, un grand magasin à l'américaine, où l'on peut acheter toutes sortes de souvenirs à la con, comme à Paris et partout ailleurs. Au Japon, l'achat de souvenirs est quasiment une étape obligatoire pour les japonais en voyage. C'est en effet dans les mœurs de ramener à ses amis et famille des souvenirs (appelés omiyage お土産) des endroits où l'on a été. Pas besoin que cela soit un truc très cher, mais le geste est important. En parlant de cadeaux, faites attention ! Quand vous faites un cadeau à un ou une japonaise, ces derniers ne manqueront pas de « *répliquer* » à votre geste, mais d'une manière inattendue pour un occidental : en gros, souvent par un cadeau ou une série de cadeaux de plus grande valeur que le vôtre ! Pas besoin de vous faire un schéma de la situation : vous êtes étonnés, vous offrez un cadeau plus important la prochaine fois, et paf, c'est l'escalade continue ! Et les cadeaux se font aussi dans le milieu professionnel, notamment entre clients et fournisseurs. Alors qu'en Europe, ce genre de pratique s'apparenterait à de la corruption, au Japon, cela s'entend naturellement comme une marque de respect et d'importance. Plus vous dépendez de la bienveillance d'une personne, plus votre offrande sera généreuse.

Mais revenons à notre tour ! Après avoir circulé à travers les rayons en espérant trouver l'entrée pour la tour, je comprends en fait qu'il faut monter d'un étage pour découvrir l'ascenseur tant espéré. Après avoir



payé mon ticket pour rejoindre le monde des nuages, je monte dans l'élévateur, assez étroit. C'est là qu'une charmante hôtesse accueille les passagers, habillée en uniforme (que ceux qui détestent les uniformes visitent le Japon, ils changent sûrement d'avis...) et portant sur sa poitrine un petit pin's représentant la mascotte



de la tour. La petite bestiole reprend en fait la forme de la tour, et se dénomme « *to-wa* »... ce qui n'est ni plus ni moins que la retranscription phonétique de l'anglais « *tower* ». Que c'est original !

En plein envol, je remarque un poster sur l'un des murs de la cabine : on y voit une carte du Japon avec la liste de toutes les tours panoramiques. Et il y en a !! J'étais loin de m'imaginer qu'il s'agissait d'un sport national ! La plus connue est bien entendu la « *Tokyo Tower* », bâtie sur le modèle de la Tour Eiffel, en étant toutefois plus haute. Mais, entre nous, notre bonne vieille Tour Eiffel est bien plus belle, et je dis ça sans chauvinisme aucun.



Après une ascension assez rapide, nous voilà arrivés en haut. La vue, de nuit, est assez chouette. L'horizon fourmille de lumières dans les 4 directions, et on peut s'apercevoir pour de bon pour l'énorme superficie de la ville, ce qui confirme mon impression première suite à un voyage en bus pour rejoindre un temple.

Mais le panorama ne fait pas tout ! D'autres boutiques sont là pour distraire les plus consommateurs d'entre

nous. On y trouve quelques vieux jeux vidéo en borne d'arcade, des sacs avec du français dessus (*que voulez-vous, le français est à la mode actuellement au Japon, après des années passées sur l'anglais... et croyez-moi, ce n'est pas un bien ! On trouve désormais des agendas ou diverses fournitures avec du français dessus, traduit cash du japonais, sans vérification aucune. Le plus souvent, ça ne fait aucun sens mais bon, c'est mode*).



Une boutique a attiré mon attention : elle présentait des parodies de personnages bien connus au Japon, comme Anpan Man, qui se retrouvait mixé avec un autre personnage pour donner Anpan Bon. Mais qui



est Anpan Man, me diriez-vous ? Eh oui, on a beau avoir beaucoup de mangas et d'anime en France, la plupart des otakus français ne connaissent même pas le personnage le plus célèbre au Japon. L'Anpan est un petit pain (d'où le suffixe « -pan » qui vient du français « pain ») qui contient, au centre, de la purée d'haricots rouges (sucrée) que l'on appelle Anko. Anpan Man est en fait un personnage dont la tête est faite d'Anpan, et qui vole au secours des gens en détresse. Quand il sauve quelqu'un, il détache souvent un bout de sa tête et le donne à manger aux malheureux. Quand il donne trop de sa tête, il perd de la force et tombe dans les pommes. Il faut alors que son père lui prépare une nouvelle tête (au four !) et qu'il la remplace... oui, c'est

un peu bizarre, mais tous les petits japonais en sont fans. C'est certainement moins crétin que les téléubbies, de toute manière. Anpan Man est accompagné de ses amis, eux aussi dérivés de différents pains qu'on



trouve au Japon... Curry-Pan Man (un pain rond qui contient du curry), Shoku Pan Man (le pain de mie en tranches)...Il y a un méchant dans l'histoire, il s'appelle Baikin Man (l'homme bactérie) et vient du monde des

germes... et son but est de se débarrasser d'Anpan Man et de transformer la Terre en un nouveau monde plein de germes en tout genres. Si vous avez l'occasion de regarder un jour, ne loupez pas ça, c'est assez marrant.



Au sommet de la tour, une voyante électronique vous demande de poser votre main sur un espèce de scanner... et sort en quelques minutes une prédiction de votre avenir basée sur les lignes de votre main. Un avenir à prendre avec de grosses pincettes, si vous voulez mon avis.

Une fois sorti de la tour, un petit passage à la gare de Kyoto, qui lui fait face, permet de bien finir la soirée. Cette gare est exceptionnelle à bien des é-gar-ds (oh oh). Sa principale particularité est d'avoir une voûte immense et un escalier (doublé d'un escalator) qui monte sur des dizaines de mètres pour rejoindre une plateforme supérieure sur laquelle on nouveau panorama de la ville se découvre à vos yeux.

D'après ce qu'on m'a dit, cette voûte immense est parfois envahie de coureurs qui font des concours de «celui qui monte le plus vite jusqu'en haut». Déjà,



courir jusqu'en haut s'en arrêter est assez difficile, mais si en plus il faut courir vite... Mais les japonais ne manquent pas d'entraînement, vu que l'un des temples que j'ai visité, à Kotohira, sur l'île de Shikoku, est situé à une altitude de 520 mètres, et séparé de votre point de départ par 1300 marches en pierre. Et pas des marches de 10 centimètres de haut, si vous voyez ce que je veux dire. Cette rude montée est une aubaine pour les

commerçants qui se trouvent à différents étages - les boissons doivent partir comme des petits pains. Mais la vue que l'on a du Kotohira-gu (le temple en haut de la



colline) est imprenable. Comme on dit en japonais : « 努力は必ず報われる ! » ce qui signifie, à peu près, que « les efforts sont toujours récompensés ». La langue japonaise est d'ailleurs bourrée d'expressions bien spécifiques, sortes de « dictons métaphoriques » qu'il est d'usage de ressortir dans certaines situations. La bonne connaissance de la langue passe nécessairement pas la compréhension de ces phrases, et vu leur quantité, la

tâche est loin d'être aisée. Dans le prochain Sanqua, je tenterai de vous parler davantage de gastronomie, et de trucs authentiques, hein. Oubliez donc vos clichés

du genre « les japonais mangent des sushis tous les jours » parce que ce n'est pas, mais alors pas du tout le cas.

Vous bouffez du froie gras au petit dej', vous ?

---

Ekianjo

# SANQUA - An II

Pour ceux qui nous suivent depuis le début de notre aventure en tant que webzine PDF, vous pouvez déjà compter vos rides puisque SANQUA existe depuis déjà 2 ans. En effet, SANQUA EPSILON fit son apparition au milieu de nulle part fin janvier 2005. Beaucoup d'eau, d'alcool et de poissons crevés ont depuis coulé sous les ponts, mais nous sommes toujours bien dans notre slip. En milieu de cycle HORIZONS, nos pensées se tournent déjà vers le prochain. Au sein de l'équipe, cette année 2007 marque pas mal de changements, et si nous avions droit à 3 souhaits pour cette nouvelle année, ils seraient sans doute :

- une fréquence de parution de SANQUA plus régulière
- un nouveau site tout beau tout neuf comme jamais vu
- plus de temps pour jouer et s'amuser en général

Comme disait le grand philosophe français Didier Barbelivien « Il faut laisser le temps au temps ». Je vous laisserais méditer sur cette phrase avec de la choucroute dans l'assiette et de la bière dans le verre. Tenons-nous en là pour le moment.



S A N Q U A



**SANQUA** HORIZONS  
my melancholy blues