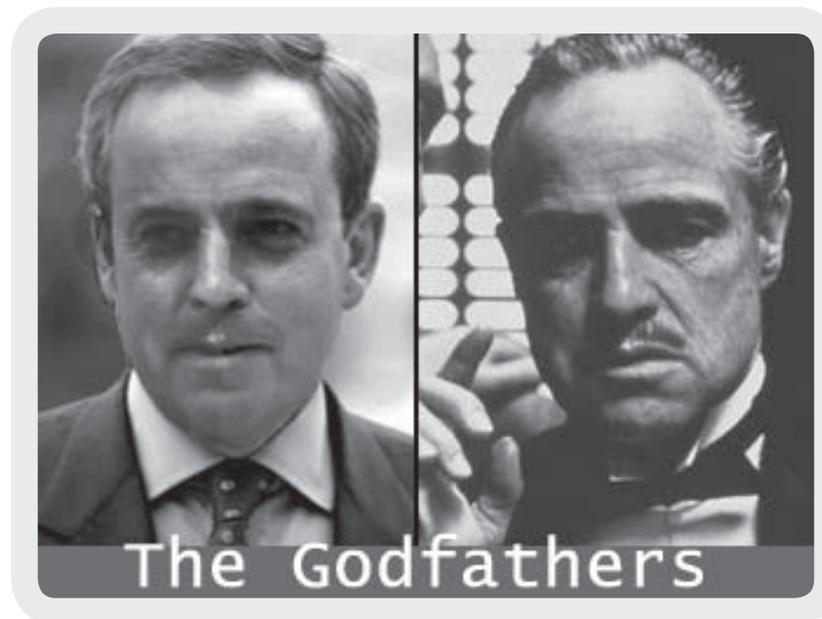


YANNIS (E)UVA

EXPERIENCE

17 : FREEDOM TO LIVE



Script : Avec Don Corleone, le crime organisé se mettait juste en place. Après la drogue, la prostitution, la Mafia avait trouvé un milieu plus lucratif : les majors. Et c'était le cousin de Don Corleone, Don DieudeVabre, qui allait se charger de faire cracher son monde, avec sa précieuse influence sur le gouvernement...



CD170

EXPERIENCE

Wow ! Nous voilà arrivés au dernier numéro du cycle Experience ! Enfin le doux vent du changement va pouvoir souffler sur une rédaction enfumée, alcoolisée et caféinée au dernier degré ! Ces derniers temps, le café se boit d'ailleurs directement à la cafetière, sans passer par la case gobelet. Le précieux breuvage coule encore le long de ma gorge tandis que je vous écris ces quelques mots... Quoi qu'il en soit, ce dernier numéro sera le point d'orgue du deuxième mouvement de la symphonie que nous avons commencé à composer. Plus lourdes que jamais, les vanes de la rédac vont vous retourner le crâne, vous faire sortir les yeux des orbites, vous faire pisser dans votre froc et vous réduire ce qu'il vous reste de tripes en bouillie. Vous n'en reviendrez pas !

Ceci dit, tout ceci n'est que foutaises comparé à ce qui vous attend dans le prochain cycle : de l'action, des femmes nues, des drogues dures, des armes, de la violence, de la sueur, du jazz slovaque et des larmes. Sanqua Mark III sera plus *dans ta gueule, connard* que jamais ! L'équipe vous prépare des surprises dont vous ne vous pouvez pas vous douter, même en nous proposant des sommes indécentes - *gardez à l'esprit que nous sommes humains, vous avez le droit d'essayer.*

A part ça, vous aurez remarqué si vous habitez la capitale que cette dernière est remplie de flics. On en voit à tous les coins de rues, surtout si vous traînez du côté de St-Michel. Je ne sais pas pour vous, mais moi je me sens beaucoup moins en sécurité en voyant des types en armure et sur le pied de guerre partout. N'est-ce pas le moment de descendre un coup de chez soi pour crier «*Police partout, Justice nulle part* » ?

SANQUA

EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE

Doing alright
28 mars 2006

LUGH

KYLIAN

MEEGO

EL FOUINE

TOM

IANOS

STAR TEAM

EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE

PTITMEC

SNOOPERS

SNAPE1212

ILOGO

SILENTZEN

ANTIBUG

JIKA

EKIANJO



SANQUA EXPERIENCE

Sanqua est une réalisation de la Star Team de Sanqualis.com. Il est créé à but non lucratif, et libre d'accès. La parution de Sanqua est hebdomadaire, sauf circonstances exceptionnelles ou vacances. Nous remercions vivement ceux qui nous ont soutenu jusque là, sans oublier FactorNews, NoFrag, HiGeek, LanGamers. Si vous êtes intéressés pour apporter votre pierre à l'édifice ou simplement nous contacter, vous pouvez le faire via cette adresse : sanqualis [at] gmail.com, ou par le biais du site <http://www.sanqualis.com>. Merci à Tom pour l'illustration de l'édito. Bonne lecture à tous.

10 xbox café

un café qui voit grand.

13 mister tea

on parle PC dans cet endroit.

20 POUR une poignée de \$\$\$

parce que le jeu c'est une industrie.

11 play bistrot

le plus cool du coin selon les d'jeuns.

14 screening

les derniers arrivages de screens.

22 ironic

une industrie aux multiples couleurs

12 chez mario

le seul bar qui sert aux gosses.

19 in video

la vidéo à voir cette semaine.

24 fausse route

parce que le monde va dans le mur



#17 : FREEDOM TO LIVE

SANQUA EXPERIENCE

34 black

alone in the dark... and bored

50 project rub 2

il va falloir frotter encore par amour

58 dragon quest 9

si vous avez une centaine d'heures à perdre

76 empire at war

star wars revient, c'est déjà ça

86 in ze pocket

vous et vos machines de poche.

104 movie ticket

la chronique cinéma.

110 old boy

les anciens Sanqua.

111 legal logout

attention c'est chiant.

112 contact

si l'envie vous prend...



SANQUA EXPERIENCES SPECIAL FIN DE CYCLE



28 ON REFAIT LE MONDE 1

Le voilà, notre beau Mr Nofrag, pas à poil, mais presque. Pour son retour parmi les vivants, sieur Snoopers revient à ses amours : la philo de terminale, en dissertant sur le sujet de la liberté dans les jeux...

38 FREDERICK RAYNAL

Pour ceux qui l'ignorent encore (qu'ils soient pendus!), Frédéric Raynal est l'auteur d'une pléiade de jeux fantastiques (Alone in The Dark, Little Big Adventure 1 et 2). Nous l'avons rencontré à nouveau lors de la dernière Game Connection en décembre 2005 à Lyon. Voici ici l'ensemble de notre entretien où nous en apprenons plus sur son retour sur la scène...

54 ON refait le monde 2

La French touch, était-ce vraiment quelque chose de tangible ? Franchement, cela résonne fortement comme un discours marketing...

88 fracture

Egomet refait surface



#17 : FREEDOM TO LIVE

SANQUA EXPERIENCE

66 ON refait le monde 3

Le retour tant attendu de notre compère Ianos, qui a observé la venue des next-gen avec attention... Récit d'une fin de cycle, là aussi.

90 PRQZ

un El Fouine au coeur des manifs





un Moore à Zéro

Kevin ouvre la porte et tombe sur le cul. Alors que j'observe avec effroi qui va franchir le pas de la porte, je m'arrête net. Peter Moore, boss de la division Xbox 360, apparaît au pas. Il erre et tourne dans la pièce avant de s'affaler sur le sofa. Je regarde Kevin, ne sachant que faire, et Peter sort alors un gros cigare de la poche de sa veste. Il regarde Kevin et lance «*Dis, petit gars, t'aurais pas du feu ?*». Kevin, encore par terre, se relève et acquiesce. Il apporte un briquet à Pete, en allumant l'objet oblong. Moore s'imprègne profondément de la fumée avec plaisir. Il continue : «*J'étais au café... vous savez, le Xbox café. Je crois bien que j'ai perdu mon Zippo là-bas, alors que j'étais en train d'allumer mon havane.*» Kevin le fixe alors, semblant comprendre où il veut en venir. «*J'étais tellement bourré que je ne l'ai pas retrouvé. Alors je suis venu voir ce matin si par hasard mon petit Kevin ne l'avait pas retrouvé...*». A ces mots, Kevin lui saute à la gorge, et Peter manque de s'étranger avec son cigare. Séparant les deux belligérants, j'explique à Peter la situation : le Xbox Café a brûlé la nuit dernière. Il semble prendre la nouvelle plutôt

calmement. «*Ah ouais ? Dommage...*». Kevin, plus furax que jamais, arrache le bloc d'alimentation de sa 360 et d'un magnifique mouvement digne d'un chasseur australien, assomme Peter Moore d'un coup avec. Je crie : «*C'est malin, que va-t-on faire avec lui ?*». Kevin a une idée. Avec le pad FILAIRE de la 360, il attache le Pete au radiateur, en lui bandant les yeux. Kevin s'habille d'une cagoule, et prend un vieux flingue de painball dans la main. Ouvrant son armoire, il me tend une caméra numérique, et me demande de le filmer. Je n'ose le contredire. Le voilà, dans mon objectif, près d'un Moore ligoté comme un prisonnier, à déblatérer des idioties sur une prise d'otage, des menaces à l'intention de *Bill Gates* et de *Allard*, et une demande de rançon pour finir. Quelques minutes plus tard, il m'arrache la caméra des mains, upload la vidéo sur son PC, rajoute quelques filtres, et l'envoie à plusieurs télés nationales et internationales, avec le message suivant : «*j'ai Peter Moore, si vous voulez le revoir vivant, envoyez-moi Bill Gates et Allard pour parlementer.*» Créant un nouveau compte email pour l'occasion, Kevin se croit désormais en bonne situation de négociation. «*On va leur faire payer la reconstruction du Xbox Café, bordel !*». Je n'y crois guère... Quelques minutes plus tard, le premier email arrive. C'est *Allard*. Bizarre, le sujet est intitulé «*Thank you!*». Je découvre aux côtés de Kevin le contenu du message : «*Merçi, maintenant que vous avez Moore,*

gardez-le. Personne n'en veut ici.» Effaré, Kevin relit le message plusieurs fois, pas certain de bien comprendre. C'est alors qu'arrive le second email : *Billou himself*. Le sujet est cette fois «*Sorry*». Kevin, déjà un peu vert, ouvre ce nouveau venu. Le contenu est sans équivoque : «*Désolé, je n'investis que de l'argent dans ce qui rapporte, et Moore m'en a plus fait perdre qu'autre chose. Au fait, sorry again, maintenant vous êtes dans mon carnet d'adresses, vous risquez de recevoir 3 millions de SPAM par jour. J'en suis navré. Sans rancune, hein ? Billou*». Dépité, Kevin décide de relâcher le pauvre homme qui n'a jamais trop eu ses esprits. Ne sachant trop ce qu'il s'est passé, *Moore* revient à lui et repart comme il est venu. Je rassure Kevin : «*Ne t'inquiète pas. Avec tous les fanboys qui se ruent sur Oblivion, on aura largement de quoi remonter un business.*» Kevin sourit à nouveau. «*T'as raison ! Et puis, d'ici la fin de l'année, la PS3 va arriver, il faut qu'on soit prêt à l'accueillir comme il se doit... Mmmm, je n'aurais peut-être pas dû relâcher Peter après tout... avec ses conneries en public...*» Nous restons tous les deux, accoudés à la fenêtre, à imaginer de quoi seront faits les années qui viennent. Le ciel s'éclaircit.

C'est quand on a tout perdu que l'on est vraiment libre.

■■■ Ekianjo

Après quelques minutes d'attente dans le froid, j'attends impatiemment de voir qui sont les nouveaux venus dans le Play Bistrot. Pourquoi Karl nous a virés *manu militari* si tôt dans la soirée? Je reste figé dans la pénombre afin de ne pas être remarqué. Enfin mon attente prend fin, une AX bleue marine se gare devant le bar. Après une manœuvre catastrophique la voiture est partiellement défoncée. Trois gars baraqués sortent de l'AX. Karl les accueille, fou de joie. En tendant l'oreille j'arrive à entendre le nom du chauffard. Un certain Joe. Le second se prénomme Nico enfin un «Victor le nettoyeur». Après des embrassades très amicales, l'équipe de choc entre dans le bistrot. Bizarre, Karl ferme la porte à double tour. Soirée très privée apparemment. Voulant savoir ce que trame Karl, je décide de partir à la recherche de la vérité, passe derrière l'immeuble et m'infiltrer par la cave. Première fois que je mets les pieds ici et sûrement la dernière fois. Des rats squattent les gâteaux apéritif que nous donne Karl durant la journée, des bouts de ficelles sont attachés sur une poutre en bois ainsi qu'un bâillon et enfin des marques de griffes marquent la porte. Le passé de Karl est douteux. Après cette escapade dans cette cave lugubre, j'arrive enfin au niveau du bar. J'entends parler derrière la porte. Karl crie qu'il ne se fera plus avoir. Ce bar sponsorisé par Sony doit payer les exactions commises durant toutes ces années. Ces années de mensonges, de tromperies de

supercherie. Ouais, les joueurs doivent savoir la vérité, doivent voir les images des prochains jeux de la PS3. Oui Nico, tu as raison, nous allons leur montrer quelques images de *Untold Legends : Dark Kingdom*, qu'ils comprennent enfin qu'ils sont spoliés. «A mort le Cell, vive la XBOX 360! - Non mais ça va pas, t'enflamme pas trop non plus» Joe réplique à Karl. «Mais comment font ils pour mentir aux joueurs, le respect, quoi! -ils ne doivent pas savoir...» réplique Victor. « Bon Vic, au lieu de parler, commence à poser la TNT là où il faut.» De la dynamite? Je commence à m'inquiéter, il ne va quand même pas faire exploser son bar en plein milieu du centre-ville ce con! J'entrouvre la porte afin de mieux voir. Pendant qu'un pose de la dynamite, le second continue à beugler sa rogne contre le géant nippon. Les phrases assassines fusent comme jamais. «De toute façon, elle ne va pas sortir tout de suite cette console. Ils veulent faire une sortie mondiale comme Microsoft. - En novembre, un an après la sortie de la xbox 360 ! De plus, ont-ils les moyens d'alimenter le marché mondial ? Je sens que la sortie sera comme celle de la PS2, avec quelques jeux qui se battent en duels sur les rayons spécialisés. Et la console sera hors de prix avec le lecteur Blu Ray et leur processeur CELL! - Calme toi, Nico, et fais gaffe avec les bâtons de dynamite putain, c'est dangereux. - Allez, zou, j'allume.» Cette phrase vient de Victor, qui ayant fini de poser les bâtons, allume la mèche

principale. «Merde, c'est grillé, courez, cassez-vous». Affolée, l'équipe de bras cassés tente tant bien que mal de passer la porte d'entrée. Chacun se jette dessus, afin de la défoncer. Impossible. Pris de peur, je repars par la porte de derrière laissant nos quatre bestiaux de foire se débrouiller seuls afin de sortir de là. Je cours comme jamais j'ai couru, je passe la porte et par me planquer derrière un petit muret. J'attends en tremblant l'explosion qui va désintégrer le Play Bistrot. Une immense explosion se fait entendre, les carreaux des rues alentour explosent sous le choc. Des gens arrivent en courant, les enfants pleurent, les passants essayent de voir s'il y a des blessés. Je me relève, regarde le bar, désintégré, plus rien à part le feu qui me brûle le visage par son intensité, j'ai mal partout. Mon premier réflexe est de prendre une photo pour *Paris Match*, les corps ensanglantés cela rapporte. Puis je m'écarte de ce bar qui durant des mois a fait vivre mes envies vidéoludiques et je me demande où je vais pourvoir aller maintenant. Où je pourrais trouver des réponses à toutes les questions métaphysiques que je me pose. Un passant m'interpelle, me regarde et me dit : Il est 6h30, tout de suite le journal ! Gné ?

■■■ Snape1212

EL' AANI GOO' AHOOT' E





Ce n'est qu'un **au** reboire...

C'est la dernière grosse fiesta de notre ami Mario aujourd'hui. Après tant de bons moments passés avec lui, dans son bar, avec Batman et tous ses amis. Il faudra donc en profiter de cette soirée. Enfin arrivé, je passe devant une foule de personnes qui souhaitent entrer. Malheureusement pour eux, c'est VIP today. Pour rentrer, il faut donner un mot de passe à deux vigiles qui bloquent l'entrée. Je m'approche discrètement d'eux et chuchote «Phantom Hourglass». «C'est bon, vous pouvez y aller.» Me voilà dans la fête des fêtes. Je décortique rapidement le bar qui pour l'occasion a changé de décoration. Les Barmen sont tous déguisés à l'effigie du héros de Nintendo, Mario alors que les femmes, elles, sont toutes fagotées comme la Princess Peach. Dans le bar des télévisions ont été rajoutées afin de montrer le plus de vidéos possibles des prochains jeux estampillés Nintendo. Au fond, je vois Mario déguisé en Browser pour l'occasion en train de taper la discute à un mec déguisé en Sonic. Lui ici ? Je décide d'en savoir plus et m'approche du duo. «Salut les gars. Ta fête Mario, elle claque, il y a ce qu'il faut pour s'amuser ! - A mort mon gars !!» me répond-il en titubant. «Je vois que tu n'as pas bu que de l'eau. - Bah ouais je sais mais c'est

la dernière fête non? Tiens, je te présente mon pote Olivier, enfin Sonic, il a ramené avec lui plein de Megadrives. Tu peux y jouer si tu veux, des bornes sont disponibles un peu partout dans le bar». Interloqué, je lui demande pourquoi on peut jouer à des jeux Sega dans un Bar Nintendo. «Ah tu n'as pas suivi la conférence donnée par Iwata cette nuit toi ? Tu sais déjà que la Revolution pourra faire tourner les jeux GameCube, Nintendo64, Snes et Nes. Et bien, on vient d'apprendre que les jeux Megadrive et ceux de Hudson pourront être jouables aussi. Un partenariat a été signé. Ah ah, elle n'est pas belle la vie ? - Bonne nouvelle, c'est vrai...» Tout en parlant, une énorme guêpe s'approche de moi. «Salut les gars, je suis la mascotte de Hudson, ça farte? - Ouais, viens là mon ami que je te serve un verre !» et Mario, titubant, l'entraîne derrière le bar afin de s'occuper de son cas.

Je décide de suivre le train et pars moi aussi remplir ma gorge sèche. Au fond du bar, j'entre-aperçois Miyamoto. Je me frotte les yeux afin de m'assurer de ce que je viens de voir. Oui c'est bien lui, il me regarde, me sourit. Ni une, ni deux, je pars dans sa direction, défonçant une ou deux Princess Peach sur mon chemin, au passage. Rien à faire, je m'excuserai après. Arrivé devant Miyamoto, je m'incline devant lui et commence à baragouiner des mots en Japonais. Après quelques secondes de galères, il me stoppe et me dit un «bijourrr, hup, comment tu vas ?». Raté, c'est un

sosie terriblement ressemblant et aussi très bourré. Il n'y a que des alcooliques dans ce bar ou quoi ? En plus, sapé en smoking avec une réplique de la médaille de Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres qu'a reçu le vrai Miyamoto à Paris lundi dernier, je pouvais m'y tromper.

«Mais qu'est-ce que tu fais là au juste ? - Euh, je suis là pour dire que le prochain Zelda sera jouable sur la Revolution et que...» Le malheureux n'a pas eu le temps de finir sa phrase qu'il tombe par terre. L'alcool a eu raison de lui. Discrètement je le pousse du pied afin qu'il ne gêne pas l'entrée. Je repars au centre du bar, des goodies sont distribués, en veux-tu, en voilà. Tout se passe dans la convivialité et dans la bonne humeur. Notre ami Mario, lui, est complètement parti, on ne le retient plus. Il profite de cette dernière soirée comme il se doit. C'est Mario Party grandeur nature.

Bouteille à la main, il danse sur le bar, saute dans la foule. Une folle ambiance règne. Mais que va-t-il devenir au fait ? Il n'a jamais répondu à cette question. Quoi qu'il en soit, c'est n'est pas le moment d'y penser. Quelle soirée, certes la dernière mais la plus réussie et la moins triste qu'il m'ait été donné de voir ici.

■■■ Snape1212

Je sors avec précipitation de l'immeuble dans lequel j'étais entré quelques secondes auparavant. Une vague d'effroi se saisit de moi et je sombre peu à peu dans la démente. Je me recroqueville, enfonce mon crâne chevelu entre mes jambes et cherche désespérément de quoi soulager mon gosier dans les poches de ma veste. Rien. Heureusement qu'il me reste des sèches. Je m'en grille une et la savoure de la première à la dernière bouffée. Je repense aux souvenirs que je laisserai derrière moi à jamais : tant d'énergie dépensée à tenter de ressembler à *Snake Pliskin* sans jamais arriver à sa cheville. Je comprends peu à peu l'endroit dans lequel je me trouve, je l'ai analysé. L'absence d'autres êtres humains est le seul point incohérent dans ce monde presque parfait.

Les écouteurs vissés dans mon crâne commencent à faire souffrir mes tympans, je les enlève pour la première fois depuis mon arrivée dans ce monde surnaturel. Je remarque qu'une divine musique de *Kenji Kawai* est diffusée à l'aide de minuscules haut-parleurs placés en haut de gigantesques lampadaires, eux aussi multicolores.

La mélodie nipponne guide mes pas et m'entraîne jusqu'à une fontaine au centre de laquelle se trouve une statue. Le buste de la statue est recouvert d'un drap noir, seules ses jambes sont visibles. Elle semble représenter une personne de petite taille, sans doute difforme à en juger par les étonnantes proportions décidées par un

sculpteur à l'esprit visiblement torturé. Une jeune fille sort de l'unique bâtiment qui se trouve sur la place, un manoir à l'architecture sinistre, cachée tant bien que mal sous des litres de peinture verte et bleue. Elle me fait signe de la suivre à l'intérieur de ce qui semble être sa demeure. Je passe devant les poutres qui soutiennent le toit sur le patio, des visages déformés par la douleur y ont été minutieusement gravés, apparemment par différentes personnes et à différentes époques à en juger par l'absence de ressemblance d'un portrait à l'autre.

Un vent glacial pousse ma lourde ossature à l'intérieur et je suis maintenant nez à nez avec celle qui m'avait fait venir chez elle. Il s'avère que c'est en effet une jeune fille, trop jeune pour être pervertie à mon goût. Elle se tient devant moi, sans rien dire, puis me tend la main. Je la prends et elle se met à courir, à petites foulées, certes, mais étant donné que je ne m'y attendais pas, je trébuche quelque peu avant de réussir à tenir le rythme.

Elle accélère peu à peu et *Percy's Song* retentit dans les couloirs sombres du manoir. Il ne semble pas y avoir de fin à notre marathon morbide, je ne vois pas de lumière au bout, seules les ténèbres, ou plutôt, l'infini. Je me rends compte au fur et à mesure qu'il ne faut pas craindre, car l'inconnu peut causer notre perte mais le plus souvent, il nous permet de grandir, d'évoluer en quelque sorte. Je me sens alors

plus léger, je ne crains plus les ténèbres, j'attends l'étendue des possibles qu'elles s'appêtent à étaler devant mes yeux ébahis. Notre vitesse est telle qu'il me semble que nous ne touchons plus le sol, mon cœur se remplit de courage est l'attente devient insupportable. La fillette se décide enfin à me parler, sans me regarder pour autant : «
- *Qu'est-ce que tu veux faire maintenant ?*
- *Je ne sais pas, qu'est-ce qu'on peut faire dans le coin ?*
- *Tout ce que tu veux.* »

Je ne réponds rien. Je pense pendant quelques instants que mon silence lui servira de réponse, qu'elle décidera à ma place, le temps venu, sans que j'aie quoi que ce soit à faire. Mais rien ne se passa comme je l'avais prévu. La gamine tourna la tête tout en continuant sa course, lâcha ma main et me regarda dans les yeux. Je crus comprendre qu'elle tentait de scruter mon âme, en vain. Je ne suis plus qu'une coquille vide...

■■■■ El Fouine

Defense Dub



ROCKSTAR

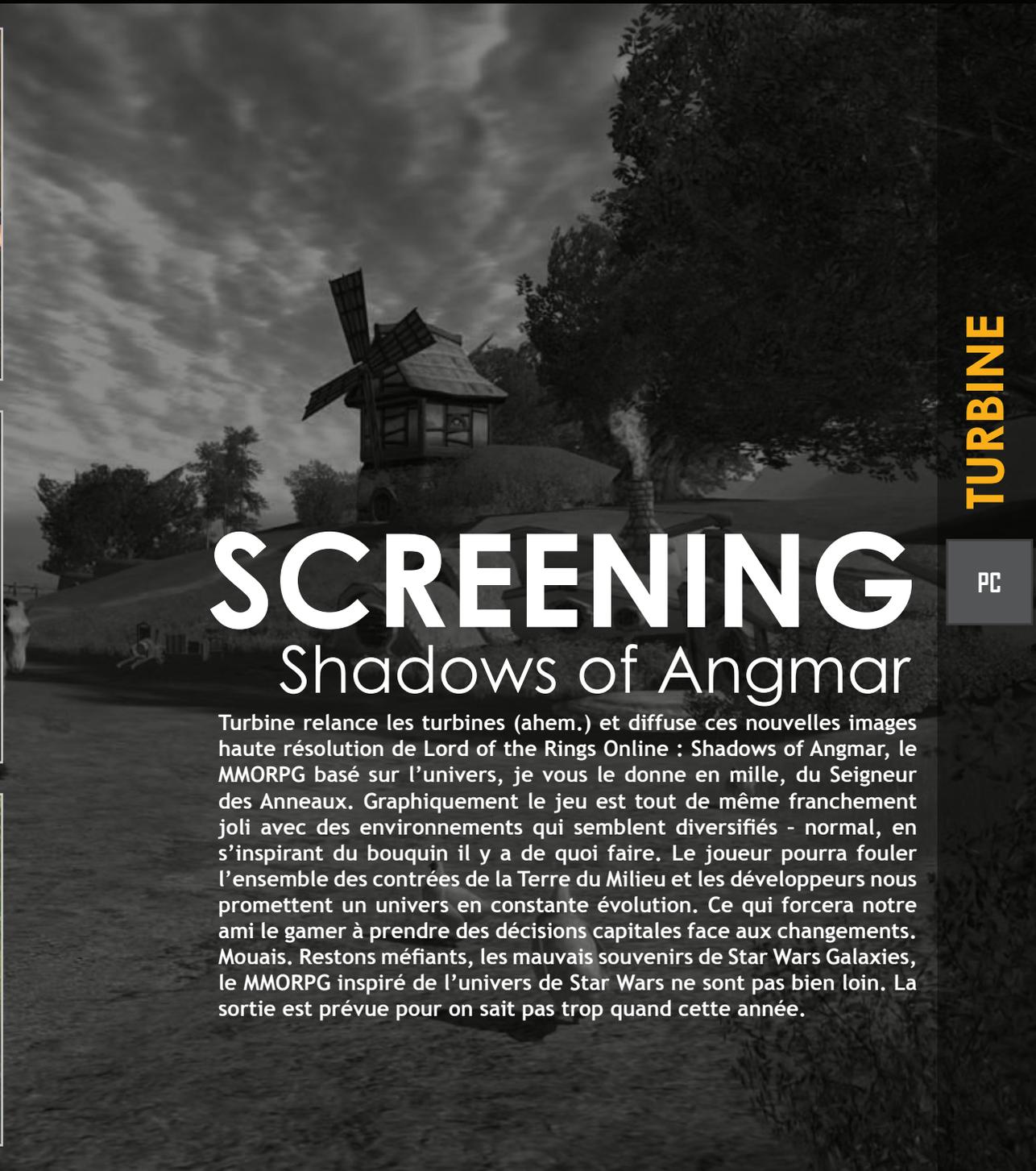
XBOX
360

SCREENING

Table Tennis

Rockstar Games nous balance les premiers screenshots de Table Tennis, un jeu de tennis de table. Ouais, c'est plutôt étonnant que Rockstar Games titille le jeu de sport, et plus particulièrement cette discipline. Cependant, les développeurs semblent vouloir proposer une expérience innovante puisque le gameplay de Table Tennis se rapprocherait de celui d'un jeu de combat. On attend d'avoir le pad en main pour savoir ce que ça donne. En tous cas, graphiquement le jeu est plutôt sympathoche avec un rendu proche de celui de Fight Night Round 3. La sortie du titre est prévue pour le 26 mai sur Xbox 360 et sera proposé à quarante petits euros.





TURBINE

PC

SCREENING

Shadows of Angmar

Turbine relance les turbines (ahem.) et diffuse ces nouvelles images haute résolution de Lord of the Rings Online : Shadows of Angmar, le MMORPG basé sur l'univers, je vous le donne en mille, du Seigneur des Anneaux. Graphiquement le jeu est tout de même franchement joli avec des environnements qui semblent diversifiés - normal, en s'inspirant du bouquin il y a de quoi faire. Le joueur pourra fouler l'ensemble des contrées de la Terre du Milieu et les développeurs nous promettent un univers en constante évolution. Ce qui forcera notre ami le gamer à prendre des décisions capitales face aux changements. Mouais. Restons méfiants, les mauvais souvenirs de Star Wars Galaxies, le MMORPG inspiré de l'univers de Star Wars ne sont pas bien loin. La sortie est prévue pour on sait pas trop quand cette année.

SCREENING

Untold Legends : DK

Untold Legends : Dark Kingdom, c'est la ~~nouvelle bouse~~ le nouveau hack'n'slash développé par Sony Online Entertainment. Le site officiel du titre, que je vous déconseille fortement d'aller visiter vu comme la navigation y est merdique, vient d'être mis en ligne, l'occasion de mettre en avant les atouts de la bête. Eh bah y'a pas à chier la PS3 en a vraiment sous le capot. Aucun doute possible, on peut enfin parler de jeu next gen là. L'histoire propulsera le joueur dans la peau d'un chevalier qui reviendra, après plusieurs années de lointaines batailles, dans son royaume. A son retour, il découvrira un tyran au pouvoir et ne pourra pas s'empêcher de se révolter pour faire revenir l'ordre et la justice dans une contrée dévastée. Ça se joue seul ou à plusieurs, c'est pour le moment graphiquement à chier et ça sort sur PS3. Wouhou.





SCREENING

Viva Piñata

Tiens, un nouveau projet de Rare. J'en vois au fond qui frémissent déjà à la simple idée d'avoir le pad en main, alors qu'ils n'en savent encore pas une once sur le fameux jeu : Viva Piñata. En fait, le joueur sera propulsé dans la peau d'un jardinier à qui l'on a confié un terrain vierge qu'il devra, dans un premier temps, aménager en creusant des étangs, faisant pousser des arbres et autres magnifiques fleurs. Une fois le terrain joliment aménagé, les Piñata, des petits bê-bêtes mexicaines, ne tarderont pas à ramener leurs culs et à camper et tous ne sont pas adorables et comme dans les manifs, des casseurs Piñata viendront foutrent la merde. Visuellement, pas de doute on est bel et bien face à un jeu Rare. Le jeu se rapprocherait d'un Animal Crossing, saupoudré d'un aspect RPG et compatible Xbox Live. A noter que Microsoft risque de nous gaver comme des oies avec Viva Piñata. Les produits dérivés sont déjà en route et la série télé déjà bouclée, notamment. Sortie prévue fin 2006.

RARE

XBOX
360

KONAMI

XBOX
360

SCREENING

Rumble Roses XX

Signe avant coureur de la fin des temps, le premier jeu de Konami pour la 360 est un jeu de catch féminin plutôt bien inspiré des accoutrements de Dead or Alive. Sauf que, en l'occurrence, le jeu semble nul de chez nul si l'en en croit les vidéos qui circulent. Mais comme vous, lecteurs de Sanqua, êtes de gros voyeurs, nous avons décidé de vous faire cette petite fleur avec notre dernier numéro. C'est pas le genre de la maison, alors profitez-en ! La parade de strings et de décolletés est prévue pour fin mars au Japon et aux US. Et l'Europe ? Nous, on sait pas, mais suivez FHM et Playboy, ils vous informeront en priorité sur le sujet.



PC

LIEN

IN VIDEO

CRYSIS

source : gametrailer.com

La GDC 06 a été l'occasion pour Crytek de dévoiler une nouvelle démo de Crysis, le nouveau projet du talentueux développeur allemand. Attention, Crysis ne sera pas la suite de Far Cry, Crytek n'étant plus en mesure d'utiliser cette licence depuis son divorce avec Ubisoft. Cependant, pas question pour eux de zapper le cocktail explosif du shoot à la première personne sur fond d'île paradisiaque. Grand Dieu non. On change juste la trame scénaristique - encore qu'il était difficile de parler de trame scénaristique dans Far Cry - et on est reparti pour un tour. Pas de bordel ici avec des mutations génétiques, juste une invasion de mormons extraterrestres à contenir.

Crysis utilisera la nouvelle monture du CryEngine, ce qui assure sans aucun doute la baffe que va nous infliger le titre à sa sortie. Et quelle claque. On avait déjà eu un bon aperçu ces derniers mois du potentiel du moteur de Crytek à travers divers media mais chaque nouvelle vidéo troue littéralement le cul. Et celle-ci n'échappe pas à la règle. C'est juste sublime : nuages volumétriques, gestion über réaliste des ombres/lumières, soft shadows, motion blur, végétation à couper le souffle, nombreux éléments du décors destructibles, que des trucs qui tuent quoi. On se demande d'ailleurs quelle est la config qui permettra de faire tourner ça...



**POUR UNE
POIGNEE**

DE

\$ \$\$ \$\$\$

Le jeu vidéo est aussi une industrie. Avec ses patrons véreux, ses rachats stratégiques, ses revers, ses licenciements à tour de bras, ses arrangements de dessous de table entre les gros acteurs du marché.

LE JOUR DE LA MARMOTTE

Phil est sorti de son trou, n'a pas vu son ombre et nous prédit un hiver chaud, très chaud. Préparez vos strings !



Ah ! La GDC et ses annonces folles de chez folles ! Phil Harrison, le nounours de Sony, en a profité pour livrer des détails sur la next-gen la plus attendue de toutes les cours de récré ! La PS3 ! Il ne manquait que Dorothee, Jacky et Ariane pour faire de ce speech un morceau collector. La PS3 arrivera donc en Novembre, sortie mondiale paraît-il. Généralement, ça veut dire 60% du stock chez les nippons, 39% chez les ricains, avec un hamburger gratuit en bundle, et 1% pour le Virgin des champs élysées. Remarquez, avec l'entraînement aux émeutes de la population parisienne depuis l'année dernière, ça va être sport en novembre! Préparez les voitures et les cocktails Molotov pour fêter ça ! Philou nous a aussi avoué que le Blu-Ray, c'est trop gros pour un

jeu, mais qu'on pourrait mettre plusieurs langues dessus. Et que les jeux ne seraient pas zonés. Et puis, pour faire comme chez Billou, la PS3 aura son mode Live, nommé Playstation Network. Bizarre, aucun jeu n'a été montré pour ladite console. Vous pouvez donc vous attendre à un *Tekken Tag Tournament 2*, fait par Namco à la va-vite, une heure avant la sortie de la machine. Pas d'indication de prix non plus : non... il faudra travailler le terrain psychologiquement pour faire avaler les décimales une par une à la horde assoiffée. Tiens ? Un disque dur sur la PS3? Ah, en standard en plus ? C'est peut-être là que Sony marque un certain avantage. Mais Philou se perd en explications : «*Tous les jeux seront faits comme s'il y avait un disque dur*»... Alors ? Vendu avec la console ? Ou, obligatoire mais vendu séparément, pour mieux vous dépouiller avant les fêtes de Noël ? Connaissant la réputation du «*roi de la baise*» de Sony, la deuxième option semble la plus vraisemblable. Le pad/boomerang en forme de gode a d'ailleurs disparu, pour ne pas éveiller plus de soupçons, sans doute.

UN BLIZZARD DANS LE VENT

C'est un fait : la grippe Valviaire est en progression parmi les développeurs : Blizzard est lourdement contaminé.



Entre la grippe aviaire, le choléra qui reprend du poil de la bête et cette subite montée de poux qui me gratouille la tête, le monde est vraiment en perte. Et si ce n'était que ça. Voilà maintenant que *Starcraft Ghost* est touché par le syndrome *Duke Nukem Forever*, malgré toute la bonne volonté de *Blizzard Entertainment* pour le préserver dudit trouble. On s'y attendait un peu mais on a pourtant toujours essayé de garder espoir. Jamais on ne s'est permis de l'enterrer vivant : on aurait peut-être dû. Bah ouais, *Starcraft Ghost*, avant d'être un jeu - encore qu'on n'en a pas encore vu la couleur - c'est surtout un putain de projet chaotique au développement houleux : dans un premier temps développé par *Nihilistic Software* puis par

Swingin' Ape (qui fut racheté par *Blizzard Entertainment*, lui-même acquis quelques mois plus tôt par *Vivendi Universal*), *Starcraft Ghost* a multiplié les reports depuis son annonce il y a quelques années. Et ça risque de durer encore un bail si on en croit *Blizzard*, qui a récemment communiqué son nouveau plan, sans doute pondé pour justifier les nombreux reports de leur *Duke Nukem ForNever* à eux. Car *Blizzard*, subitement attiré par les atouts des consoles next-gen, a décidé de baisser son froc et de forniquer avec les belles, histoire qu'elles accouchent de pleins de petits jeux estampillés de son nom. Et pourquoi continuer de se faire chier à rafistoler *Starcraft Ghost* sur une machine *has been* quand on peut gagner des millions en le portant sur les bonnasses de next-gen ? Mais faut pas croire, *Blizzard* recherche avant tout le plaisir de ses joueurs, et comme l'a si bien dit Mike Morhaime, président et cofondateur de la boîte : *"in addition to allowing us to determine the best course for Starcraft Ghost, this review period will help us lay the groundwork for our future console games."* C'est beau comme une déclaration de *Valve*.

SATORU DANS "LE VIEUX FUSIL"

Iwata s'est incrusté à la GDC 2006, mais il avait oublié ses cartouches au Japon. D'où une présentation qui fait pshiiit !



La GDC, réunion de toutes les surprises ? Pas vraiment de la part de Nintendo. On attendait une date de sortie pour la Revolution, un prix, quelque chose de consistant, quoi. Non, au lieu de ça, l'ami Satoru, sans doute revenu de vacances à la campagne, nous sort un concept totalement fumeux, comme on en a pas entendu depuis bien des années : celui de «*Virtual Console*» intégré à la Revo. Un environnement sur lequel les développeurs pourront créer des trucs pour les vendre en ligne. Mais surtout, ce que permettra le *virtuamachin*, c'est ni plus ni moins un gros émulateur de vieilles consoles : NES, SuperNES, N64, Megadrive et même Turbographx. Putain. Ça fait plaisir de se payer une console next-gen pour jouer à des jeux que l'on peut déjà se

refaire depuis belle lurette sur Xbox ou PC, et sans payer, en plus. Oui, le download des ROMs est illégal, mais tout le monde s'en branle. Une règle que personne ne respecte, c'est comme un traité de Kyoto : ça ne s'applique pas. Pour ne pas se dégonfler et ne pas perdre la face, on a eu droit à des annonces mineures de chez mineures, comme la sortie sur DS en occident des quiz «*cérébraux*», jeux qui connaissent un gros succès au Japon. Des jeux vaguement chiantes, sans graphismes, sans animations, développés en 2 minutes entre deux Mario, mais vendus à prix normal, baise oblige. Attention, Sudoku inside ! Pour cacher l'absence de nouvelles bandantes, il a fallu finir sur des détails inutiles du développement du pad Revo, comme quoi 15 pélos ont travaillé dessus, que c'était trop dur de la mort mais qu'à la fin, ils y sont arrivés, *mega happy end* et tout le toutim. L'ami Iwata est ensuite parti en finissant par une phrase culte, qui restera dans les annales : «*Video games are meant to be just one thing - fun*». Waouh. Ça valait trop le coup de se déplacer pour entendre un tel scoop. Chapeau.

“ I don't want to create a game just chasing popularity. I want to have game with a strong vision for the future. I think, if we keep creating games with a vision for the future, maybe after 20 or 30 years we will give birth to a culture or tradition. ”

Shinji Mikami (novembre 2002)

IRONIC

" I don't want to create a game just chasing popularity. I want to have game with a strong vision for the future. I think, if we keep creating games with a vision for the future, maybe after 20 or 30 years we will give birth to a culture or tradition."

[just chasing popularity]

Shinji Mikami, vieux routard. A la fois en tant que réalisateur (Resident Evil en 1996 et 2002 pour la GC, Dino Crisis en 1999, PN03 en 2003 et Resident Evil 4 en 2004) que producteur (les autres Resident, les autres Dino Crisis, Viewtiful Joe, Killer 7), il n'a plus grand chose à prouver : il a successivement réinventé des concepts, aidé au développement de suites réussies et promu des jeux originaux. Finalement, qu'est-ce qui fait vivre un homme qui a déjà tout ?

[a strong vision for the future]

Les idéaux. Loin des considérations purement marketing qui disent « il faut faire des jeux comme ça parce que ça marche », Mikami a su prendre des risques et les gérer - par exemple pour redonner vie à une série comme Resident, à bout de souffle. Le risque du système qui vire à l'industrialisation, c'est la perte de têtes pensantes au profit de gestionnaires financiers.

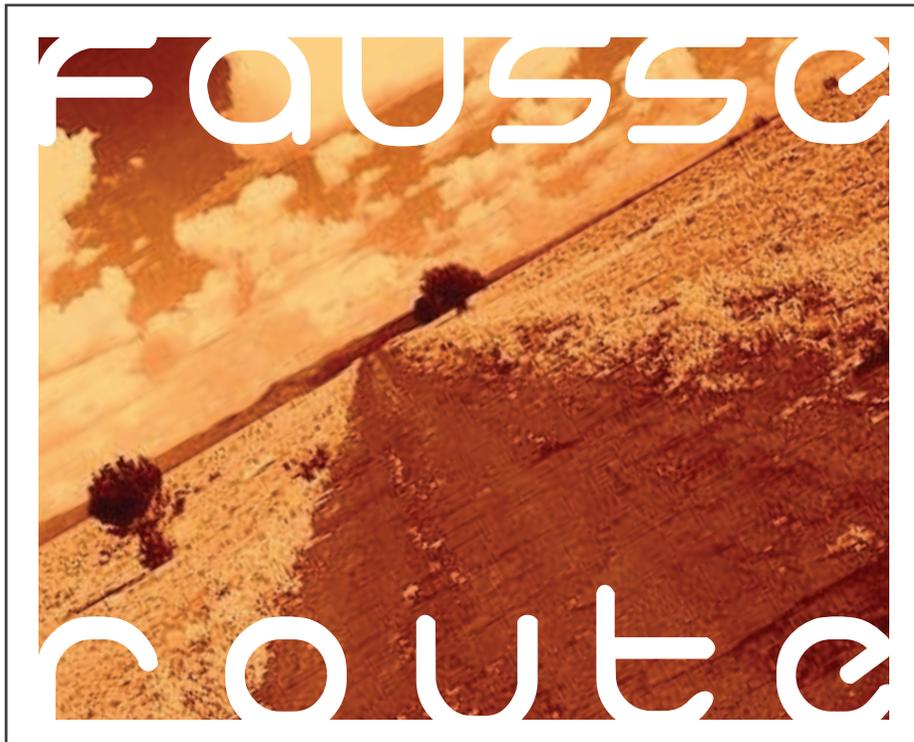
[give birth to a culture or tradition]

Au delà de la popularité, ce qu'un homme peut espérer, c'est d'avoir de l'influence sur les autres. Le jeu vidéo va t-il évoluer en culture internationale, alors qu'il est aujourd'hui composé de gens si hétéroclites ? Aboutir à une culture, ne serait-ce pas aussi finalement standardiser ce que doit être la relation avec le jeu ? Puisse ce petit monde être en constante évolution. Que l'élément de surprise ne disparaisse ni ne s'apprenne.



Mikami n'est pas un auteur. Aucun des jeux dont il a été à l'origine ne sont véritablement novateurs. Mais sa philosophie est valable. Il s'apparente à un artiste de composition: à l'origine de rien, mais à la géniale intuition de rassembler des pièces existantes pour en faire des jeux uniques. Nous verrons si cette logique tient l'épreuve du temps.

Photo : GameWatch.



France : la culture du mur

17 mars 2006. France.

Je maltraite un canapé de vide qui sent le pessimisme ambiant. Des étudiants, manipulés par l'utopie des 10 heures hebdomadaires payées 80, éructent des slogans jaunis contre des lois qu'ils n'ont pas lues. Ils cassent et jacassent sous ma fenêtre rongée par les termites de la discrimination positive, alors qu'à la radio un planqué au 600m² payé 60 explique que tout va bien en France. On l'entend jurer qu'il faut rêver. Pour sûr, l'ouvrier exploité 800€ par mois n'a plus que ça : rêver. Le prenant au mot, j'allume la lucarne et bois l'évangile selon Sainte-TV, qui égrène ses bulletins de désinformation avec le sourire

surfait. Mais s'il y a bien une seule vérité qui compte, c'est que nous autres maillons faibles à la recherche d'un statut de nouvelle star, n'avons finalement que cette télépoubelle à ingurgiter pour oublier la vacuité de nos vies. Un savant objecte ? Qu'il soit banni médiatique : les cieux n'ouvrent qu'aux simples d'esprit ! Après tout, on ne peut pas plaire à tout le monde et l'essentiel reste que ce tout le monde en parle.

Des gens qui parlent, il y en a d'ailleurs une tripotée. Plus que des gens qui agissent. Remarquez, tripoter ou non, la mal nommée Justice aura tôt fait de vous pousser au suicide avant de s'excuser

gauchement de sa méprise devant une commission parlementaire. Le monde est fou et c'est sûrement pourquoi les désaxés sont dehors plus que dedans. Et puisque l'on évoque les parlementaires, notez le dogme syntaxique qui brocarde à la perfection le rôle de ces messieurs-dames (la parité étant une mascarade convenue, feignons-la dans ce joyeux souk du politiquement correct) : un parlementaire c'est là pour parlementer, c'est-à-dire se triturer le cerveau sans garanties de résultats ni d'agissements utiles.

La loi sur la colonisation, l'égalité des chances ou la DADVSI en sont des illustrations absolues.



Les dossiers de l'Histoire

La France est malade. De ses excès, de son nombrilisme, de son aveuglement et de sa perte de confiance voire d'objectivité. C'est grave docteur et, preuve en est, j'en suis malade au point de finir ce cycle Experience en ne voulant plus même soigner les mots. Puissé-je plutôt soigner les maux ! Mais pour cela il faut changer par et vers le haut. Or donc, observons le paysage politico-marchand de notre pays : à ma droite une frange modérée, mais statufiée dans ses privilèges bourgeois, qui se dilue - et c'est une première depuis Pétain - dans une majorité plus du tout silencieuse en même temps qu'elle s'extrémise : karcher,

racaille, voyou, délinquant, prison... résonnent en écho à des antinomiques savamment choisis comme l'après, le changement, la rupture... Une propagande qui ne tait même plus son nom puisqu'elle est ouvertement nommée ainsi en lieu et place de «communication», terme déjà galvaudé à volo.

Et à ma gauche, une partie mollassonne qui tente d'exister face à une vague dite sociale alors qu'elle passerait pour ultra-marxiste dans n'importe quel autre pays européen : 20h hebdo, étudiants payés pour faire de la musique ou de la peinture jusqu'à 30 ans, âge auquel ils choisiront enfin une orientation qui sera neuf fois sur dix une course au poste

de fonctionnaire... Bref, entre l'ultra individualisme des uns, nous ramenant au temps des rois, et le tassement vers le bas - des valeurs tant humaines et morales que budgétaires - des autres, la situation se résume à choisir entre la peste et le choléra.

Courage, fuyons !

Solution envisagée crescendo: partir. Solution attirante, puisqu'elle nous rend à la fois l'espoir d'une vie meilleure et le sentiment de diriger notre propre destinée. Judicieuse aussi, puisque nos expatriés relatent leurs succès (pour combien d'échecs tus toutefois ?). Mais nul ne peut nier le danger : à expurger notre pays

des laborieux qu'obtiendrons-nous ? Une nation dortoir pour des millions d'overdosés de loisirs impayables puisque les entrées d'argent seront réduites à néant par un PIB en berne.

Ce n'est pourtant pas dur à comprendre : toi rien fiche, toi rien manger. Quid alors si personne ne fait plus rien et ceux qui font, partent ? Le chaos, la déroute, la poussière.... on y est déjà. Comment appeler un pays qui ne produit plus de prix Nobel (sauf ceux récupérés par les américains), plus de champions (sauf ceux qui s'entraînent à l'étranger), plus d'entreprises performantes (sauf celles mondialisées) ? Un désert, une étendue de gâchis où ne restent



que le foot et l'alcool, comme dans les pays d'Afrique, d'Amérique du Sud ou de l'ex-URSS. A une nuance de taille : pendant que nous descendons, le Maghreb, le Brésil ou la Russie, eux, montent...

Fuir c'est certes facile mais ce devrait être une solution de dernier recours, lorsque toute raison est perdue. Un peu comme ceux qui fuyaient vers le Sud en 1940. Ne leur en déplaise, c'est la résistance qui nous a sauvés d'une honte historique.

La culture du mur

En France on aime le mur. Non pour sa solidité mais plutôt par goût du blocage, de l'immuabilité. «La France ne sait que dire

Non», déplorait les magazines étrangers après le référendum du 29 mai 2005. Ils avaient raison, stigmatisant enfin l'opposition automatique à tout et à tout le monde, sans forcément savoir à quoi l'on s'oppose. La raison ? La perte de repères probablement mais elle-même a pour cause la perte de logique dans nos sociétés, où l'être humain semble délaissé. Pourtant, c'est bien lui qui doit se placer au centre du système. Car si nul n'est indispensable, nul n'est déshonorable : du patron au tourneur-fraiseur, du PDG au balayeur, chacun doit se respecter et regarder dans la même direction. Un pays c'est comme le corps



humain : il y a des bras, des jambes et une tête.

Alors, aux anarchistes, je réponds que l'on a besoin de tous ces membres, dans leur diversité et leurs points forts, pour créer un tout fonctionnel. Inutile de prôner l'égalité en tout. Parlons plutôt d'équité.

Aux arrivistes du profit, je dis que si chacun est différent, chacun reste avant tout un organe vital, un membre de l'ensemble sans lequel on se retrouve diminué.

Car sinon nous verrons exploser une situation déjà mal engagée: ce dialogue de sourds entre les

caciques gauchistes d'une cour des miracles et les tenants droitistes d'un retour à l'aristocratie prétendument plus valable que la plèbe. Et l'envie de voir tout ceci disparaître dans un énorme cataclysme. Les religions nous y aideront peut-être.

A tant faire fausse route dans les sentiers battus de la déraison, la chute finale est forcément proche.

Peut-être un mal nécessaire pour repartir du bon pied ?

Mon œil.

■ ■ ■ Kylian



on
refait
le monde
une fois...

Dans le monde du jeu vidéo, rares sont les jeux qui laissent des degrés de liberté au joueur. Mais...

EST-CE QUE LA LINEARITE EST VRAIMENT DOMMAGEABLE ?

Poursuivons-nous un El Dorado utopiste en espérant briser les chaînes du joueur ? Snoopers se confesse à nous...

Freedom, I won't let you down

■■■ Snoopers

Quand on me parle de liberté dans les jeux vidéo, ma réaction est généralement violente. D'abord, je commence à rire. Ensuite, je me moque. Enfin, j'envoie voler le contenu de ma coupe de champagne au visage de mon interlocuteur et je m'en vais en

de presse sont généralement très friands, et être amené à finalement croire que oui, on peut être libre dans un jeu-vidéo. Je peux tout à fait le comprendre. Mais je ne l'accepte pas. Et le problème, c'est que si le plus grand nombre se défendra toujours d'être attiré

inconscients et refoulés d'un espoir secret. L'espoir que les jeux-vidéo puissent proposer des espaces de liberté. Je sais bien que l'humanité ne se lassera jamais de chercher sa terre promise, et surtout dans les endroits les plus saugrenus qui soient, mais nom

Pour être honnête, j'ai pensé à ça il y'a quelques jours, en lisant des critiques de jeu sur les sites que j'ai l'habitude de fréquenter. Les mecs sont souvent violents dans leur manière de pointer du doigt les défauts d'un jeu, et tout particulièrement quand il s'agit



Souvent montré comme exemple, DEUS EX (1) proposait en effet certains choix pour contourner les obstacles : affronter, convaincre, passer inaperçu, mais au final, ces choix étaient prédéterminés par le jeu et en aucune façon «générés» par le joueur. Mais le joueur, lui, ne voyait qu'une chose : un sentiment de liberté.

claquant la porte. Non mais sans blague, il est fou lui. Évidemment, je conçois qu'en état de grande détresse spirituelle, on puisse prendre pour argent comptant ce genre de déclarations prophético-commerciales, dont les attachés

par ce séduisant concept, on se rend vite compte que la plupart des critiques émises à l'encontre de certains jeux-vidéo, souvent formulées par des gens que l'on paye pour s'exprimer, ne sont en fait rien de plus que les symptômes

d'un chien, réveillez vous. Un jeu vidéo n'est et ne sera jamais libre.

Bon, j'en fais peut-être un peu trop, mais c'est vraiment un truc qui m'énerve. Et quand on est énervé, ça va toujours mieux en le disant.

d'un jeu console. Selon eux, entre autres choses, les jeux console seraient plus "linéaires". Alors ça, c'est quelque chose. Qu'est-ce que ça signifie au juste, plus linéaire. Un jeu peut-être plus ou moins linéaire, donc ? Bien. Et ça serait

qu'exactly, l'inverse d'un jeu linéaire. Un jeu "moins" linéaire ? Il y'a un an de cela sortait Boiling Point, un jeu régulièrement cité comme n'étant, pour le coup, pas du tout linéaire. Sous-entendu, pas linéaire, c'est mieux. Enfin bref. Boiling Point était une merde. Je

ça foire complètement. Rejouez à Deus Ex. Rejouez à Shenmue. Osez me dire qu'ils ne sont pas linéaires. Et pourtant, on se sent carrément plus libre que dans Boiling Point. Ça semble presque réel, même. Je peux parler aux gens. Ils me répondent. Mes actions ont des

C'est pour rire. Et quand je donne à manger à un chaton dans Shenmue, je suis tout attendri, c'est vrai, mais c'est pour de faux. Et bien, la liberté, c'est pareil. C'est un palmier en papier crépon. Un accessoire. Quand, dans GTA, je joue au gangster, je vole des

l'immersion. C'est un outil que quelqu'un doit concevoir et mettre en scène. Et pour en revenir à Boiling Point, voilà un jeu dont les développeurs ont cru que la liberté dans les jeux, c'était vraiment de la vraie liberté. Comme si j'allais mettre des vrais chats dans ma

BOILING POINT, le FPS non linéaire de l'année dernière, s'est joliment planté aux yeux de la critique et du public. Trop difficile de rester cohérent...



pense qu'on s'accordera tous à le dire, c'était une belle merde. Pour tout un tas de raisons, d'ailleurs. Mais la première d'entre elles, c'est que Boiling Point a essayé de proposer un gameplay libre. Je veux dire, vraiment libre. Et

conséquences sur l'univers qui m'entoure. Mais la réalité dans les jeux, c'est comme quand j'ai cinq ans et que je fais des palmiers en papier crépon pour faire une pièce de théâtre dans mon salon. Ce ne sont pas vraiment des palmiers.

voitures, bref, quand je fais tout ce que GTA me permet de faire, ça n'est amusant qu'à partir du moment où j'ai l'impression que je suis libre. Mais je ne le suis pas vraiment, évidemment, c'est juste un accessoire nécessaire à

télé, n'importe quoi. La vraie liberté, c'est l'absence de cadre, de limites, l'absence de règles. Et le non-sens dans tout ça, c'est que sans règles, pardonnez-moi de vous le dire, mais y'a pas de jeu.

La linéarité est donc un faux problème. D'une, elle touche tous les jeux. De deux, elle n'empêche pas de se sentir libre. La question, donc, serait plutôt de savoir de quelle manière un jeu parvient à nous détourner de sa linéarité, à la travestir en impression de

plutôt qu'un jeu linéaire, c'est un jeu qui sait raconter sa liberté. Par exemple, GTA n'est pas considéré comme linéaire. Personnellement, je reste persuadé que c'est parce qu'il ne raconte rien. J'ai repensé à ça en revenant de la présentation de presse du jeu Le Parrain.

vrai. Une grande maison, aussi. Mais fondamentalement, ça ne change rien. Je n'ai pas l'impression d'être un Parrain, d'être tout puissant. Juste d'avoir décroché la médaille d'or parce que j'ai tabassé vingt-cinq commerçants, tué quarante contrebandiers et

alors là, en plein dans le mille. La fierté des joueurs PC, LE jeu non-linéaire. Personnellement, j'adore Morrowind. Mais voilà encore des développeurs qui ont pris des vessies pour des lanternes. Balancer le joueur dans la nature et "démerde-toi, mec", ce n'est



Morrowind, jeu non linéaire par excellence, mais chiant au possible aussi. L'idée des développeurs c'est de poser le joueur au milieu d'un monde, sans introduction, sans réel but, et de le laisser se démerder. Conclusion : la plupart n'accrochent pas et c'est normal : avoir de la liberté c'est aussi connaître l'absence de liberté. Les contraintes, dans Morrowind, n'existent pas.

liberté. Comment Shenmue parvient-il à nous faire ressentir une impression de liberté, tout en étant incroyablement linéaire ? Pour beaucoup, un jeu linéaire est un jeu qui prend le joueur par la main. Personnellement, je crois

L'américain d'EA nous passe le jeu en revue, nous montre comme on peut gravir l'échelle du pouvoir en contrôlant tel ou tel quartier, et finalement devenir une sorte de Parrain. Et après, qu'est-ce que ça fait ? J'ai un beau costume, c'est

corrompu quinze flics. Tu parles d'un accomplissement, c'est vraiment à chier. Aucun enjeu dramatique, rien. Juste les mêmes gestes à répéter pendant vingt heures. C'est donc ça, un jeu non-linéaire ? C'est comme Morrowind,

pas ça la liberté. J'aime me sentir libre, j'aime savoir que j'ai le choix, mais je veux qu'on me raconte ces choix. Quel impact émotionnel peut bien avoir un choix si je peux faire n'importe quoi ? A quoi sert de jouer à un jeu

de rôle si le MdJ se casse un quart d'heure après le début de la partie ?

Tout ça pour en revenir à ces pigistes, à ces critiques de jeu, qui n'ont de cesse de se battre contre des moulins à vent. Je parlais tout à l'heure du fait de croire à la liberté

le jeu, et que "putain, c'est trop linéaire ton truc". Moi, ce que j'en dis, c'est que l'essentiel est d'avoir quelque chose à raconter. Advanced Warfighter, tout « linéaire » et scripté qu'il puisse être, c'est un jeu qui me raconte quelque chose. Il ne se contente pas de me dire

vraiment à rien. Les team-mates, c'est la même chose. Ils auraient été contrôlés par l'IA que je ne m'en serais pas plus mal porté, vu le peu de profondeur du système de d'ordres. Mais leur présence est essentielle à la création d'un contexte crédible. C'est

résultat. Toutes les babioles que l'on m'offre dans Advanced Warfighter, c'est ma perruque blonde à moi. Et à partir de là, rien à foutre que le jeu soit linéaire, ou libre, ou scripté ou ce que tu veux, parce qu'il me raconte quelque chose, et que j'y crois. Et plus j'y crois, plus

L'importance dans un jeu, c'est de définir un contexte, d'impliquer le joueur. De lui donner une importance. A partir de là, du moment qu'il croit être aux commandes, peu importe s'il l'est réellement ou non. Tant que l'illusion tient de manière efficace, le pari est réussi.



dans les jeux, à l'absence totale de linéarité. Cette réflexion, elle m'est venue en lisant une critique formulée à l'encontre de Ghost Recon: Advanced Warfighter, sur un site internet. Le mec gueulait parce que tout est scripté dans

que je suis un soldat du futur, il me le prouve, il m'en persuade. Il me barde de gadgets dont je crois avoir besoin. En réalité, ils sont totalement anecdotiques, les gadgets. La crosscom, soyons sérieux deux minutes, elle ne sert

exactement comme quand on met une perruque. La plupart des gens vous diront qu'ils ne savent pas jouer la comédie. Mettez-leur une perruque blonde sur la tête et demandez leur de vous imiter Madonna, vous seriez surpris du

j'ai la véritable impression qu'on me permet de faire des choix. Taxer un jeu de « linéaire » ou de « scripté », lui reprocher son manque de liberté, c'est reprocher au papier crépon de n'être que du papier crépon. Comme si on

reprochait à un comédien de théâtre de n'avoir qu'une simple chaise pour tout décor. « C'est naze ton truc, c'est pas un avion, c'est une chaise ». Et c'est vrai que ce n'est qu'une chaise, après tout.

Et c'est vrai aussi que je ne suis pas un soldat du futur, que mes alliés sont idiots et que ma crosscom ne sert à rien. Que tout est scripté ras-la-gueule et que je ne suis pas vraiment libre de faire des choix. Je reste pourtant persuadé que ce pouvoir, naturel au théâtre ou en littérature, et qui fait qu'on a aucun mal à y prendre une chaise pour un avion, c'est aussi le seul capable de nous pousser à croire qu'on est des soldats du futur, et qu'un jeu vidéo peut offrir la liberté de faire des choix.

Un pouvoir loin, très loin des notions de gameplay ou de linéarité.

Celui de notre imagination.



Black

■■■ Ekianjo / Xbox

« Bidon Maudit » ? Après de nombreuses heures passées sur la bouse de Criterion, il faut croire que l'engouement marketing a fait «pschiiiiit » en un rien de temps. Tout avait commencé avec des slogans à la con fleurir sur les sites : «woaaaa, c'est le burnout des FPS, vous allez voir, sa va déchirer sa reum' ». Comparer un jeu de course avec un FPS, je veux bien, mais seulement quand on a 3 g de vodka dans le sang et qu'on parle à une assemblée d'autistes.

Alors, Black, c'est quoi ? Oui, c'est bien un FPS. Oui, c'est bien Criterion qui le fait. Et oui, passez votre chemin, c'est très très nul. Pour ceux qui ont toujours besoin d'explications, qui ne croient pas

sur parole, je vais devoir déballer mes arguments comme on sort les bazookas en banlieues en période d'émeutes. Déjà, le design de l'avant jeu annonce bien la couleur : on voit une main en gros plan, flingue à la main, qui tire quelques coups, pour changer d'arme à nouveau, et ainsi de suite et vice-versa. Tout ça d'une manière très stylisée comme si appuyer sur une gachette était quelque chose d'extraordinaire, d'artistique, de beau, de pur. Hum. Peu convaincu, je tente le mode histoire, qui au moins ne fait pas les choses à moitié : vous êtes apparemment un gros bill de la kalash qui se trouve interrogé par les services secrets, pour une obscure histoire de terroriste infiltré dans les

milices ricaines... enfin un truc à la con classique. Chose inhabituelle, nous voilà devant des séquences filmées qui sentent la vidéo faite dans le garage de grand-mère : les gros plans sur la bouche, sur les yeux, pour éviter de montrer quoi que ce soit qui bouge, la vue du dessus avec le ventilateur qui laisse échapper une silhouette (merci *Apocalypse Now*). Sans oublier les images d'archives qui flashent toutes les 2 secondes pour faire semblant de montrer quelque chose, style d'jeunz. Vous sentez la daube ? C'est normal. Les acteurs doivent être des repentis de films pornos tellement leur jeu est médiocre et risible à la fois. Enfin bref, apparemment vous devez vous identifier au pov'



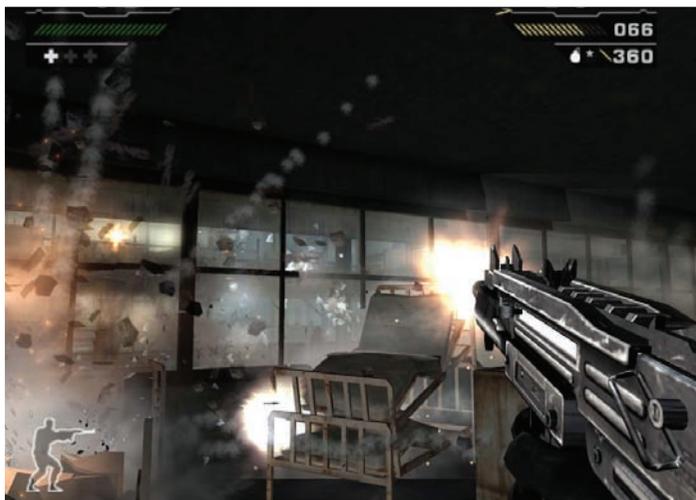
Ouais, on sait comment vous être programmés pour réagir aux screens - vous laissez échapper un « putain c'est trop beau » sans même vous en rendre compte. C'est dingue comme vous pouvez accorder de l'importance à des images fixes retouchées par les services de presse. Mais là, c'est pas si BEAU que ça. Après deux minutes au pad, on se rend plus compte de rien et l'ennui vous envahit. Et ne vous lâche pas.

gars qui ressemble plus à un chômeur ex-SDF de téci qu'à un gros killer. Bonjour les intermittents du spectacle ! Pas étonnant que vous ne serviez pas à plein temps avec de telles prestations... Nous voilà dans le jeu, enfin. C'était long, ces séquences « cinématiques-du-précaire », et on ne peut pas les passer en appuyant sur Start, ce qui vous fera haïr le fait de recommencer une mission. Au moins, vous le saurez, vous irez vous prendre un café quand ça arrivera. Alors, Black, le jeu, hein, est sensé innover sa race comme pas deux. «*Every bullet has an action* » ou un truc comme ça. Ouais, dans Black, on devrait pouvoir péter plein d'éléments du décors simplement en tirant

dessus. Chouette alors. Dans la réalité vraie qui ne ment pas, c'est «*presque*» ça. Donc pas tout à fait. Donc, pas du tout ça, finalement. On vous a menti. Black, c'est un jeu comme les autres, avec certains éléments qui sont destructibles et d'autres qui ne bronchent pas d'un poil. Il y a peut-être un poil plus d'éléments interactifs que dans les autres FPS, mais pas de quoi chier une Joconde après avoir mangé du cassoulet. Tenez, ces portes blindées pour lesquelles seul un fusil à pompe fait l'affaire - une pauvre mitraillette ne faisant pas plus de dégâts que le karaté de Roger, votre voisin ceinture orange mais surtout ceinture noire de bourbon. Sans oublier les fameux ennemis. A part les tirs directs à la tête,

ces gens ne ressentent pas la douleur. J'ai pourtant tout essayé : tirer dans les couilles, tirer dans les pieds, tirer au niveau des genoux, rien n'y fait. Pour un jeu qui se réclame de suivre la trajectoire de chaque balle, vous admettez qu'on vous a bien pris pour des cons. Mais vous êtes un fanboy, vous avez l'habitude et en plus, vous pardonnez facilement, c'est dire si vous êtes une bonne poire.

Des gens ici et là parlent de l'exaltation des combats dans Black. Ah ? J'ai dû louper quelques passages intéressants pendant mes 10 heures de jeu. Sans doute en m'assoupissant. Pourtant, j'ai bien suivi le chemin, linéaire au possible (et lui ne s'en cache



«Dis Didier, tu fais quoi là ? - Bah, je détruit tout, pourquoi, c'était pas ça ma mission ? - T'as du bol que dans le coin, y'a que des méchants terroristes et qu'aucune vie innocente ne sera perdue - C'est normal boss, je suis un bon soldat ricain qui va défendre mon pays à l'étranger. »

pas !) pour arriver au point B en partant de A. Les ennemis sont toujours les mêmes abrutis, ils ne développent aucune stratégie d'attaque, c'est comme avoir 11 Thierry Henry sur un terrain de foot, soit un gros déficit de cerveaux. Heureusement que leur seul rôle est de vous tirer dessus. On aurait joué à cache-cache avec eux, on ne serait pas amusé bien longtemps.

Heureusement, dans votre lutte contre le mal, vous avez de gros alliés : les bidons. Encore une fois, comme dans les 30 000 FPS précédents, les ennemis adorent construire leurs maisons, leurs quartiers généraux, leurs usines près de trucs inflammables. Et tant qu'à faire, garer leurs camions à côté.

D'ailleurs, savez-vous comment reconnaître un méchant dans un FPS ? C'est simple, c'est le seul mec qui va aller se cacher derrière des bidons explosifs quand on lui tire dessus. Bref, Black, qui se voulait un tant soit peu original, reprend les bonnes grosses ficelles qui ont déjà é(n)culé le genre depuis des années.

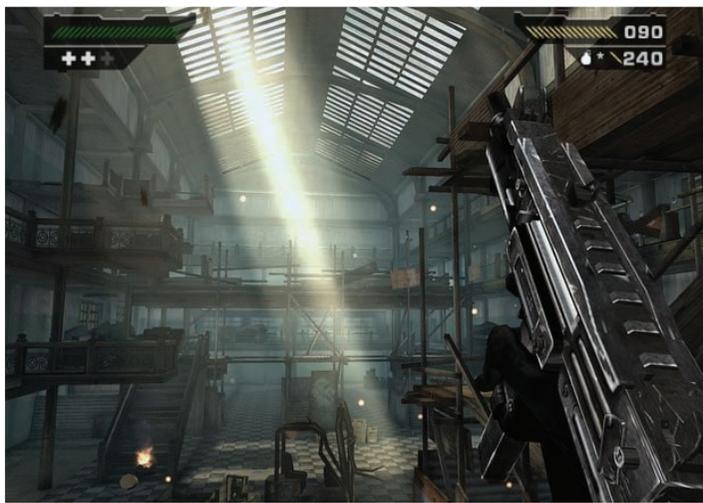
Heureusement que c'est le Burnout des FPS, hein.

Tout n'est pas *noir* dans Black (oh oh oh). Les bruitages sont convaincants, les musiques sont vraiment bien et tombent à pic.

Voilà, j'ai fait le tour des points positifs.

Excusez moi, mais vider 30 balles de chargeur dans un gars, et le voir se relever 2 secondes après comme si de rien n'était, c'est un peu facile.

Il y a bien ces effets de fumée, la vision qui se trouble quand sa vie baisse dangereusement, mais ça ne suffit pas. Black est sans doute l'un des FPS les plus soporifiques qu'il m'est été donné de jouer. Même un jeu ultra scripté, genre Call of Duty, est 100 fois plus satisfaisant. Ici, les objectifs varient en cours de mission, mais rarement vers le plus palpitant. Quand un nouvel ordre tombe, votre réaction sera plutôt « *merde, ça va durer encore longtemps ces*



Criterion a du passer pas mal de temps sur les graphismes. En fait, surtout sur deux trucs : 1) le bloom qui vous aveugle puisque toutes les missions semblent se faire soit tôt le matin soit au coucher du soleil... 2) la simulation d'explosion de bidon. Là, ils maîtrisaient tellement bien qu'ils ont du se dire, «ça serait dommage de pas en mettre plus». De la gènes d'un jeu pourrave.

conneries ? » qu'un sursaut enthousiaste. Sans compter les ennemis qui apparaissent comme chez David Copperfield à des endroits que vous avez déjà nettoyé avec Mr Propre (prouvant que Black est donc lui aussi *méga* scripté) et vous aurez bien vite fait le tour de cette grosse arnaque des créateurs du pourtant très potable Burnout.

Comme quoi, la réputation est facile à défaire.

C'est un peu ça en fait le problème : Burnout, sans être fondamentalement révolutionnaire, avait su créer un genre un peu à part en puisant dans différentes inspirations et en présentant tout ça

d'une fort belle manière. Black ne part même pas de ce principe : il ne puise dans rien si ce n'est l'essence même du FPS, et s'arrête là sans chercher à établir un style, sans chercher à se donner corps. Pourtant, des bons FPS qui donnent l'exemple, il y en a eu des tas : Halo, Far Cry, FEAR...

Chez notre pote Noir, il suffit de voir comment les missions se terminent : vous arrivez au point B sans trop le savoir, et l'écran revient cash au menu en reprenant vos statistiques. Pas de confrontation finale. Pas de petit boss qui vous attend en fin de niveau. Pas de surprise à l'horizon.

Pas de sueur sur votre front.

Black est un jeu froid. Il n'inspire aucune sympathie, aucune passion. Les niveaux se parcourent comme une station de métro : on sait où on va, il suffit de tourner au bon coude et de suivre les indications. Il manque juste, dans Black, le journal gratuit pour se distraire pendant le trajet.

* *bâillement* *

Allez, un bon café... *noir*... pour se réveiller.

Frédéric Raynal

Enfin de retour ?



Fin 2004, nous l'avions rencontré à la Game Connection (Lyon) pour revenir sur son passé et son actualité. Décembre 2005, nouveau rendez-vous pour faire le point sur cette année et ses projets. De bonnes nouvelles de la part d'un développeur que l'on oublie pas.

SANQUA : L'année dernière nous avons parlé de tes projets en cours et tu avais mentionné d'un projet secret, qui devait se concrétiser début 2005. Que s'est-t-il passé depuis un an sur ce fameux projet, Ludoid ?

FR : Effectivement, Ludoid a été constitué en mars 2005, pour une activité de consultant en création... C'est assez difficile à définir, disons « aide à la conception haut niveau ». Ce n'est pas spécifiquement du « game design », plutôt de la « game mechanics », de la conception dans sa globalité. Pour faire un jeu, il faut avoir une vue globale. Il doit y avoir une certaine cohérence, un certain équilibre entre tous les ingrédients. C'est là que j'aide différentes équipes, à des degrés plus ou moins forts de création.

J'ai des clients en cours et d'autres projets sympathiques qui peuvent arriver. Je suis très content de cette activité là. Du moins je l'étais, car plus je m'en occupais,

plus je me sentais à l'aise dans cette activité. Je suis un mauvais commercial, un mauvais orateur, mais je suis très sincère et très réactif vis-à-vis des jeux. J'ai fini par m'apercevoir que j'étais de plus en plus frustré de ne pas faire ces jeux moi-même.

Quand on a été programmeur pendant des années, on l'est toujours dans l'âme. J'ai toujours fait des jeux en voulant faire plaisir aux gens. Même avant l'informatique, quand je faisais des jeux de plateau pour jouer avec des copains, c'était pour leur faire plaisir. Et pendant cette dernière année de réflexion sur des équipes et des projets, je me suis aussi mis à réfléchir sur moi-même. Je me suis aperçu que pendant toutes ces années où j'ai fait des jeux dans des équipes comme « Adeline » ou « No cliché », il y a eu bien sûr beaucoup de bonheur, beaucoup de jeux qui ont bien marché, beaucoup de récompenses, beaucoup d'honneur... Plein de

choses extrêmement agréables, mais le but premier était de faire plaisir au gens. Ensuite je me suis dit : « Et moi ? Qu'est ce qui me fait plaisir ? ». Sachant que c'est toujours agréable d'avoir un jeu qui fonctionne, d'avoir des récompenses, la plus grande étant le retour des joueurs qui disent qu'ils ont aimé mes jeux - quand je croise des gens qui me le disent, ça me fait toujours énormément plaisir.

Ce qui m'avait fait le plus plaisir, c'était de travailler avec les gens dans l'équipe. Travailler tous les jours, passer des nuits quand on était à la bourre, malgré les engueulades qu'il y a pu avoir, les maladresses, bref toutes ces choses qui ont été ma vie. Donc, la nouvelle pour Sanqua, c'est que j'ai décidé de remonter une équipe, parce que tout ça me manque.

Bien sûr, ça ne se fera pas comme ça en claquant des doigts. Je suis

en contact avec des éditeurs, des équipes, plein de gens différents, pour leur parler des mes projets. Les personnes avec qui je travaillais avant sont disséminées un peu partout. Certains aimeraient retravailler avec moi, ce qui m'a encore plus motivé à prendre cette décision. Je sais que ça ne va pas forcément être facile, surtout que je n'ai pas la folie des grandeurs. Mais j'ai de l'ambition, et je ne veux pas faire une équipe de cent cinquante personnes.

Au début, quand je faisais des jeux tout seul, je voyais le métier de créateur de jeux comme celui de peintre ou de sculpteur. Un peintre, tu lui donnes un pinceau et de la peinture, il va créer quelque chose. Un sculpteur, idem avec un marteau et un burin. Moi, j'avais trouvé l'ordinateur, où, avec mes mains, je pouvais créer quelque chose qui fonctionnait. Faire des jeux seul, ça n'est plus possible depuis longtemps. On est passé à deux, à sept, jusqu'à trente... Mais

le plus important au final, c'était de travailler avec les gens. Là, j'y retourne, et reforme une petite équipe, peut-être dix personnes, on verra.

On va commencer avec des jeux modestes, mais surtout avec des jeux sincères, des tentatives un peu marrantes. Ne pas se dire « Ca, ça marche super bien, alors on faire un truc comme ça ». Bien sûr, il faudra un peu de notion de marketing en se disant « Est-ce qu'il y aura une clientèle pour aimer ça ? ». Mais à la limite, je laisserais plutôt mes futurs partenaires, qu'ils soient éditeurs ou distributeurs, s'occuper de ces aspects. Et encore, je me méfie toujours, car on s'aperçoit que les OVNI's arrivent parfois à être des succès. L'histoire des « Sims », Electronic Arts, c'est quand même assez extraordinaire, et c'est arrivé plusieurs fois.

Même pour Alone, c'est arrivé. Infogrames ne voulait pas que

je me lance sur ce projet, parce qu'ils n'y croyaient pas. Il y a des choses qui me tiennent à cœur, qui doivent faire plaisir à certaines personnes, et déjà plaisir à moi-même. Il faut surtout tenter. Ça prendra peut être du temps, ça ne se fera peut être même pas. J'ai envie de faire ça avec des gens en qui j'ai confiance. Comme je le disais, je ne suis pas un bon commercial, un juriste ou quoi que ce soit. Je veux travailler avec des gens avec qui ça se passe bien, qui ont la même mentalité que moi. Il y a plein d'éditeurs qui ont de bonnes mentalités.

Par rapport à la conférence d'hier soir (voir Sanqua Experience 14), les « joueurs créateurs » comprennent très bien ce que c'est, car beaucoup de leurs produits sont des outils de créations divers et variés.

Parce que les gens aiment créer.

Je vais très modestement essayer

de relancer des petits projets qui me tiennent à cœur. Si ça grossit, on verra. Un studio de jeux, à l'époque, c'était comme un groupe de musique. Il y avait le leader qui avait ses idées et qui tenait les rennes de l'attelage, et dedans, des musiciens qui jouaient chacun d'un instrument. Ça peut être du « Maya », du « Visual C++ »... Différents outils.

A l'arrivée, un jeu doit avoir une âme.

Souvent on se fout de ma gueule quand je dis ça, mais ça me tient à cœur. Pour qu'un jeu ait une âme, ça découle de l'envie que tout le monde de faire bien - et à l'arrivée, ça se ressent dans le jeu. C'est peut-être stupide, mais c'est important pour moi. J'ai vraiment envie de refaire un équipe avec des gens qui ont envie d'y mettre du leur, pour qu'à l'arrivée, ça peut marcher ou ne pas marcher, mais ça aura été fait avec l'envie de faire quelque chose de bien. Il

faut donc aussi que les partenaires aient un peu cette idée là. Bien sûr, je connais les contraintes budgétaires, j'ai géré des équipes pendant suffisamment d'années pour comprendre les budgets, les délais, les choses comme ça. Je maîtrise tout ça, ce sont des composantes qu'on ne peut absolument pas négliger, dans ce côté un peu « poétique » du métier.

Il y a quelques années, on disait qu'il n'y avait que les studios de 150 personnes, si ce n'est plus, qui pouvaient marcher. Désormais on s'aperçoit qu'il y a un gros trou dans le marché. Comme on le disait à la conférence hier, le « grand public » ne trouve plus forcément son compte dans les jeux actuels. Les jeux gratuits en téléchargement sur Internet explosent de plus en plus - car beaucoup gens ne veulent pas jouer à ce qu'on trouve dans les magasins, qui s'adressent trop à des joueurs expérimentés, en particulier sur

consoles. Sur consoles, les jeux ne sont pas « compliqués », mais sont difficiles d'accès, peu importe leur simplicité. De plus, il n'y a rien de plus conservateur que les joueurs, qui veulent des choses de plus en plus pointues dans les catégories qu'ils aiment, que ce soit dans les FPS ou les jeux de stratégie. La cible visée par ces genres de jeux est de plus en plus exigeante. Certes, ils sont conservateurs mais veulent en même temps du nouveau.

La clientèle des « Sims » est extrêmement difficile à définir, ce n'est pas que des gens qui sont étrangers aux jeux. Même moi, j'ai envie d'une certaine catégorie de jeux. C'est à dire de jeux qui ont de la profondeur, qui peuvent être complexes dans la réflexion, mais qui sont plus faciles à jouer, vont demander moins de temps, parce ce que j'ai aussi d'autres choses à faire. Le domaine d'application est très vaste.

J'ai envie de jeux intermédiaires, entre les sharewares qu'on peut trouver sur Internet, et les gros jeux qui sortent en magasins. Je veux essayer de rester créatif et faire des choses originales.

SANQUA : *Es tu intéressé pour faire des jeux sur des portables (DS, PSP)? Tu nous en avais parlé l'année dernière, en disant que c'est un format qui t'attirait, permettant de faire des jeux intéressants, sans avoir un budget énorme.*

FR : Oui, tout à fait. C'est vraiment une question d'échelle. A priori, je ferais aussi des jeux PC - avec au moins 400 ou 500 millions de joueurs PC, même occasionnels, ça permet d'avoir un très vaste public - que ce soit en download ou en boîte - C'est un public beaucoup plus vaste que celui de la console, et surtout beaucoup plus varié. Ça donne plus de chances de faire un jeu qui intéressera une certaine catégorie de joueurs.

La DS me plaît énormément, je trouve que c'est une machine vraiment extraordinaire et extrêmement ludique. J'ai un peu plus de mal avec la PSP, qui a l'avantage d'être portable, mais qui n'offre pas vraiment d'autres choses qu'une console de salon. On voit d'ailleurs qu'il y a beaucoup de portages de jeux PS2, c'est un peu dommage. Ceci dit, il y a la connexion, mais elle est aussi présente sur DS.

J'aurais donc tendance à préférer la DS. Mais la PSP fait quand même partie du bon format.

SANQUA : *Tu ne penses pas justement que, la PSP profitant surtout de la logithèque PS2, il n'y a pas un marché pour des jeux différents sur cette console ? La plupart des gens possédant une PSP se lasse de jouer avec. N'est ce pas intéressant de développer des jeux vraiment originaux sur PSP ?*

FR : Oui, ça va avec le format



portable. Je parle surtout de ma préférence très personnelle pour la DS. Mais le genre de jeux que j'aimerais faire au niveau « taille » convient complètement à la PSP. Il y'a aussi les possibilités réseau. Je pense qu'il faut faire des choses en rapport avec ça. L'avantage des consoles portables, c'est de pouvoir jouer en multi joueurs très facilement avec des copains quand on se retrouve. Ou même par Internet, mais c'est déjà plus compliqué. Ce qui m'intéresse le plus, c'est la notion

de pouvoir jouer avec des copains. Il suffit d'avoir joué à Mario Kart à plusieurs pour se rendre compte de l'intérêt de ça. Mais la PSP rentre complètement dans ce moule.

SANQUA : *Et les plus gros projets, c'est n'est pas dans les cartons ?*

Ca ne m'inquiète pas de travailler sur des gros projets, avec beaucoup de gens. Je le fais déjà en tant que consultant. Ce n'est pas une question d'avoir peur. J'ai aussi des idées de projets sur consoles. Je rêverais de refaire un « survival horror ». J'ai plusieurs idées de « survival horror » très différents.

Donc pourquoi pas, si ça vient et qu'on doit retravailler sur des consoles... mais les PC m'intéressent davantage, j'ai commencé avec ça et j'ai vraiment envie d'y retourner. Mais de toute façon quelque soit le support... l'important c'est de faire des jeux.

SANQUA : *Que penses-tu de la Revolution de Nintendo ?*

La Revolution est une machine que je trouve absolument extraordinaire. La manette, à la limite, les caractéristiques intrinsèques de la machine ne m'intéressent que très peu : savoir qu'il y a une manette avec un système de positionnement 3D me suffit pour me dire que tout sera extraordinaire sur cette machine : le moindre jeu de tennis, de golf, tout, tout, tout !

Il reste des questions : l'Eye Toy, par exemple, est extraordinaire mais très fatiguant. Après deux heures de jeu Eye Toy, bonjour les courbatures le lendemain ! Mais c'est extrêmement amusant, c'est vraiment du jeu.

Effectivement des inconnues existent. Notamment la réception du public : les gens qui ne connaissent pas la technique disaient « pourquoi est-ce que tout le monde trouve cette

télécommande extraordinaire ? ». C'est difficile pour ces gens de comprendre que ce ne n'est pas des boutons qu'il y a en plus, mais la position même de la manette qui va permettre de faire une nouvelle entrée dans le jeu. Nintendo a déjà réalisé une vidéo où ils ne montrent pas l'écran de jeu mais où l'on ne voit que les gens jouer - ça va donner une bonne idée, j'espère que tout le monde le comprendra.

Cette machine m'excite beaucoup et je pense qu'il y a vraiment des choses extraordinaires à faire. Je vois déjà qu'il va y avoir un nombre d'accessoires complètement fou pour cette manette. Ne serait-ce que pour un jeu de voiture, il suffit de mettre un bout de plastique en forme de volant, la manette au milieu et on a un volant ! Je rêve d'une interface où l'on met la manette sur l'avant bras, avec un contact quand on ferme la main, ce qui fait qu'on aurait le bras dans le jeu pour attraper des épées, des objets etc. Avoir la main dans le jeu.



Comme on peut gérer 4 manettes, on pourrait gérer les deux mains - vraiment on pourrait se battre, ouvrir les portes, manipuler des objets, des manettes, avec les mains devant l'écran.

Certes il risque d'y avoir un problème de fatigue à force d'avoir les bras en l'air. Mais après tout, si les jeux vidéo musclent un peu... ça va pas être plus mal ! Les jeux se touchent, je l'ai toujours dit, et ça va devenir encore plus vrai avec la Revolution. A défaut de voir vraiment la machine et comment elle fonctionne, pour l'instant je suis très enthousiaste.

SANQUA : *Tu ne crois pas que l'on va assister à une segmentation entre les consoles plus classiques comme la PS3 et la Xbox 360 qui continuent à garder un système de pad - alors que la Revolution, de par une prise en main directe, permettra au « vrai » grand public d'approcher les jeux vidéo ?*

Je l'espère, je l'espère. Pour moi c'est le boulot de Nintendo, c'est ce qu'ils doivent faire. Ils avaient fait une pseudo erreur avec la Game Cube qui n'était qu'une console comme les autres. Pour moi ce n'était pas Nintendo.

Nintendo a toujours été là pour amener des innovations dans le domaine vidéo ludique et là, ils le font vraiment. C'est vraiment leur boulot et j'espère que ça va fonctionner et ouvrir le jeu à plein d'autres gens. Et même tout simplement apporter des plaisirs différents. C'est dans la bonne direction. On le voit déjà dans les bornes d'arcades avec des périphériques très différents (rames, volants, skate, etc.). Surtout au Japon, les gens sont peut-être moins « timides », ils n'hésitent pas à s'exprimer vraiment en jouant : on le voit sur les tapis de danse, c'est absolument extraordinaire. Alors qu'en France, même si ça arrive de plus en plus, les gens aiment moins - il ont plus

peur de se montrer alors qu'il y a beaucoup de jeux très expressifs au Japon. Ca, Ça me plait. Donc je ne vais pas dire que je ne vais pas faire de jeux consoles puisque la Revolution m'intéresse. Mais tout le monde va avoir les mêmes idées: la manette va être inspirante : ne serait-ce que faire un jeu de tennis, un jeu d'épées... On veut y jouer.

SANQUA: Quel avenir vois-tu pour la PS3 et la Xbox 360 ? Est-ce que c'est un coté, en tant que développeur, qui t'intéresse toujours, ou est-ce que tu comptes délaissé ce marché un peu trop élitiste ?

Le problème de ces machines là - enfin c'est pas un problème - elles sont jalonnées d'éditeurs qui travaillent avec de grosses équipes et qui font des jeux absolument extraordinaires visuellement. Alors je passe le problème qui n'en est pas forcément un de dire que « ce n'est qu'une console comme une autre, avec plus de polygones,

plus de résolution, plus de tout ». Ce n'est pas un mal en soi. C'est mieux que ce soit plus beau, c'est mieux qu'on puisse afficher plus de choses puisque cela peut déboucher sur de nouveaux gameplay, donc je ne critique pas forcément ça, même si c'est dommage que ce ne soit « que » ça par rapport à la Revolution.

J'ai découvert récemment un détail que j'ignorais jusqu'alors : j'en ai parlé hier et ça m'a fait un peu changer de regard par rapport à la Xbox. Sur le XboxLive, il va y avoir un système de catalogue en ligne, pour pouvoir télécharger des petits jeux. Ça rentre un peu plus dans le cadre des jeux dont je parlais avant, c'est donc peut-être quelque chose à laquelle je viendrais : un système de jeux moins risqués, où il est possible de faire des choses différentes. Pourquoi pas ! Je sais pas exactement comment ça va fonctionner, surtout en terme de prix. La liberté du PC, de mettre un jeu en ligne et de le vendre,



c'est encore quelque chose qui me séduit beaucoup. J'ignore quelle sera la structure autour de ça.

SANQUA : *Qu'est-ce que tu penses des systèmes de distribution en ligne qui agissent comme des éditeurs virtuels ? C'est bénéfique pour les développeurs indépendants ?*

Alors, oui voit les portails de téléchargement vont toujours intéresser plus de gens. Steam est un vecteur de jeux comme un autre, mais pas tout à fait - puisque Steam vient du monde Valve, des jeux qu'ils ont réalisé - Half Life - le public de base de Steam est composé de gens qui aiment les FPS, une certaine catégorie de jeux qui n'est pas forcément celle dans laquelle je souhaite aller. Il y a déjà suffisamment de gens qui font de très bonnes choses.

En même temps, si cela permet à des joueurs de découvrir à travers ce vecteur là de nouveaux petits jeux auxquels ils ne s'intéressent pas à la base, ça rentre dans ce



que je disais, pouvoir accéder à une variété de jeux en téléchargement.

Par exemple, la PS3 qui va avoir un disque Blu Ray. C'est très bien mais encore faut-il le remplir. Il y a tous les DVD, films etc. qui vont intéresser beaucoup de gens mais il n'y a pas encore beaucoup de films sur ce format. Le DVD a encore de beaux jours devant lui... L'équipement très grand public du DVD ne date pas d'il y a dix ans ! Il va se passer un petit moment avant qu'une nouvelle génération prenne le dessus.

SANQUA : *J'imagine que tu es toujours joueur - qu'est-ce que tu as remarqué pendant cette dernière année ? Est-ce qu'il y a des choses qui t'ont intéressé, frappé ?*

Oui, mais comme toujours, j'ai toujours préféré faire les jeux à y jouer. En général, j'essaye beaucoup de jeux, en particulier des démos, pour comprendre le

jeu, pour voir ce qu'ils ont voulu faire et comment, mais je joue rarement à des jeux complètement. Je joue beaucoup par procuration puisque ma femme joue souvent et dans mon bureau j'ai une télé qui montre ce qu'il y a sur la télé du salon et du coup je peux suivre les jeux.

Un jeu récent auquel j'ai joué ou participé ? Ah... Il y a eu Fahrenheit bien sûr.

SANQUA : *Malgré ce que tu as dit à son sujet ?*

Oui, j'ai émis beaucoup de critiques vis-à-vis de Fahrenheit, parce que ce n'est pas le genre de jeux que j'aime faire, mais en même temps j'ai trouvé ça tellement extraordinaire... C'est ce que j'ai dit à David ; il fallait le faire, oser, et je suis ravi qu'il ait du succès et j'espère que ça va continuer. Il n'a peut-être pas donné de lettre de noblesse au jeu d'aventure mais il a apporté une certaine vision qui est intéressante.

J'ai donc beaucoup aimé ce jeu là. C'est donc très bien qu'il ait fait ça.

Mario Kart : là j'avoue, on parlait de jeux grand public, et c'est le cas puisque je joue avec mon fils, ma fille et ma femme. Ce sont des jeux inter-générationnels où tout le monde s'amuse simplement, c'est du pur plaisir ludique. Je vais y jouer encore pas mal. J'aime bien les jeux où l'on peut s'amuser beaucoup, rapidement, même si ce n'est pas forcément les jeux que je crée - qui eux demandent un peu d'investissement.

Ce sont vraiment les deux derniers dont je me souviens le plus.

Je joue aussi régulièrement à Trackmania. J'en avais déjà parlé à Florent, je n'aime pas trop la contrainte du online - je préfère les jeux solo mais le fait d'avoir une communauté de joueurs et de pouvoir télécharger des circuits qui renouvellent en



permanence l'intérêt de jeu, ça c'est extraordinaire. Finalement, je ne joue pas vraiment aux jeux que j'aime faire.

SANQUA : Est-ce que tu as essayé The Movies ?

Pas encore, il faut absolument que je le fasse. J'aime l'idée du jeu où l'on incarne un créateur. C'est quelque chose que j'avais imaginé il y a quelques temps. Je pense que Peter a eu la même démarche. On a eu à peu près les mêmes machines, connu les mêmes époques de jeu. Je me souviens d'un jeu il y a assez longtemps - je ne sais plus comment il s'appelle - un peu après Alone In the Dark, où l'on pouvait fabriquer ses petits films, avec des décors fixes, des personnages en 3d. C'était vraiment low-poly, sur PC, en basse résolution, et on pouvait mettre des dialogues, de la musique, des sons, des voix, et monter des petites séquences animées avec des personnages - un peu comme ils font maintenant

avec les Machinima - C'était il y a longtemps, et j'en ai gardé un très bon souvenir. Je me disais que maintenant, avec les machines disponibles, on pourrait faire quelque chose de très accessible au grand public.

SANQUA : Dans ton travail avec Ludoid, est-ce que tu as été amené à parler avec des éditeurs de tes nouveaux projets, ou est-ce que tu as simplement réfléchi à un nouveau studio sans en parler trop autour de toi ?

C'est assez nouveau avec la Game Connection, je profite de l'occasion pour dire aux gens que j'ai des projets, 4-5 projets de tailles différentes, qui me tiennent à cœur. Ce ne sont pas les projets qui manquent. J'en ai trié quelques uns pour des questions d'échelle et d'originalité. J'ai beaucoup de projets dans les cartons, qui dépendront de nombreux facteurs...

Il n'y a pas que l'idée du jeu, un jeu doit aller avec une équipe.

Il faut s'adapter aux affinités de chacun, des possibilités de production technique - j'ai différentes sortes de projets qui demandent différentes personnes. Je fais exactement l'inverse de tout ce qu'il faut faire : il faut mieux avoir constitué l'équipe avant, avoir travaillé sur un seul projet puisque c'est celui-là qu'on veut mener à bien - et là j'arrive avec plusieurs et ça fait style, « tu ne sais pas que tu veux faire ! ». Mais voilà, j'ai plein d'idées, je les aime toutes autant, j'en ai beaucoup plus que je peux en montrer ou en parler.

Mais j' ai encore un rêve utopiste de gamin naïf par rapport à cette façon de faire l'équipe. Si ça peut séduire quelqu'un et puis que ça démarre, le résultat risque de plaire à beaucoup de gens.

SANQUA : Vis-à-vis de la communauté et de la manière dont elle s'organise : La Game Connection, est-ce que c'est une occasion unique pour toi, ou est-ce que tu as les mêmes chances dans d'autres évènements ?

Ca fait quelques années que je ne suis pas allé à l'E3. Je trouve que Lyon Game a eu vraiment une idée extraordinaire de faire un salon inversé où les éditeurs viennent voir les développeurs : ils viennent donc là pour venir chercher des produits. Les développeurs ont leur stand, je trouve l'idée excellente. En plus je suis de Lyon, c'est à Lyon (rires) - c'est pas négligeable! Cette décision de repartir dans le développement, c'était il y a peu, quelques jours ou semaines, la GC arrivant, plutôt que de venir juste prospecter pour être consultant dans différentes sociétés, je cherche à poursuivre mon rêve qui est de remonter cette équipe-là.

SANQUA : Quelle est la réaction des gens face à qui tu as parlé de ton envie de remonter un studio ?

Eh bien, pour l'instant je suis très content, il y a un bon accueil. Maintenant, il faut toujours se méfier - tout le monde est toujours bien gentil, bien poli avec tout le monde, je vois le nombre de fois où j'ai fait des présentations de projets, où l'on m'a dit « c'est super » et puis ça ne va jamais plus loin derrière. J'attends de voir ce que ça va donner. J'ai délaissé les rapports humains pendant longtemps, qui m'intéressent le plus maintenant. Les rapports que je veux avoir avec mon équipe, je voudrais le même genre de rapport avec l'éditeur, le distributeur, l'investisseur, enfin qui que ce soit serait intéressé par mes projets. Je suis content de l'accueil, j'ai l'avantage de ce qu'on appelle un track record, ce qui fait que les gens me reçoivent.

Ils écoutent bien ce que j'ai à dire de toute façon, parce qu'ils savent

que c'est pas des idées en l'air. Beaucoup de gens ont plein d'idées sur de nombreux sujets. Mes idées, quand je les avance, je sais que je peux les réaliser, je sais où je vais, même si ça change beaucoup en cours de développement. J'ai beaucoup de métier maintenant, je propose des choses qui sont très cohérentes et très concrètes.

SANQUA : On parle plus en plus du métier de producteur dans le jeu vidéo, qui cherche des financements à droite et à gauche pour un jeu, ça t'intéresserait de travailler avec de telles personnes ?

Pourquoi pas. Ca dépend si c'est un producteur qui se dit : «voilà, je met tant, je vais gagner tant» - c'est pareil, c'est une question d'homme. C'est avant tout quelqu'un qui a envie de faire des projets, une affaire de confiance. Ceci dit, passer par un producteur sous entend aussi d'aller voir plus tard les éditeurs pour essayer de faire des choses

plus conséquentes.

J'avais vu un producteur hier et je lui ai parlé d'un projet, et pour lui c'était trop petit, par rapport à tout ce que ça demande dans les fonds d'investissement, comme paperasse, etc...

Je veux faire quelque chose de relativement petit, du moins au début. Si ça doit grossir après et devenir énorme, pourquoi pas, ça ne m'inquiète pas du tout. Mais en tout cas, comme je veux démarrer les choses vraiment bien - vouloir monter de grosses équipes rapidement, c'est le meilleur moyen de se planter. Je veux faire une équipe avec des gens forts qui ont de l'expérience et des jeunes qui en veulent. C'est pas de la nostalgie bêta de quelqu'un qui vieillit et qui a envie de faire les choses qui ont marché avant... j'ai une certaine vision d'une équipe capable d'être très créative, productive, efficace, qui sait faire plaisir au joueur en se faisant plaisir. Ça passe par une progression dans les projets. C'est

pour cela que je suis modeste dans les projets que je présente - ça serait très maladroit de vouloir commencer avec quelque chose de trop gros. Je veux le refaire d'une manière très efficace et très stable.

SANQUA : De plus en plus il y a des écoles qui offrent des formations pour faire du jeu vidéo, est-ce que tu as participé d'une manière ou d'une autre à l'établissement des programmes, qu'est-ce que tu penses de cette professionnalisation du métier ? Est-ce que cela va standardiser les gens dans la manière de travailler?

Oui, je pense que c'est bien. Non, je n'ai pas encore été impliqué, parce que la société où je travaillais avant, F4 toys, est une société très secrète, avec laquelle je ne faisais pas du tout ce genre de choses là. Mais j'ai des contacts avec des gens très bien qui font ça comme Sébastien Doumic, comme Stéphane Natkin que



j'avais déjà rencontré à l'époque - je trouvais ça intéressant et je voulais participer, mais ça ne s'est pas fait. Je les revois maintenant et je vais aller voir un peu ce qui se passe dans ces écoles.

Que ça crée une standardisation... non. De mon côté, j'ai toujours fait les jeux de manière extrêmement

instinctive, mais désormais il y a tellement de choses qu'il est temps d'essayer de formaliser, de théoriser, de comprendre beaucoup de choses.

C'est justement ce que je disais à Stéphane Natkin hier soir, j'espère juste qu'on en arrivera pas un jour à dire : « bon voilà, pour faire un jeu, il faut faire telle chose et tel truc et ça marche ». J'espère qu'on arrivera à dire qu'on ne peut pas tout savoir, qu'il y a toujours des choses à inventer, dont on ne sait jamais quel sera le succès. Il y a Peter Molyneux qui a dit cette très belle phrase : « pour faire un bon jeu, on connaît les ingrédients, mais on connaît pas la recette. »

Essayez de répertorier les ingrédients et après ce sont les bons chefs cuistots qui vont faire les bonnes recettes - Ensuite, on peut trouver une personne pour faire très bien chaque ingrédient de manière professionnelle, parce qu'il y a quand même un côté bordélique des premiers studios

où il y a tout à inventer - quand je parle de refaire une équipe, je ne parle pas de refaire une équipe de pionniers où l'on cherchait beaucoup de choses. Il s'agit quand même d'être efficace et d'avoir des gens performants dans chaque corps de métier - du coup, ce genre d'école là va former les gens à être tout de suite opérationnels. Une fois que quelqu'un sait bien faire un ingrédient, j'espère être un bon chef cuisinier pour faire une bonne recette.

SANQUA : Comment est-ce que tu sélectionnerais quelqu'un pour travailler sur un projet ? Comment est-ce que tu procèdes ?

Ca fait déjà un petit moment que je ne l'ai pas fait. Je ne faisais plus ça à F4.

En général, il y avait un rapport humain. Etre performant c'est une chose, mais pas uniquement. Des gens qui quand ils parlent de leurs créations, montrent qu'ils ont envie



et qu'ils connaissent leur sujet. La motivation était le premier point clef dans les embauches.

Je serais quand même plus exigeant maintenant : il faut que les équipes soient vraiment très efficaces, je serais beaucoup plus regardant sur la qualité de production. Il y a aussi beaucoup plus de gens compétents, il faut devenir exigeant.

Ca passera quand même souvent par un côté humain, il faut que ça accroche, qu'il y ait un bon amalgame entre les humeurs de chacun, même si les gens sont tous très différents dans une bonne équipe, pour justement avoir un bon mélange, un bon équilibre entre les différentes personnalités.

Je m'appuierais aussi, dans les entretiens, d'un bon programmeur, d'un bon graphiste, ce seront à eux de pouvoir poser des questions pointues sur le corps de métier, et moi je m'attacherais plus aux choses annexes. Je ne serai plus

le seul juge des compétences de chacun dans chaque domaine très précis.

SANQUA : Merci pour toutes ces précisions.

Merci à Meego et à Jika



Alone in the Dark - 1992

Project RUB 2

■■■ Snape / Nintendo DS

Musiques idiotes minis jeux débiles, histoire à l'eau de rose mais principe prenant, voilà une description sommaire de the Project Rub 2, intitulé *Rub the Rabbit* en Europe. Alors qu'au Japon, le titre original était «D'où viennent les bébés?». *Lost in Translation...* En tout cas c'est le dernier jeu de la Sonic Team sur la console portable de Nintendo.

En quelques mots, je vous ai donné mon avis sur cet excellent jeu. Alors pourquoi continuer plus loin, que pourrais-je dire d'autre que les autres magazines et sites web spécialisés n'ont pas déjà dit ? Rien. J'ai donc décidé de faire une petite expérience avec the *Rub the Rabbit*, voir si le jeu

peut permettre d'approcher, d'attirer et même draguer une charmante demoiselle ? C'est le principe du jeu non ? Tient-il l'épreuve de la réalité ? Pour répondre à ces questions existentielles, je pars peur de rien, DS en main, dans un bar enfumé afin de voir la réactivité des personnes qui toucheraient la bête, histoire de voir si le jeu a un potentiel "caché"... et plus si affinités.

Vendredi 24 Février, dans un bar de Rouen, j'entre et je m'installe à une table. Deux amies viennent à ma rencontre. Après quelques petites phrases de courtoisie, zou, je sors la Nintendo DS et l'allume. Je joue quelques secondes et j'entends enfin la

phase que j'attendais, «*je peux essayer ?*». «*Mais bien sûr!*» m'exclamais-je. Et poli comme je suis, je prête la DS à cette charmante demoiselle aux cheveux blonds et aux yeux bleus. Premiers contacts réussis, je la laisse se débrouiller dans les menus. Qu'on le veuille ou non la cartouche est sacrément remplie, modes *Histoire*, *Hulla baloo*, *Attaque*, *Folie*, *Faire des bébés*, voilà les principaux modes de jeux, le reste se débloque à la fin du jeu et quelques surprises viennent par la suite. Afin de guider mon amie, je l'amène directement au bon endroit, le mode *Histoire*.

Après une courte cinématique, le premier jeu se



A bas les cinématiques en 3D qui claquent à l'œil ! La Sonic Team nous en fait avec des images fixes et une musique bien débile afin de narrer l'histoire. Simple, sobre mais efficace.

lance, il faut faire monter le héros sur un escaladeur qui fonctionne à contre sens tout en évitant les passants et les ennemis afin de conquérir le cœur de la demoiselle. Tiens, une similitude entre le jeu et la réalité, est ce que cela serait un signe du destin? Pour cette mission rien de plus simple, il suffit de pointer le stylet sur le héros et de le faire avancer ou éviter les passants. Par souci de professionnalisme et afin de voir si le jeu reste explicite, je ne donne aucune explication et laisse mon amie se débrouiller seul. Comme je le pressentais, la première partie est un fiasco. Par contre, sa seconde partie est une réussite. Comme pour la plupart des mini-jeux, les indications données avant de jouer restent assez

sommaires et pas toujours très explicites. Il faudra donc se reprendre à deux fois avant de comprendre les possibilités offertes. Cette première mission finie, je décide de reprendre la console afin de lui montrer les autres jeux que propose la cartouche. Malheureusement, elle me fait comprendre par un grognement digne d'une bête féroce qu'elle aimerait bien jouer encore un peu au mode Histoire. Résigné, j'attends quelle finisse de s'amuser.

Durant les minutes qui passent, je l'observe pendant qu'elle joue. Bien qu'on soit dans un bar bruyant, elle est happée par le jeu et s'y consacre sans se rendre compte du temps qui passe. Il faut

dire que les développeurs se sont amusés avec la DS. Pour certains jeux, il faut retourner la console, dans d'autres il faut souffler dans le micro etc. Pas de quoi s'ennuyer.

Les autres clients du bar regardent d'ailleurs cette fille qui rigole, souffle, pousse des petits cris lorsqu'elle se plante dans un jeu, sourit quand elle réussit un niveau. Hé hé.

Le jeu est donc en soi une réussite. Que ce soit pour les gamers ou pour les novices, il arrive à toucher tous les types de joueurs. Mais cela ne répond pas à ma question, est ce que *Rub The Rabbit* permet



Les trois principaux protagonistes :

Le héros sur qui on ne peut pas dire grand-chose quoique...

L'héroïne, Vous devez conquérir son cœur et pour cela, tous les moyens sont permis.

La méchante : Pourquoi vous vous intéressez à l'autre et pas à elle ? Après cette question métaphysique, elle décide de partir en croisade pour conquérir votre cœur.

d'attirer une fille ? Pour avoir une réponse à cette question, je décide de reprendre la console afin d'essayer les autres modes de jeu. Cela déplaît mais que voulez vous, je suis là pour tester et plus si affinités...

Je lui montre donc les autres modes de jeu, en commençant par "*faire un bébé*". Comme son nom l'indique, il suffit de faire un bébé en répondant à des questions simples comme votre date de naissance, groupe sanguin etc. Pour jouer à ce jeu, il faut être deux, puisque les réponses données donneront votre futur enfant. Bien sûr, plus les réponses seront loufoques, plus votre bébé sera "différent".

Un concept accrocheur mais qui ne séduit qu'un temps avant que la lassitude apparaisse, ceci est dû à la redondance des questions et à la durée de vie de l'ensemble assez courte. Mais bon je lance des idées, qui sait...

Je décide donc de prendre un second mode de jeu, plus communicatif, plus fun et qui permet un contact plus proche entre les deux personnes. Le *Hulla baloo*. Ce mode est le plus convivial. Le principe est simple mais terriblement accrocheur. Sur l'écran du haut, le joueur doit suivre les indications données par la console. Par exemple, appuyer sur la touche A+R+Ecran tactile. Ceci fait, le premier

joueur doit rester appuyer sur les touches pendant que le second joueur fait un second combo. Ensuite c'est à nouveau au tour du premier joueur de faire un combo etc. Evidemment, pour ce mode de jeu, toutes les touches et les capacités de la DS sont mises à contribution et très rapidement les fous rires arrivent.

Malheureusement, comme le jeu le laisse pressentir, ce mode devient très rapidement ennuyeux voire rébarbatif. Pas que les idées soient mauvaises, mais le peu de nouveautés offertes donnent au joueur une sensation de routine assez lassante avec le temps. Bien sûr, la Sonic Team a ajouté des modes



Comme on peut le voir sur les screens, les différentes missions proposées restent loufoques. Certains jeux font un subtil mélange entre l'écran tactile et le micro. L'exemple le plus probant, le tir à la sarbacane. Sinon vous voyez aussi le mode qu'on pourrait presque appeler «Barbie» où l'on habille l'héroïne à ses goûts. Avant de la déshabiller (à droite) en enlevant les feuilles qui la recouvrent ?

de difficulté supplémentaires mais cela n'est pas assez pour que le jeu reste attrayant.

Je termine donc avec l'option *Folie*, oui, *Folie*. Ma charmante demoiselle aux yeux bleus a l'air étonnée. Que se cache-t-il sous ce nom très anecdotique ? Je lui précise que j'ai du passer une bonne dizaine de secondes sur ce mode de jeu, inutile à mes yeux. Qu'en sera-t-il pour elle ? La réponse arrive rapidement. Quand elle se rend compte que ce mode permet d'habiller l'héroïne du jeu avec les différents vêtements gagnés en accumulant des points, c'est l'euphorie. Elle ne lâche plus la console et commence à rhabiller l'héroïne de la

tête aux pieds. La revoilà partie pour jouer sans s'inquiéter. Mode inutile pour les trois quarts des joueurs mâles, mais qui vont attirer pour une fois les filles sur la console.

Alors, après avoir fait le tour de la cartouche, qu'en retirer ? Oui le jeu est fun, délirant, permet de jouer avec n'importe qui (et surtout des filles) sans se prendre la tête. Malheureusement, après ça se gâte, soit la demoiselle est attirée par le jeu et vous restez comme un idiot avec elle en faisant style «*ouais c'est super ce que tu fais*». Soit, après lui avoir arraché des mains avec courtoisie mais fermeté, vous commencez enfin

une discussion digne de ce nom. Je désapprouve d'ailleurs cette technique...

Pour 45 euros vous avez un bon jeu, très bon même, à la une durée de vie cependant un peu faible. Le mode multi est plutôt sympathique, même si je n'ai pas pu essayer le mode Online et des missions dans le mode principal. Mais bon, ça ne casse pas trois pattes à un canard.

Convivial et marrant, à voir et avoir si vous ne connaissez pas le premier opus et que les jeux simples ne vous intimident pas.



On refait le monde deux fois...

Il y a déjà bien longtemps, un concept fort étrange est apparu dans le monde du jeu vidéo pour justifier le succès français...

ON APPELAIT CA LA 'FRENCH TOUCH'...

"Touch" mes fesses ?

Avec un peu de recul, que dire de cette notion bien fumeuse ? C'est un expert français de la touch qui vous répond, Antibug.

■■■ Antibug

Même chez Sanqualis, la hiérarchie peut être lourde à supporter... Imaginez, pour ce numéro, j'avais plein de bonnes idées et voilà que le chef est saisi d'une vision: « Tu écriras un papier nommé *La French Touch*, c'est du flan ! ». Bon, je veux pas contrarier mais de quel flan parle-t-on ? Du simple Flanbi de concours ou du Mamy N. DeLuxe?

Et voilà, c'est sur cette belle idée d'Eki que me voilà en train de cogiter dans la nuit, la veille du bouclage, comme un vrai pro ! Commençons par chercher un peu de doc... Wikipédia nous dit :

« Dans le cadre du jeu vidéo, le terme french touch est une expression désignant au départ l'idée selon laquelle les développeurs français de jeux vidéo seraient marginaux dans le marché mondial. Cette marginalité est à la fois positive, car associée à des jeux intéressants graphiquement, mais aussi négative, car assimilée à des gameplay simples, voire pauvres. Delphine,

Cryo et Kalisto étaient notamment considérés comme les emblèmes de cette french touch. »

Mal parti, *Delphine, Cryo et Kalisto* sont morts. Cherchons ailleurs... Sur le site du Minefi (*Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Industrie* pour les incultes !), on peut lire :

« Dans le conception de jeux, la french touch est reconnue et appréciée à l'international. Ubi Soft et Michel Ancel ont même créé, avec Rayman, un personnage star qui a connu un vif succès critique et public ».

Ca y est : on y est ! La French Touch, c'est Michel Ancel ! Et puis on pourrait peut-être rajouter *Frédéric Raynal et Shigeru Miyamoto* parce que, eux aussi, ont été faits Chevaliers de l'ordre des Arts et des Lettres par notre ministre de la culture... A lire également sur le site de ce Ministère, le discours que *Renaud*

Donnedieu de Vabres a prononcé à cette occasion. On y retrouve plusieurs fois les mots French Touch : *“C'est pourquoi je suis particulièrement fier aujourd'hui de recevoir le créateur culte Shigeru Miyamoto, mais aussi les acteurs éminents de la French Touch, Michel Ancel et Frederick Raynal, qui ont prouvé la vitalité de la création française, son inventivité et sa capacité de rayonnement mondial...”*

On me fait signe en coulisse que *Shigeru* est un prénom japonais et que *Mario et Donkey Kong*, c'est pas French Touch... Donc exit le créateur de chez Nintendo. Mais ça nous laisse tout de même deux français médaillés et pleins de French Touch !

Les autres, les vieux dont parle Wikipédia ont disparu... Enfin, ils ne sont pas très loin et *Philippe Ulrich* nous a encore gâté avec une « *histoire des jeux vidéo* » pendant les journées de l'iDate à

Montpellier. Il avait simplement enregistré une émission Canal+, il y a dix ans. Et il a sorti ça à la place de nous faire la belle conférence que l'on était en droit d'attendre. C'est, peut-être ça aussi, la French Touch : faire du neuf avec l'ancien!?

Finalement, est-ce que ça existe encore la French Touch ? Depuis la création de *Rayman*, de l'eau a coulé sous les ponts... Rappelons que notre French Touch Man, *Michel Ancel*, a surtout travaillé sur *King Kong* récemment, une licence hollywoodienne qui n'a rien de très frenchy...

Finalement, je crois qu'Eki a raison: la French Touch, c'est du flan... Je ne parle pas de *Michel Ancel* ni de *Frédéric Raynal* qui ont fait de très bons jeux, mais plutôt du discours des Ministères : « *Allez les gars ! Vous êtes plein de French Touch et vous allez conquérir le monde !* ». Alors que cette French Touch, celle apparu dans les années 90, semble

bien avoir disparu... Si les éditeurs s'engraissent, c'est aussi qu'ils font produire leurs jeux à l'étranger. Et si certains studios résistent, c'est qu'ils vendent aussi leurs talents à l'étranger. Le jeu des licences est devenu essentiel aux mécanismes de ce marché. La création est

iDate, ou plutôt le 4ème Forum International du Jeu Vidéo, qui se déroulait à Montpellier, fin 2005, et pendant lesquelles *Philippe Ulrich* a sorti sa vieille collection de VHS. En fait, on pouvait apprendre pas mal de choses là-bas... Le marché du jeu vidéo représente

personnes... Ca représente tout de même pas mal par société et par personne ! Pourtant, toujours dans les mêmes journées iDate, on apprend que les développeurs de jeu vidéo français, qui sont pourtant reconnus parmi les meilleurs grâce à leur French

création et politiques territoriales». Lorsque *Laurent Sorbier*, Conseiller à la Cour des comptes, a essayé de répondre à *Charles Jolicoeur*, Directeur de projets aux Mesures fiscales du Québec. Certes *Laurent Sorbier* nous a expliqué que la France était en train de prendre des

Voici les nouveaux Chevaliers des Arts et des Lettres : de gauche à droite : Michel Ancel, Frédérick Raynal (dont nous parlons dans ce numéro) et Shigeru Miyamoto. Comment le choix a été fait ? Sur quelle base ? Bah, celle de la French Touch, justement. Shigeru, lui, devait sans doute être en vacances à Paris, et c'était l'histoire de faire un gueuleton ensemble. Vous savez, un ministre, ça se sent vachement seul, ça ne vit qu'entouré.



plus que jamais contrainte par les technologies. Il n'y a plus de place pour cette bonne vieille French Touch, celle qui nous a fait rêver sur l'injouable *Arche du Captain Blood*... Je citais plus haut les journées

27,79 milliards d'euros en 2005 avec un taux de croissance annuel supérieur à 10% et donc supérieur à bien d'autres secteurs. En France, le jeu vidéo, c'est 1,12 milliards d'euros réalisé par une centaine d'entreprises environ et 5500

Touch, sont également les plus mal payés du monde... Mais où va l'argent ?! ;-)

Mais le séminaire iDate le plus étonnant fut assurément celui dénommé « *Financement de la*

mesures pour que ses créateurs ne continuent pas de fuir à l'étranger. On a notamment beaucoup parlé du « *crédit d'impôt production* » qui devrait se mettre en place et des aides octroyées par l'Europe, l'Etat et les régions. Additionnées, toutes

ces aides correspondent, selon *M. Sorbier*, au système mis en place au Québec depuis quelques années. Mais alors pourquoi *Ubi Soft* et les autres ont déjà installé la plupart de leurs bureaux à Québec ? C'est à *iDate* que j'ai également aperçu pour la première fois *Julien Millet*

et c'est bien avec des chtis studios comme ça (sept personnes) que la *French Touch* redorera un jour son blason ! Si on leur en donne les moyens... Car définitivement, je ne reconnais aucune *French Touch* dans *King Kong* ou *Fahrenheit* ! Et en attendant que les beaux



L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD, un jeu plein de french Touch à ras-bord des années 80. Eh oui, c'est notre cher Philippe Ullrich qui en était à l'origine. Ses productions suivantes, avec *Cryo*, feront le tour du monde. Notamment *DUNE* et *LOST EDEN*. Avant de fermer boutique pour rupture de Touch...

de *Parallax Factory*. Ensuite, je l'ai revu à la *Game Connection* à Lyon où il semble enfin avoir dealé son premier jeu aux allemands *Frogster*, *Fast Lane Carnage*. La devise du bonhomme "La magie du jeu vidéo n'est pas dans la beauté" me plaît

jours reviennent, ruez vous sur *Abandonware France* et cliquez sur le lien *Jeux en français*. Là, vous trouverez de vrais bijoux à l'époque où la *French Touch*, c'était pas du flan !

LIENS :

Ministère de la culture :

<http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/index-video.html>

Ministère des finances :

http://www.minefi.gouv.fr/directions_services/cedef/revuesdeweb/jeuxvideo.htm

Abandonware France :

<http://www.abandonware-france.org/>

Parallax Factory :

<http://www.parallax-factory.com/>

DRAGON QUEST VIII

■■■ Jika / PS2

Mon ami, toi, fidèle lecteur qui se jette avidement sur chaque nouveau numéro de Sanqua tel une hyène en manque de viande faisandée, je vais te faire une confidence : Je suis bourré de préjugés. Mais heureusement, des éclairs d'intelligence jaillissent parfois dans ma tête embrumée et m'inclinent à réviser ce que je crois être fondé. Exemple : Quand on me parlait de Manga il y a quelques années, je répondais que ce genre de lecture n'était pas pour moi, qu'elle était faite de violence gratuite, de dessins de mauvaise qualité, et que les mangaka étaient des pervers tout juste bon à dessiner des monstres tentaculaires et des culottes de lycéennes... Puis, un soir, j'ai vu « le

tombeau des lucioles » et j'ai chialé comme une fillette. D'accord, c'est un film d'animation et pas un manga me direz vous, mais la vision de ce chef d'œuvre fut le déclic qui m'entraîna à m'intéresser au manga et outrepasser la vision faussée que j'avais de ce médium. Quelques semaines plus tard, j'avais lu l'intégrale de « Dragon head », et j'entamais la lecture des aventures d'Onizuka dans « GTO », définitivement atteint par le virus.

Mais pourquoi je vous raconte tout ça ? Je vous rassure, je ne vais pas me servir de Sanqua pour étaler mes états d'âmes et mes problèmes. Non, c'est tout simplement qu'un autre des mes préjugés

a récemment été bafoué.

Allez, il est temps de cracher le morceau et de voir la vérité en face : Je suis tombé sous le charme d'un RPG japonais.

Ca y est, c'est dit, quelque part ça me soulage et c'est plus facile à accepter. Moi qui ne jure que par les jeux de rôles sur PC et idéalement les jdr sur table, je viens de passer plus de soixante heures devant ma PS2. Pourtant, Dragon Quest 8 possède toutes les spécificités des RPG qui me rebutent habituellement : Combats aléatoires qui cassent le rythme de jeu, interface mal foutue qui oblige



C'est beau. Le Cell shading apporte un charme indéniable à l'ensemble et c'est toujours un grand plaisir de découvrir une nouvelle région ou une nouvelle ville.

à faire des aller-retours dans les menus pour une simple action, scénario un peu cul-cul... Que s'est t'il passé alors ?

Faisons un petit retour dans le temps : *Rommfleu djeuflafiflapdefleupa...* (Je suis assez fier de mon imitation du rembobinage de cassette)...

... beau des lucioles, et j'ai chialé com...

Oups ! Nous n'y sommes pas encore. *raflatiflepideklabukariflafliflu...* (Vous êtes bluffés n'est ce pas ?). Ah ! Je crois qu'on y est :

Un pote, me tendant sournoisement une boîte de

jeu : *« Tiens, je viens de finir Dragon Quest 8 en version US, tu devrais essayer, c'est d'la bombe ce jeu »*

Moi : *« Oulà ! Tu sais, les RPG Jap, je trouve ça un peu pourri en général. C'est linéaire et ça consiste surtout en du « leveling » à outrance. Il n'y a que l'aspect technique qui sort son épingle du jeu. Tiens, à l'époque, j'avais trouvé « Skies of Arcadia » sur Dreamcast super beau et j'avais commencé à y jouer. Mais le système de combat aléatoire m'insupportait. Tu pouvais pas faire dix mètres sans te payer un combat à la con que tu pouvais même pas éviter. J'avais lâché l'affaire au bout de quelques heures. »*

Toujours le même pote : *« Arrête un peu tes conneries. Dragon Quest 8 est vraiment bon, même si t'es pas amateur du genre, essaye, ça coûte rien. C'est le studio « Level 5 » qui a fait le jeu. Ils ont quand même fait « Dark Chronicles ». Et puis c'est Toriyama, le créateur de « Dragon ball » (entre autres), qui a dessiné tous les personnages. Je parie une girafe de bière que tu vas accrocher. »*

Re-moi : *« S'il y a de la bière en jeu, je veux bien l'essayer ton Dragon machin... Allez, donne-moi ça... »*



Les combats au tour par tour sont tout ce qu'il y a de plus classique. On note quand même un pouvoir bien sympa : le « psyche up », qui permet de cumuler de la puissance à chaque tour et de balancer un mega coup critique quand la tension arrive à son maximum. Technique indispensable contre les boss.

Quand même, j'ai pas que ça à faire que de jouer à son jeu, je sais d'avance que ça ne va pas me plaire! J'ai un article à rendre sur Mario Kart DS pour demain et le « Don Ekianjo » va encore m'envoyer ses tueurs à gage si je ne lui rends pas le texte à l'heure.

Après une longue hésitation, je mets la galette dans la console. On verra bien, je ne vais pas jouer plus d'une heure de toutes façons.

Ecran d'accueil : Deux aigles survolent une verdoyante vallée, le soleil brille et une superbe musique symphonique les accompagne.

Une route... une charrette tirée par un cheval blanc... Deux voyageurs accompagnent la carriole, qui semble occupée pas une sorte d'homme grenouille, 1m20 les bras levés, à la peau verdâtre. Parmi les deux voyageurs à pied, il y a... moi.

Assis sur un tronc d'arbre, je profite de la chaleur du soleil sur mon visage quelques instants encore. Je marche depuis plusieurs jours et la fatigue se fait douloureusement ressentir. Ah ! Une bonne auberge, un bon feu, et surtout un bon repas accompagné d'une bière fraîchement brassée, servi par une charmante hôtesse déguisée en « bunny », ça me manque tout ça. Depuis que j'ai quitté le

royaume de Trodain en compagnie du roi et de sa fille, je ne pense qu'à ça...

« Jika ! On doit s'activer si on veut être à Farebury avant la tombée de la nuit ! Pas qu'à faire que d'regarder les aigles dans le ciel, crénom ! ».

Douloureusement, je sors de ma rêverie. Yangus a raison, nous devons nous dépêcher. Farebury n'est plus très loin, et par conséquent, l'auberge non plus.

Quel drôle de type ce Yangus quand même ! Avec sa dégaine de bandit de grand chemin et son accent à



Avec quatre continents à explorer et des dizaines d'îles, le monde de Dragon Quest est immense. Préparez-vous à faire des kilomètres à pied, mais aussi en bateau ou à dos de tigre.

couper au couteau, il ferait fuir de terreur n'importe qui. Mais c'est un bon bougre, qui ne ferait pas de mal à une mouche. Son passé semble derrière lui, et c'est toujours un bon camarade, prêt à se battre jusqu'au bout pour défendre ses compagnons.

Le roi Trode est inquiet. Il appelle sa fille qui semble s'être volatilisée. Elle n'a pas du aller bien loin. Probablement est t'elle partie se rafraîchir au bord du lac, allons jeter un œil... *Boing ! Boing ! Boing!* Trois « slimes » surgissent des buissons et nous barrent la route. Ils n'ont pas l'air décider à nous laisser passer. Ah ! Ces slimes, j'vous jure! Ces petits machins en forme de grosses gouttes d'eau

sont partout ! Heureusement, ceux là ont l'air bien jeunes, ça va être un plaisir de les pourfendre. Yangus brandit sa massue, je fais de même avec mon épée. En quelques secondes, le combat est réglé. Heureusement que ce n'était que des petits slimes de rien du tout. Je suis encore jeune et peu expérimenté, mais j'aspire à devenir un puissant guerrier ! J'ai hâte d'apprendre mes premières techniques de combat. Il semble d'ailleurs que j'ai un don pour apprendre des sortilèges et techniques meurtrières par moi-même, je tiens ça de mon père paraît-il...

Revoilà la princesse. « *Ma douce Medea, te*

voilà ! Ton père a eu si peur qu'il te soit arrivé quelques choses ! Dieu merci ma fille, tu es saine et sauve!».

Même transformé en jument, la princesse Medea est resplendissante. Quelle malédiction horrible... surtout pour le roi Trode. Il n'était déjà pas très jojo quand il était humain, mais transformé en cette espèce d'homme grenouille, c'est pire que tout ! Qui peut deviner qu'il gouverne un des plus puissant royaume du continent ?

Bon, c'est pas tout ça, mais on a perdu du temps avec ces histoires de slime, et le jour commence à décliner. Il va falloir sérieusement accélérer le pas



Un truc tout con, mais qui ajoute beaucoup au charme du jeu : La possibilité de lire un bon nombre de livres dans les étagères et bibliothèques des maisons. On y apprend des légendes sur l'univers, mais aussi des recettes à concocter.

si on veut être à Farebury avant le crépuscule. Heureusement, le reste du voyage se fait sans encombre, et mes compagons et moi pouvons distinguer les portes de la ville quelques heures plus tard. A moi le bon bain et la bière fraîche ! Evidemment, le roi Trode me rappelle ma mission une bonne quinzaine de fois avant de franchir les portes : Je dois trouver un certain « Rylus », ce serait un mage qui pourrait nous donner des informations sur l'infâme Dhoulmagus. Ce Dhoulmagus est responsable du chaos qui règne depuis peu dans le royaume de Trodain, et est l'instigateur de la malédiction qui pèse sur le roi et sa fille. Comble de la malchance, j'apprends, en discutant

avec les clients de la taverne pendant mon repas, que le Rylus en question est mort dans l'incendie de sa maison quelques jours plus tôt ! Un mage sinistre, habillé comme un bouffon a été aperçu rodant autour dans les parages durant cette période... Ca correspond malheureusement bien à la description de Dhoulmagus.

Nous revoilà à notre point de départ, sans informations sur sa prochaine destination, je sens que le voyage va être plus long que prévu...

Mais pour l'heure, la fatigue est trop présente, je vais aller profiter de mon lit, sans oublier d'aller

me confesser à l'église avant. C'est en effet le seul moyen de sauvegarder ma progression. Sauvegarder?! Qu'est ce que je raconte ? Eh ! Mais qui a éteint la lumière ? Youhou ?!! Y'a quelqu'un ? Pourquoi personne ne me répond ? Alloooo ??

Déjà deux heures du mat', trop fatigué et surtout horrifié à l'idée que je me lève à 7h demain matin (foutu travail), j'éteins la console.

Epuisé, mais charmé, je l'avoue. Ce premier contact avec Dragon quest 8 est plus que bon. Vivement demain soir que je rentre du boulot et que j'allume la PS2, tiens.



Les personnages qui nous accompagnent passent leur temps à s'engueuler entre eux, ce qui donne lieu à des scènes cinématiques souvent très drôles. Chaque compagnon a vraiment un caractère bien à lui, ce qui le rend très attachant. Sauf cette ordure de Dhoulmagus bien sûr.

Vous êtes encore là ? Dites donc, vous êtes sacrément patient ! Un mois est passé depuis notre dernière rencontre et j'erre toujours dans les méandres de Dragon Quest, à la poursuite de Dhoulmagus... Je crois que je suis définitivement accro à ce jeu. Son univers, immense et varié, m'envoûte. Il n'y a rien de mieux que de parcourir les plaines et sillonner les mers, à la recherche de nouvelles aventures. Parfois, j'en oublie ma quête principale, Dhoulmagus attendra... J'ai rencontré des gens formidables pendant mon voyage, et certains m'ont même rejoint. Jessica et Angelo sont de vrais compagnons d'armes. L'une est spécialisée dans la magie offensive et les

charmes, l'autre dans les techniques meurtrières à l'épée et les soins. En ajoutant Yangus et sa force surhumaine, nous formons une équipe parfaitement complémentaire.

Cependant, comme dans toute histoire d'amour, Dragon Quest me fait souffrir par moment. Le jeu est souvent très difficile, et certains combats me mettent à genoux. Moi qui ai une sainte horreur du « leveling », je me retrouve à parcourir le monde à la recherche d'adversaires, afin d'améliorer mes compétences. Et puis l'environnement est quand même bien vide entre deux villes. J'ai cette impression de marcher dans un univers figé, jusqu'à

ce que des ennemis de tout poils surgissent devant moi pour m'attaquer.

Mais, contrairement aux autres RPG japonais, le charme opère. J'aime aller au Casino pour claquer mes pièces d'or durement acquises à l'issue des combats. J'aime parler à mes compagnons, qui ont toujours des choses marrantes à me raconter. J'aime parcourir les sombres donjons à la recherche de trésors enfouis. J'aime commercer avec le marchand d'armes, et acheter des tonnes d'onguents. J'aime écouter ces musiques magnifiques, dignes des plus belles compositions de Joe Hisaishi. Tout ça est très classique pour un RPG bien sûr. Mais le classicisme,



La casino permet de faire une pause entre deux quêtes et offre des jeux tout simples, mais assez prenants. Attention : on peut beaucoup gagner, mais surtout beaucoup perdre. Comme dans n'importe quel casino en somme...

quand il est allié au bon goût, est souvent la meilleur des recettes.

Dragon Quest 8 a cependant un autre problème : Il est énorme, long, semble interminable. Quatre immenses continents à explorer, des voyages en mer, des dizaines de quêtes annexes... Ce jeu peut être un vrai bouffe temps, et en voir la bout n'est pas chose aisée. Après soixante heures de jeu, j'ai l'impression qu'il me reste une tonne de choses à découvrir, et que la fin est encore loin. C'en est presque décourageant.

Mais je veux continuer, je veux détruire cette pourriture de Dhoulmagus, et ramener la paix dans

la galaxie... Pardon, je me prends un peu trop pour un certain seigneur Sith. Je remuerais ciel et terre pour le retrouver, même si il se cache à l'autre bout du monde.

Mon histoire d'amour avec Dragon Quest 8 risque de durer encore un certain temps, ma relation est faite de hauts et de bas, mais la passion m'anime toujours. Quand on se quittera, les bons souvenirs resteront et feront paraître les mauvais bien insignifiants.

En tout cas, ce jeu m'a ouvert les yeux sur un genre que je connaissais finalement bien mal.

Et rien que pour ça, je me prosterne devant l'équipe du studio « level 5 ».



La variété des ennemis rencontrés est énorme, et certains font plus rire que peur. Tremblez devant les hommes-poivrons embrochés !





On refait le monde trois fois !

Le cycle des consoles actuelle se termine et déjà le future se dessine en terme d'options et de jeu...

MAIS QUELLES TENDANCES POUR LES ANNEES A SUIVRE ?

Une histoire de cycles...

Ianos, vieux gamer devant l'éternel, a vu des générations passer depuis 20 ans, et nous livre sa vision de la next-gen...

«Un cycle de Sanqua doit s'achever». Tel est le cruel déterminisme imposé par Ekianjo. Alors que beaucoup prient pour que tout demeure le plus longtemps possible dans ce monde, quitte à faire du sur place, l'équipe de Sanqua se prépare à

la génération actuelle de consoles. Après des années de bons et loyaux services les jeux PS2, Xbox et GC glissent lentement dans une commercialisation anonyme (pour certains ça fait longtemps remarquez). Les joueurs les plus économes commencent déjà à

évoquer les bouleversements que les contenus ont connus mais aussi essayer de pressentir ce qui nous attend sur la nouvelle génération de console dans les années qui viennent. De quoi faire saliver certains, et plonger les autres dans une irréparable dépression.

successeurs directs de hits sur la génération des 32 bits (*les suites... je crois qu'on en a déjà parlé, non? Ah oui c'est là à partir duquel on a reçu 1500 lettres d'insultes !*). De plus, le jeu des chaises musicales des constructeurs lamentablement perdu par Sega au profit de



Grande perdante de la génération actuelle, la Gamecube qui part la queue entre les jambes. Changement radical de Nintendo pour la Revolution, sous la forme d'un aveu : celui de ne pas pouvoir surfer sur le même schéma de succès que ses concurrents.

une nouvelle transition sanglante. Espérons que tout le monde survive aux exigences du maître et garde évidemment un souvenir positif du cycle Experience. Il est également un autre cycle va bientôt s'achever : c'est celui de

mettre des noisettes de côtés pour acquérir leur formidable machine « hyperthreading » haute définition (mais un peu buggée aussi). C'est donc l'occasion rêvée pour réaliser un bilan sur l'évolution des tendances de jeux,

Quel constat sur la génération actuelle de consoles ? Les jeux ont-ils vraiment suivis d'autres tendances ? A première vue, on pourrait considérer la génération actuelle comme transitoire : la plupart des jeux furent des

Microsoft, n'a pas encouragé à bouger les concepts d'un iota. Pourtant à posteriori la différence est bien réelle et les types de jeux consommés, et donc produits, ont évolués. J'en veux pour preuve la quasi disparition de

certaines genres comme le jeu de plate-formes. Rappelez-vous, il y a quelques années à peine, la plate-forme était encore une catégorie maître. Ceci n'est plus le cas aujourd'hui. Le genre est moribond et les grands hits (*Mario*, *Jak* ou autre *Ratchet* pour ne pas

Mais pourquoi ce rejet ? Peut-être simplement parce qu'avancer et sauter au pixel près était un concept très excitant en 2D..mais s'est vite avéré mortellement ennuyeux en 3D, car trop REPETITIF. Une modélisation en 3D pour voir un imbécile bondir dans tous les sens

des temps anciens) ça a quelque chose de factice pour de nombreux jeunes joueurs. Non, décidément la 3D est aujourd'hui trop associée au réalisme. Les joueurs attendent autre chose, quelque chose de plus profond. Mais quoi ? Ben visiblement quelque chose

balader un curseur pour trouver l'objet caché dans le décor et ce pendant des heures pour dérouler un scénario ultra-linéaire. Certains ont persisté dans cette voie mais sans grande réussite. Les RPG japonais ont eux aussi eu une période creuse et la tendance

L'échec de l'un des spécialistes du jeu de plates-formes, j'ai nommé SEGA, avec l'introduction successive de ses SONIC ADVENTURES et autres BILLY HATCHER, avec moindre succès, ont dû finir de convaincre le reste du monde que le genre était bel et bien mort dans le monde de la 3D...



les citer) n'ont pas percuté le public : même les jeunes joueurs n'y ont pas cru. Heureusement pour nous, le plombier moustachu avait prévu sa reconversion et est devenu multicarte : RPG, mini-jeux, course, etc...

n'a plus rien de sensationnel, c'est même très agaçant surtout avec les caméras mouvantes. Et puis un monde tridimensionnel constitué uniquement de plate formes, avec des objets qui flottent dans l'air (*pièces et autres bonus héritages*

qu'on ne trouve pas dans les jeux de plate-forme ! Parmi les autres membres du club de la loose, les jeux dits d'aventures graphiques ont pris un grand coup de batte dans le dos. Il est désormais hors de question de

est revenue au action-RPG. Les *Final Fantasy* semblent à bout de souffle avec leurs heures de level-up et de calcul mental : autant s'amuser avec une calculatrice ça revient beaucoup moins cher. De plus les systèmes de jeu sont

devenus beaucoup moins attrayants et permissifs, ce qui a dénaturer l'envie d'avancer dans ce genre de jeu. Quel intérêt pour le joueur si ce n'est de rendre son personnage monstrueusement puissant ? En tout cas de nombreux joueurs répètent à qui veut l'entendre,

En ce qui concerne la baston 2D, on a assisté tout simplement à l'engluement des leaders Capcom et SNK qui ont perdu le genre à force d'immobilisme. Comprenez-moi bien, je suis un fan avéré de jeux de baston en 2D mais il faut bien avouer que les *Street Fighter*

Namco / Tecmo et seul un *Guilty Gear* a pu attiré un minimum leur attention. Si l'on peut accorder des circonstances atténuantes à Capcom et SNK, c'est seulement sur le fait que la transition sur du hardware 3D a coupé leur élan puisque les premières consoles à

que l'aspect entièrement dessiné, avec une résolution importante pourrait encore impressionner à l'heure actuelle.

Les shoot'em up ont aussi beaucoup souffert et ont quasiment disparu du jour au lendemain. Pourtant, il est clairement établi qu'avec la



Même le ténor des jeux de baston 2D, KING OF FIGHTERS, délaisse progressivement la scène pour venir chatouiller les concurrents avec ses versions 3D, KOF MAXIMUM IMPACT. On peut y voir la disparition quasi totale des jeux 2D pour la génération qui arrive.

qu'on ne les y prendra plus. Dans la catégorie des perdants viennent ensuite deux genres qui furent autrefois adulés mais malheureusement aujourd'hui en perte de vitesse : les jeux de baston en 2D et les shoot'em up.

à répétition et des *King of Fighters*, certes innovants, mais en définition timbre poste sur un hardware vieux de 15 ans, ont fini par user même les plus fervents supporters. Dans leur majorité, les plus jeunes joueurs ont grandi dans le bain

chip 3D étaient très « mauvaises » en gestion de sprites 2D complexes, ce qui les a refroidi définitivement après de mauvaises adaptations. Leur grand tort a été de ne pas réessayer avant qu'il ne soit trop tard. Dommage car je suis persuadé

3D le concept pouvait s'épanouir... mais ce n'est pas arrivé. Un *Rez* par ci, un *Panzer Dragoon Orta* par là et... le néant. Dans ce cas précis, il semblerait que les simples lois du marché aient repoussé ce type de jeu : peut-être trop compliqué ou

trop agressif visuellement ou tout simplement un peu trop techno.

En tout cas rien ne dit que tous ces genres soient définitivement perdus : on ne sait jamais, un éditeur pourrait sortir un chef d'œuvre unanimement reconnu

l'ordre établi. Son nom tient en trois lettres, comme si le prononcer entièrement était superflu voire une preuve d'ignorance : c'est bien entendu le FPS. « First Person Shooter », le « c'est Moi Qui Butte » comme on pourrait le traduire plus vulgairement qu'à l'accoutumée.

pour les FPS n'est pas nouveau mais l'absence de jeu en réseau était simplement rédhibitoire. Car il faut bien l'avouer, un FPS vaut surtout par les échanges de coups de feu entre êtres humains; les straffs prémonitoires ou au contraire l'idiotie de l'ordinateur devenant

brutal tel que de nombreux gars en rêvent (remarquez ça revient le Far West, il y a à nouveau des attaques de trains...). Quand vous entendez des gamins de dix ans vous rire au nez sur le Live parce qu'il viennent de vous sniper dans *Call of Duty 2*, c'est là que vous

Le FPS sur consoles est un genre qui ne désemplit pas. La plupart des gros jeux PC finissent par atterrir sur consoles (DOOM 3, HALF LIFE2) avec un peu de retard, voir en même temps (CALL OF DUTY 2). Les ventes de ce dernier ont d'ailleurs été impressionnantes sur la 360, justifiant amplement la conversion... Les FPS pensés uniquement pour le PC se feront sans doute de moins en moins nombreux...



par les joueurs ce qui relancerait la concurrence et la production...

Mais d'ores et déjà cela semble difficile à croire tant un type de jeu venu tout droit du monde PC est arrivé sur console afin de bousculer

Le nouveau dieu des joueurs sur console n'a plus qu'un bras et un fusil sniper au bout : c'est du moins la seule représentation que l'on avait jusqu'à l'arrivée des modes multijoueurs en ligne, réservés autrefois au PC. Le goût des joueurs

vite lassants et désagréables (bien que certains sortent du lot). Et puis il n'y a pas la mesure de soi face à une machine : s'imposer à l'autre est également crucial. Le jeu en ligne avec un bon FPS, c'est la réincarnation d'un Far West

sentez que le jeu de plateforme est parti pour un voyage sans retour... Voilà aussi la force de FPS, toutes les générations adhèrent à ce type de jeu, l'adrénaline coule à flot, les parties sont rapides, ça frag dans tous les sens. Bref, les jeux

du cirque en numérique, le nouvel opium du peuple. Ainsi la Xbox 360 est déjà le domaine des FPS, et les grandes pointures du genres devraient débarquer avec encore plus de force.

S'arrêter sur la prolifération des FPS, une évidence, n'est pas très instructif, même un imp aurait pu l'intégrer dans son argumentaire. Difficile de prévoir avec certitude sans passer pour un geek prétentieux, mais en tout cas on peut énumérer quelques éléments

console, tout en touchant un large public. Le jeu vidéo c'est surtout du commerce alors il faudra s'attirer les faveurs du nouveau consommateur qui a changé de visage en quelques années. Le hardcore gamer recule un peu plus dans l'estime des fabricants : trop

plaire au plus grand public. Voici la panoplie de nouveaux joueurs cibles, qui pourraient orienter le contenu des jeux. Le nouveau joueur est plutôt jeune collégien mais n'en a rien à foutre de Mickey, ce qui l'intéresse dans le jeu vidéo, c'est de flinguer et



Le multi-plateformes oui, mais sûrement pas pour tout le monde. Les constructeurs n'aiment pas particulièrement cette fantaisie issue des éditeurs. Si la Xbox n'avait pas eu son HALO et son DEAD OR ALIVE, qui aurait investi dedans ? On pourrait dire la même chose de MGS et de FINAL FANTASY sur Playstation, des jeux qui font vendre des camions entiers dès leur sortie.

Tels ont été les changements de tendance sur la génération actuelle de consoles... Mais qu'en sera-t-il sur la nouvelle génération dont la Xbox 360 est pour l'instant la seule représentante ?

qui semblent rationnels. D'abord on peut sentir que les fabricants de consoles ont grand intérêt à ne pas laisser le jeu multisupport devenir la règle. Il faut aussi garder une part de style et d'image associée à une

exigeant, et souvent pirate à ses heures perdues, c'est un client radin et qui n'hésite pas à crier haut et fort à son entourage qu'un jeu est naze. Bien sûr il y aura toujours des jeux pour lui, mais les détails et finitions devront surtout

que ses parents ne lisent surtout pas la restriction d'âge sur la boîte du jeu. Celui-là est balèze : il a la maturité du gamer presque majeur d'autrefois mais est dur à capter car pas encore responsable de l'acte d'achat. La bienséance

veut qu'à son âge on rêve de fées et de gentils nounours, pas à GTA. Avec ce client là c'est le FPS qui accroche le plus.

La deuxième cible qui se développe est la catégorie familiale : papa ex-hardcore gamer quand il avait rien à foutre, est très occupé et

réflexes affutés : il faut du peps, du réflexe et des façons de jouer différentes.

Enfin, on en parle depuis longtemps mais peut-être la féminisation des jeux va peut-être arriver. La génération Sims est maintenant majeure et va peut-être avoir de la

Au final , on voit que les cibles sont diverses mais se rejoignent sur certains points... : il faut des jeux originaux sur la manière de jouer plus que sur le contenu. On attend aussi une rapidité d'amusement accrue : les nuits blanches passées devant un jeu vidéo ne sont plus

pourrait y avoir une émergence du fast-game : vite acheté, vite joué et vite distrayant. Sur un tel terrain, Nintendo, fort de son expérience sur les consoles portables, semble bien placé. Certes ils ont échoué sur GC avec ce type de concept mais cela est dû au coût prohibitif

La féminisation de l'audience ? Ce n'est pas pour tout de suite. Mais au Japon, on voit déjà une tendance très marquée, notamment sur le domaine des portables, avec la DS qui fait la majorité de son chiffre chez un public habituellement non gamer, que ce soit des femmes ou des salary men. Les Sims ont ouvert la porte sur PC aussi, mais l'absence de diversité de titres disponibles pour varier les plaisirs risque de colmater la brèche.



n'ose pas sortir les jeux violents qu'il aimait tant devant junior. La solution pour lui c'est le jeu familial : pas trop agressif, qui se joue rapidement, avec toute la maisonnée. Mais attention, lui est connaisseur et fiston a déjà des

thune à placer dans une machine. Il faudra donc donner dans la nouveauté et le peps : en général, cette catégorie aime les jeux rapides ce qui devrait rejoindre un peu la catégorie familiale mais avec un enrobage un peu différent.

que l'apanage des anciens qui furent frustrés dans leur enfance. Aujourd'hui on a la console depuis la maternelle, c'est commun donc ça ne mérite pas de passer trop de temps dessus. C'est pourquoi je dirais qu'il

des accessoires nécessaires. Sur Revolution, la manette de base inclura des fonctionnalités jamais vues jusque là, ouvrant la voie au phénomène et ce, sans investissement supplémentaire. Les joueurs pourraient bien

suivre. Chez Sony, on devrait rester dans le traditionnel avec le cycle Playstation numéro 3. Sony lorgne vers le marché online, encore très ouvert à cause de la faible conviction de Microsoft dans le grand public. Il est vrai que l'héritage Playstation combiné à

également dans les types de jeux et leur gameplay. La tentation du photo-réalisme n'a jamais été si grande et il est évident d'associer le photo-réalisme au réalisme du propos. Voyez-vous où je veux en venir ? Les jeux, jusqu'à maintenant, ont exposé des

situations. Les développeurs ont-ils intérêt à tenter l'expérience? Oui, je le pense, vu la réussite dans d'autres media telle que la télévision. Après tout, la télé-réalité fait un carton, alors que le propos n'est que de mater des gens en train de glander 95 % du temps.

glamour qu'un bulldozer ou une motrice cela pourrait intéresser du monde. Certaines choses inutiles remportent parfois un maximum de suffrages.



ARMED ASSAULT, la suite d'OPERATION FLASHPOINT, poursuit dans sa quête de la simulation de théâtre de guerre. De plus en plus, les outils pour rendre la 3D plus crédible se mettent en place : moteurs physiques (aidés par le hardware, bientôt), développement de l'IA, filtres pour les rendus, animations travaillant en paire avec les moteurs physiques... les évolutions possibles sont nombreuses, et feront encore la différence entre les jeux à venir.

un réseau digne de ce nom devrait ratisser large en terme de ventes.

Techniquement la haute-définition va s'installer et outre des graphismes plus fins, elle va aussi apporter des modifications

histoires abracadabrantes dans des mondes pour le moins colorés et pixelisés, ce qui a toujours laissé une part importante à l'imagination du joueur. Avec le réalisme des images il serait logique d'associer la banalité du réel aux propos et aux

Alors pourquoi pas du jeu réalité où l'on ne fait rien sauf vivre une vie virtuelle ? Bon je sais, dit comme ça, cela fait penser aux simulations japonaises de conduite d'engins de chantiers ou de trains; mais en choisissant quelque chose de plus

Le nouveau phénomène qui fera vraisemblablement partie du gameplay est le bonus payant. Microsoft a commencé en douceur avec son système de points que l'on peut acheter sur Xbox 360. Pour l'instant, les bonus proposés

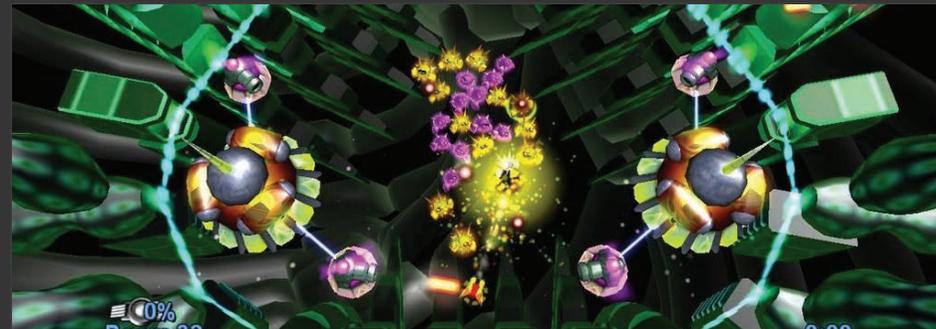
sont sympathiques mais pas indispensables ; il n'y a donc pas de quoi crier au scandale. Mais pourquoi ne pas pousser le bouchon un peu plus loin ? Telle tenue bonus, ou arme, map de niveau ou pourquoi pas la fin du jeu??? Ceci semble un bon moyen de limiter

qu'annoncé au départ pour ne pas froisser le joueur; alors on prendra du fric par moyen détourné : la frustration «in game». la pilule devrait passer assez facilement si les tarifs de ces bonus restent faibles : en dépensant quelques euros par ci par là le joueur pensera

dans l'affaire : deux ou trois disques reportages qui montrent les mecs qui ont pondu le jeu et les éternels modèles fils de fer qui mettent bien en valeur le fameux travail accompli sur les textures. Si j'étais commercial dans le jeu vidéo j'irais même plus loin : je

certes économique mais il faut bien prendre en compte que le jeu acheté à la base pourrait être amputé délibérément afin de vendre des bonus par la suite. Une nouvelle façon de se faire retourner : c'est également très très tendance.

Outre les bonus dans les différents jeux, le système d'Xbox Live Arcade est en train de lancer une économie parallèle basée sur de tout petits jeux de rien du tout, funs et simples. Un peu comme si l'on avait un portail de shareware standardisé. Cette micro-économie a de quoi favoriser le déboursage de quelques euros à tout consommateur, sans trop broncher.



les frais de développement et de forcer le fan à mettre la main au portefeuille. Bref, le coup commercial du -30% sur un tarif surévalué à la base. Très malin ! Les tarifs des jeux vont augmenter dans le futur, mais pas autant

toujours qu'il a payé son jeu au prix de base. Ces quelques euros supplémentaires apparaîtront comme de la petite monnaie perdue. Autrement, l'idée de la version collector pourrait aussi venir mettre son grain de sable

mettrait aussi des bonus in game exclusifs à la version collector, comme ça j'ai deux façons de pomper un supplément de fric. Le gars qui voudra posséder la totalité du jeu devra cracher, c'est la règle. Ceci est une tendance

En somme, de nouveaux types de jeux devraient apparaître puisque de nouveaux types de joueurs apparaissent également et cela semble tout naturel. Il est à noter que tout le monde n'est pas un hardcore gamer qui

place le jeu vidéo au rang d'art et qu'il faudra compter plus que jamais sur de multiples publics.

Il est évident que le monde du jeu vidéo a besoin de vivre et va s'adapter à ces clients potentiels mais on peut rester confiant puisque cette clientèle, bien que nombreuse, n'est peut être pas aussi fidèle que la clientèle traditionnelle.

En tout cas, la tendance au jeu rapide devraient s'amplifier puisqu'il est de plus en plus difficile pour le quidam d'être tranquille assez longtemps pour rester devant un jeu vidéo.

Mais rassurez-vous il y a des choses qui ne changeront jamais : je parie que...

**...il y aura
toujours
des caisses
dans le
level design
des jeux du
futurs !**

EMPIRE AT WAR

■■■ Ptitmec / PC

Nous voici arrivés à un nouveau tournant de l'aventure qu'est la navette spatiale SANQUALIS. Nous allons larguer un étage de plus et nous élever, avec vous, encore plus haut dans la stratosphère. En effet, nous sommes en fin de cycle et le Big Boss (mes respects, chef !) vous réserve de bien belles surprises pour la suite. Pour nous, les petites mains, c'est, surtout, encore plus d'heures passées sur notre ordinateur, soit pour jouer, soit pour réaliser des articles (*ma chérie, c'est pour la bonne cause, nous irons chez ta mère une autre fois, promis, juré, craché !*). Articles, qui, nous l'espérons, vous tiendront encore en haleine pour quelques années. Que va-t-il advenir de votre mag

préféré ? Vous le découvrirez dans quelques temps, mais je pense que vous ne serez pas déçus. Faites nous confiance!

Pour continuer à parler des étoiles, voici, pour finir en beauté, le test de STAR WARS - EMPIRE AT WAR. Oui, vous avez bien lu ! Encore un jeu tiré de l'univers STAR WARS. Je vous demande, avec la plus grande insistance, de ne pas quitter votre ordinateur et de ne pas partir au triple galop. Hep, le petit gros qui cherche à se carapater en douce ! J'ai dit de ne pas bouger. Attention, si j'en chope encore un qui tente de prendre la poudre d'escampette, je vais me fâcher tout rouge. Si dans

SANQUA, on prend le temps de faire un article sur un jeu dont l'histoire s'inspire de STAR WARS, c'est que cela en vaut, un tant soit peu, la peine. Vous ne me croyez pas ! Ne lisez pas la suite, c'est vous qui voyez ! Tant pis pour vous. Alors, où en étions nous ! Mince, j'ai perdu le fil de ce que je voulais écrire. Ah oui, EMPIRE AT WAR le nouveau jeu de LUCASARTS. Ah non, ça ne va pas recommencer ! Restez ici je vous dis : « *Ne vous sauvez pas* ». Là aussi, pourquoi s'épuiser à écrire sur un titre de chez LUCASARTS si le jeu ne vaut pas plus qu'un pet de lapin. Revenez, oui voilà ! Doucement, encore, on s'approche de son siège, on pose une fesse sur la chaise, un doigt sur la souris, un œil sur l'écran et on



Voilà quelques vues du mode «spatial» du jeu. Avec les planètes, les gros vaisseaux, les petits vaisseaux...

respire calmement. Voilà, c'est bien, laissez-vous faire. Vous verrez, ce n'est pas douloureux (*moins qu'avec Sarko en tout cas*). Bon tout le monde est de nouveau là ? Je peux continuer ? Sur le principe, je suis d'accord avec vous, un jeu LUCASARTS avec une histoire qui se déroule entre les épisodes III et IV et, qui plus est, un R.T.S., n'inspire pas confiance de prime abord. Il convient même de rajouter que la licence STAR WARS n'a jamais donné lieu à un jeu digne de ce nom. A part KOTOR, même pas de LUCASARTS d'ailleurs. A ma connaissance, il n'y a pas eu un seul jeu, de ce type, qui a dépassé le niveau de « bof ». Pour être plus précis encore, aucun R.T.S. STAR WARS ne mérite mieux que « *caca*

boudin». Alors, n'en parlons plus, et revenons à nos Stormtroopers.

Si les gens de LUCASARTS nous ont, il est vrai, habitués à de bonnes daubes en ce qui concerne les adaptations de films, nous voilà avec, entre les mains, un jeu qui, il faut le dire, honore ses concepteurs. Bien sûr, ne nous y trompons pas, ce jeu ne révolutionne pas, mais alors pas du tout, le marché du jeu vidéo, pas plus que quoi que ce soit d'autre. Mais il n'y a pas, non plus, de mauvaise surprise. En effet, ce jeu est dans les standards de notre époque. Que ce soit en terme de mécanismes, de graphismes, de scènes cinématiques ou encore

du prix. Rien ne dépasse, tout est bon. Le seul, vrai, gros reproche que l'on peut faire, c'est que la partie gestion du jeu est vraiment très, très pauvre. Pour les fous de gestion, circulez, il n'y a pas grand-chose à voir. On gagne de l'argent en construisant des mines sur les planètes que nous avons conquises de haute lutte. Lesquelles planètes nous permettent d'avoir plus de troupes, sur terre ou dans l'espace. C'est tout, c'est maigre, mais un jeu « *grand public* » est à ce prix en ce moment. C'est vrai que les jeunes, de nos jours, seraient bien incapables de gérer plus de deux ressources. Avec une cervelle d'oiseau, juste bonne à regarder la *Star Ac* à la télé, il ne faut pas en demander



Quelques images des combats dans l'espace. C'est assez joli quand même.

de trop. Pour ceux qui ne font *que* regarder la *Star Ac*, il faut faire attention, le jeu risque d'être vraiment très compliqué. A éviter sous peine de dépression grave pour surmenage cérébral. Peu de structures différentes sont disponibles. Sur une carte terrestre, il n'y a pas beaucoup d'endroits libres et pas grand-chose à construire. Donc le choix est vite fait entre privilégier telle chose ou telle autre. L'arbre technologique est, là aussi, des plus faméliques. En effet, il ne se compose que de trois niveaux, qui donnent droit à de nouveaux engins ou personnages. Pas de quoi prendre un aspirine en essayant de comprendre le fonctionnement de l'ensemble. Je suis un peu dur, car ce n'est pas aussi

simpliste que ç'en a l'air. Non, en fait, c'est plutôt pas mal. Pour être juste, c'est suffisant pour la plupart des joueurs qui y trouveront leur compte.

Mais, *la vérité est ailleurs*, non, mince, ce n'est pas ça ! *Que la force soit avec nous*, plutôt. Et, dans ce cas, la force, elle est avec nous. Pour l'ado attardé que je suis, tout le plaisir de ce jeu se trouve dans l'ambiance qui s'en dégage... non ce n'est pas ça ! Qui nous entoure... non plus ! Où nous plongeons... non pas plus ! Qui nous submerge dès lors que nous démarrons le jeu... oui c'est ça ! En effet, si vous êtes un peu « aware » en ce qui concerne les choses du cinéma, vous savez que STAR WARS est composé

de deux trilogies (soit deux fois trois films. Il faut regarder M6 le samedi soir pour comprendre). Une première trilogie de pur génie (les épisodes de IV à VI) et une autre (les épisodes de I à III) de pur quoi? Je ne sais pas vraiment, mais l'odeur qui s'en dégage n'est pas très bonne. Je me doute que Monsieur LUCAS doit avoir beaucoup de frais et que la vie est pénible pour les pauvres producteurs de cinéma. Bref, notre propos n'est pas là, la force de EMPIRE AT WAR c'est de nous immerger complètement dans l'ambiance des films. Mais, attention, ceux de la première heure et plus particulièrement de *la guerre des étoiles* premier du nom. Oui, tout ce qui fait la mythologie de la saga se retrouve dans



Chez l'Empire, on a pas beaucoup de thunes alors on fait avec ce qu'on a : les économies d'échelle en réutilisant des châssis de vieux TIE FIGHTERS pour en faire des tanks, ça fait peine... Comme les pots de yaourts sur la tête des Stormtroopers, rachetés à DANONE.

EMPIRE AT WAR. Quoi ? Vous ne me croyez pas ? Allez-y ! Demandez pour voir ! L'étoile noire, elle est là ! Le faucon millénium, quel bonheur, on peut le piloter ! Les X-WING aussi je vous dis ! Quoi d'autre, les héros, par exemple, ne manquent pas : R2-D2/C-3PO, OBI-WAN KENOBI, BOBA FETT et bien sûr DARK (*je suis ton père*) VADOR et j'en passe des moins connus. Je ne sais pas quoi vous dire encore pour vous convaincre. Les planètes sont aussi présentes: Aldérante, Coruscant, Endor, Tatooine et puis zut, je ne vais pas faire la liste exhaustive de ce que l'on trouve dans le jeu. Si vous ne me croyez pas, vous avez qu'à aller voir dans le jeu vous-mêmes.

La seule absence de taille est celle de la princesse

LEIA. Je sais, c'est hyper décevant pour ceux qui on un petit faible pour elle. Un peu de grâce dans ce monde de brutes ne ferait pas de mal.

C'est le seul vrai oubli dans un tableau où, par ailleurs, pas une pièce ne manque. Si, comme moi, le fait d'avoir vu « Un nouvel espoir » (titre du premier film de la guerre des étoiles, pour les ignares) lors de sa sortie en salle, il y a quoi, mince presque 25 ans (p..... 25 ans, comme le temps passe...) - je sais, la plupart de nos lecteurs étaient encore en train de sucer leur pouce, ou, pour les plus veinards, le sein de leur mère, à cette époque - Je disais donc, si voir en salle, lors de sa sortie, la

première trilogie vous a scotché dans votre siège, a fait voler votre cerveau en éclats, vous a propulsé dans une galaxie lointaine dont vous n'aviez même pas idée, alors le jeu devrait vous combler.

Vraiment, quel panard de pouvoir prendre les commandes de l'étoile noire, du faucon Millénium, d'un croiseur Mon Calamari ou d'une escouade de Stormtroopers. Quel bonheur d'envoyer BOBA FETT pour se débarrasser des héros de la rébellion ou de se servir de CHEWBACCA afin de prendre le contrôle d'un TB-TT (mais si, vous savez, cette grosse bête à quatre pieds qui tire par salve et qui écrase les fantassins) et de tout détruire autour



Au sol, c'est tout de suite un peu moins joli. Rien de catastrophique, mais bon... Heureusement que l'effet nostalgie marche à fond, sinon...

de vous ou que sais-je encore. Pour tout dire, vous savez, pour ceux qui ont pris le temps de lire mes tests précédents (un grand merci aux courageux!), que ce qui me fait particulièrement c.... dans ce style de jeu, c'est que lorsque l'on sélectionne une unité, on a droit à chaque fois à une phrase type afin d'être sûr d'avoir bien choisi l'unité et à force, franchement, ça gonfle. Eh bien dans ce cas, c'est supportable, tant le fait d'entendre certaines phrases cultes contribue à mettre dans l'ambiance, comme quoi !

Nous voilà, doucement, arrivés au bout du test. Les puristes me diront - tiens, je cite un puriste: « Le

test, mais quel test ? ». Ben oui, je n'ai pas jugé bon, pour ce jeu, de faire un vrai test.

Pour quoi faire en effet ? Ce jeu est banal, attention, pas mauvais, juste banal. Par contre, l'univers où il vous entraîne est extrêmement bien rendu et passionnant, pour peu que vous soyez sensible à la galaxie STAR WARS et à son atmosphère.

Au pire, je me prendrais STRONGHOLD 2, qui sort en collection pas chère, si je n'aimais pas la science-fiction du père LUCAS. C'est beaucoup plus compliqué qu'EMPIRE AT WAR et procure beaucoup plus de plaisir.

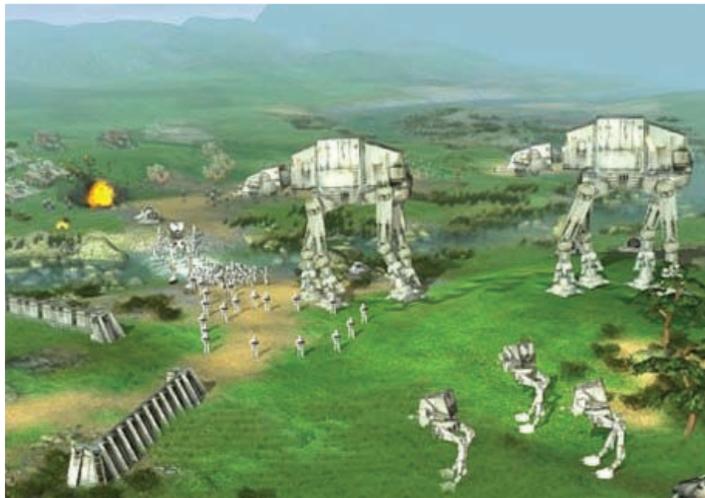
Mais, en tant qu'enfant de l'univers STAR WARS, je m'éclate facilement comme un ouf.

Ce jeu sera juste une bonne éclate, surtout si vous jouez à plusieurs avec des amis. Par contre, je ne sais pas si j'y penserai encore dans un an.

Que la force soit avec vous et je suis ton père Catherine et François (enfin j'espère).



Voilà de bien belles images qui vous rappelleront bien des souvenirs pour peu que vous ayez vus les épisodes de la première trilogie. Bref, EMPIRE AT WAR, un jeu bien ambitieux qui finalement ne va pas vraiment au bout de ses rêves... Mais avoir du jeu STAR WARS moyen, c'est toujours bon à prendre vu les générations de daubes précédentes...



CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	FIFA STREET 2 (pc, ds, ps2, xbox, gc, psp)	EA
2	FIGHT NIGHT ROUND 3 (ps2, psp, xbox, xbox360)	EA
3	GHOST RECON Advanced Warfighter (xbox, ps2, xbox 360, pc)	UBISOFT
4	BUZZ the big quiz (ps2)	SONY
5	24 : THE GAME (ps2, psp)	SONY
6	BLACK (ps2, xbox)	EA
7	THE SIMS 2 Open for business (pc)	EA
8	DRIVER Parallel lines (ps2, xbox)	ATARI
9	BURNOUT REVENGE (ps2, xbox, xbox360)	EA
10	TOCA RACE DRIVER 3 (pc, ps2, xbox)	CODEMASTERS

Non mais c'est bon là... Si EA rachète UBISOFT et ATARI, et puis CODEMASTERS dans la foulée, ça ne fera que 8 places dans le top 10. Pour l'instant il faudra s'en contenter de cinq maigres places. Comme pour la plupart des jeux EA, ce sont des suites à répétition qu'on nous ressert. Il faudra s'habituer. La meilleure entrée de la période, c'est BUZZ, le jeu de quiz, exclusif à la PS2, qui ne manque pas d'air pour venir chatouiller les jeux multi-plateformes. Encore un bel exemple qu'il ne suffit pas de se reconvertir sur tous les appareils à boutons pour vendre des unités... BLACK n'a pas trop convaincu son monde et glisse doucement hors du top. C'est pas un mal. DRIVER PARALLEL LINES vient de sortir et bien qu'il soit mieux que son ignoble prédécesseur, il est loin d'attirer les foules. Ca vous apprendra à pondre des suites pourries. Signalons enfin le retour de BURNOUT REVENGE grâce à la nouvelle version 360 - comme quoi il n'y a rien à acheter sur cette console...

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

DU
11
MARS
AU
18
MARS

Source : ELSPA

1	DEAD OR ALIVE (xbox360)	TECMO
2	CALL OF DUTY 2 (xbox360)	ACTIVISION
3	NEED FOR SPEED : most wanted (ps2)	EA
4	MADDEN NFL 2006 (xbox)	EA
5	WWE SMACKDOWN VS RAW 2006 (ps2)	THQ
6	TRUE CRIME - NEW YORK CITY (ps2)	KOCH - ACTIVISION
7	CALL OF DUTY 2: The Big Red One (ps2)	ACTIVISION
8	GUN (ps2)	ACTIVISION
9	PRINCE OF PERSIA : The two thrones (ps2)	UBISOFT
10	MADDEN NFL 2006 (xbox360)	EA

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

DU
2
JANVIER

AU
9
JANVIER

Source : EBgames

Il est bien temps de finir ce cycle, qui s'est arrêté en mi-chemin pour ce qui était des charts US, qui virent vers l'immobilisme encore plus qu'un Villepin exaspéré. Que dire sur ce sombre constat ? Sans avoir tous les chiffres en main, nous avons au moins les tendances : les ventes aux US se sont effondrées de 13% en février - sans doute un signe avant coureur de la fin du monde, du réchauffement climatique ou tout simplement d'une production de merde. Sur PS2, Xbox et Xbox 360, c'est le même jeu qui domine : FIGHT NIGHT 3, c'est dire si la situation est grave. Un jeu de boxe ! Pourquoi pas un jeu de cricket, non plus... Sur PC, c'est l'hécatombe de l'originalité si l'on en croit les chiffres de janvier, qui donnent WORLD OF WARCRAFT en tête, suivi des SIMS 2 et de CALL OF DUTY 2. Il ne fait décidément pas bon sortir un pad ou un clavier en ces temps de grippe aviaire, temporairement éclipsée par les manifs. A croire que les oiseaux ont eu peur de revenir.

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	FINAL FANTASY XII (ps2)	SQUARE ENIX
2	OIDE YO DOUBUTSU NO MORI (ds)	NINTENDO
3	KAHASHIMA RYUUTA KYOUJU KANS-HUU: Motto Nouo Kitaeru Otona DS (ds)	NINTENDO
4	EIGO GA NIGATE NA OTONA NO DS Training: Eigo Duke (ds)	NINTENDO
5	KAHASHIMA RYUUTA KYOUJU NO Nouo Kitaeru Otona DS Training (ds)	NINTENDO
6	SENGOKU MUSOU 2 (ps2)	KOEI
7	MARIO KART DS (ds)	NINTENDO
8	SEIKEN DENSETSU DS: Children of Mana (ds)	SQUARE ENIX
9	GUITARFREAKS V & DRUMMANIA V (ps2)	KONAMI
10	CHOU-GEKIJOU-BAN KERORO GUNSOU: Enshuu Dayo! Zenin Shuugou (ds)	BANDAI

SQUARE ENIX est de retour ! On l'aura attendu ce nouveau FINAL FANTASY XII. Bon, c'est pas encore demain pour l'Europe, mais il cartonne, comme prévu, au Japon. En termes de ventes, plus de 1,7 millions unités ont été écoulées en une semaine. Ce qui fait que peu de monde sort ses jeux en même temps, par peur de passer complètement inaperçu. On ne s'étonnera donc pas du manque de mouvements dans le reste du top, largement dominé par des titres DS et notamment des jeux NINTENDO, qui est un peu l'EA japonais en terme de présence. La venue de FFXII a d'ailleurs tripé la vente normale des PS2 à 66 000 unités. A comparer avec les ventes de GameCube qui s'élèvent (hum) à 1300 carrés, et la 360 se ridiculisant de plus en plus chaque jour en étant juste au dessus du million... euh, du millier, pardon. Mais c'est normal : à force de vouloir imposer des consoles énormes dans les minuscules chambres japonaises, on se prend un gros râteau dans la gueule.

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

DU
12
MARS
AU
19
MARS

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
GUITAR HERO (ps2)	7 avril 2006
TOMB RAIDER LEGEND (pc, xbox, ps2)	7 avril 2006
TOP SPIN 2 (xbox360)	7 avril 2006
DRAGON QUEST VIII (ps2)	13 avril 2006
PARADISE (pc)	14 avril 2006
DREAMFALL (xbox)	17 avril 2006
FLATOUT 2 (pc, ps2, xbox)	mai 2006
HITMAN : Blood Money (pc, ps2, xbox)	mai 2006
GOTHIC III (pc)	septembre 2006

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

On voit bien que la période est aux transitions. C'est la misère dans le planning des prochains mois, vous avez intérêt à vous stocker en bons jeux si vous voulez survivre, ou à partir en vacances comme je ne manquerai pas de le faire. Notez quand mêmes quelques trucs intéressants : GUITAR HERO, livré avec sa guitare... TOMB RAIDER LEGENDS, sans grande conviction, mais vous êtes tous des fanboys et vous y jouerez parce que les gros seins flanqués de flingues, ça vous fait tripper depuis 10 ans. N'oubliez pas DRAGON QUEST VIII (sponsorisé par Jika), ça devrait vous tenir en haleine quelques bonnes semaines. Sur PC, c'est le mois du jeu d'aventure old-school avec PARADISE et DREAMFALL. Et puis... après... plus rien. Vous pourrez retourner en hibernation jusqu'à la rentrée, où ce qui a le plus de chance de ressembler à un bon jeu de rôles se profile : GOTHIC III. Allez les enfants, rangez OBLIVION au bac à sable ! Vous n'avez plus l'âge !

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

C'est parti pour les dernières news fraîches de la petite dernière de Nintendo avant de prendre un repos bien mérité. On commence donc par le lancement de la DS Lite au pays du soleil levant. A la grande habitude des Japonais, pour la sortie d'une nouvelle console, une horde de Nippon remplissaient les trottoirs et attendaient sagement devant les boutiques spécialisées afin d'avoir cette «merveille» (*qu'il faut avouer est aussi une arnaque de Nintendo, ils auraient pu la sortir dès le début cette console liftée, au lieu du truc ignoble pas fini...*). Bref, les ventes ont explosé et toutes les consoles sont parties comme des petits pains. Plus rien en stock ma bonne dame! L'ensemble est parti en trois petites heures seulement. On peut donc en déduire que pour Nintendo, le début d'année commence bien. Qui plus



est, de très grosses sorties vont permettre à la console de s'écouler encore par centaines de milliers. Je pense entre autres à Mario qui sera un tout nouveau Mario. Pas une

adaptation d'un jeu déjà sorti. Enfin, la DS Lite est aussi prévue pour le continent américain et européen. Ce qui va entraîner des ventes astronomiques.

Continuons avec un jeu qui rappellera de très bons souvenirs aux joueurs : *MicroMachines V4* sur DS. Alors qu'il est prévu sur PSP et PS2, *Codemasters*, la main sur le cœur et surtout sur le portefeuille, prépare aussi une version DS. Evidemment, graphiquement, l'ensemble risque d'être un peu moins beau que sur les consoles de Sony mais mis à part cela, le reste sera identique. Pour la version DS, l'écran tactile sera utilisé pour piloter les voitures. Ce n'est pas une première puisque *Ridge Racer DS* le faisait aussi, mal qui plus est. Enfin, une option supplémentaire sera apportée à la DS, un mode Online ? Pour les plus jeunes qui n'auraient jamais touché à un *MicroMachines*, les courses se déroulent dans des endroits plutôt incongrus puisque les courses peuvent se dérouler dans une cuisine, une salle de bain, dans la cave etc. Des endroits familiers.

Naruto, ça vous dit quelque chose ? Evidemment, depuis que Canal+ diffuse les épisodes de ce manga culte au Japon (*on peut d'ailleurs applaudir avec les deux mains la MAGNIFIQUE traduction et le non moins sublime doublage en Français qui rend le manga si drôle mais tellement pathétique*). Bref, après avoir inondé le *GameCube* ainsi que la *Playstation2*, la *Nintendo DS* y passe

IN ZE
POCKET

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

aussi. Comme tous les produits estampillés *Naruto* se vendent très bien, les petits gars de *Tomy* développent des jeux à n'en plus finir. Quoi de plus dans cette version DS ? Un jeu de combat plus orienté *Jump Super Star* (jeu qui a explosé les ventes aux Japon le mois de sa sortie). Le tout sera en 2D. Mais le petit plus DS, sera l'utilisation du stylet et du micro afin de sortir des *Justus*. Reste à voir dans la pratique si l'ensemble reste agréable à jouer. Enfin, une pléiade de personnages sera jouable, une trentaine environ et le jeu sortira le 27 Avril au Japon. Pas d'annonce faite pour l'Europe et les USA pour le moment.

Petit rappel avant de se quitter, n'oubliez pas que le 31 Mars sort deux bombes, le premier *Phoenix Wright* et le second *Animal Crossing*. Je vous avais déjà parlé du premier, où vous jouez un avocat et vous devez résoudre plusieurs affaires. Le micro ainsi que l'écran tactile sont utilisés, l'un pour crier entre autre «*Objection*» et l'écran pour trouver des preuves sur les scènes du crime. Pour une fois qu'un jeu novateur sort sur DS, sautez dessus. Enfin *Animal Crossing* plus connu sur notre territoire vous permet de vivre dans une ville fictive et partir à la recherche de fossiles, pêcher dans un lac, décorer votre maison, vous faire des amis virtuels etc. Un jeu atypique mais tellement bon quand on accroche au concept.



Merci mon cher Snape, et au revoir... C'est notre dernière rubrique ensemble, et tu ne m'as même pas insulté dans l'espace qui t'était alloué... j'en suis fort ému...

Mais que se passe-t-il sur PSP ? Bah, pas grand chose... En fait, je vous mens. C'est tout le contraire. L'homebrew est un peu en train d'exploser de partout. Déjà, les shells sortent dans tous les coins - vous savez, ces petits systèmes d'exploitation, qui font ressembler votre PSP à une petit écran de windows, comme ci-dessus ? Eh bien, j'ai essayé. C'est pas bien terrible. La navigation au pad est assez horrible, c'est franchement pas pratique. Il manque un écran tactile sur la machine... Pour ce qui est des fonctionnalités, ça permet de faire pas mal de choses : écouter de la musique,

voir des images, lancer des ISOs ou des UMDs, mais bon, pour chacun de ces éléments, il existe une pleïade de logiciels dédiés bien plus pratiques. Donc bon... D'ailleurs, les lanceurs d'ISOs n'arrêtent pas de se mettre à jour depuis la découverte du hack de MPH pour lancer les jeux 2.00 sur une console 1.50. C'est le cas par exemple de Fastloader et de DAX ZISO. Bonne nouvelle pour simplifier les choses, une application appelée Titan Homebrew manager qui se connecte directement par WiFi sur le serveur du logiciel en question pour vous permettre de sélectionner et d'installer cash, les doigts dans le nez, depuis votre PSP, les derniers homebrews. On n'arrête pas le progrès non plus avec AFKIM, un client pour la messagerie instantanée, compatible avec AIM, ICQ, MSN, Yahoo et Gtalk. Bon, le jour où un clavier existera sur PSP, on s'en servira... en attendant c'est chiant de taper avec des boutons redondants. D'ailleurs, c'est officiel depuis déjà quelques temps, la PSP va se doter d'un GPS mais aussi d'une webcam/micro, un de ces quatre. L'application qui serait évidemment la plus en vogue, c'est bien entendu un genre de Skype, qui permettrait de communiquer avec la Vidéo et le son directement. Sony étant un peu longuet à dérouler leur affaire, on s'impatiente déjà... en espérant que ça se fasse un jour. Finalement, les jeux, sur PSP, tout le monde s'en branle.

FRAC TURE

Les oiseaux traversent les frontières

J'étais peinardeusement installé dans un boui-boui pittoresque à manger mon tofu au piment (*Ici, dans le Hunan, vous pouvez manger de tout mais au piment, estomacs sensibles s'abstenir !*)

Je me disais que le sacrifice en valait la peine puisque je pouvais enfin dormir tranquillement sans les relances nocturnes de maître Eki. Ayant fini de grailer, je cherchais un troquet où traîner le reste de la soirée. Et là je commets l'erreur: je me rends dans un cybercafé. A ma décharge, les vrais bistrots, ils connaissent pas trop ici. Quand on veut se poser un moment, on ne boit pas une petite blonde à la pression, on mange, on grignote dans la rue. Comme je n'avais plus faim, pas le choix : le cybercafé. M'y voilà donc. Un message m'attend, hostile et angoissant. Voici que le rapace Sanqualis vient

me poursuivre à l'autre bout du monde, comme l'aigle venu châtier Prométhée, il revient me rappeler mes fautes passées. Pitié, tu l'auras à deux heures du matin, ton papier mais cesse de me poursuivre !! Non!!!!

Ca va pas ? C'est un peu excessif ? Ah bon. Moi, je disais ça comme ça, pour coller à la version officielle. Il paraît que si je suis parti, c'est pour être loin de Sanqua, alors... O.K. je reprends.

Reload...

J'étais donc en train de noyer ma tristesse dominicale dans du cognac bien français, lorsque m'arriva au cœur de la nuit cette lueur d'espoir, ce message salvateur, cet écho du charnier natal (*enfin c'est presque le pays natal, je pense que Master Ekianjo devait m'écrire depuis la Belgique, mais, vu de Chine, la France ou la Belgique, ça fait pas des masses de différence.*)

Dans mon doux pays de France aux coutumes si chaleureuses, quelqu'un s'intéresse à moi. Pendant que j'y suis, à propos de coutumes chaleureuses, qu'est-ce que vous foutez en France ? On s'absente trois mois et on a l'impression que tout fout le camp. Emeutes dans les banlieues, CPE, caricatures de Mahomet, DADVSI... je leur dis quoi à mes élèves ? Que la France est une terre d'accueil ? Qu'elle a le meilleur système de protection sociale ? ... J'ai un cours de civilisation française à faire, moi.

Anti-geek

Bref, on s'intéresse à mon expérience. Fichtre ! Quel honneur!

Mon expérience de... non-joueur. Tiens, c'est vrai ça, déjà 6 mois sans un jeu vidéo. Sur les boulevards du vice numérique, ça doit pas être courant une abstinence de 6 mois, la moitié d'une année,

quand même ! En tout cas merci à l'équipe, jusque là ça se passait plutôt bien, j'arrivais à ne pas trop y penser. J'avais réussi à refouler tout au fond de mon être ce besoin compulsif. Et voilà...

Plus sérieusement, ça n'a pas été difficile de m'en passer. Tout d'abord parce que je n'ai pas vraiment l'occasion de jouer. Je me vois mal installer un FPS à la gloire des Ricains sur le P.C. de mon bureau.

Techniquement, ce ne serait pas très difficile. On trouve tous les jeux que l'on veut ici mais disons que « ça le fait pas ». De toute façon, je préfère distinguer le travail et le loisir. Sinon, j'ai bien vu, en France, ce que ça peut donner : travail ajourné, bâclé, nuits sans sommeil et tout le toutim. De ce point de vue, ne pas avoir de tentations c'est plutôt un soulagement, oui, une libération. Quant aux cybercafés surpeuplés d'adeptes de WoW, sous l'ombre

tutélaire de Mao, dont le portrait trône fièrement sur un peuple qui s'ouvre au monde, si je n'y joue pas c'est tout simplement que lorsque j'y vais, j'ai beaucoup d'autres choses à faire : courrier, lecture de la presse française, documentation diverse car les bibliothèques universitaires chinoises sont plutôt pauvres en ouvrages étrangers et récents, surtout en livres français. Cela ne laisse pas beaucoup de place à l'ennui.

En somme c'est à peu près aussi difficile pour moi de me passer de JV qu'à un Somalien de faire un régime. Maintenant, comme je pense acheter un portable... ça va être autre chose...

Réenchanter le monde

De toute façon, il en est du jeu vidéo comme des autres plaisirs. Quand on s'y adonne trop souvent, on tombe dans l'habitude, dans la lassitude. On continue de jouer,

sans en profiter vraiment, à des jeux pas vraiment convaincants, juste pour tuer le temps. Il n'y a rien de pire que de « tuer le temps ». On prend les titres les plus récents juste pour ça, parce que les jeux de qualité, on les a usés jusqu'à la corde. Ils ont perdu leur fraîcheur juvénile. Et l'on prend une suite insipide sur un concept éculé. Il était peut-être bon à la base mais il est éculé. Quand je vois certains posts du forum, je n'ai pas trop de regrets.

Au moins quand je me remettrai à jouer, j'aurai le rare plaisir de retrouver toute la saveur du jeu; par exemple en voyant un jeu récent avec des yeux comme neufs. Je n'aurai pas vu les étapes intermédiaires, les petits progrès imperceptibles et insuffisants, ceux qui sans être ridicules ne font pas la différence mais qui, en s'accumulant, finissent quand même par changer les choses. Ou encore en reprenant avec nostalgie les jeux que j'ai laissés chez moi.

C'est tout le plaisir du fumeur ou du buveur occasionnel que je vais m'offrir en m'y remettant, et cette perspective me plaît beaucoup. Le plaisir de celui qui ne boit, qui ne fume que du bon.

Le plaisir

C'est curieux comme peu de gens savent apprécier la valeur de l'ascèse et du jeûne ; que ce soient ceux qui les pratiquent comme ceux qui les ignorent. C'est pourtant une formidable libération. On apprécie tellement mieux les choses quand on prend un peu de recul. C'est très épicurien comme idée. C'est un peu l'os à moelle de Rabelais.

Que la vie vous soit agréable, où que vous soyez !

Freedom to live.

■■■ Egomet

PREZ'

2007 sera une année importante pour nous tous. Non, pas seulement pour ceux qui attendent S.T.A.L.K.E.R. comme le messie, mais pour tous nos amis nerds qui peuplent nos grisâtres contrées. La France, soit disant, déprime, et à en croire les rares hommes politiques à qui on donne la parole dans les médias, nous courons droit dans le mur. Certes. Mais pourquoi ne pourrait-on pas se prendre celui-là de plein fouet, s'en foutre, et enfin retourner sur le bon chemin ?

■ ■ ■ El Fouine et Tom (illustrations)

Most Folks'll Never Lose a Toe, but then again some Folks'll, like Cletus, the Slack-jawed Yokel

Pourquoi donc se décider ainsi, soudainement, à foncer tête baissée dans la course à l'élection présidentielle ? Alors que mon expérience dans le monde politique est plus que discutable et que l'opinion publique veut qu'un journaliste « spécialisé » dans le jeu vidéo reste là où il est, c'est à dire nul part, à ses yeux ? Et bien c'est avant tout une question d'honnêteté : il faut bien avouer que je trouve le monde vidéoludique dans une drôle de posture, et j'ai décidé de ne m'y intéresser de nouveau que lorsque les éditeurs auront enfin décidé une plus grande liberté aux développeurs. Je suis conscient qu'il faudra du

temps pour y arriver, et à dire vrai, je me contenterais du simple fait que ces fameux développeurs refusent le « règne de la suite » et de l'adaptation.

En second lieu, je constate que la citoyenneté est en crise. Ne parlons pas ici de patriotisme, notion méprisable au possible, mais faisons plutôt un constat : les gens se foutent éperdument de la politique. À en croire notre chère télévision, ce qui intéresse les citoyens, ce sont les déboires affectifs d'un nabot -je serais contraint de le nommer par la suite, désolé pour les fans, je sais qu'ils sont nombreux. La vérité n'est pas si simple, bien entendu. Cette même télé, à longueur de talk-shows tous plus chiants les uns que les autres, nous montre des politiciens qui auraient écrit des bouquins. Et que se passe-t-il dans ces bouquins, à en croire les présentateurs niais qui gueulent le résumé par-dessus un tonnerre d'applaudissements en provenance d'un public visiblement sous coke?

On nous raconte que le pays va mal, que notre modèle n'est plus le bon, que la Constitution n'est plus la bonne, qu'il faudrait alléger l'ISF et contrôler l'immigration... Bref, on nous promet du changement, du vrai, pas des trucs de lopettes, hein, mais plutôt de la réforme sévèrement burnée, oui madame... Parce que les lopettes, on a déjà donné, on a vu ce que ça a rendu à Paris...C'est vrai, à moi aussi, ils me manquent Tibéry et mes autres bons potes de la bande à Chirac. Et puis il est aussi vrai qu'il vaut mieux un maire malhonnête, magouilleur et démagogue, qu'un maire honnête, intègre et qui se bouge un peu, lui au moins, pour la culture, même si on en attendait plus.

Alors, allons-nous seulement parler de politique ici ? Et bien, oui. Mais vraiment ? Et oui... Mais heureusement pour les plus impatientes d'entre vous, moi non plus, la politique traditionnelle, en tout cas comme on la voit de

l'extérieur, ne m'intéresse pas plus que ça. En fait, depuis que je peux voter, je me sens de moins en moins concerné. Le célèbre adage « une simple voix compte » n'a jamais été aussi vide de sens pour moi que ces derniers temps. Cependant, il faut bien réaliser que lorsqu'on s'intéresse de près à la politique, il est très compliqué de s'en extirper. On se retrouve comme happé par un tourbillon indescriptible, un joyeux bordel décisif quant à notre sort à tous, et celui de ceux qui fouleront cette Terre dans un avenir plus ou moins proche. Il est en effet venu notre temps, je le pense sérieusement, l'heure n'est plus à compter sur nos aînés. Pourquoi ? Parce qu'ils ont créé un monde qui est désormais obsolète, en totale contradiction avec notre société. Alors que l'on abreuve celle-ci de sexe, de violence et de peur, la grande mode serait au retour de la foi. Les personnes qui appartiennent à ma génération, ceux qui sont nés durant la terrible ère Reagan,

sont constamment tiraillées entre une soif de consommer le plus vite possible et un désir de stabilité, héritage de notre éducation cartésiano-chrétienne.

L'autre problème évident est que nous ne savons plus à quel saint nous vouer. Vers qui se tourner lorsque le pouvoir établi démontre son incapacité à répondre aux questions de notre temps en permanence et que l'alternative est molle comme elle ne l'a jamais été ? A quel devin demander conseil, à quel sage vivant en ermite ? Jospin ? Ouais... Je ne comprends pas pourquoi l'électorat de gauche attend son retour comme celui de Jésus, ils étaient vraiment si contents que ça ? C'est pour ça qu'ils ont voté Chevènement et empêché par la même occasion tout espoir de voir passer leur Champion au second tour ? J'imagine... C'est donc ce sentiment qui domine, qui nous écrase dirais-je : nous sommes paumés ! La seule raison que l'on a de parler de Jospin est de la pure



nostalgie, on a l'impression que tout le monde a oublié le sketch « Yo-Yo au pays des Idées » des Guignols de l'Info. Certes, on vivait mieux avant 2002, moins de présence policière visible, une liberté d'expression totale -essayez de publier un pamphlet anti-Sarko ailleurs que sur le net, et vous apprendrez le sens du mot « représailles »-, une économie active. Mais nous ne sommes plus en 2002, les temps ont changé, toutes les start-ups ou presque se sont écroulées, les gamins de quinze ans s'amuse à brûler des bagnoles pendant les vacances, l'information télévisée s'est transformée en propagande progouvernementale, les culs bénis sont partout et nous pompent notre précieux air avec leurs prières, leur pêchés, leurs interdits, leur Dieu-Tout-Puissant... Bref, le terrain a été dégagé pour le pire des pêchés, du point de vue de l'humanité cette fois et non des croyances personnelles : la démagogie. N'assisterions-nous pas d'ailleurs

à un « combat des chefs » en ce moment, entre les souverains de la com -mot ayant remplacé « programme politique » en haut du cahier des charges du Parfait Petit Politicien- à savoir Mme Royal pour la gauche et M.(?) Sarkozy pour la droite? C'est une bataille qui sera remportée par le plus habile, mais ce n'est pas pour ça que le vainqueur sera élu à la tête du pays, espérons-le en tout cas. Ceci dit, je préférerais encore voir celle que l'on appelle encore « la femme d'Hollande » -bien qu'on la connaisse depuis bien plus longtemps que ce mollusque ayant pris forme humaine- soit notre présidente que l'autre espèce de dictateur en herbe. « Ah ouais, on les reconnaît les gauchos, à toujours traiter les honnêtes hommes de fascistes ! ». Certes, c'est un peu caricatural de s'attaquer à notre cher ministre de l'Intérieur, mais lorsqu'on apprend que c'est un observatoire indépendant, dont la composition est inconnue du plus grand nombre, qui s'occupera

désormais de transmettre les chiffres de la délinquance, et plus la Place Beauvau, il y a de quoi douter. Il y a surtout de quoi craindre une nouvelle campagne présidentielle placée sous le signe de la peur, ce qui ne pourra nous amener, en définitive, qu'au plus mauvais des choix: celui de l'Homme effrayé. Les chiffres que nous recevrons désormais par le biais du tube cathodique ne seront donc plus issus de la même source qu'auparavant. Je vous recommande d'être méfiant dorénavant, de prendre avec des pincettes toute mise à jour de la situation actuelle en ce qui concerne les délits qui empesteraient notre précieux quotidien, notre merveilleuse et paisible routine. Restez vigilants !

Street Fighting Man ?

Oui, je vis dans un milieu protégé, financièrement et intellectuellement, et oui, j'y ai toujours vécu. Je n'ai pas d'histoire

d'enfance terrible à vous raconter, pas plus que d'anecdotes de viols sur ma personne par un ou plusieurs curés sadiques. Loin de moi l'idée de penser que la meilleure analyse possible est celle qui s'éloigne le plus de son sujet, le piège étant de sombrer dans l'amalgame de bas étages; mais comme le travail de journaliste consiste en recouper des sources, plus on en a, mieux c'est. Et lorsqu'on est extérieur au monde des bourgeois, comme au monde des démunis, on n'est intéressé ni par l'un, ni par l'autre. Je veux dire par là que l'on n'a rien à en tirer pour son propre intérêt, et donc que seule la défense de la cause juste compte, et qu'ainsi on défend la fameuse Vérité, au lieu de défendre celle de quelqu'un d'autre.

Mais, j'arrive presque à la fin de cette petite introduction, je vous parle d'honnêteté, de vérité, je sors les grands mots, et je ne vous ai toujours pas expliqué le pourquoi du comment, la vraie raison de la présence de ces pages sur votre

webzine préféré. Et bien, il se trouve que je suis en plein dans une période de découverte des travaux du Dr. Hunter S. Thompson. Vous aurez peut-être déjà remarqué, si vous êtes connaisseur, que j'emprunte beaucoup à son style, plus souvent pour le pire que le meilleur... En même temps, ne voyez pas ici d'idolâtrie ridicule, je ne veux pas marcher sur ses pas, j'ai trop peur pour cela de m'enfermer dans le journalisme. Mais vu que je passe mon temps à lire ses bouquins en ce moment, il déteint un peu sur moi. Le fait est que je suis peu confiant quant au bon déroulement de ces élections et j'aimerais qu'il y ait au moins eu des traces de lutte violente et passionnée sur les questions essentielles de notre mode de vie, et notre fonctionnement en société. Rien de tel pour cela qu'un bon vieux guide spirituel pour mener le combat de façon ordonnée, le genre de type à vous dire que la morale est temporaire et la sagesse éternelle.

Wouuu...Flash télé, je suis affalé sur mon lit et Devedjian passe sur ma Philips grise. Il fait partie de cette drôle de catégorie de personnes que l'on appelle communément les suiveurs. Ce sont des gens qui n'ont pour autre idéal que celui d'un autre, de préférence mort, mais il peut aussi être en vie, et dans le cas présent, il l'est. Bien sûr, vous devez être au courant... nouvelle interruption... « Oui, je l'aime bien » ; Devedjian parle de Hollande, vous voyez bien que je ne me goure pas trop...Il n'ose ensuite pas avouer que son modèle est Richelieu, il ne va donc même pas au bout de son trip, les pires de tous...

On revient à notre froide réalité, objective et impassible. Cette soirée fut habituelle, un peu de Jacky D., du rhum, du vin blanc, et de quoi fumer pour accompagner. J'ai appris que l'un de mes amis était parti ce week-end à Rennes afin d'assister à une sorte de comité sensé faire reculer le CPE

par tous les moyens. Intention louable au possible. Ne remettez jamais un guerrier en cause : si ce dernier n'a que ça à faire, il serait capable de vous foudroyer sur place. Un vrai guerrier n'hésitera pas avant de vous pourfendre, il vous exécutera sans sommation et n'éprouvera aucun remord. Pourtant, je ne suis pas parti avec lui, d'abord parce qu'il ne m'avait pas prévenu, ensuite parce que, de toute façon, et il devait le savoir, je ne serais pas venu. Je ne suis pas ce genre de guerrier... Peut-être est-ce naïf de dire ceci, mais je ne suis définitivement pas de ceux qui pensent que pour détruire un système, il faut suivre ses règles. Je crois qu'il suffit de les connaître. Mais, surtout, il faut être conscient d'une chose, d'un fait, qui m'a été enseigné par le cher Docteur : la sagesse est éternelle, mais la morale, elle, est provisoire. Prenez cinq secondes pour réfléchir sérieusement à ceci une seconde fois.

Une fois que vous que cela sera fait, vous pourrez passer à la phrase du jour suivante : la seule réalité qui existe est la mienne -répétez-vous cet adage plusieurs fois de suite dans votre tête...si le cours de votre vie n'a pas changé, soit vous êtes sur la bonne voie, soit vous n'avez rien à foutre à lire ces quelques misérables lignes, qui n'ont pas été, de toute évidence, écrites pour vous. Mais que ces banalités ne nous empêchent pas de réfléchir à ce qui compte en politique, à savoir la vie des gens. Et que nous apprend le médium le plus populaire chez ces fameux gens ? comment les représente-t-il? Prenons comme élément de départ pour notre réflexion une émission qui vient de commencer alors que j'écris ces tristes lignes, le Royaume. Le premier point qui m'agace est le titre de ce programme à la con. Dans mon esprit, le Royaume est associé à la délicieuse, fantastique, énorme série de Lars Von Trier. Je ne supporte pas le simple fait que

dorénavant, lorsque je parlerais aux profanes du Royaume, je devrais préciser : « la série de Lars Von Trier, pas le truc à la con qui passe sur la chaîne des beaufs ». C'est du temps perdu, et je déteste perdre du temps, surtout si c'est par la faute de connards de premier ordre.

Ces histoires de titre oubliées, revenons au contenu même du show, ne serait-ce que pour quelques secondes. Estampillé du sceau « télé réalité », gage d'émission d'excellente facture, voilà donc le nouveau venu... Les participants de ce jeu sont donc 1) soit des acteurs, mal payés, puisque nous sommes à la télévision 2) soit des crétins finis à la faucille par un druide bourré. Qu'y a-t-il à comprendre, quelle leçon tirer de ce jeu ridicule et simplement idiot, sinon que les citoyens type de notre cher pays sont des pourritures de premier plan, prêts à tout pour accéder à un titre de noblesse fictif? Les salopards d'enculeurs de moutons

crient sur tous les toits que les gens ont besoin de rêve, et tout ce qu'ils leur apportent, c'est de la connerie? Pourquoi est-ce qu'on continue à gober le discours des industriels? Pourquoi fait-on toujours, dans le fond, confiance à nos politiciens, alors que les seuls qui restent sont ceux qui ont le plus profité de nos espoirs et n'ont pas hésité à les piétiner, un grand et faux sourire aux lèvres? Cela ne fait-il pas depuis trop longtemps que nous bouffons volontairement la merde qu'on nous tend par pitié sur un plateau plaqué or?

Je crois qu'il est temps de mettre un terme à cette introduction, qui menace de sombrer dans la critique télé primaire... Sur ce, bonne lecture et gardez l'esprit ouvert, c'est un ordre!

One Toke Over the Line...

Commençons tout de suite par ce qui devrait concerner la majeure partie de notre lectorat, à savoir les jeunots. Au cas où



vous débarqueriez de votre nuage magique du pays des oursons joyeux, le gouvernement en place actuellement, épaulé par ses larbins dépendants de l'Assemblée Nationale, compte révolutionner le monde du travail. En effet, la politique de gauche qu'entreprennent nos dirigeants successifs depuis vingt ans - quelques petits rappels afin de saisir l'ironie contenue dans ce début phrase inachevée : 86-88: Chirac Premier ministre, 92-95: Balladur, 95-97 : Juppé, 2002-06: Raffarin puis Villepin...que des types bien à gauche...mais là n'est pas la question, la malhonnêteté est un attribut obligatoire pour se prétendre homme politique en 2006 (si ça c'est pas de la démagogie, je n'y connais rien). Puisqu'on est au rayon...Les sarkozystes prétendent que le temps n'est plus aux grands discours, mais au concret. Il faut que l'action se voie et que nos élus soient présents sur le terrain, sans oublier les caméras. J'ai vu

quelque temps auparavant le frère de Sarko, Guillaume, à l'émission de Moati sur la 5, il tenait un discours similaire à celui-ci et semblait vraiment y croire. Et c'est ce qui me fait le plus peur : à la limite, si les mecs se disaient «On va s'en foutre plein les fouilles et on se barre », tout en faisant croire qu'ils sont pleins de bonnes intentions, ce serait humainement acceptable. Le problème est qu'on a vraiment l'impression qu'ils croient en ce qu'ils disent. Selon eux, le capitalisme ne va pas assez loin, il faut encore pousser.

En face d'eux, personne pour les contredire. Et c'est ce qui m'ennuie le plus, au fond : depuis Marx et ses compères penseurs, personne n'a trouvé d'alternative sérieuse à ce système inhumain, au bas mot. Pourtant, chaque année que nous laissons passer nous conduit droit dans le mur.

Quelle magnifique transition pour introduire le sujet suivant,

le dossier « Loi sur l'égalité des chances » dans lequel est compris l'alinéa « CPE/CNE »! Pour que vous compreniez que qui que vous soyez, vous êtes concerné, nous allons commencer par expliquer ce projet devenu réalité et les implications de son application. Le CPE (Contrat de Première Embauche) est un contrat à durée indéterminée dans lequel est incluse une période de mise à l'essai d'une durée de deux ans, pendant lesquels vous serez mis à l'essai par votre gentil employeur. Quel noble geste de sa part que d'embaucher! Un jeune, en plus! Quel progressiste! Durant cette période, vous pourrez être renvoyé à n'importe quel moment, certes avec préavis, et vous n'aurez pour prime de licenciement que 476 maigres eurax. Pratique si vous avez un loyer à payer sur Paris à la fin du mois, mais, apparemment, le quotidien des Français n'intéresse pas le gouvernement. Le texte est passé en force à l'Assemblée, motion de censure, 49-3 me voilà!

La loi sur l'égalité des chances -quel sens de l'humour tout de même, on ne peut pas leur enlever ça- propose aussi de rétablir le travail des mineurs à partir de 14 ans et le travail de nuit à partir de 15. Yiiiiiah ! Good idea Cletus !

On parle donc de remise en cause du Droit du Travail ainsi que du maigre pouvoir de l'employé face à l'employeur. Déjà qu'avant, les grands patrons ne se privaient pas de licencier pendant que leurs sociétés récoltaient des millions d'eurax de bénéfices, maintenant, tout le monde va s'y mettre. Le problème est qu'on tente de nous imposer une méthode soit disant à l'américaine, alors qu'il est évident que nous n'avons pas les mêmes problèmes à résoudre qu'outre-atlantique, la situation est radicalement différente. Chez nous, il n'y a pas de boulot, et on fait de la lèche au patronat pour qu'ils daignent nous en donner un. Pour que les employés soient prêts à accepter ce genre



de conneries, il faudrait que le contexte soit différent, on ne va pas relancer l'économie en créant encore plus de précarité, encore plus de provisoire. C'est comme construire un château sur un marais puant. Heureusement que la révolte s'organise, espérons que ce coup-ci ne tombera pas dans l'eau. Je ne réponds pas de ce qui se passera par la suite si cela s'avère être le cas.

Aujourd'hui, le 23 février 2006, lors d'une assemblée générale, la faculté de Jussieu a décidé de se mettre en grève à partir du lundi 27. Nanterre est déjà en grève, tout comme certaines facultés de Rennes et Toulouse, où les étudiants bataillent ferme pour mettre un terme à cette mascarade.

...Communication Breakdown...

Il y a deux ans, les étudiants s'étaient insurgés contre la réforme LMD, sans succès. Puis ce fut au tour des travailleurs

de descendre dans la rue pour protester contre la réforme des retraites, toujours pas de réponse. On ne peut que craindre que cet élan de citoyenneté ne soit encore une fois pas pris au sérieux par les sphères dirigeantes. Ne partons pas défaitiste pour autant, car ce combat-là vaut la peine d'être mené: on ne peut pas laisser une minorité intéressée diriger le plus grand nombre plus longtemps. Faut pas pousser mémé dans les orties! Ni pépé dans les marronniers !

Mais revenons donc au pratique, arrêtons de généraliser deux secondes. Comme je vous le disais plus haut, j'étais à Jussieu aujourd'hui, pour retrouver Butok, l'un de mes amis engagé dans la lutte, membre de l'organisation anti-CPE/CNE (non-affilié à aucun parti ni courant politique) créé pour l'occasion, le Comité de Mobilisation de Jussieu. Lorsque je suis arrivé avec mon photographe improvisé, les barricades étaient déjà dressées, faites de tables et

de chaises, mais surtout d'un filtre humain qui vous empêchait de passer sans être tenu au courant qu'une AG se tenait dans l'amphi 44, à midi. J'ai noté qu'il n'y avait pas un seul journaliste présent dans le coin, ce qui ne m'a pas surpris, ceci dit. Déjà, la manif' pour la libération de Bétancourt avait lieu en même temps, et puis, pour tout dire, il n'y avait pas grand monde à voir. Il faisait froid et les gens ne restaient pas, préférant le confort relatif de leurs salles de classe chauffées.

Après avoir tenu le siège tranquillement avec les rebelles, j'ai assisté à l'assemblée générale. Belle démonstration de solidarité estudiantine, elle réunissait plus de trois cent personnes dans un amphithéâtre bondé, à l'exception de notre coin confortable -au premier rang, près de la sortie, pour pouvoir fumer- mais revendicatif. La résistance s'est organisée, il a été décidé par vote que le combat contre la réforme LMD n'était pas

fini, et qu'il fallait le continuer, en même temps que celui contre le CPE. Il a également été suggéré de propager les mouvements de grève sur tout le territoire, écrire un texte sur les raisons de se mobiliser, débrayer les lycéens et élargir aux travailleurs. Certains se voyaient déjà dans une joyeuse armée de combattants idéalistes en marche vers la victoire, certains ne semblaient pas comprendre pourquoi ils étaient venus et les autres écoutaient. Au moins, tous ont eu la parole, et peu de conneries ont pu être entendues, si on met de côté les discours néo-libéralistes/mous-du-gland/écervelés qui polluaient de temps à autre le débat. Mais bon, on commence à être habitué à la « Voix TF1 », et la plupart de nous ont compris qu'il suffisait de l'ignorer pour la détruire. Il a ensuite été décidé d'envoyer des émissaires à Toulouse pour coordonner les forces à l'échelle nationale, une bonne chose pour gagner en cohérence.

La fin de l'AG était plus chaotique, tout le monde s'est mis à parler en même temps, les gens se barraient à la manif qui partait de Place d'Italie jusqu'à Bastille. Reste que la lutte s'organise, et que ça fait plaisir à voir des gens motivés.

...Leave the Drivin' to Us

Seulement voilà, tout ne s'est pas bien passé. Même si les grévistes savaient qu'ils ne seraient pas reçus par des applaudissements par la plupart des autres habitants de la faculté lorsqu'ils ont décidé de voter le blocage total du campus de Jussieu en AG, je ne pense pas qu'ils s'attendaient à semer la panique dans une population relativement apathique. Lundi matin, une vision démoniaque de l'humanité s'est offerte aux yeux des assiégés, confinés dans la fac de Jussieu, dans le froid depuis cinq heures du matin. Comment une telle bêtise peu-elle être comprise? Certes, on peut être mécontent de ne

pas pouvoir aller en cours -encore que, faire preuve d'un tel manque de conscience citoyenne reflète selon moi d'un désintérêt du peu d'humanité qu'il reste encore en nous- mais de là à saboter l'œuvre de jeunes gens qui militent dans des conditions difficiles pour leurs pairs... Des fous furieux tentaient de briser le barrage fait de chaises et de tables au péril de leurs vies, alors qu'ils savaient que leurs professeurs n'étaient pas là. D'autres montraient des signes d'agressivité issus de la peur, insultant les étudiants derrière les barricades, ne leur laissant pas le temps de s'expliquer. Mais de quoi avaient-ils donc peur?

Tout n'était pas rose non plus de l'autre côté du miroir. L'énervement pointa le bout de son nez, montrant ainsi que les organisateurs du mouvement n'avaient pas prévu les débordements au sein de ses propres rangs. Un de mes amis se trouvait à l'extérieur de la fac et me disait l'autre jour qu'il voyait des

agités au loin, parmi les bloqueurs, qui semblaient clairement n'être là que pour se défouler. Je ne mets pas ses propos en doute, mais ils étaient tout de même minoritaires. Le Comité de Mobilisation était majoritairement composé de gens motivés pour faire bouger les choses, pour instaurer le changement et remuer les hommes politiques. Cependant, seule une infime minorité était prête à aller jusqu'au bout...

L'après-midi fut plus détendue, la place devant le campus était presque déserte et les grévistes discutaient dans le calme et la sérénité avec les rares personnes qui n'étaient pas encore au courant de ce qui se passait. Ceux-ci affichaient pour la plupart leur soutien à la cause des rebelles, sans pour autant être présents à la réunion du comité de mobilisation, sans participer au blocage. L'incarnation humaine de la Voix TF1, la Voix Caet d'une jeunesse qui veut s'amuser, mais en respectant les règles :

«D'accord pour un petit joint de temps en temps, mais il ne faut pas oublier que c'est une drogue; douce, OK, mais c'est dangereux quand même». La Voix de la peur. La Voix de la modération, notre puritanisme à nous, notre attachement au superflu, à la morale. L'AG décida tout de même de voter la continuation du blocage avec une écrasante majorité (960 pour et 50 contre le maintien du blocage).

Le soir, le président de Paris VI, M. Bérézia, a diffusé un communiqué de presse dans lequel il annonçait que les bloqueurs avaient volé du matériel du chantier de désamiantage du site pour construire leurs barricades, ce qui était grandement exagéré. Les étudiants n'avaient en effet emprunté que deux barrières de grillage, ne mettant ainsi personne en danger. La présidence avait ainsi annoncé son camp, infligeant un terrible coup au moral des moins motivés. Les autres reçurent avec

ce geste un regain d'enthousiasme, pensant, à tort, qu'il était toujours d'actualité de remettre en cause le pouvoir établi. Pour eux, la guerre avait commencé, et il ne restait plus qu'à persuader le reste des troupes que la victoire était à leur portée s'ils continuaient à se battre avec ferveur et volonté. Lors de la réunion du comité de mobilisation, nous apprîmes qu'une quinzaine de Facultés s'étaient elles aussi mises en grève, et pour certaines, bien avant Jussieu (dont Rennes I et II, deux universités très actives - ce qui réjouit mon cœur de Breton né malgré lui à Paris- Paris I et III, Nanterre, Toulouse...).

Find the Cost of Freedom...

La journée de mardi commença de la même manière, avec son lot d'incidents bénins. Ceci dit, les grévistes étaient sur les nerfs: ils étaient maintenant épuisés, personne ne se proposait pour les relever. Ceux qui étaient là lundi sont revenus pour la plupart

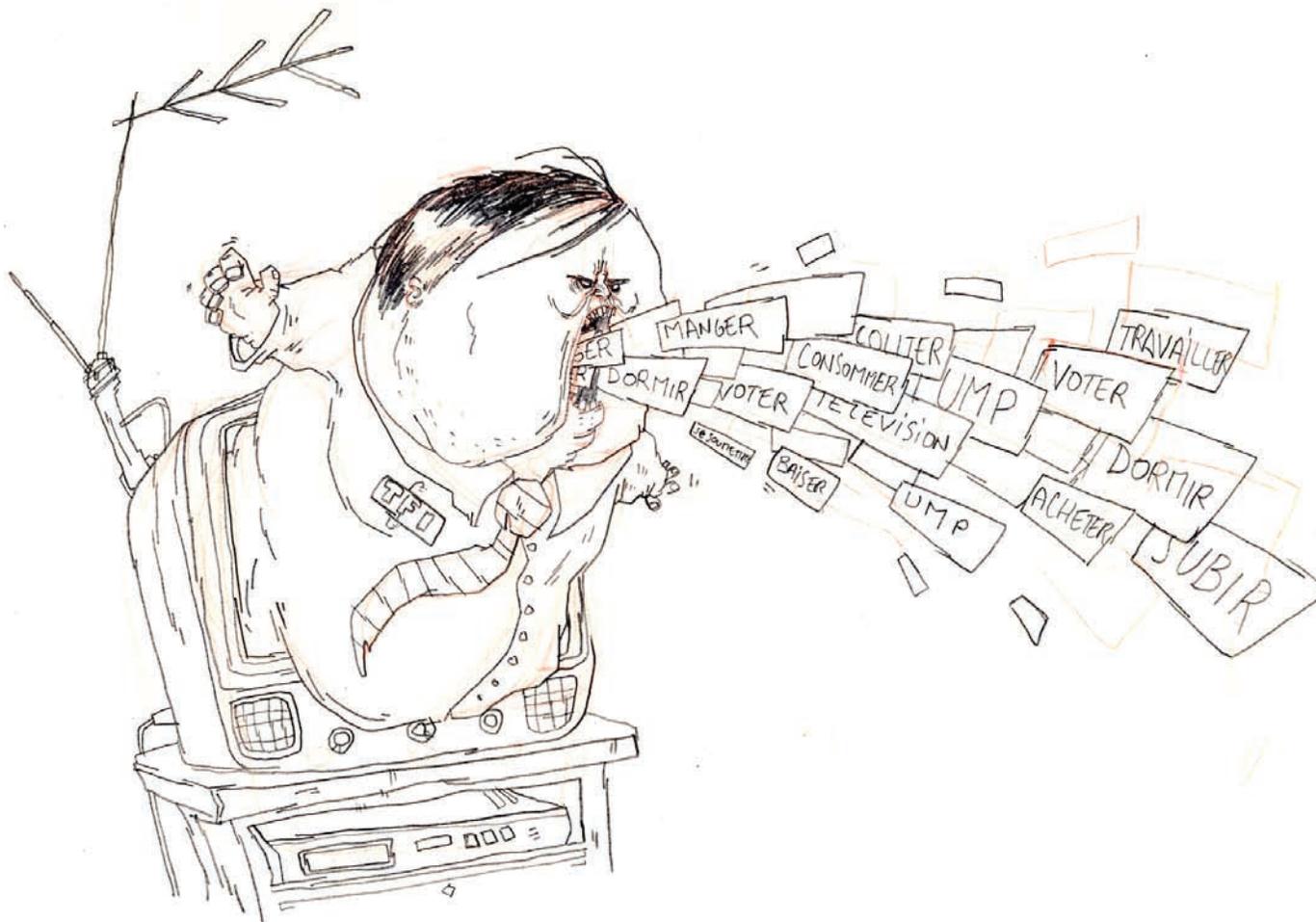
et quelques personnes s'étaient ajoutées depuis la veille, mais pas assez pour soulager l'état de fatigue intense dans lequel ils se trouvaient. Sur les 960 qui avaient voté le blocage la veille, peu étaient présents. En face, la révolte anti-blocage pris de l'ampleur, une pétition circula, ce qui eut pour effet de soulever le doute chez les révoltés. Pire encore, la peur s'instigua peu à peu dans leurs cœurs. Ils se rassuraient en pensant à la journée du 7 mars, qui était pourtant encore à une semaine d'eux. En attendant, ils ne savaient pas quoi faire. Le noyau syndiqué de la lutte acheva de convaincre les suiveurs n'ayant qu'une faible conscience politique qu'il fallait à tout prix éviter de se mettre qui que ce soit à dos. Il pensait que cette lutte pouvait être universelle, que tout le monde allait se réveiller en une journée et se dire « Ah, tiens, c'est vrai qu'on vit dans un monde pas si terrible que ça... Bon, ben, je vais aller défiler pour la peine, et soutenir

ceux qui souhaitent se battre pour ma cause. » Bien sûr! Et puis on vit dans les années soixante, les gens sont peace et groovy, le monde est bipolaire et surtout, c'est bien connu, notre gouvernement tend attentivement l'oreille lors des manifestations et il répond aux attentes de son peuple dans la seconde...

C'est là je pense que les bloqueurs de Jussieu n'ont pas compris quelque chose : il faut achever ce que l'on a commencé, sinon, on perd toute crédibilité. Quel que soit votre domaine de prédilection, rappelez-vous cela. Le mardi soir, la réunion du Comité de Mobilisation fut perturbée par l'arrivée d'une étudiante, qui n'a d'ailleurs pas précisé si elle appartenait à un syndicat étudiant ou non, venue pour annoncer qu'elle avait lancé une pétition anti-blocage sur le net et que cette dernière avait déjà été signée par deux cent personnes, selon ses dires. Un bon chrétien aurait dit à ce moment

qu'il sentait les âmes s'affaiblir et grand bien lui en aurait pris de s'affirmer ainsi. De mon côté, j'étais profondément perturbé cette nuit-là, ne sachant que penser de cette frayeur que j'avais senti s'immiscer discrètement, par derrière, comme la petite fourbe qu'elle a la réputation d'être.

Le mercredi fut le jour de la première défaite des grévistes contre leurs opposants les plus farouches, les branle-mous. Oui, les mêmes que je décrivais plus haut sous l'appellation de Voix TF1. Ceux qui ne sont pas prêts à quitter la routine, le confort de leurs vies, ne serait-ce que pour une semaine, ou quelques mois, même pour défendre leurs prétendus idéaux. A ceux qui me disent que ce n'est pas le moment, que la situation est déjà assez mauvaise pour en plus faire la grève, je réponds que c'est le moment ou jamais de se prendre en main, afin qu'une telle situation ne se reproduise plus jamais. Il suffit de



ne pas avoir peur de se creuser le crâne un peu plus longtemps que d'habitude. Mais revenons donc à ce fameux mercredi, jour durant lequel s'est déroulée l'AG de la déception. Elle s'est déroulée sur deux amphis, l'un contenant un millier de personnes et l'autre, dans lequel je me trouvais, contenait les fervents défenseurs de la grève, qui étaient arrivés en retard, trop occupés à bloquer le campus. Notre assemblée a voté le maintien de la grève à la majorité, mais timidement. Dans l'autre amphithéâtre, la volonté d'interrompre le blocage a été tellement forte que les votes n'ont pas été comptés : les grévistes avaient perdu une première bataille. Après que ce coup d'éclat de l'immobilisme nous ait dégoûté moi et Léo, un rebelle de la première heure, nous sommes rentrés chez moi nous écouter du bon son, siffler des bières et nous détruire le cerveau à coups d'herbe fracassante. Il est ensuite parti à la réunion du comité, mais

je n'ai pas souhaité l'accompagner. Je préférerais attendre le lendemain pour me tenir au courant et penser à autre chose en attendant. J'ai donc continué ce que nous avions entamé plus tôt seul, devant de vieux épisodes de Spin City, période Michael J. Fox.

Jeudi est un jour que je déteste. Ne me demandez pas pourquoi, c'est ainsi. Je choisis donc de ne pas parler de cette journée déprimante. Elle a en gros consisté pour les grévistes à tracter pour prôner l'inaction et mobiliser les gens pour la manifestation du 7 mars, nouveau cheval de bataille du mouvement, qui, après avoir commencé à lutter contre le CPE/CNE, fit ainsi des personnes qui le composent les suiveurs en lieu et place d'être les instigateurs d'un mouvement populaire et uni. Pas grand monde ne s'intéressait au stand, animé par quelques-uns des plus fervents mobilisés et un chanteur/guitariste de mauvais goût...

Ce qui nous amène directement au vendredi, jour qui a parachevé le dégoût des plus radicaux. Le matin s'est déroulé de façon identique à celui de jeudi, mais cette fois, le cours de la journée fut interrompu par une AG ignoble. Celle-là même que j'ai quitté par mépris de cette cause dans laquelle je commençais pourtant à m'engager, en laquelle j'avais confiance, et que j'étais prêt à défendre avec mes tripes. Il a été décidé en fin d'assemblée qu'un « barrage filtrant » serait mis en place lundi, pour sensibiliser tous les étudiants, les pousser à venir à la manifestation. Le personnel, lors d'une AG consacrée, a décidé de se mettre en grève mardi, mais vont-ils être nombreux le jour venu? Le blocage est fini, le faire recommencer après le 7 mars serait suicidaire sans bloquer lundi, cela ne serait pas cohérent, et les opposants à la grève auraient alors un allié de choix à leurs côtés: la peur. Après, il est toujours possible de la vaincre, mais il faut être conscient, cette fois, que pour la

faire reculer il faudra se battre et ne pas rester dans cet état de liquéfaction, montrer sa force et sa détermination.

I've got Dreams to Remember...

Nous sommes la veille de la journée de mobilisation générale du 7 mars, et l'AG de ce matin a décidé l'occupation de Jussieu ce soir. Je vous écris donc ces quelques misérables lignes du haut de la tour 56, entouré des rebelles les plus fervents, les derniers capables de se battre. Pourquoi? Pour la simple et bonne raison qu'ils semblent être les derniers à croire qu'un autre monde est possible, qu'il existe une alternative au capitalisme et que, même s'ils ne la connaissent pas encore, ils sont déterminés à la trouver. En cherchant un peu plus loin, on découvre que les éternels passifs, mais seulement ceux qui se couchent tard cette fois, sont eux aussi de la partie.

Nous revoilà deux heures plus tard, il est minuit et demi et l'ambiance

commence à devenir intéressante. Je me suis permis de me retirer quelques instants... deux types chahutent dans un coin et tout le monde se marre plutôt. Une amie vient de s'intéresser à ce que je fais avant de repartir vaquer à ses occupations -quand on y pense, c'est très chiant de regarder quelqu'un écrire.

Me voilà au calme, il est deux heures trente cinq et je me suis installé seul en haut de la tour, histoire de revenir au titre de notre paragraphe. Ici on peut méditer tranquille, dérangé uniquement de temps en temps par le va-et-vient du dortoir, les portes qui claquent et le roulement lointain des djambés. Les bouteilles de bière aussi. En fait, on ne pouvait pas trouver pire comme endroit. Depuis deux heures, je me permets de participer aux festivités, mettant de côté quelques instants mon devoir de journaliste indé., profitant de cet instant de calme avant la tempête, de préparation avant la bataille.

Après le retrait du CPE, que peuvent exiger les grévistes ? Vont-ils s'arrêter là ? Devons-nous attendre que cette révolte soit prise au sérieux ? Les travailleurs seront-ils nombreux demain ? Cela poserait un problème évident : quelle force ont les étudiants aujourd'hui ? Quel poids pèsent-ils ? Pour l'instant, au yeux du gouvernement en place, vu de l'extérieur, rien du tout. A en juger par le sacro-saint 20H, ils ne valent pas plus de dix secondes en fin de JT. Etant donné que cet organe reflète plus la pensée de l'Etat que celle de ceux qu'il est censé diriger... Le fil de ma pensée a été interrompu par des étudiants, dont un est une de mes rapides connaissances, venus m'offrir une lampée de Tequila.

Donc, nous disons : le débat sur le CPE/CNE semble avoir eu lieu sans que nous le remarquions. Et la réaction des étudiants fut primaire, saine. Reste à espérer qu'elle ne s'écroule pas sous la pression de la mollesse... Le nombre se doit

d'être grand à la manifestation de demain, sinon, ils perdront toute crédibilité, leur lutte sera finie, ils devront rentrer bien sagement en cours, se faire tailler par leurs camarades les plus cons et surtout, rentrer chez eux. Ceux d'entre eux qui vivent chez leurs parents ne les ont pas vus depuis une semaine, le frigo des autres est rempli de condiments vides datés de juin 1984. Pourtant, tous continuent de faire la fête deux étages plus bas, même si d'autres ont préféré, à raison peut-être, aller dormir. Leur nombre grandit au fil du temps. Il me reste deux heures devant moi avant que les festivités de demain ne commencent, je vais tenter d'aller moi aussi trouver le sommeil, la tentation est trop grande.

Ce soir-là, malgré toute ma bonne volonté, je n'ai pas réussi à dormir. C'était donc dans une dimension parallèle que je me suis retrouvé pour aller manifester. Cette journée du 7 mars aura été l'une des plus étranges de

mon existence. Mais éloignons-nous donc de ces perspectives nombrilistes qui n'intéressent à priori personne d'autre que Votre serviteur. La mobilisation a bien pris, c'est une évidence : nous étions entre 150 et 200 000 dans les rues de Paris, et près d'un Million dans toute la France. Les cortèges étaient composés aux deux tiers d'étudiants préoccupés par le sombre avenir qui leur est réservé, des jeunes gens la plupart du temps enthousiastes et apparemment déterminés.

Voilà pour la manif, je ne crois pas qu'il y ait grand chose d'autre à dire si ce n'est que tout s'est très bien déroulé, dans la joie et la bonne humeur, et sous la pluie en ce qui concerne les parisiens. La réponse de Villepin fut des plus intéressantes : il continua de maintenir son texte et pire, il le fit voter mercredi soir à l'Assemblée Nationale. Le texte est adopté malgré l'action pacifique des étudiants de Jussieu qui consistait

en un die-in devant le bâtiment. En disant qu'il écoute autant ceux qui manifestent que ceux qui ne manifestent pas, il énonce un principe antidémocratique dans le sens où l'une des fondations de ce système est qu'il faut au moins le vouloir pour pouvoir s'exprimer. Si vous choisissez de vous taire au moment où l'on vous demande de vous exprimer, vous n'avez rien à dire par la suite. Ceux qui ne sont pas allés voter en 2002 et qui défilaient le 1er mai en criant « LePen Salaud » sont encore pires que lui, ils sont l'une des nombreuses facettes de la Voix TF1, une partie des branle-mous qui se plaignent tout le temps et s'engueulent en permanence au lieu de trouver des solutions. Ce sont ces gens-là que notre Premier ministre écoute, et il le fait avec autant d'attention que lorsqu'une énorme masse de gens surmotivés et déterminés s'adresse à lui directement. Pourquoi écoute-t-il donc les apathiques ? Une première explication serait que

l'on peut faire dire n'importe quoi à quelqu'un qui ne s'exprime pas, y compris l'exact opposé de ses convictions. Par exemple, un de mes amis est un flemmard, il n'a pas voulu participer au blocage car il n'était pas prêt à mettre de côté sa scolarité pendant deux semaines. Est-il d'accord avec l'action de son gouvernement pour autant ? Bien sûr que non, il est juste un peu effrayé de s'assumer et on lui a aussi bourré le crâne depuis quelques années, étant donné qu'il suit des études scientifiques, en lui faisant croire qu'un cours loupé était à peu près équivalent à une année ratée. Right... On ne publie plus de livres ?

Nous sommes en fin de semaine et, comme d'habitude, le mouvement s'essouffle : jeudi, les CRS entouraient Jussieu, ils étaient prêts à charger mais ont été retenus au dernier instant. Ils n'ont par contre pas hésité à prendre d'assaut la Sorbonne, d'abord en empêchant les vivres

de leur parvenir, puis en lançant les gaz lacrymogènes plus tard dans la nuit. Vive la démocratie! Merci Sarkozy ! 2007 sera sans doute l'année de son accession au pouvoir si nous ne faisons rien dès maintenant et elle promet d'être terrible pour tous les marginaux et les autres qui ne sont pas d'accord avec cette idée de pensée unique triomphante.

Le mouvement des anti-bloqueurs a de nouveau triomphé en AG puisque Vendredi, le blocage est levé à Jussieu. Ces gens n'ont pas l'air de comprendre qu'il est impossible de bloquer le campus et de travailler ses cours en même temps. Donc, les seuls qui seront pénalisés au niveau scolaire sont ceux qui se sont battus pour le droit de tous tandis que les individualistes mous et passifs seront récompensés pour leur faiblesse. De quoi vous dégoûter du genre humain... Jusqu'à un prochain Sanqua en tout cas !

PS : Vous aurez sans doute remarqué que je n'ai pas mentionné l'occupation de la Sorbonne. Je vous explique : j'y suis rentré vendredi après-midi et n'y suis resté que jusqu'à 21H30. Je n'ai donc pas assisté à l'assaut des forces de l'ordre... Ceci dit, je vous renvoie à l'excellent papier du Monde du 12-13 mars 2006, le résumé de ce qui s'est déroulé est juste et à peu près objectif, je n'ai rien de plus intéressant à ajouter.

Hostel, j'en ai entendu parler pour la première fois sur les fora de SANQUA (* PUB ! *). Les premières images, notamment les affiches, laissaient entrevoir un truc assez horrible et dégoulinant - je me rappelle par exemple du coup de la perceuse dans la bouche. Et puis, si TARANTINO sponsorise ça, c'est peut-être que c'est pas mal... La stratégie marketing a bien marché, puisque je me suis déplacé pour me faire une idée...

movie ticket

HOSTEL

■■■ Ekianjo

Un samedi soir de terreur ?

Avec le hype ambiant (surtout en France en fait) sur le film, qui ferait presque croire que Tarantino est le réalisateur (le vrai réalisateur, Eli Roth, est presque marqué sous la forme : «au fait, le réalisateur c'est Eli LOL !» en petits caractères en bas à droite des affiches), je suis allé voir Hostel le samedi soir suivant la sortie, à l'heure fatidique de 22h45, pour éviter l'invasion des bouseux aux popcorns des heures normales.

J'étais venu voir du sang, du gore, et surtout me faire un peu peur, hein, histoire de.

Eh bien il m'a fallu attendre... l'introduction est plus que longue... on voit nos amis Josh et Paxton, deux jeunes ricains de base qui profitent de leurs vacances pour faire, n'osons pas peur des mots,

du tourisme sexuel en Europe. Il y rencontrent Oli, un islandais qui se joint à leur voyage. Séjour obligatoire, évidemment, dans le quartier rouge d'Amsterdam, où j'apprends à ma grande surprise que l'on y parle allemand. Ah ? Je croyais que c'était en Hollande? Autant pour moi. Les ricains ne verront pas la différence... Un soir, alors qu'ils errent pour trouver un endroit où dormir, l'hôtel ayant fermé ses portes, ils atterissent chez un mac qui leur donne un bon filon pour se faire des filles somptueuses le plus facilement possible. Il y aurait cette auberge de jeunesse (hostel) en Slovaquie où les filles tombent comme des mouches à la simple évocation de la nationalité américaine. Photos à l'appui, Josh, Paxton et Oli sont séduits par l'idée et prennent le

train direction ce petit village où les bonasses sont censées vivre en meutes. Evidemment, à l'arrivée, les filles sont effectivement faciles. Trop faciles. Oli disparaît le premier. Paxton et Josh ne savent trop quoi penser - est-il reparti en Islande? La réceptionniste dit qu'il est sorti de lui-même. Puis, à la suite d'une soirée bien arrosée, où les deux compères sont probablement drogués, Josh disparaît à son tour.

Enfin, on peut se réveiller...

Ca y est, les choses sérieuses commencent. Le pauvre Josh, détenu dans ce qui semble être un cachot, un sac percé sur la tête, ligoté comme un saucisson, quasi nu, sur une chaise métallique, observe avec effroi les différents instruments disposés à ses côtés :

lames, outils, perceuse, couteaux, scalpels. Une silhouette se profile... Une chose est sûre, il va passer un sale quart d'heure...

On suivra ensuite Paxton, à la recherche de Josh, qui découvrira à ses dépens la situation dans laquelle ils se sont fourrés.

De quoi s'agit-il, alors ? En fait, cette auberge de jeunesse n'est qu'un attrape-nigauds qui sert à alimenter cette société basée dans une usine désaffectée, où les riches pervers des quatre coins du monde payent pour venir torturer et assassiner des gens à leur manière. Une sorte de trip sanglant possible nulle part ailleurs, grâce à la corruption des autorités locales.

Le film arbore fièrement, d'ailleurs, la mention «inspiré de faits réels». J'ai cherché un peu les racines de cette histoire. Ne



riez pas : Eli Roth a trouvé un site thaïlandais (ou un truc du genre) où l'on faisait la promotion de «murder vacations». Notre ami Eli s'est donc dit «putain, ce genre de trucs, ça existe vraiment, je dois en faire un film!». Sans avoir cherché si c'était effectivement un vrai site, s'il y avait des faits avérés, etc... non. Eli est ce qu'on appelle un mec un poil crédule.

Tarantino pète et Eli Roth

Hostel n'est pas vraiment ce qu'on vous en a dit : malgré les affiches ultra-raccolleuses, il n'y a finalement que peu de choses hors du commun du point de vue gore. Je dois sans doute être blasé, mais dans les années 70 on faisait au moins aussi violent et on en faisait

pas un flan. Quand au côté malsain du film, il n'est pas complètement raté. Ainsi, Paxton rencontre, dans sa fuite, par hasard, un «client» de l'endroit. Le confrontation avec cet esprit maladif est assez dérangeante. Le film comporte aussi un bon paquet de langues étrangères (14 paraît-il) dont aucune n'est sous-titrée. L'effet est très réussi: le spectateur est pris à parti dans un environnement qu'il ne comprend pas non plus totalement. Cette façon de faire est dépaysante et maintient une certaine angoisse et une méfiance vis à vis des protagonistes. Mais, mais... réussir une ambiance est une chose, faire un bon film en est une autre. Là où Quentin sait s'en sortir, Eli pédale dans la semoule.

On ressort les grosses ficelles...

Etre gore c'est une chose. C'est même facile. Il suffit de mettre bout à bout deux trois scènes choquantes, et on est parti. Malheureusement pour Hostel, l'histoire ne tient pas bien debout. Faire un film sur un mec qui tente de s'échapper d'un lieu horrible, c'est bien. Mais vouloir en plus rajouter de la vengeance à foison, alors que notre protagoniste est tellement blessé et mutilé qu'il n'est même pas censé pouvoir marcher facilement, c'est limite con. Tarantino aurait trouvé sans doute un juste milieu, des dialogues qui vont bien avec, pour faire un flick digne de ce nom. Roth utilise le principe du pay-off

à outrance: «vous vous rappelez les gosses du début ? Vous allez voir, ils vont revenir !». On se croirait retombé dans les jeux d'aventure point & click des années 80-90 où il faut connecter les éléments entre eux de manière la plus absurde possible (Une Mercedes de Businessman avec un gros paquet de Haribo à l'avant...).

La prochaine fois, il faudra dire à Eli d'investir dans un bon script au lieu de faire un film sur une pulsion et une idée vague. Les ficelles de cet Hostel sont si grosses qu'on sent tout venir 30 minutes à l'avance. Anticiper la peur, c'est déjà la rendre moins forte. Passez votre chemin, Hostel est racoleur et, au final, bien médiocre.





Experience : commencer la rédaction d'un article destiné à clôturer le cycle de Sanqua à 35000 pieds, soit 12 000 mètres d'altitude.

Propulsé à environ 800 Km/h dans un suppositoire ailé, je prends ma plume et commence à

faire fonctionner mes méninges. Aujourd'hui, point de Movie Ticket. L'actualité n'est pas vraiment excitante en cette période post-Oscars et Césars, dans ce petit monde du septième art où l'on aime tant se féliciter entre gens du milieu. De la bonne putasserie

entre stars comme on l'adore, mais je m'égare. Et puis, pour être franc, je me moque bien tout ce triste cirque, triste réalité d'un triste monde. Ce que j'aime dans le cinéma, c'est lorsqu'il m'emmène ailleurs, peu importe que cela soit dans une lointaine galaxie, dans le passé ou à notre époque. Qu'il me transporte et qu'il me fasse croire à l'illusion avec intelligence, ironie, rythme. Quelque part, qu'il me fasse rêver.

Take Off.

Mon avion glisse sur la mer de coton. Les vibrations de l'habitacle me bercent et je suis déjà la bonne poire du Marchand de sable -à proximité, vu l'altitude- qui me jette des kilos de micro grains dans les yeux. La lutte est acharnée, mais cette saleté de Marchand prend le dessus. Assis sur un nuage, il réussit à faire entrer le sable à travers les hublots, comme par magie. Mes paupières tombent et je ne peux pas plus lutter. Un noir total recouvre mon champ

de vision. Pourtant je dois vous parler de ce film génialissime, grand... iose... oui... B..r...a..... .. Br.....

..... Silence.

Le bruit des réacteurs a disparu. Je rouvre les yeux.

Étalé sur la table de mon bureau. Mes paupières sont collées à mes globes oculaires et mes lentilles presque sèches.

Devant moi, un tas de paperasse, une pile de dvds que je dois regarder et quelques invitations pour des avant-premières. Mon ordinateur semble être en veille avec à ses côtés, des notes prises par mes soins. Encore un de ces satanés rêves... ou peut-être pas.

Un chuchotement m'interpelle. Peut-être l'hôtesse qui me demande de me réveiller ?

Dans un mouvement d'une extrême lenteur, je me retourne et peux

poser un visage sur cette voix: il s'agit d'ElFouine, me faisant de grands signes. Glurpzzz... Je plane encore à 12 000 mètres... Ok, El, mais je vois pas ce que tu veux me dire, on verra ça plus tard. Ma tête se repositionne tranquillement pour se retrouver face à celle du boss, Ekianjo appuyé sur un bureau et complètement furibard. Une apparition. Il me dit que ça fait 3 semaines qu'il attend ce foutu papier sur B..., que ça ne peut plus durer ainsi.

B... comment ? Dès qu'il ouvre la bouche pour prononcer ce mot, le volume de la salle augmente spontanément, puis tous les sons au monde se joignent pour entamer un ballet cacophonique. Quel satané film dois-je chroniquer ?

Evidemment, Ekianjo croit à une mauvaise blague de ma part, et me renvoie illico à la maison afin de me ressourcer. D'un pas décidé, j'attrape mon manteau, quitte mon bureau et me prépare à ouvrir la porte d'entrée de la rédaction.

Porte qui au même instant me revient en pleine poire, Un noir intégral recouvre mon champ de vision. Au loin, je peux entendre les rires de mes collègues. Qui s'estompent à leur tour.

Brazil... Tata tatatatatatata, tata tata tata tata tatatatata.... nanananananaaaaaa... Braziiiiil, Brazil... Brazil dans le bus qui me ramène chez moi, où une radio spécialisée dans les morceaux rétro passe ce vieux classique de variété bossa nova.

Le Chemin de retour est une invitation à l'évasion. Un paysage rempli d'usines en activité affublé d'un joli ciel gris peut parfois agir comme un révélateur : c'est dans ces conditions que naquît le concept de Brazil, le chef d'œuvre de Terry Gilliam. Il devait être en repérage pour son film Jabberwocky à Port Talbot, ville côtière du Royaume Uni où certaines usines jonchent le bord de mer. Il vit un homme, assis sur la plage,

admirant le coucher du soleil. L'image resta gravée dans la tête de Gilliam, qui en plus de croquer la scène, y apposa la chanson d'un certain Arry Barroso nommée judicieusement... "Brazil", pensant que son rythme langoureux, ses sonorités créeraient un contraste extraordinaire. Loin de l'industrie, proche d'"un monde verdoyant et merveilleux".

Cet éclair, il le ressortira quelques années plus tard, soit en 1983, année durant laquelle il s'attaque à l'écriture de son film le plus ambitieux, aidé par deux scénaristes. Titres respectifs de la copie de travail ? "1984 ½", "The Ministry of Torture" ou encore "How I Learned to Live With The System - So Far". Des titres très révélateurs du discours du réalisateur dans le film.

Trop peut-être. Ce qui explique sûrement le choix de l'énigmatique "Brazil", pas aussi innocent qu'on pourrait le croire.

Morning Yearning

Quelque part au XX siècle, un monde où tout est contrôlé par la bureaucratie. Pas la moindre place pour l'erreur. Un système impitoyable où chacun n'est plus qu'un simple employé, repéré par son numéro de série.

George Orwell avait donc vu juste.

Totalitaire, le régime élimine et considère logiquement comme terrorisme tout ce qui va à l'encontre des règles qu'il a érigées. Monde sordide pas si éloigné du nôtre, où les femmes passent toutes sur le billard pour stopper les méfaits du temps qui passe, où un rôti de porc est semblable à un steak frites, où la technologie connaît des ratés, où paraître compte plus que rester naturel, où l'administration toute-puissante ne peut se tromper, où un misérable insecte écrasé dans un rouage fait basculer la vie de plusieurs personnes.

Etincelles.

Un homme qui vole, ailé et muni d'une armure, au dessus d'un monde verdoyant, reposant.

La femme de ses rêves, divinité intouchable apparaît à lui, là-haut. Il peut presque la toucher. Mais la ville et le système, entités tentaculaires, le rattrapent.

Sam se réveille. Le téléphone sonne. Trop tard, en retard.

Le ministère n'aime pas les accrocs de ce genre. Sam Lowry est un simple employé dans le département des archives. Sam est le parfait individu lambda, plutôt pas mauvais, comme vous, comme moi.

Tuttle, plombier - terroriste présumé - passe au travers du filet qui devait se refermer sur lui. L'administration se trompe de type. C'est Buttle qui en fera les frais. Oui, il y a eu erreur, une petite faute de frappe provoquée par la chute d'une simple mouche.

Buttle liquidé malgré lui - ironie de la vie, innocent mais qu'importe, les exécuteurs pensaient avoir à faire à la bonne personne-, Sam prend la responsabilité d'amener le chèque de compensation à sa famille. Sur le chemin, il croise celle qu'il croit être la femme aperçue dans son rêve...

Brazil est intertemporel. Toujours dans l'actualité (alors qu'il a été tourné en 1984), vision prémonitoire d'un système omnipotent, qui rappelle nos gouvernements pris au piège par les grandes corporations, qui détiennent le vrai pouvoir. Elles qui savent imposer leurs stratégies aux sphères politiques, renvoyant politiciens et citoyens à leurs rôles de pions sur l'échiquier.

Une drôle de situation, non ? Dans 1984, Orwell réagissait face au communisme. Notre modèle occidental craignait ce qui venait de l'Est, du côté de l'ex-URSS ou de la Chine. Entre temps, la capitalisme

a triomphé, aidé par la puissance américaine. Puis vint la course à la mondialisation, permettant aux grandes entreprises de devenir supra puissantes, au-delà des simples limites frontalières..

Le monde dans lequel se débat Sam Lowry agit comme un miroir, où le discours truffé d'humour jalonne l'ironie et le pessimisme terrible de Gilliam. Le salut ne peut venir que du rêve, de cet idéal que l'on a tous quelque part au fond de nous. Mais parviendrons-nous à nous en sortir ? Vous savez, il paraît que certains meurent croulant sous la paperasse, alors...

Battle for a New Hope

Les détails fourmillent et il faudra l'œil aguerré de plusieurs visionnages pour bien les identifier, de la propagande qui s'affiche dans les rues avec des slogans comme "Information, the key to prosperity" ou encore "suspicion breeds confidence" à l'architecture de la ville aux

forts relents expressionnistes. De même, le mot « tentaculaire » se dote d'un sens imagé alors que tout est relié par câbles : les téléphones, les systèmes de climatisation (scènes cultes entre Bob Hoskins et Jonathan Pryce dans l'appartement de Sam), les envois de "mails" via tubes. Tout est connecté et interconnecté. Aucune échappatoire.

Gilliam compose ses plans comme un véritable maniaque et enterre une monticule de subtilités dans chaque composition, et ceci sans aucune gratuité.

Moi qui cherchais à m'évader, ce fut plutôt réussi. Brazil est plein d'humour, cinglant, stressant, envoûtant, magique, rythmé malgré ses 2h30 bien entamées. Le symbole du divertissement intelligent qui ne se renie pas, qui assume ses propos du début jusqu'à la fin. Que l'on reverra et reverra X fois pour tenter d'en saisir toute la richesse.

Comment parler de cette œuvre sans vous toucher deux mots au sujet de la guerre qui eut lieu entre Terry Gilliam et Sid Sheinberg, président de Universal Studios au sujet du montage destiné à l'exploitation du film aux US ?

Sheinberg se montra insatisfait par le montage -l'unique désiré par Gilliam et que nous autres européens aurons la chance de voir en salles- et le ton pessimiste du film, il est vrai appuyé par un climax dantesque de 20 minutes. Selon les interviews réalisées par le journaliste Jack Matthews en 1985, le dirigeant reconnaît le potentiel dit "*culte*" du film mais pense que le métrage dans cette forme n'est pas un produit commercialisable, trop déprimant.

Universal impose donc un autre montage à Gilliam qui refuse de s'exécuter. Le studio va donc remonter le film lui-même en proposer une version de 1h30 surnommé "*Love conquers All*"(la

"Sid Sheinberg's director's cut", ironisa Gilliam).

Les avocats entrent dans la bataille. Gilliam refuse ensuite de mettre son nom au générique d'un montage qu'il rejette ouvertement, Universal bloque le film et le laisse pourrir sur les étagères. La situation est critique.

Mais lorsque l'on retire son bébé à l'ancien membre des Monty Pythons, il se rebiffe à la manière de Sam, le héros de son film. Etranges similitudes entre la bataille de Sam dans Brazil et celle de Terry pour que le public nord américain puisse voir le métrage tel qu'il devrait l'être.

David contre Goliath ou Gilliam contre le système hollywoodien.

Le réalisateur organise alors des projections clandestines pour des étudiants en cinéma et presse, publie une page blanche, dans Variety, avec le

texte, "*M.Sheinberg, quand allez-vous sortir mon film Brazil?*", se bat comme un beau diable puis obtient en 1986 gain de cause avec la sortie en salle de son bébé. Depuis, il traîne une réputation de réalisateur ultra créatif, ingérable pour les studios car défendant bec et ongles sa création au dépit du bon sens marketing...

... Les réacteurs de l'avion crachent leur puissance. Je sens le contact des roues avec le sol.

On vient d'atterrir. Mes yeux se rouvrent. Je sais maintenant, je devais vous parler de Brazil.

A travers le hublot, un nouveau paysage qui défile à toute vitesse. La neige, une forêt d'arbres qui n'en finit plus. Une musique sans prétention aux faux airs de bossa nova s'échappe doucement des hauts parleurs, couverte par le ronflement incessant des réacteurs.

Ah, Brazil... Le soleil se couche, sa couleur orangée teinte légèrement le blanc qui recouvre les terres : à présent, je peux voir bien plus loin.

Je peux deviner l'Horizon.

15

SORTIE LE 27 JANVIER 2006

THE CROSSING OF THE
RETURN THRESHOLD

Une séance de Q&A avec les deux boss de Bioware sur leur présent et leurs plans futurs, SONIC RUSH (ds), CONDEMNED (xbox360) et AGE OF EMPIRES III (pc) se trouvent au menu. Pour le grand écran, UN TICKET POUR L'ESPACE et LAYER CAKE seront de la partie dans les Movie Tickets.

16

SORTIE LE 26 FEVRIER 2006

MASTER OF TWO WORLDS

Un reportage sur IMAGINA par Antibus, ça commence bien. TRACKMANIA NATIONS (pc), STUBBS THE ZOMBIE (pc) et MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME (DS) passent dans le grille-pain, WALK THE LINE et MUNICH essayent de se faire la malle mais sont rattrapés par SilentZen et El Fouine juste à temps.

Sanqua sort THEORIQUEMENT toutes les semaines, n'hésitez donc pas à aller voir par vous-même ce qui se passe sur le site. Mieux encore, inscrivez-vous à Sanqua Alerte, notre service qui vous envoie un email dès que le nouveau Sanqua est dispo - sommaire compris. Pourquoi vous faire suer?

**OLD
BOY**
Vous avez loupé un Sanqua. Tout est là.

La publication est découpée en cycles. Le cycle alpha-omega et Experience étant désormais tous deux terminés, vous pouvez vous y replonger à loisir en allant sur www.sanqualis.com.

LEGAL - LECOUT

Sanqua est le magazine au format PDF du site Sanqualis.com. Il est à but non lucratif et est écrit, composé, pensé et mis en page par un groupe de passionnés de l'informatique et des jeux vidéos.

Les images utilisées, les noms de marques cités, ne sont donnés qu'à but informatif ou satirique. On est pas là pour faire de la pub, hein.

Si votre ordinateur plantouille, toussote et s'éteint successivement quand vous ouvrez ce document, pas de bol mais nous ne pouvons bien entendu pas prendre la responsabilité de tout dommage que subirait votre ordinateur ou votre grand-mère à l'ouverture de ce fichier.

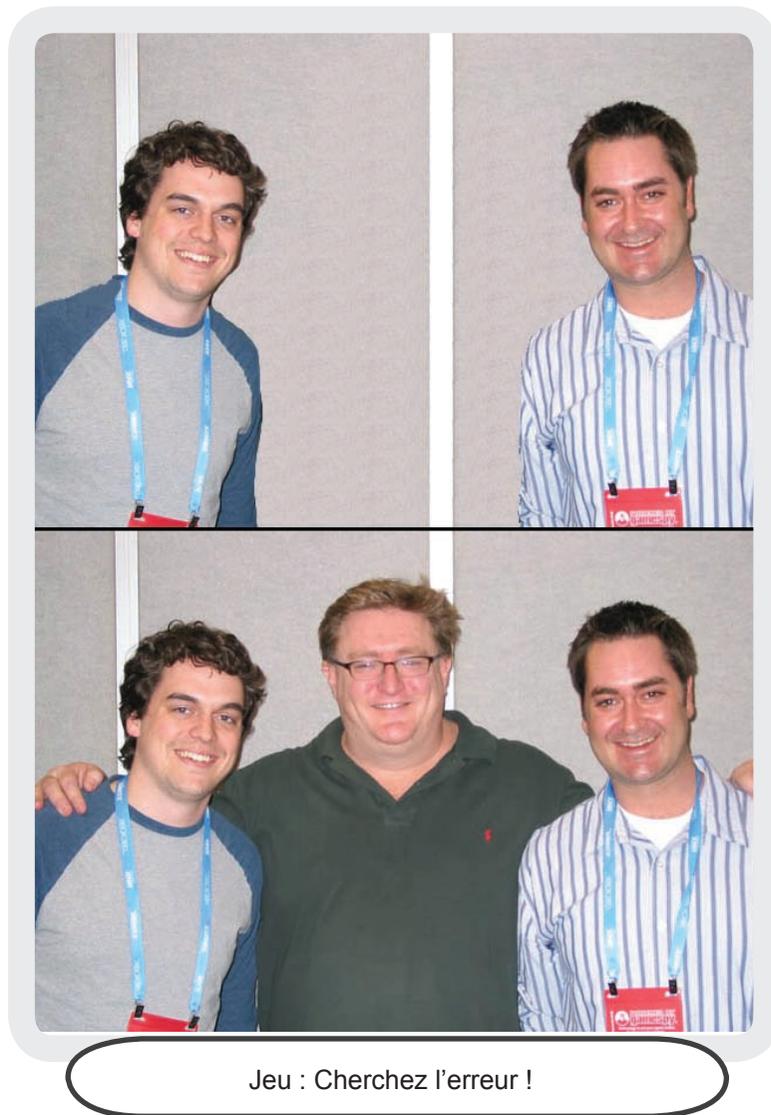
L'équipe de Sanqualis pense écologique : le doc électronique, c'est bien, c'est propre, ça se lit sur un écran sans couper des arbres. Si l'envie vous prend d'imprimer Sanqua, sachez que vous

risquez fortement de réduire la durée de vie de vos cartouches (couleurs, entre autres). Mais comme dirait l'autre, y'en a qui ont essayé, ils ont eu des problèmes. Les propos diffusés dans Sanqua n'engagent bien évidemment que leurs auteurs et leurs pneus de voitures. Non pas que nous n'essayons pas, en séance de relecture à l'abbaye du Gouatreux-Les-Ignes, tous les lundis soirs, de corriger tout propos diffamatoire et insultant. S'il parvenait à en rester et s'ils parvenaient à vous offenser, nos amis de jeuxvideos.com se feront une joie de vous accueillir dans un monde plus pur épuré de toute critique, où les oiseaux gazouillent, les lapins broutent, et les testeurs dorment et se réveillent pour pondre des tableaux récapitulatifs aussi longs que leurs articles. C'est ça le pouvoir de l'Auvergne.

Nous ne détenons pas la vérité absolue. Il nous arrive de dire des conneries, et MEME de les penser. 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, douleurs articulaires et impuissance (?).

Non, ne cherchez pas, c'est pas notre faute pour tout ce qui vous arrive. De toute façon pour tout problème, c'est la faute à Al Qaeda, vous devez le savoir depuis le temps qu'on vous le dit.

Si vous avez un problème sérieux à régler avec Sanqua, vous êtes toujours les bienvenus pour en discuter dans notre ferme d'élevage de pitbulls dans le Massif Central.



Jeu : Cherchez l'erreur !

CONTACT

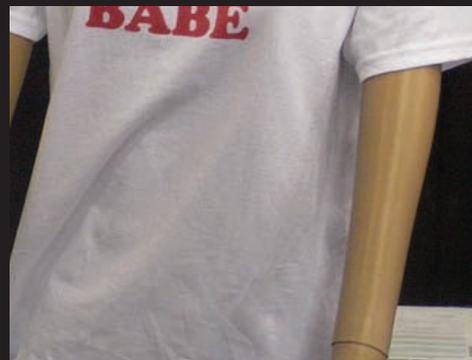
LE FORUM DE SANQUA est votre AMI (message subliminal)
La Rubrique "NOUS" de www.sanqua.com AUSSI.

E X P E R I E N C E

F I N D E C Y C L E

M E R C I A V O U S

L A S T A R T E A M



La GDC
C'ETAIT
MIEUX AVANT



Dédié à toutes ces pauvres booth babes qui se retrouvent en chômage technique