



SANQUA h o r i z o n s

samedi 26 août 2006



11 kilos

J'aime bien les trucs simples. Pour prendre des notes sur mon PC, je n'utilise pas de programmes de post-it ou autres. Je crée des documents textes, d'un coup de bouton droit, nouveau >document texte, et j'y insère ce dont j'ai besoin de me rappeler. Récemment, un truc marrant m'est arrivé. J'ai fait nouveau> document word, machinalement. Et là, quelque chose m'a frappé. Le document word, vide de tout contenu, affichait 11 kilo-octets de données. Le fichier texte, lui, était évidemment à 0 kilo. 11 kilos, c'est le poids de la standardisation, du formatage. Mais au final, c'est toujours 11 kilos de rien. 11 kilos d'apparences. Analogie frappante de notre époque : la matérialisation du rien.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Codeur Fou

MEEGO ... Bar à bières sur pattes

EL FOUINE ... Coup de tête

BLUEPOWDER ... Metal rare

DJEEN ... Déconfree

SNAPÉI212 ... Toujours Prey

SCREETCH ... En avance

JIKA ... Screen toujours

EGOMET ... Fin gourmet

LUGH ... X-man

TOM ... Demolition man

SILENTZEN ... Les dents de la mouche

EKIANJO ... Sous la pluie

Absentéistes excusés :

IANOS - PTITMEC - ANTIBUG - THOMY KEAT

Le légal, un vrai REGAL

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

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

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

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

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

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

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

TOUCH!



CARNET DE BORD

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



HYPE

Meego et Snape1212 partent en quête de Hype à l'e3, cette fois-ci, temple du vide intersidéral et des babes à forte poitrine. Un e3, finalement bien décevant au regard des perspectives dévoilées.



HANDS ON

Il fallait bien qu'on s'amuse pendant les vacances. Raté. Pourtant, on a tout essayé : Tomb Raider Legend, Brain Training, Loco Roco, Prey... c'est comme le temps cette année : un été pourri.

L'ARTERE DU SALUT

Votre feuilleton de l'été

48



UNDER ARREST
Avec Thierry Platon

10

OH LA LA !
Numéro spécial pour les filles !

38

PLANS FOIREUX
Survivre aux F.A.I.

44

CARNET DE BORD



C'est dingue, même en été les nouvelles n'arrêtent pas de tomber. Personne ne part en vacances ou quoi? Mais les déclarations récentes de **Kaz Hirai (1)**, de Sony, révèlent plutôt de la chaleur étouffante qui règne au Japon et qui a du monter un peu à la tête du bonhomme. En effet, suite à une étude d'analystes du Yankee Group (comme son nom l'indique, des ricains), on apprenait que Sony allait encore sortir gagnant de cette génération avec 44% de part de marché, face à 40% pour Microsoft et sa Xbox 360, et les miettes restantes (16%) pour la Wii de Nintendo. L'ami Kaz, après un bon cul sec de sake, a déclaré que non seulement Sony tiendrait les prédictions du Yankee Group, mais qu'il ne céderait rien sur les parts de marché que la PS2 a actuellement au niveau des consoles. Il en a aussi profité pour nous expliquer que la PS3 n'était pas encore produite, mais que tout était ok pour un lancement vers mi-novembre apparemment. Mouais. Du coup, il y aurait quelque chose comme 2 millions de consoles dispo d'ici la fin 2006 au niveau mondial, ce qui est très, très peu. Ça fait 700 000 unités en moyenne sur chaque territoire, mais connaissant Sony et son soucis de la répartition, ça sera sans doute 1 bon million pour le Japon, 700 000 pour

les US, et le reste pour le trou du cul du monde, c'est à dire l'Europe. Comme nous l'avions prévu, vous pouvez d'ores et déjà investir dans des matraques et chaussures pointues pour aller chopper votre exemplaire au Virgin lors de la sortie. Mais bon, entre nous, le line-up sera sans doute encore plus moisi que celui de la PS2. Ça serait con de vous faire mal pour si peu.

Toujours hilare, Kaz s'est déclaré satisfait du prix de la PSP et que celui-ci ne bougerait pas d'un poil. C'est vrai, le prix n'est pas un gros problème, mais là encore, l'absence de titres intéressants l'est davantage. Allez, retourne dormir Kaz, on a assez rit pour aujourd'hui.

Pendant ce temps-là, Microsoft annonce le futur lancement du **lecteur HD-DVD pour la Xbox 360 (2)**. Le truc tout moche que vous essayerez tant bien que mal de cacher sera vendu à 200 dollars (soit 200 euros, avec la magie de la conversion). Il se connectera en externe, par le port USB. Avec l'alim de la 360 et celle du HD-DVD, les hivers pourront être très froids, mais il fera toujours bien chaud chez vous. Sinon, l'objet n'est pas du tout équipé de sorties audio-vidéo, ce qui fait que votre superbe image digitale qui devrait sortir du HD-DVD ne pourra toujours pas passer par du HDMI. Ça

valait bien la peine, tiens. Pour rajouter à l'inutilité de cette extension, John Porcaro, un employé de Grosoft, a détruit tout espoirs de voir des jeux sur ce format pendant l'année qui suit. Super. Dites les gars, rappelez moi quel est l'intérêt de ce machin ?

Nintendo n'est pas en reste. On murmure dans les milieux autorisés que la console sortirait le 3 novembre, à cause de certains plannings d'éditeurs tout à fait concordants. D'autre part, le pitbull de Miyamoto a été lâché : **Reggie Fils-Aimé (3)** (un nom bien français pour un homme très peu courtois), vous vous rappelez de lui? C'est le mec qui aime se montrer sur écrans géants avec une GBA micro et qui soutient, sans rigoler, que c'est un truc extraordinaire. Voilà, vous voulez savoir comment réussir dans la vie, et arriver très haut dans une entreprise ? C'est simple, vous n'avez même pas à être bon, intelligent ou quoi que ce soit. C'est des conneries tout ça. On recherche des ACTEURS en priorité. Regardez Peter Moore. Regardez Steve Ballmer. Et Ken Kutaragi ! Bon sang, avec ces gens-là, vous auriez de quoi monter le meilleur nanar de tous les temps ! Enfin bref. Reggie-la-belle-vie saute sur l'occasion pour dire haut et fort que le jeu online sera gratos sur la Wii, qu'elle aura le

Wifi, et tout, bla bla bla. Interrogé sur la manière de promouvoir la machine (le point faible de Nintendo), Reggie compte apparemment sur le bouche à oreille en parlant de ceux qui auront pu essayer la console. Il espère aussi toucher les gars de 40 et de 50 ans, histoire de développer le marché. Quoi, ils vont nous faire le coup du Brain Training sur la Wii ? Oh misère...

En parlant de marché, au Japon tout va mieux, si l'on en croit la Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) : en 2005, les ventes de soft ont augmenté de 13% et les ventes de hardware de 52 % ! C'est en effet l'effet positif de la **Nintendo DS (4)** et de la PSP qui se ressent ici. Autre chose intéressante à retirer de ce rapport, une estimation du coût de développement d'un jeu sur chaque console, au Japon, a été calculée : il serait apparemment toujours très cher de développer sur PS2, avec en moyenne 1.2 millions de dollars nécessaires. Pour la PSP, il faudrait compter 540 000 dollars, alors que la DS s'en tire le mieux avec seulement 340 000. Pourquoi ne parle-t-on pas de la Xbox 360 dans ce rapport ? Bah, parce qu'aucun japonais ne développe dessus, pardi ! La pauvre console n'a plus qu'à espérer que la sortie prochaine de Dead or Alive Xtreme 2

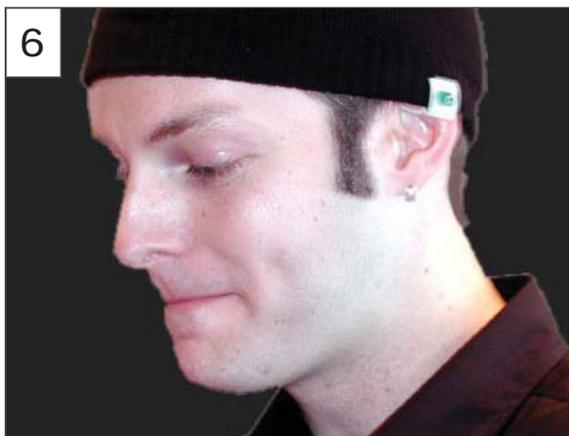




booste un peu ses ventes en attirant les pervers de tous âges. Mais même avec ça.... le magazine et le cinéma «spécialisé» coûtera toujours moins cher.

En parlant de cinéma, voilà que les choses se précisent pour l'adaptation sur grand écran de Halo (5) : un certain Neill Blomkamp aurait été choisi pour s'en charger. Oui, ce mec n'est pas vraiment connu, c'est normal, il n'a jamais fait de films. Il a surtout une grande expérience de la 3D et des effets spéciaux : il s'est d'ailleurs illustré dans de nombreuses publicités dont la plus connue chez nous est celle de la Citroen C4 se transformant en robot. SilentZen a fait une petite recherche sur les productions précédentes de l'individu et vous pouvez jeter un coup d'oeil par vous-mêmes sur les fora de Sanqua. Une chose est sûre, ce gars a un certain talent, du moins pour faire des petits court-métrages. Mais de là à extrapoler sur un film de 2h, il reste du boulot. Une chose est quasiment certaine : ce Halo sera techniquement bien foutu.

Tiens, en parlant d'Halo... vous vous rappelez que Billou avait annoncé qu'Halo 3 sortirait cash le même jour que la PS3, histoire de contrer la boîte de Sony ? Eh bien oubliez tout ça, Halo s'est cassé une jambe et est parti



en touche. C'est Gears of War qui le remplacera pour la sortie de la PS3. Ils vont pas y gagner au change, vu comment s'annonce le dernier titre d'Epic...

En voilà un qui parie par contre sur le changement, c'est American McGee (6), le développeur de American McGee's Alice mais aussi de Bad Day LA. Pour mémoire, il avait aussi travaillé chez ID software sur Doom II, Quake I et Quake II avant d'aller voir du côté obscur de la force (EA) et de monter sa propre boîte peu après. Avant de poursuivre, je tiens à préciser que c'est son véritable nom, et non pas un pseudo, comme beaucoup semblent le croire. Oui, comme on le voit sur la photo, il a un peu honte, mais c'est pas de sa faute. C'est sa mère, une hippie parmi tant d'autres, qui a trouvé le nom après sans doute un pétard de trop.

Voilà, tout est dit. American va donc ouvrir un nouveau studio de développement à Shanghai. En Chine, donc, pour ceux qui ont du mal avec les cartes et tout. Son but est bien entendu de faire baisser le coût du développement en mettant en place une sorte de centre de sous-traitance en Chine. Et qui sait, non seulement pour ses futurs projets mais sans doute pour d'autres sociétés, si le travail s'avère bien fait.

Autre sujet dans le vent, la distribution électronique des jeux. C'est à dire principalement Steam, pour l'instant. Avec un tel système qui court-circuite les éditeurs, on pouvait espérer des jeux originaux, atypiques, des trucs bien quoi. Au lieu de ça, on nous a sorti un Sin Episodes Emergence (7) tout moisi. Comme pour HL2 Episode 1, le système des stats marche toujours, et c'est avec une certaine affligeance que l'on constate que seuls 20% des joueurs ont terminé ce premier opus, et que parmi ceux-là, le temps moyen est de 4 h 45 minutes... pour un pauvre jeu qui se termine facilement en moins de 3 heures, ça fait peine. Ritual peut au moins se féliciter d'une chose : ils ont dû toucher pile dans le grand public casual-gamer-qui-lit-FHM. Pourquoi ? La moyenne de temps joué, que le jeu soit finit ou non, est de 2 h 10. Arf, ça fait quand même mal de rendre de telles statistiques publiques. Conclusion : comme pour HL2 Episode 1, on rajoute des patches qui facilitent encore davantage le jeu, et on table sans doute sur un prochain épisode aussi court que le string de l'héroïne. Steam, on en redemande ! Mais Sanqua ne pouvait pas finir ce carnet de bord sans parler du drame de l'été, qui touche des dizaines de

millions de personnes à travers le monde : l'annulation de l'E3. Pourtant, on nous avait déjà promis des changements pour l'E3 2006, comme moins de babes, mais ils ont du oublier de prévenir bon nombre d'exposants (8) ou alors je n'y comprends plus rien. L'E3 va donc être remanié en profondeur pour devenir un évènement plus intimiste, moins pétards et paillettes en quelque sorte. On peut probablement s'attendre à un salon aux portes fermées, aux rendez-vous fixés 6 mois à l'avance, comme c'est de plus en plus le cas. Et les babes n'auront plus qu'à se recycler dans d'autres métiers porteurs, comme la prostitution ou devenir top-modèles pour la Redoute et les 3 Suisses. No Soucy comme disait notre grande philosophe française. Et pourquoi un tel remaniement ? Comme d'habitude, on nous a ressorti la bonne vieille « crise » (copyright Ballardur) qui fait que les gros éditeurs arrêtent les frais. L'E3 est effectivement devenu au fil du temps un non-évènement, comme le disait fort justement Florent Castelnérac dans le dernier Sanqua. C'est pas grave, d'autres shows à travers le monde y voient une grosse opportunité. Les mauvaises idées ont la peau dure.



UNDER ARREST

Futur Marketing

Civilisation IV, Age of Empire III ou Might & Magic V sont tous de très beaux produits. Mais j'avais déjà bien flashé sur les versions précédentes ! Alors, après deux ou trois parties, j'ai juste l'impression d'avoir déjà passé des centaines heures sur ces jeux ! Rien de véritablement nouveau... C'est un peu comme si on vous proposait pour la trentième année consécutive d'aller prendre vos vacances sur la Costa Brava... Marre de la paella !

Pour le reste, on ne peut que tristement constater que les jeux vidéo sortis depuis 4 ou 5 ans réclament plus de personnel en marketing qu'en Game design, voire à la programmation... C'est une tendance générale du secteur !

Oui, je crie encore à l'appauvrissement du jeu vidéo ! Ca fait des années qu'on joue aux mêmes jeux !!! Heureusement qu'il y a Nintendo...



**Thierry
Platon**
Bip-Media

Avec la sortie de la DS, nous avons déjà pris une claque ! Mais tout le monde attendait Nintendo au tournant...

Et puis comme Nintendogs et Mario Kart ne descendent pas des charts depuis quelques mois et que, dans les dernières pubs pour la DS, on ne voit que des vieux de plus de trente ans, il faut bien l'admettre : la société de Satoru Iwata semble avoir pris un train d'avance ! Et ceux qui ont pu essayer la Wii en sont tout à fait persuadés...

Aaah, les « charts »... Il y a ceux que publiait SANQUA, il y a ceux établis par les grandes enseignes (Amazon, FNAC, etc.) et puis il y a ceux réservés aux professionnels. Dans le secteur du loisir multimédia grand public, c'est le GfK qui fait référence en France. Et, chez les éditeurs, il n'y a pas un directeur marketing qui ne soit abonné aux services de www.gfk.fr !

Ainsi, lorsqu'un titre reste un peu trop longtemps en tête des classements GfK, il est rapidement cloné par la concurrence. Lorsque Lexis sort Alexandra Ledermann chez Ubi Soft, c'est un carton... Alors les jeux de poney pour petites filles se mettent à fleurir chez un peu tout le monde !

Mais, après avoir supporté les Sims et toutes les extensions pendant des mois en haut de ces charts, c'est maintenant au tour de « Brain Training - Programme d'Entraînement Cérébral du Professeur Kawashima » ! Ce n'est même pas un vrai jeu vidéo : pas de combat, pas de monstres, pas de quêtes ou d'énigmes à résoudre... Non, il suffit de crier « bleu, rouge ou jaune » dans sa DS pour apprendre l'âge de votre cerveau !

Ca fait déjà un moment que l'on sait que le marché est en train d'évoluer vers les femmes, vers les vieux, vers les tout petits aussi... Alors tremblez

messieurs les éditeurs car voici venu le temps des simulateurs de potagers, du tricot multiplayer et de Teletubbies IV ! Et le marché est énorme...

Mais, en attendant ces hits qui marqueront peut-être l'histoire, revenons sur l'éminent GfK et l'intéressante conférence que leurs responsables ont donnée à l'IDEF en juin à Cannes. Donc, pour le premier semestre 2006, tout va bien ! Rassurez-vous tout le monde gagne de l'argent... Mais ceux qui vendent leurs produits au rabais en gagnent moins que les autres : c'est édifiant sur certains titres !

Certains vendent des dizaines de milliers d'exemplaires à 2 ou 3 euros. Alors que d'autres vendent simplement quelques milliers de produits à 39,99 euros. Et les comparaisons quantité/valeur du GfK sont explicites : vendre au rabais, ça rapporte moins !

Vision du futur : en version PC, le simulateur de potager sera à 49,99 ! Tricot multiplayer ne sortira qu'en version PS3 au prix de 69,99 avec les aiguilles...

HYPE

command & conquer 3 : tiberium wars



Nous finissons, comme annoncé, notre petite revue du dernier E3, mais cette fois-ci du côté PC... dans le prochain Sanqua nous reviendrons sur la GC 2006 de Leipzig.

C & C 3 : Tiberium Wars

Command and Conquer 3 : Tiberium Wars n'a été présenté que succinctement à l'E3. On n'a pas eu grand-chose à se mettre sous la dent puisque la présentation s'est résumée à un matage de deux pauvres vidéos ne dévoilant, au final, pas grand-chose. On sait juste que l'histoire se déroule en 2047 et que le Tiberium (encore lui !), un minéral pas cool qui contamine la planète est à la base d'un conflit opposant les gentils qui n'en-ont-marre-de-la-propagation et les méchants qui veulent s'en servir pour transformer l'humanité. Pour ce qui est du gameplay, bah c'est du Command and Conquer, quoi. On peut supposer que les développeurs ne s'éloigneront pas trop des sentiers qu'ont battus les deux premiers opus afin de ne pas dépayser les fans de la première heure tout en apportant quelques « nouveautés » par ci par là, histoire de... Vu les tout derniers screens de la GC 2006, ça s'annonce très très beau, mais c'est tout... Ca sort en 2007.

Dark Messiah Of Might And Magic

Les petits gars d'Arkane Studios développent en ce moment même l'un des FPS les plus prometteur de cette année : **Dark Messiah Of Might And Magic**. C'est français, ça sent bon le roquefort, le saucisson et la vinasse, donc ça promet. Pour ceux qui n'auraient pas capté, le jeu se base sur la licence Might And Magic. Le titre tire son épingle du jeu pour plusieurs raisons : un FPS médiéval fantastique ça ne court pas les routes, le jeu est saupoudré d'un aspect RPG, du moins dans les règles (le joueur aura la possibilité de se spécialiser comme il le souhaite dans

trois catégories de guerriers ce qui lui permettra d'aborder les situations de différentes manières), et le jeu est visuellement franchement plaisant. Ça sent le travail bien fait. Je vous recommande de mater les quelques vidéos disponibles sur le net et surtout de tester la démo jouable sortie il y a quelques temps, ça vaut le coup, même si l'IA des ennemis a l'air franchement faiblarde (ou alors leur angle de vision est très limité...). Ça sort en octobre de cette année. Vivement.

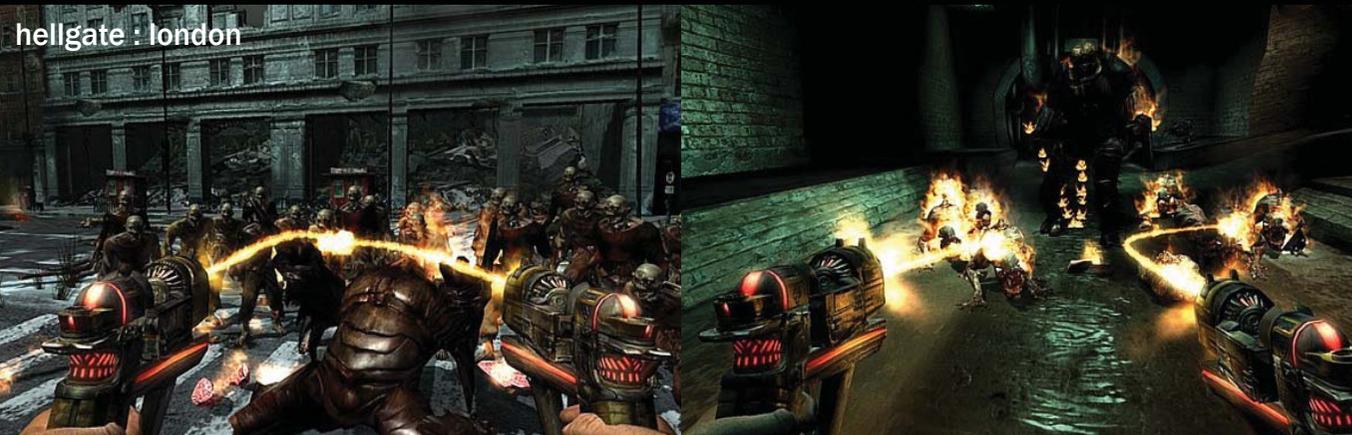
Supreme Commander

Chris Taylor, c'est le géniteur du mythique Total Annihilation. Il a profité de l'E3 pour présenter en détails son tout nouveau jeu qui fait baver tous les amateurs de RTS : **Supreme Commander**. In globo, le titre propose de participer à une guerre totale sur un terrain d'une extrême immensité. Il va donc falloir gérer ses unités avec tactique pour pouvoir remporter une bataille tant terrestre, maritime qu'aérienne. Inutile de dire que le zoom est d'un intérêt majeur ici : il permet de gérer ses unités de manière localisée ou de manière globale selon les besoins. Les possibilités semblent tellement larges qu'il est sans intérêt de chercher à les exposer ici. Le jeu promet à fond le ballon, ça fait supra envie et ça sort début 2007.

...

Jika : Ah, on me fait signe que Meego s'est absenté un court moment, pour satisfaire un besoin pressant... Comme je passais dans le coin et que je n'ai pas grand chose d'autre à foutre, je vais donc lui pourrir sa rubrique et continuer à sa place.





hellgate : london



spore

Hellgate : London

Hellgate : London est le premier jeu de Flagship studios, fondé par des anciens de Blizzard (dont Bill Ropper, le monsieur derrière Warcraft et Diablo, rien que ça). Ce sera un bon gros hack n' slash des familles, mais attention, ici, pas d'orc à décapiter ou de « *gantelets de mana en poil de gnolls + 12* » à trouver. Hellgate: London, c'est le futur post-apocalyptique, l'épouvante et la désolation.

Il faudra lutter, à coups de grosse sulfateuse et de fouet laser, contre des démons qui ont envahi la capitale anglaise. Le jeu mélange vue à la première personne (pour les combats à distance) et vue à la troisième personne (pour les combats au corps à corps). Les décors seront générés aléatoirement histoire de garder une part de surprise pour le joueur. A la vue des screens et des vidéos, ça fait penser à un mix entre Painkiller et Diablo et ça sent bon la boucherie Bernard. Le massacre devrait être possible quelque part entre fin 2006 et début 2007. On en parle vite fait en passant, la version jouable à la GC 2006 était bien molle du cul : les ennemis étaient apparemment arthritiques. D'ici la sortie, il faudra les soigner.

Spore

Attention, là on tape fort dans la hype. On ne connaît encore pas grand chose de **Spore**, si ce n'est son principe de base, mais tout le monde dit que c'est génial, que ça va révolutionner le jeu vidéo et amener la paix dans le monde...

Perso, le concept un peu obscur du jeu ajouté aux premières images pas emballantes, me donne plutôt envie de pioncer que de m'exciter le manche. Vouloir mélanger l'action, la gestion et la stratégie, ça n'a pas donné que des bons jeux jusqu'à présent. Ah, mais on me dit dans l'oreillette que c'est le nouveau jeu de Will Wright, papa de Sim-city et surtout des Sims, donc ça va

forcément être fantastique, se vendre par camions entiers et rendre accros les joueurs de la planète... Atterrissage de l'OVNI fin 2007.

Enemy Territory : Quake Wars

Clairement, **Enemy Territory : Quake Wars** se pose en concurrent direct de Battlefield 2. Tout y est : des points à contrôler sur la carte, des classes de personnages, des véhicules par dizaines... Qu'est-ce qui le différencie alors de son aîné? Déjà, ça tue la gueule, graphiquement parlant, le moteur, robuste, (travaillant à coups de supertexturing, c'est-à-dire une texture énorme unique pour tout le terrain, affichée en streaming, au lieu de milliers de textures différentes) fait bien son boulot et, pour une fois, permet d'afficher de grandes étendues extérieures sans tousser. Ensuite, les deux camps jouables se veulent complètement différents. Jouer un humain n'offre pas du tout la même expérience qu'incarner un Strogg. Pour finir, le jeu se veut plus nerveux qu'un Battlefield, et les combats rapprochés plus fréquents. Tout ceci, combiné à tout cela permettra peut-être aux accros du frag à grand spectacle de prendre leur pied pendant les longues soirées d'hiver. Il faudra qu'il trouve sa communauté.

NeverWinter Nights 2

Obsidian, le développeur de **NWN2** (alors que Bioware avait sorti le premier du nom), était tellement fier de son nouveau moteur 3D qu'il a oublié l'essentiel : parler du jeu. Alors oui, c'est très joli, on peut tourner la caméra dans tous les sens et faire des jolis zooms. On peut aussi customiser son avatar de manière très pointue. Vous pourrez enfin incarner cette belle Effe noire avec des seins monstrueux qui vous fait fantasmer depuis votre première partie de « *Donjons et dragons* ». Mais bon, on aimerait



enemy territory : quake wars



neverwinter nights 2

neverwinter nights 2



surtout que la campagne solo soit plus consistante que celle du premier opus et que ce jeu de rôle sous licence « *Donjons et dragons 3.5* » ne se résume pas qu'à un « *porte-monstre-trésor* » bien soporifique.

Cette année, le PC ne s'en sort pas trop mal à l'E3. Le mot d'ordre semble être : « *pas d'originalité, mais de la qualité* », pas mal de jeux sont vraiment prometteurs et donnent envie de s'acheter une nouvelle carte graphique, malgré le trio de tête « *FPS, RTS, JDR* » habituel. De plus, le multi-plateformes se généralise, et beaucoup de hits potentiels sortent aussi bien sur PC que sur console next-gen (En vrac : Bioshock, Stranglehold, Alone in the dark...). L'avantage de cette nouvelle génération est que les conversions « *console vers PC* » ne se feront plus au détriment de ce dernier, du moins au début. Il ne fait aucun doute que le PC sera à nouveau technologiquement plus en avance, d'ici très peu de temps... Au prix d'une carte graphique à 500€ malheureusement.

Ceci dit, refermons définitivement cette parenthèse E3 2006 et passons à la hype, la vraie, celle qui fait mouiller le slip, et donnons la parole à notre ami Meego, que je vois revenir des toilettes, sans même s'être lavé les mains, le porc.

Meego, revenant les mains dans les poches :

J'ai résisté à l'appel de la hype des jours durant. J'ai lutté comme j'ai pu pour ne pas céder. J'ai prétexté un départ en vacances, une absence prolongée, un problème de connexion Internet, et un nombre incalculable d'autres excuses pour ne pas avoir à m'intéresser à la hype de ces dernières semaines. Malheureusement, prétextes ou pas - aussi convaincants soient-ils-, Ekianjo ne lâche rien. Pas une miette. Pas une seule

petite miette, bordel de merde. Il s'acharne, harcèle, spamme, persécute, s'entête... et triomphe. C'est étonnant de voir qu'il est absolument imperméable à mes prétextes. Habituellement, personne n'y résiste.

Lui, si.

Dans la lutte qui nous opposait, comme d'habitude, il l'emporta. J'avais beau « *lutter pour ne pas céder* » rien n'y faisait il triompha (ahah, un peu plus et je me lance dans la poésie). J'ai encore en tête les discours qu'il m'adressait : « *arrête tes conneries, Meego, tu vas me le pondre cet article. Cette semaine ça ira mieux. Les éditeurs vont se ressaisir et nous balancer des tonnes de media intéressants. Fais-moi confiance. Tu verras, ce sera un véritable plaisir de traiter ta rubrique, cette fois-ci* ».

Naïf qu'il était. Faible que je suis. J'ai cédé, et voilà où j'en suis. Car non, ces dernières semaines n'ont pas été plus passionnantes que les précédentes. Peut-être le sont-elles encore moins, d'ailleurs. J'en arrive à me demander comment c'est possible. Toujours la même rengaine, encore et encore. Finalement, on pourrait résumer l'actualité à la diffusion en masse des screenshots de **Test Drive Unlimited** (vivement la sortie que tout le monde l'oublie enfin) ainsi que de quelques trailers plutôt insipides. Pas grand-chose à se mettre sous la dent si ce n'est... euh, non, pas grand-chose tout court, en fait.

Puisqu'il faut bien commencer par quelque chose : **Call of Duty 3** s'est illustré en quelques screens. Ça ressemble étrangement à Call of Duty 2, tiens. Sur les screens, on a tout de même vachement de mal à apprécier l'évolution graphique – en vidéo, ça le fait un peu mieux. Précisons tout de même que le moteur



call of duty 3



army of two



gothic 3

3D a été, selon Activision – AHEM –, « remis au goût du jour ». Ça se passe toujours pendant la seconde guerre mondiale, le joueur foulera le sol d'une Normandie qu'on commence à connaître par cœur et aura peut être même la chance de libérer Paris de l'occupation. Ça se joue en multi à 24 et ça sort fin à la fin de l'année. EA a balancé de nouvelles images de son très prometteur **Army of Two**, qui avait fait excellente impression à l'E3. Visuellement plus que sympathique, le titre devrait être orienté vers la coopération entre les deux personnages. On nous promet des équipiers dirigés par l'IA plus intelligents que la moyenne, avec des réactions « humaines », faudrait d'ailleurs qu'on nous explique ce que ça veut dire. Est-ce qu'ils nous traiteront de « Gros NoOb » si on se prend une balle perdue ?

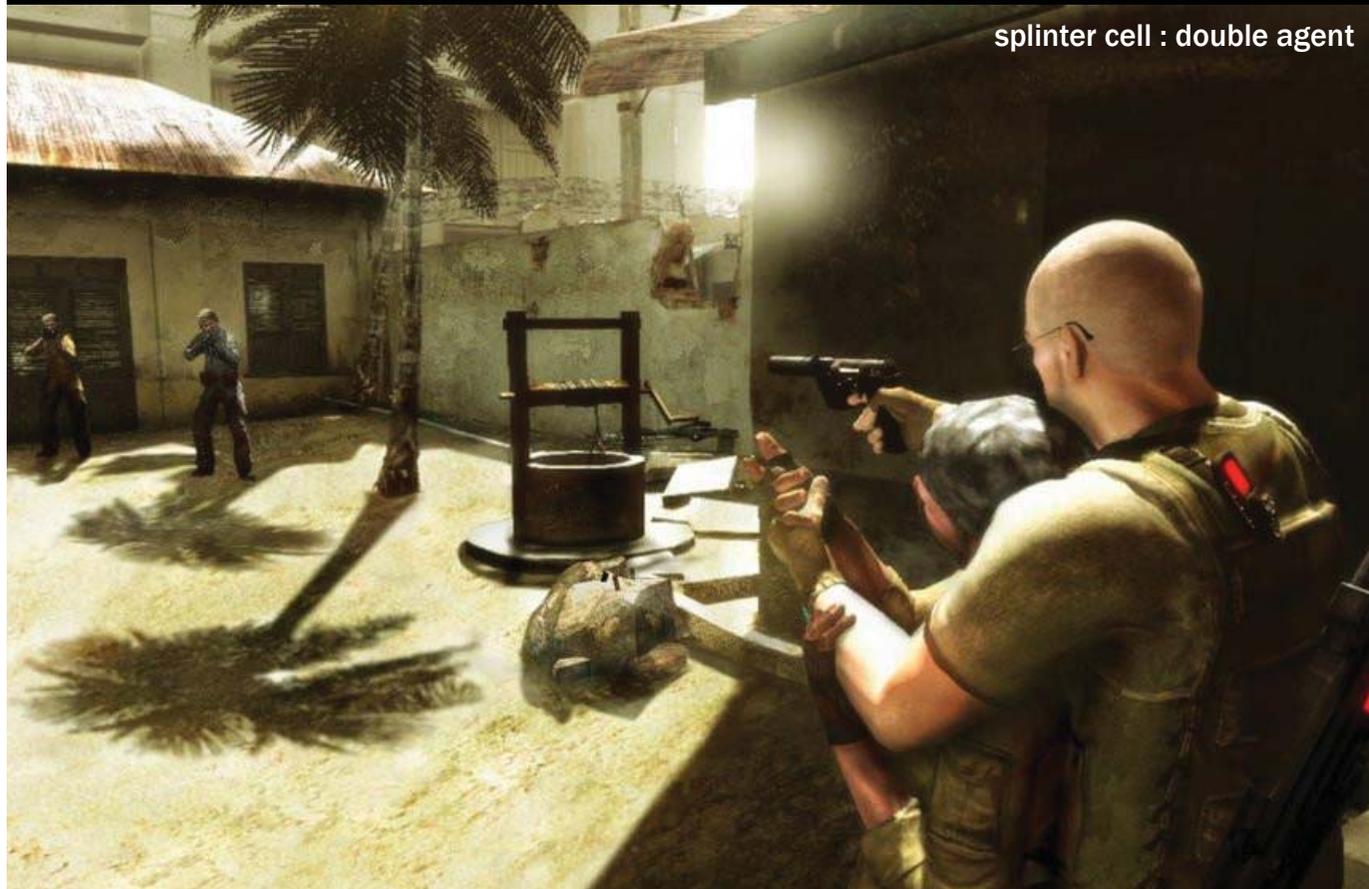
Brrriizztttttt

« Nous interrompons nos programmes pour vous signaler que Meego est actuellement en pause pipi prolongée (ça fait quand même trois jours) et c'est donc son collègue Jika qui le remplace pour vous présenter la suite la rubrique Hype ».

Encore parti pisser ?! Il doit avoir la vessie d'un caniche nain, c'est pas possible ! Fais gaffe Meego, je vais finir par y prendre goût! Enfin... vous êtes sûrement nombreux à avoir acheté Oblivion, et peut-être même que quelques uns d'entre vous ont pris du plaisir à y jouer. Bande de chanceux, je me demande comment vous avez fait. Moi j'ai eu bien mal au cul. Si je vous parle de ça, c'est parce que **Gothic 3** pointe le bout de son nez (le 13 octobre tiens, le jour de mon anniversaire, si vous ne savez pas quoi m'offrir...), et qu'il se montre sous ses plus beaux atours depuis quelques jours. Cette série de jeux de rôles teutons est assez réputée dans le milieu des fans hardcore de RPG. Malgré

une technique un peu faiblarde, une interface austère, et un système de combats laborieux, Gothic 2 a ses fans et c'est avec une certaine curiosité qu'on attend Gothic 3. Il faut dire que ce n'est pas vilain visuellement, même si c'est un cran en deçà d'Oblivion. Mais surtout, ce qu'on espère, c'est que sera moins chiant à jouer que ce dernier. Et y'a pas de mal. Les développeurs nous promettent une interface améliorée, des combats dynamiques, un monde immense, des quêtes dans tout les sens, blablabla... Avec l'arrivée de Dark Messiah of Might and Magic, le mois d'octobre sera héroïc-fantasy ou ne sera pas.

Octobre, c'est aussi le mois de sortie du nouveau **Splinter Cell**, judicieusement sous-titré **Double agent**. Car Sam Fisher a décidé de ne plus être un gentil bisounours. Vous comprenez, le mort de sa fille, ça l'a sacrément endurci. Il a plus de couilles que l'inspecteur Harry et Jack Bauer réunis désormais. Il va donc officiellement travailler pour les méchants terroristes (sûrement barbus, on ne se refait pas), mais va conserver officiellement son statut d'agent secret pour le gouvernement. A vous les dilemmes déchirant du style : « *Si j'abats cet otage, je suis un pourri, mais je garde ma couverture, et si je le laisse vivre, je suis grillé !* ». Le moteur graphique impressionne pas mal, consoles next-gen obligent, et cette fois ci, une grande partie du jeu se déroulera de jour. Sam abandonnerait-t-il l'infiltration pour se livrer à quelques bourrinages à la GTA ? Bon, on nous promet une plus grande liberté d'action et des niveaux moins linéaires, mais on nous avait déjà fait le coup avec les épisodes précédents, alors méfiance... En tout cas, si Sam Fisher se fait coffrer, il aura sûrement besoin d'un bon avocat et ça tombe bien, puisque notre ami **Phoenix Wright** revient ! Pas tout de suite cependant, il faudra patienter jusqu'au premier trimestre 2007 pour revoir l'avocat coiffé comme Sonic. Au menu



splinter cell : double agent



phoenix wright 2

tony hawk project 8



des nouveautés : pas grand chose, si ce n'est des nouvelles intrigues passionnantes, des personnages secondaires et des dialogues hilarants, et pourquoi pas les spécificités de la DS mieux exploitées que dans le premier volet, on peut rêver. En attendant début 2007, ceux qui ne connaissent pas les aventures de Phoenix doivent impérativement se procurer le premier épisode, et éventuellement la DS Lite qui va avec ! Vous pouvez même aller l'acheter en skate board, ça ira plus vite. Je suis sûr qu'un gars comme Tony Hawk, avec sa cool attitude, a déjà une DS Lite d'ailleurs. A ce propos, il revient bientôt dans un nouveau jeu de skate (hum, j'avoue, la transition est tirée par les cheveux, mais on fait ce qu'on peut hein !).

Le jeu s'intitule pour le moment : **Tony Hawk Project 8**, en attendant de trouver un titre qui fasse plus « MTV Sk8ter boy ». Bien sûr, ça sort sur next-gen (PS3 et X360, la Wii bénéficiant de sa propre version – de toute façon qui a dit que la Wii était next-gen ?) et du coup, on aura enfin droit à un tout nouveau moteur graphique, le précédent commençant légèrement à sentir la naphtaline (il n'avait pas vraiment évolué depuis Tony Hawk 3, quand même !). On a pu admirer une vidéo présentant les animations des skaters, plutôt impressionnante il est vrai. Ceci dit, le concept des Tony hawk, c'est sympa, mais il faudrait vraiment faire évoluer le système de jeu, car le mix « skate-GTA » de la série « underground » n'a pas vraiment convaincu jusque là. Moi en tout cas, je préfère attendre de voir ce que la version Wii, baptisée **Tony hawk Downhill Jam** va donner. Oui, le titre est pas mal dans son genre aussi, savez-vous combien sont payés les publicistes qui les pondent ? Je préfère ne pas vous dire, ça serait indécent. Mais peu importe, un Tony Hawk avec le contrôleur en forme de télécommande télé, ça peut être autrement plus fendard, pour peu qu'ils arrivent à en faire

quelque chose... C'est bien connu, les mômes, ça adore faire du skate. Mais un gamin peut aussi parfois céder à ses plus bas instincts et devenir un véritable être démoniaque, surtout quand il est dans un milieu scolaire. Rockstar l'a très bien compris, et prépare actuellement son nouveau jeu à scandale : **Bully**. Rien à voir avec le sulfureux film de Larry Clark heureusement. Bastons entre ados, humiliations diverses et roulages de pelles à des étudiantes en uniformes semblent être ici le lot quotidien. On ne sait quasiment rien du jeu en lui-même, mais le trailer diffusé récemment, montre une ambiance plutôt cynique et finalement assez délirante. Je suppose que le principe sera finalement assez proche de GTA : des missions ici ou là et plein de sous-quêtes à l'intérieur de l'établissement. Une sorte de parodie trash des lycées américains. Bon, c'est très moche, mais on est sur PS2, faut pas trop en demander non plus. Et on s'en fout, le sujet lui-même suffira à alimenter la hype de toute façon.

Comme le dit Meego un peu plus haut, difficile de dénicher les futurs hits en ce moment. Mais on sent le mois de septembre arriver, et qui dit septembre dit, non pas rentrée des classes, mais approche de la période de Noël pour les éditeurs. Et là mes amis, la hype va être à son comble. Vous allez bouffer du screenshot haute résolution retouché à mort jusqu'à l'indigestion.

Mais ne vous inquiétez pas, la hype reprend ses droits dès le prochain Sanqua avec le super salon de la GC 2006, celui qui montre les mêmes trucs qu'à l'e3 pour ces cons d'européens, histoire de refaire parler de leur jeu à quelques mois d'intervalle, pour 2-3 screens en plus. - Smart -

Jika & Meego





brain training

brain training

nintendo ds

La scène : une musique d'ascenseur minable, un décor de salon factice, une fausse bibliothèque, un canapé en vrai cuir synthétique. Sur ce canapé, un grand monsieur à moustaches blanches et une vieille, liftée à mort, font mine de discuter. Le grand monsieur moustachu se tourne vers la caméra, armé de son plus beau sourire télévisuel :

« – Bonjour Maryse !

– Bonjour Pierre ! Alors, quel magnifique objet allez-vous nous présenter aujourd'hui ?

– Et bien ma chère Maryse, aujourd'hui, je vais vous présenter un logiciel informatique de jeux vidéo !

– Vidéo ? Oh oh oh ! Vous vous êtes donc mis au multimédia, mon cher Pierre ?

– Tout à fait, car grâce à la toute dernière console de jeu Nintendo, la formidable DS, j'ai rajeuni mon cerveau !

– La DS ? Ce n'est pas une voiture plutôt ?

– Ahaha ! Que vous pouvez être conn... sotte parfois, ma chère Maryse ! Non, la DS est la solution parfaite pour les personnes ayant le cerveau déficient (un peu comme vous). »

La vieille liftée se tourne alors vers la caméra, qui zoome



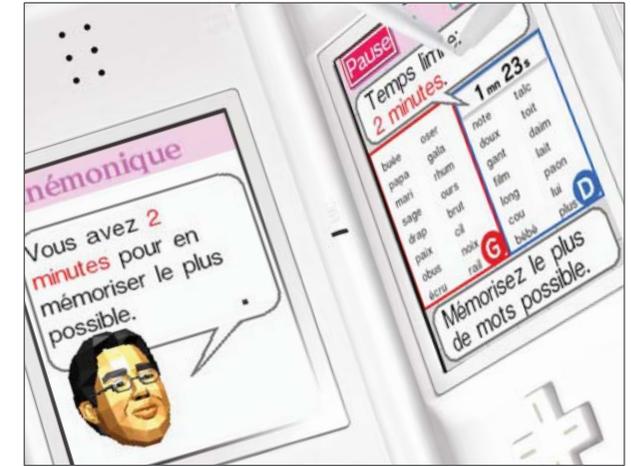
sur son visage, et lance aux téléspectateurs un regard empreint de mystère et d'interrogation.

« – Parlez-nous donc de cette mystérieuse déesse, Pierre. L'impatience de découvrir cette merveille me ronge ! »

Le grand monsieur moustachu se tourne d'un coup vers la caméra, et prend son air le plus com... patissant.

« – Vous êtes incapable de faire une addition à deux chiffres sans compter sur vos doigts ? Vous ne vous souvenez jamais où vous avez garé votre voiture sur le parking de Carrefour ? Vous confondez régulièrement l'anniversaire de votre femme avec celui de votre chien ? Bravo ! Vous êtes un vrai boulet et je vous recommande fortement un entraînement intensif avec le "Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima : Quel âge a votre cerveau ?" ! »

Légère pause, le temps que la caméra fasse un gros plan



sur une Maryse de plus en plus intriguée, plissant les yeux au risque de faire péter son lifting. Pierre reprend :

« – Car oui, grâce à ce "Programme d'entraînement cérébral", tous ces petits problèmes ne seront bientôt plus qu'un mauvais souvenir ! Tenez, savez-vous que l'âge idéal du cerveau humain est de vingt ans ? C'est là qu'il est le plus réactif. Après, l'alcool et le cannabis ont fini leur terrible ravage chez les djeun's. De plus, en vieillissant on perd certaines de nos capacités mentales. Mais, contrairement au corps humain, le cerveau peut rajeunir très simplement ! Tout cela, c'est un vrai médecin qui le dit ! Et justement, le "Programme d'entraînement cérébral" du Dr Kawashima est là pour vous aider à rajeunir votre cerveau.

– Dites-moi Pierre, une question me taraude depuis un moment : mais qui est donc ce Docteur Caouachima ?

– J'y venais, Maryse, j'y venais...

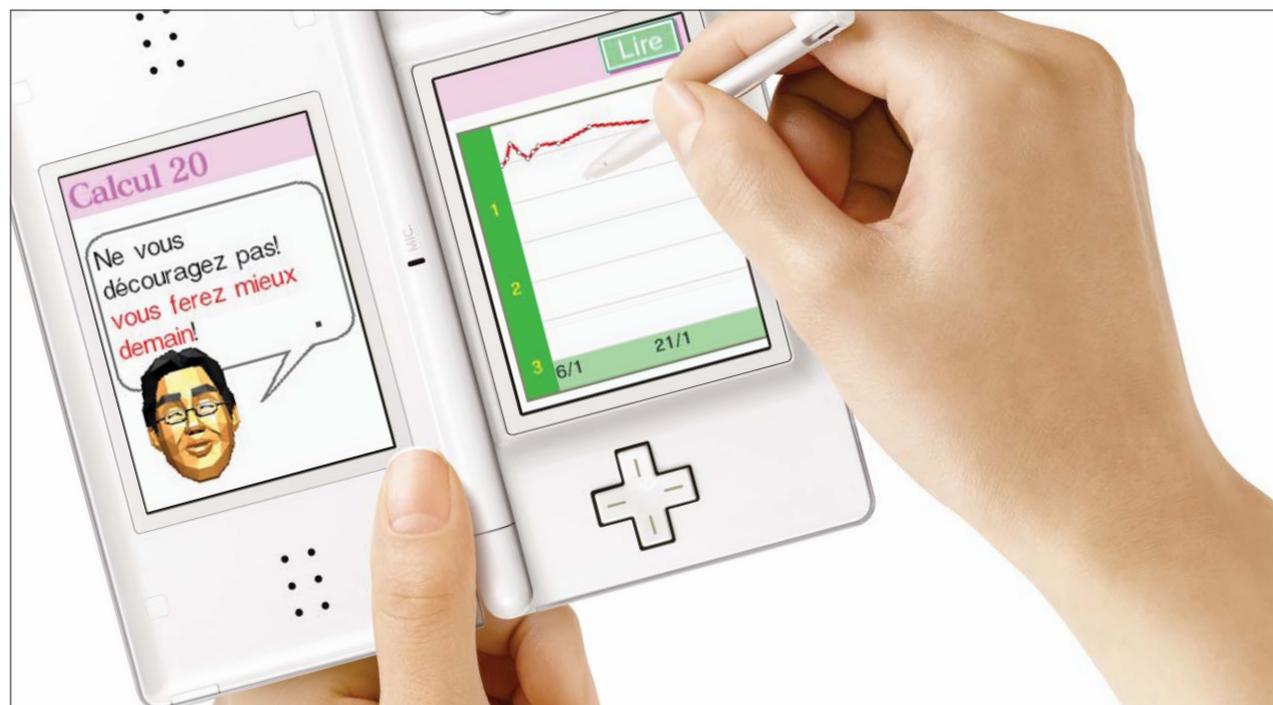
– Oh je ne vous jette pas la pierre, Pierre.

– C'est c'la, oui... Hum, bon. Je disais donc que le Dr

Kawashima, Maryse, est un professeur d'université Japonais, qui a publié en 2004 un livre intitulé "Train your brain : 60 days to a better brain", rempli à la gueule d'exercices à effectuer quotidiennement afin de faire rajeunir son cerveau. Ce livre ayant rencontré un immense succès au Japon, Nintendo, toujours très fort pour découvrir de nouveaux filons à pognon, proposa au

en plus sur ce "Programme d'entraînement cérébral" ! »
Un cri inhumain retentit soudain :
« – Coupeeeeeeeeeeez ! Coupez !
– Merde, qu'est-ce qui se passe Jika ? Je ne suis pas sur mon bon profil ?
– C'est mon lifting qui a encore pété ?
– Non, non, c'est pas ça... Pierre et Maryse, vous êtes

– Et moi je peux m'habiller en rappeur et faire du break dance pendant la présentation du jeu, ça ferait jeune !
– ... »
Maryse et Pierre, ensemble :
« – Bah quoi, j'ai dit une connerie ?
– Allez, foutez-moi le camp tous les deux ! Dehors ! Dehors j'ai dit ! »



« Ne vous découragez pas, vous ferez mieux la prochaine fois ! » C'est peut-être à l'ami Iwata qu'il faudrait souhaiter ça, surtout vu le gros ratage de la Gamecube. J'espère qu'il a bien potassé Brain Training avant de sortir la Wii, ça serait con de se retrouver avec un nouveau bide. Et du Brain Training, il n'y a pas que les joueurs qui pourraient en profiter. Entre les décervelés du marketing, les développeurs qui ont la tête dans le guidon, les éditeurs qui ne regardent que les chiffres, et les journalistes qui confondent preview et pub, il y a matière à muscler les cellules grises... Le prochain de la série... « Game training » ?

Dr Kawashima d'apposer son nom sur un futur logiciel "ludo-éducatif", suivant le même principe que son best seller. Ainsi est né le "Programme d'entraînement cérébral" du Dr Kawashima. »
Maryse, se réveillant en sursaut :
« – Quelle histoire passionnante, Pierre ! Mais dites-nous

bien gentils, mais vous savez à qui on s'adresse là ? Aux lecteurs de SANQUA ! On n'est pas en train de faire une émission pour "Notre temps" ! Bordel, c'est encore plus chiant qu'un épisode de Derrick, votre discours !
– Tu veux que je montre un sein à la fin de la séquence, comme Janet Jackson ? Ca ferait de l'audience, ça !

Non, décidément, cette idée de parler de jeu vidéo façon « télé ach...ier » est très mauvaise. Si au moins on m'avait mis une bimbo à la place de Maryse... Pourtant, le « programme d'entraînement cérébral » est typiquement le genre de « jeu » qui gagne à être présenté de cette manière. C'est à la fois sa force et sa faiblesse. L'avantage

d'un produit comme celui là, c'est qu'il est extrêmement fédérateur : montrez-le à votre tonton Robert, pour qui le jeu vidéo s'arrête à une partie de Space Invaders dans le troquet du coin, et vous verrez sa réaction. Le principe du jeu s'assimile en 30 secondes et devient rapidement prenant. Après la première évaluation, qui nous balance à la tronche un très désagréable « *Votre cerveau a 65 ans* », on s'applique quotidiennement à faire des exercices, plutôt variés mais pas bien nombreux. Calcul mental, exercices de lecture, décompte de syllabes, exercices de mémoire... On refait une évaluation, et l'âge du cerveau diminue doucement. Puis on recommence les exercices, puis on refait une évaluation... Et ainsi de suite, jusqu'à l'overdose.

Peut-on vraiment parler de jeu ? Non. Comme ce cher Pierre l'a dit plus haut, c'est plus un logiciel « *ludo-éducatif* ». Mais pour le coup, Nintendo a trouvé l'idée du siècle. Le nombre de déclinaisons sur ce thème est quasiment infini, en témoigne la quantité impressionnante de dérivés sortis au Japon depuis l'apparition de « *Brain Training* » (le nom original du logiciel) : « *Brain academy* », « *Brain training 2* », « *English training* », « *Calligraphy training* », « *Talking Cooking Navi* » (un soft pour apprendre à faire la cuisine, ils ont osé !) ... Et la liste ne cesse de grossir. Grâce à ce nouveau « concept » de l'entraînement mental de 7 à 77 ans, Nintendo a peut-être enfin réussi à se débarrasser de cette image de faiseur de jeux pour gamins, qu'elle trimballe depuis un bon paquet d'années.

Et moi, pauvre joueur, j'allume encore ma DS pour quelques exercices, même si cela se fait de plus en plus

rare. Le concept a beau être excellent, il n'empêche qu'en quelques jours j'ai fait le tour des exercices proposés. D'un entraînement quotidien je suis passé à un entraînement tous les deux jours, pour finir par lancer le jeu deux fois par semaine. Faire rajeunir son cerveau c'est bien sympa, mais ça manque de challenge. Et ce n'est pas le mode Sudoku fourni en bonus qui va me motiver. Ceci dit, je ne suis peut-être pas la cible idéale pour ce genre de logiciel. Elevé aux vrais jeux, j'ai du mal à me passionner pour ces graphismes ultra-simplistes et pour ce Dr Kawashima modélisé à la serpe. Définitivement, le « *programme d'entraînement cérébral* » s'adresse avant tout aux personnes néophytes en matière de jeu vidéo : la ménagère de moins de 50 ans qui se sentira moins conne qu'après 15 h de télé, le jeune cadre dynamique qui trouvera là un excellent moyen de ne pas déconnecter du boulot et se suicider plus vite, ou encore le vieux qui souhaite repousser la sénilité le plus loin possible et avec, l'envoi en maison de retraite en pleine canicule. Pour ma part, je pense qu'un bon vieux contre-la-montre sur Mario Kart ou même un procès gagné sur Phoenix Wright, ça fait tout autant marcher le cerveau et c'est bien plus amusant.

Finalement, présenter le « *programme d'entraînement cérébral* » au télé-achat, c'était peut-être pas une mauvaise idée...

« *Maryse, Pierre ! Ramenez vos fesses, j'ai encore besoin de vous !* »



Jika



tomb raider legend

tomb raider legend

xbox 360

Lara Croft a dix ans. Pour une héroïne de jeux vidéo, cet âge signifie souvent un bon début de ménopause. Les premières varices apparaissent, les seins commencent à tomber, les bouffées de chaleur arrivent... Le seul souci, c'est que la ménopause est arrivée bien tôt pour la pauvre Lara. Dès sa troisième aventure, elle a commencé à sentir la naphtaline. A la maison de retraite des héros de jeux, on commençait déjà à préparer sa chambre, elle aurait eu pour voisin Larry Laffer et Guybrush Threepwood, qui se faisaient déjà une joie de reluquer la poitrine avantageuse de la demoiselle...

Seulement, juste avant de signer l'accord de placement, Monsieur et Madame Eidos, tuteurs légaux de Lara, se sont rétractés. Aussi « *has been* » soit-elle, la gueuse leur avait quand même rapporté un bon paquet d'argent. « *Et si on continuait ? Encore une dernière et après on arrête, juste de quoi nous payer quelques Ferrari supplémentaires...* » se dirent-ils. La pauvre héroïne en short moulant, bien trop sénile pour prendre une décision, n'eut pas son mot à dire. Et c'est ainsi que le massacre perdura trois épisodes de plus. Lara s'évertuait, tant bien que mal, à pousser des caisses, tirer des leviers, s'empaler sur des pics acérés... Tout en faisant de temps en temps un petit



détour par les couvertures de magazines et autres pubs pour des voitures de jeunes. Et derrière, avec des yeux en forme de dollars, sa famille « *aimante* » était toujours là. Arrivée à la fin de sa sixième aventure, intitulée « *l'ange des ténèbres* », Lara était à bout, et les joueurs aussi. On lui jetait des cailloux dans la rue, on la traitait de « *vieille peau pixellisée* », et même les enfants la montraient du doigt en riant, et criaient : « *Dégage mamie, ou je t'éclate ta reum' comme dans GTA !* ».

C'en était trop.

Epuisée, éreintée, dépressive, Lara tenta de mettre fin à ses jours en jouant 25 heures d'affilée à « *Crazy frog racer* » sur PC. A la 24ème heure, le salut arriva. Quelqu'un sonna à sa porte : son père biologique, Toby Gard, était venu la sauver d'une triste fin. Toby, qui travaillait chez

Core Design en 1996, avait mis au monde la petite Lara et l'avait élevée au rang d'icône du jeu vidéo dès sa première aventure, avant de l'abandonner comme une malpropre. Toby lui proposa ici un contrat plus qu'alléchant : une chirurgie complète, une nouvelle garde-robe, et des voyages aux quatre coins du monde, avec temples à explorer, reliques merveilleuses à trouver et méchants à flinguer, comme elle le faisait si bien il y a dix ans. « *On oublie les trois dernières aventures et on repart sur de bonnes bases !* ». Séduite et convaincue par les paroles rassurantes de son géniteur, Lara accepta l'offre.

C'est ainsi que votre serviteur, qui avait oublié Lara Croft depuis longtemps, téléchargea avec curiosité la démo de ses nouvelles aventures sur le Xbox Live. Et là ce fut une belle surprise. A grands renforts de Next-gen, Lara

était redevenue belle, elle se déplaçait de nouveau avec aisance et agilité. La démo était assez courte mais elle laissait entrevoir un jeu d'action/plateformes assez réussi. Et puis, c'est pas comme si il y avait dix bons jeux qui sortent chaque mois sur Xbox 360... Enfin du DVD à bouffer pour mon bloc de ciment high-tech !

Dans sa nouvelle aventure complète, Lara part à la



poursuite de son passé. Elle court après plusieurs morceaux de reliques, dans une histoire qui mélange diverses légendes. Elle apprendra aussi une partie de la vérité sur la mort de ses parents, et retrouvera une amie d'enfance, mais pas comme elle l'espérait. A ce propos, je tiens à ouvrir une parenthèse : pourquoi faut-

il toujours que les « méchantes » de jeux vidéo s'habillent en gothiques ? Hein, pourquoi, messieurs les designers ? Pour vous, quand on est méchant, on s'habille toujours avec des futals en cuir et des bracelets de force ? On a forcément des tatouages dans le bas du dos et des lentilles rouges ? Je veux bien croire qu'un méchant déguisé en Bisounours ça fasse tache, mais quand même, essayez

d'avoir un peu plus d'imagination la prochaine fois !

Où en étais-je ? Ah oui ! Un scénario pas franchement palpitant donc, mais qui a le mérite de ne pas être trop envahissant et qui ne submerge pas le joueur sous une tonne de cinématiques soporifiques.

De toute façon, ce qui nous intéresse c'est voir la miss

courir, sauter sur des rebords de pierre, et flinguer des méchants en faisant des pirouettes... Ca, on peut dire qu'elle le fait plutôt bien. La maniabilité est très souple, et Lara virevolte à travers les niveaux telle une gazelle sous acide. Un peu trop bien d'ailleurs, car au final le challenge est léger. Sauter d'un rebord de falaise à un autre, puis glisser sur une pente à 45° pour enchaîner sur un balancement de corde en corde, atteindre une plateforme branlante et atterrir enfin comme une plume un peu plus bas... tout ceci n'aura jamais été aussi simple. Même topo pour les combats : on a droit à un système de « lock » très classique, et les tirs et grenades ennemis s'esquivent tranquillement. Tout juste quelques options rigolotes permettent-elles de varier la tuerie, comme une espèce de mode « bullet time » ou diverses attaques de corps à corps du style « *coup de tête* (Zidane©, ndlr), *balayette*, *manchette* ». Classique, plutôt efficace, mais un peu simple. Seuls les boss sont parfois un peu coriaces, dont un en particulier qui m'a donné envie de bouffer la manette de ma X360 – mais comme je tiens à mes dents, je me suis raisonné.

Cédant à la mode des cinématiques interactives initiée par ShenMue, on aura aussi droit de temps en temps à quelques séquences où Lara doit se sortir de situations plus que désespérées, à grands coups d'invraisemblables acrobaties des doigts. On doit alors appuyer quand on nous le dit sur « A », puis sur « Y », puis encore sur « A », pour finir avec un « X ». Bon ce n'est pas ça qui va rendre le jeu passionnant, mais au moins ça casse la monotonie. De même, régulièrement, on arrive dans une grande pièce avec moult mécanismes à activer, leviers à tirer, et

caisses à pousser, tout ça pour ouvrir la prochaine porte. Oui, ma bonne dame, vous avez bien compris : on nous ressort encore les mêmes énigmes moisis, qui n'ont pas changé depuis dix ans. Je lance donc un deuxième appel aux Game designers : s'il vous plaît messieurs (et mesdames, pas de sexisme), arrêtez avec les énigmes à base de caisses à pousser, c'est aussi passionnant que de démonter un pneu. Je suis sûr qu'au moins l'un d'entre vous lit Sanqua, et tiendra compte de mon avis pour le prochain Tomb Raider (*on peut rêver ?*). Il y a quand même quelques variantes, grâce au moteur physique, mais toujours avec ces satanés caisses.

Globalement donc, le jeu se déroule sereinement, sans encombre, et on arrive au générique de fin après une petite dizaine d'heures, en sifflotant. Un jeu facile, assez court, très classique dans le fond... Qu'est ce qui a donc fait que je n'ai pas rangé la boîte sur mon étagère au bout de quelques heures, et que j'ai quand même été jusqu'au terme ? Le côté reluqueur du geek ? Le sens du devoir ? Vous pourriez évidemment penser que ma déontologie de journaliste m'a fait poursuivre la partie, pour vous livrer ce fier article... Désolé de vous décevoir, mais non. Si le jeu m'avait gonflé au plus haut point, je ne serais pas allé jusqu'au bout, et j'aurais envoyé bouler mon rédacteur en chef adoré me demandant de pondre le test.

Non, la vérité c'est que malgré son ultra classicisme, Tomb Raider : Legend possède des atouts. Le principal est le fort dépaysement qu'il nous procure. De l'Angleterre à la Bolivie, en passant par le Népal et le Japon, c'est un plaisir de voyager et de découvrir des environnements

qui, la plupart du temps, en mettent plein la vue. Tout le plaisir du jeu réside donc dans l'exploration et la découverte de ces grandes salles magnifiquement décorées, faiblement éclairées à la torche. A ce propos, la version Xbox 360 bénéficie de tous les atouts Next-gen du moment : éclairage dynamique, textures haute résolution, double vertex lightning bidule, piposhader et compagnie... Même si ce n'est pas la grosse claque, ça reste très sympathique techniquement parlant.

Au final, Tomb raider : Legend est l'exemple type du jeu destiné au « *casual gamer* ». Pas trop dur, pas trop long, pas trop original, pas trop chiant. On passe un bon moment en sa compagnie, comme avec un(e) inconnu(e) en avion. Profitant de la traversée et l'oubliant une fois la destination atteinte, pour ne plus jamais se revoir.

Revers de la médaille de ce Tomb Raider, votre beaufrère l'exhibera fièrement, pour vous faire une démonstration de sa belle console dernier cri. « *Parce que tu comprends, je voulais acheter une PS2 mais le vendeur de chez Auchan, il m'a dit que la Xbox 360 c'est la Next-gen, tu vois. Les graphismes ils sont trop beaux, on croirait voir un film. Et puis regarde, si je bouge la caméra comme ça, je peux zoomer sur les nichons de Lara !!!* ».

Eh oui, ça se résume à ça la Next-gen : mater des nibards en haute résolution. Et vu l'arrivée prochaine de Dead or Alive Xtreme Volleyball 2, vous allez en manger des bonnets D.



Jika



mui
mui!

loco roco

gel
ogel!

loco roco

sony psp

Ca fait déjà deux ou trois bonnes semaines que j'ai posé ma PSP, après avoir fini l'ami Loco Roco. Non, je ne l'ai pas remise dans sa naphtaline habituelle, parce qu'il m'arrive de la ressortir pour un Tekken Dark Resurrection, plus récemment. Simplement, l'envie était là.

L'envie de quoi me direz-vous ?

Ne vous fiez pas à ses graphismes chatoyants, ses chants qui respirent la bonne humeur, son concept relativement original : Loco Roco est... chiant.

Très.

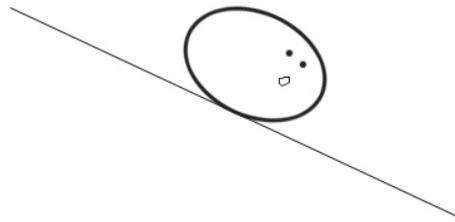
Le jeu comporte 5 grands mondes à parcourir, dans lesquels se trouvent une dizaine de niveaux à passer. Le truc classique, quoi.

J'aimerais bien vous décrire le jeu mais c'est quasiment inutile, alors je vais le faire à l'aide de petits schémas.

En gros, vous avez trois mouvements :



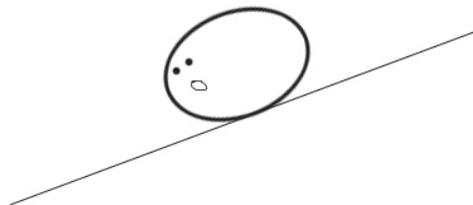
Basculer l'écran à droite :



Faire sauter votre boule :



Basculer l'écran à gauche :



On contrôle en effet ce qui ressemble à une grosse demi-paire de couilles, qui se contente de passer les niveaux en roulant, comme une merde, et essayant de passer divers obstacles. Au fur et à mesure que vous ramassez des fruits poussant sur des plantes alentours, votre couille augmente de taille, ce qui vous donne de l'inertie. Et accessoirement, vous ne pourrez plus passer dans les

passages étroits, ce qui est très gênant.

Heureusement, il existe un bouton « *cassage de couilles* », qui vous permet de la réduire en plusieurs petites boules. Elles, peuvent se glisser dans les canaux les plus minces. Une fois arrivé à bon port, le même bouton vous permet de faire une réunion de burnes pour n'en avoir plus qu'une seule grosse à nouveau.

Et, euh, je crois que c'est tout.

En fait, j'ai eu l'impression que Loco Roco était une sorte de démo technologique : un truc qu'on montre à ses amis geeks ou développeurs, mais qui n'est pas près d'aller en magasin. Effectivement, la techno utilisée est très sympa: tout en vectoriel, très fluide, avec de très

C'est souvent l'erreur fatale : baser son jeu sur une et une seule bonne idée. Du coup, passé le premier contact avec ce concept, Loco Roco devient vite terriblement creux, sans challenge, sans rien... On le finit en un rien de temps, en se forçant à coup de café et autres Guronsan tellement il vous endort.



Ils ont l'air sympa comme tout les Loco Roco. Je serais une fille sans cervelle, comme ta soeur, cher lecteur (on en a tous une qu'on essaye de cacher, vous offusquez pas) je dirais même qu'ils sont «trop chou» et «à croquer». C'est con, ils ont une bonne nouille, chantent comme des musiciens de métro, glissent sur les parois comme un PV sur votre pare-brise... mais ils n'ont vraiment rien à dire ni rien à faire.

Les Loco Roco, c'est le peuple glandeur par excellence, qui ne bouge que quand le sol se dérobe sous eux... qui tend sa main dans la rue pour mendier, histoire de s'acheter en bière en attendant que le temps passe. En fait, les Loco Roco sont des français ! C'est pour ça qu'on les aime, ils nous ressemblent !

Il y a bien quelques ennemis, les « *Moja* » ou un truc du genre. Ce sont des espèces de burnes noires volantes, bourrées de poils (oui, ce jeu est gore) qui essayent de vous bouffer vos couilles. Il faut leur sauter dessus, avec un peu d'élan et tout le poids de votre noix, pour les assommer...

jolis essais de surfaces élastiques (quand on se retrouve dans les entrailles d'une grosse bestiole, l'effet est assez saisissant - des surfaces toutes molles se déforment dans tous les sens, comme les steaks de chez McDo). Mais, entre nous, une techno fait rarement un bon jeu.

C'est une sorte de gros hochet.

Jamais je n'ai été aussi peu motivé pour finir une partie... Les 5 mondes répètent les mêmes niveaux : ça va bien un moment mais quand on s'aperçoit que l'objectif n'évolue pas d'un poil (!), que la seule nouveauté consiste à

découvrir de nouveaux Loco Roco de couleurs différentes au fil des niveaux, on se dit « *putain, mais comment j'en suis arrivé là, à jouer à une telle merde ?* ».

Oui, ça nous arrive tous un jour.

Un gros moment de faiblesse.

Il faut se méfier de ces concepts qui paraissent sympa les dix premières minutes.

Si, parfois, ça peut être un bon signe, c'est malheureusement souvent un artifice qui cache un gros vide intersidéral.

Et, c'est très con.

Parce que le design est franchement abouti, il y a un « monde » Loco Roco comme il y a un monde Barbapapa ou Teletubbies (*oui, z'avez vu les références ?*). C'est un truc qui se suffit presque à lui-même, qui a sa logique de bout en bout. Jusqu'au côté musical : les Loco Roco, les petites couilles, ont des yeux et des bouches, et chantent le même hymne, mais suivant leur couleur, ils sont dotés de voix différentes, dans un registre assez distinct.

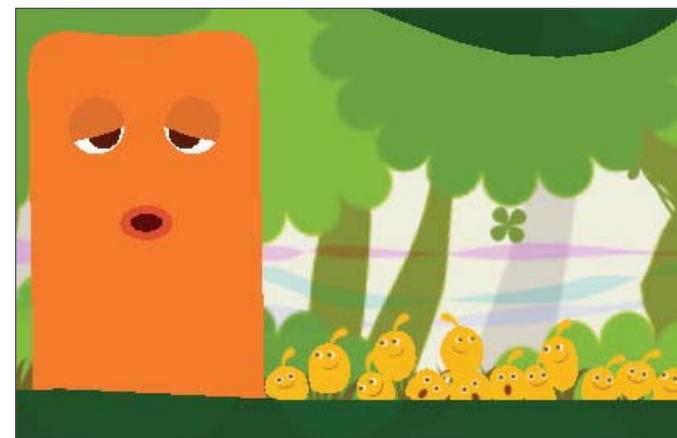
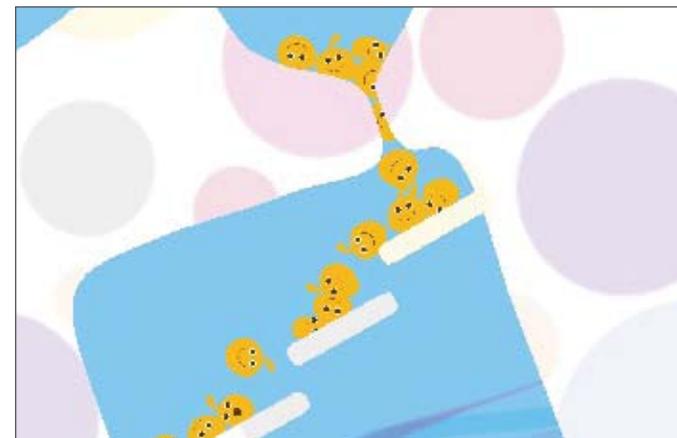
C'est quand je vois de bonnes idées si peu exploitées que je me dis que le service « *contrôle qualité* » est complètement inexistant dans l'industrie du jeu vidéo. Je ne sais pas comment, quand on brasse autant d'argent, quand on fait autant de marketing (hein, Sony ?), on

arrive à passer à côté d'un truc aussi simple que ça : faire et refaire tester son jeu avant de le balancer en pâture à la populace.

Alors, on va encore dire que je crache sur Sony et sa PSP. Il n'en est rien. J'étais content d'avoir, pour une fois, un jeu vraiment fait POUR la PSP. C'est déjà plus louable que les adaptations récurrentes auxquelles on a constamment affaire. C'est sans doute pour cette raison que bon nombre de joueurs PSP considèrent ce Loco Roco comme une pure merveille.

A force de vivre dans l'obscurité, une allumette suffit à éblouir...

Ekianjo





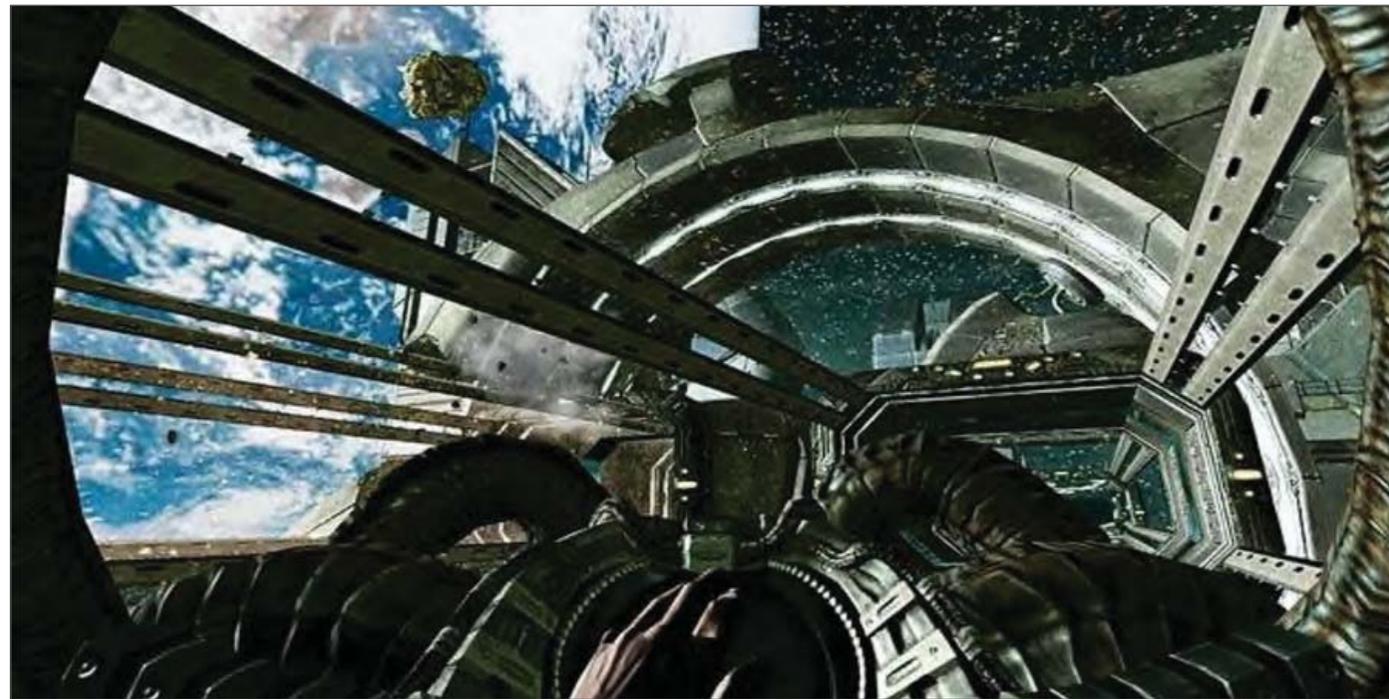
prey

prey

xbox 360

Ca y est, j'en ai fini avec Prey ! Le générique vient tout juste de se terminer et un grand soupir de soulagement se fait entendre. Est-ce que je me suis assez préparé pour jouer à ce jeu ? Ai-je sauté des étapes lors des innombrables communiqués de presse que nous ont pondus les développeurs ? Toutes ces questions s'entrechoquent dans ma tête ! Quoi qu'il en soit, je ne suis pas sorti indemne de ce merdier, long, poussif, inintéressant. Prey n'est pas du tout le jeu que j'attendais. Explication !

Tommy est un cherokee qui vit dans une petite réserve préservée gracieusement par les américains. Malheureusement, notre pauvre indien n'a que faire de ses origines et voudrait bien voyager. Pas de bol pour lui, un drame va mettre un terme à ses velléités de voyage. Lui, sa petite amie et son grand père sont enlevés par des extraterrestres. A l'instar d'autres terriens, nos trois cherokees sont ainsi appelés à servir de consommables à l'intérieur du vaisseau spatial. Quand soudain, la nacelle de Tommy qui l'emmenait droit vers la mort se retrouve endommagée. Notre héros peut alors se libérer et partir explorer le vaisseau, afin de sauver sa dulcinée ainsi que l'humanité (tant qu'à faire...).



« Putain, c'est pas ma guerre ! »

Voilà ce que pourrait s'exclamer Tommy, en visite dans les entrailles du vaisseau, alors que le joueur (enfin, moi en l'occurrence) pourrait s'exclamer « putain, c'est quoi cette merde ! ». Le mot « merde » est d'ailleurs bien trouvé, il caractérise parfaitement l'ambiance du jeu. Pendant plus de six heures, vous allez errer dans un vaisseau mi-organique mi-métallique. Un nouvel univers auquel j'ai eu du mal à accrocher. Entre les portes qui ressemblent à s'y méprendre à des orifices anaux, des parois qui s'apparentent à de gros intestins, des sortes de bombes expulsées par des orifices peu catholiques... l'ensemble est assez déroutant voire dégoûtant. Pour ma part, vous l'aurez compris aisément, je n'ai pas pu m'y faire. L'idée de départ n'est pas mauvaise, et puisque le vaisseau se sert des humains comme nutriments, on

peut accepter qu'il ressemble à un gros intestin. Mais de là à jouer 6-8 heures dans des boyaux... Toutefois, si mon rejet ne tenait qu'à ce détail, j'aurais pu passer outre et voir les autres bons côtés de Prey. Malheureusement il semble ne pas y en avoir, la suite n'étant guère meilleure. C'est même bien pire ! D'ailleurs, les développeurs ont décidé de faire de Prey « le jeu le plus poussif à jouer » et pour cela, ils ont mis toutes les chances de leur côté. Pari (insensé) gagné ! Vous êtes admiratif devant tant de médiocrité ? Voici donc la petite recette de cuisine de tonton Snape pour réaliser une excellente daube :

1) Prendre un personnage creux

Tommy, le héros, est aussi charismatique qu'une porte de prison, pas attachant pour deux sous. Pourtant, avec ses origines indiennes, les développeurs auraient pu

réussir à le rendre plus profond, plus attrayant mais non, il est vraiment tout plat. Pire, si dans le jeu vous pourrez utiliser les facettes cachées de ses origines comme laisser votre esprit quitter son corps afin de résoudre les énigmes retorses qu'ont pondues les développeurs (on y reviendra un peu plus tard...), c'est introduit d'une façon tellement grossière qu'on n'y croit pas une seule seconde.

orient sur les toits depuis le début) est de faire perdre ses repères au joueur, en modifiant la gravité à l'intérieur des niveaux. Sur le papier, cela semble très excitant mais une fois dans le jeu, on se prend à bailler... Pourquoi ? Parce qu'il faut pousser un interrupteur pour enclencher les changements de gravité. Les zones de jeu où celle-ci est modifiée sont donc très spécifiques et l'effet de surprise

donc marcher sur des dalles (appelons-les comme ça) placées par les développeurs. L'interactivité et la surprise sous leur meilleur jour. Qu'on le veuille ou non, le jeu perd vite de sa superbe (après une vingtaine de minutes au mieux) et l'on se retrouve à suivre ce procédé itératif pour accéder au niveau suivant. Qui plus est, les niveaux sont de véritables couloirs linéaires.



Si vous voulez perdre vos repères, avoir la tête à l'envers, vous vous amuserez plus avec un tube de Superglue et deux amis que tout seul devant Prey. Encore un coup où les journalistes en mal de nouveautés se sont rués comme des chiens enragés et en ont fait et refait sur Prey avant de savoir ce que ça valait. Imaginez, au point de vue mondial, combien d'arbres ont été sacrifiés pour produire des articles sur cette daube, combien d'heures les joueurs naïfs ont perdues en s'intéressant artificiellement à un pseudo-futur hit, alors qu'ils auraient pu lire du Kant, perdre du poids, mater un bon flick, apprendre à cuisiner ou tout simplement s'A-MU-SER. Prey, sponsor officiel du temps perdu.

Allez, pour ne pas vous gâcher le plaisir, je vous laisserai découvrir comment notre bad boy indien apprend ses nouveaux pouvoirs, ça vaut presque le détour...

2) Rajouter un soupçon de Level Design foireux

La grande innovation de Prey (et les développeurs le

disparaît assez rapidement. Prey, c'est donc comme un « kiss kool », le deuxième effet arrive...et puis plus rien. Quant au fait de pouvoir marcher sur les murs, ça aurait pu le faire – se promener dans un niveau et hop, d'un coup, se retrouver à marcher au plafond. Mais dans Prey, rien n'est simple. Pour avoir la tête à l'envers, il faudra

3) Mettre une pincée d'I.A. (mais juste une pincée)

Prey était donc déjà mal parti à mes yeux mais j'ai trouvé la force de me dire « certes le level design craint, certes l'ambiance ne me plaît pas (les goûts et les couleurs, vous savez...) mais l'Intelligence Artificielle des ennemis pourrait rattraper un peu l'ensemble, histoire de se battre

comme un petit forcené entre deux bouts de tripes »...Et bien non ! Perdu ! Même l'I.A. des aliens est à chier. Nos ennemis belliqueux, prêts à en découdre avec cet indien cherokee, sont aussi rusés qu'une table normande. Et ils ne font rien pour combattre, au moins histoire d'être crédibles : rappelons qu'on joue un indien seul dans un vaisseau infesté d'extraterrestres... Mais non, ils restent là comme des cons, à attendre de se faire tuer. De toute façon, même si les développeurs avaient mis un peu d'intelligence dans la caboche de ces bestioles, cela n'aurait pas servi à grand-chose vu que les niveaux sont vides, désespérément vides. Y'a bien une ou deux caisses (voir l'article sur ces choses merveilleuses dans SANQUA Experience n° 1) qui viennent sauver la mise, mais à part cela nada, niet. Couloir, mon ami, couloir !

4) Battre mollement, en saupoudrant d'énigmes réchauffées

Je me pose une question : pourquoi s'obstiner à nous ressasser une poignée d'énigmes à deux balles tout au long du jeu, avec en plus la même solution unique pour les résoudre ? On doit être vraiment très con. C'est ce que je me suis dit en voyant les énigmes de Prey. A moins d'être aussi idiot que les aliens, je ne vois pas comment on peut rester bloqué dans ce jeu, qui est en plus interdit aux moins de 18 ans !

Illustration : comme je le disais plus haut, Tommy a des pouvoirs spéciaux en tant qu'indien, dont celui de sortir de son enveloppe charnelle. Et dans Prey, vous allez l'utiliser à outrance pour résoudre les énigmes. Du coup, pas la peine de réfléchir. D'autant moins que tout vous

est montré, indiqué, pour mieux vous garder dans votre lassitude. Jugez plutôt : un symbole indien est posté à des endroits clés. Il vous suffit de contrôler votre esprit à ce moment là (pas difficile) et d'emprunter un chemin accessible par ce seul moyen. Au bout, vous appuyez sur le seul interrupteur visible et voilà, l'énigme est résolue ! Heureusement, on trouve quand même une ou deux idées bien pensées. Sur six heures de jeu c'est peu...

5) Rajouter de la mort aux rats

Afin de bien finir cette recette, nous allons aborder le point crucial du jeu, celui qui relève la sauce, celui qui fera plaisir au hardcore gamer, le « *God mode* ». Comprenez, celui qui place la difficulté à un niveau ici tout juste suffisant. Plus sérieusement, cela traduit une dérive actuelle de l'industrie du jeu vidéo : la relative simplicité des softs qui sortent en magasin. Après un Call of Duty où le héros soldat peut s'abaisser pour récupérer de la vie comme par enchantement, les petits gars de Prey sont allés encore plus loin : Tommy ne peut pas mourir ! Soyons clairs, vous ne verrez jamais s'inscrire le fatidique « *Game Over* », jamais ! Tout ceci afin de contenter le plus de joueurs (occasionnels) possible ? Du coup c'est pour nous que Prey devient fade à en mourir. Pourquoi s'ennuyer à se planquer, à récupérer de la vie ? Dès l'instant que sa barre de vie tombe à zéro, notre esprit part dans une sorte de carrière où il faut tuer des sortes d'aigles qui redonnent de la vie. Et après quelques secondes de chasse, vous repartez au même endroit de votre « mort » supposée. Dans Prey, le mot « *challenge* » a complètement disparu. Vraiment navrant...

6) Faire cuire pendant 30 secondes

Une fois tous ces bons ingrédients réunis, il vous suffit de faire cuire l'ensemble une trentaine de seconde (soit un temps de chargement entre chaque niveau, j'ai chronométré...). Trente secondes, une éternité quand on s'ennuie déjà de pied ferme pendant les niveaux. Pourquoi tant d'attente d'ailleurs ? Avec dix ennemis par niveau à tout casser, des graphismes pas vraiment Next gen, des espaces où même un claustrophobe risque de claquer à chaque instant (vous vous rappelez, un bon couloir en forme d'intestin grêle...), et une bande-son pas très marquante...on se demande ce qu'il y a tant à charger. Quand je pense que certains jeux PS2 proposent des phases de jeu sans chargement et sans nécessiter de disque dur...

Je ne suis donc pas Prey (pardon, mais il fallait faire au moins un jeu de mots bidon avec un tel jeu) de rejouer à ce truc. Outre le fait que le jeu soit poussif et sans intérêt, sa durée de vie est famélique – 6 à 8 heures. En fait non, c'est tant mieux, le calvaire est ainsi abrégé. Le problème c'est que pour y mettre un terme, il vous faudra quand même déboursier 65€. On connaissait les jeux chers mais qui réussissaient encore à nous faire envie. Prey va encore plus loin en supprimant toute envie de jouer !

C'est ça l'effet Next-gen ? Ca valait bien le coup d'attendre si longtemps ! Merci la hype !

Snape 1212

OH LA LA !

l'actualité du hard

Numéro interdit aux garçons !

En cadeau ! le bracelet en poils de thon tressé par des enfants chinois, que même Lorie elle voudrait pas le porter !

Spécial été : tous les bons plans pour faire craquer les mecs !

Ce numéro va te dévoiler tous les secrets pour comprendre la différence entre un garçon et une fille, la manière d'approcher le mâle et obtenir un rencart. 100% efficace !

Girls Power :

Les ventes de PC ralentissent en Europe par rapport au reste du monde puisqu'il n'y a eu que 7% d'augmentation chez nous, à comparer aux 9% dans les autres régions. On s'en moquerait totalement si nous les filles, on ne raisonnait pas vachement beaucoup. Bah oui, qui dit ralentissement des ventes dit moins de mecs mignons sur Meetic, donc moins de couples qui se forment et donc plus de beaux célibataires pour nous au dehors !!!!

Pour les garçons, nous sommes désormais plus qu'un simple corps désirable : nous sommes

devenues des « geekettes » à part entière. D'après un récent sondage mené aux Etats-Unis, 80 % d'entre nous (âgées entre 15 et 49 ans) se sentent à l'aise avec la technologie et 46 % ont l'âme d'une bricoleuse puisqu'elles n'ont besoin de personne pour réparer leur ordinateur (ou plus généralement pour rebrancher la prise à l'arrière de la tour). Enfin, nous sommes 77% à préférer un écran plasma plutôt qu'un collier de diamants. Ca fait quand même 23% de filles qui n'ont pas compris que leur copain ne leur achètera jamais un collier à plus de 500€, et donc que l'écran plasma est plus avantageux.

Mode : le bikini en force

Alors que notre meilleur ami sur les plages (mais pas Paris-plages, hein !) était jusqu'alors destiné seulement à nous mettre en valeur(s), voilà qu'il va, en plus, nous protéger du soleil. En effet, la société Solestrom a intégré un capteur d'UV qui fait « bip bip » quand il commence à faire trop chaud. Du coup, on court se cacher à l'ombre pour ne plus être exposée et ça ne fait plus « bip bip ». On préserve par la même occasion notre corps de naïade d'un futur cancer de la peau. Il fallait y penser quand même ! Moi j'dis il reste plus qu'à inventer le « bikini baffeur » pour les garçons qui nous reluquent un peu trop, et nous serons alors totalement protégées des nuisances de l'été.

Les conseils de Ohlala ! lorsqu'on se retrouve face à un garçon

Comme promis, on te livre ici les secrets trop bien cachés pour sortir avec le garçon de tes fantasmes, celui qui te fait tourner la tête. Chut, le dis pas à tes copines, elle pourraient te le piquer! C'est parti !

Ce qu'il ne faut PAS faire en présence d'un mec...

- Passer une journée dans un grand magasin pour finalement n'en ressortir qu'avec une vingtaine de paquets. Ton copain va se sentir inutile ! Vise plutôt la cinquantaine et tu le verras pleurer de joie.

- Evoquer l'entente des fabricants sur le prix de la RAM. Si à la base ça passionne ton copain, il faut que tu saches que les gars achètent plein de mémoire (comme ils en ont pas dans



leur petit cerveau, hihhi !) pour se sentir plus puissants. Alors, même s'il est conscient de se faire escroquer, il serait vachement en rogne s'il comprenait que tu le sais aussi. Ca blesserait son ego de mâle dominant. Laisse-lui croire que tu ignores que les producteurs de RAM s'arrangent pour garder un prix élevé sur son dos. Il sera pas moins escroqué mais gardera confiance en lui et ce, grâce à toi.

- Corollaire de ce qu'on vient de dire, ne lui offre pas de RAM. Parce que là, tu passerais pour une fille qui se fait rouler par la première multinationale venue devant ton petit copain. Pense donc qu'une plainte a été déposée par plus de 34 états américains et viserait tous les grands acteurs du milieu, à l'exception de Samsung – ce dernier n'en devenant pas un ange pour autant, puisqu'il a été condamné à payer la bagatelle de 300 millions de dollars l'année dernière pour des faits similaires...

- Lui mettre une manette de jeu ou un ordinateur sous les yeux. Certes il ne faut pas le brimer dans sa passion (c'est comme les voitures) sans quoi il irait vite voir ailleurs mais pas besoin pour autant de donner le bâton pour se faire battre ! Car le rencard aurait tôt fait d'être fichu. Garde toujours la main et anticipe pour éviter que l'idée ne lui vienne.

Ce qu'il faut faire en présence d'un mec...

- Parler de choses qu'il aime, comme la fréquence des processeurs. Par exemple, tu peux lui dire que la course aux Hertz est encore loin d'être

remportée : il y a quelques années on se battait pour arriver au Ghz, aujourd'hui c'est le 4Ghz qui est visé ! Et ce pourrait être IBM qui franchira en premier le cap avec le Power6, un processeur « dual-core » (répète ce mot pour bien le retenir, il est très à la mode chez les garçons) qui sortira en 2007. Il sera gravé en 65nm ;

- L'inviter à mater un film chez toi. Cela pour lui montrer que tu as investi dans une nouvelle technologie, et pas ce vieux DVD tout pourrave, hein ! Mais attention ! Comme tu le sais sûrement (ou pas), il en existe deux : le HD-DVD et le Blu-Ray. Et bien ne prends pas le Blu-ray, sinon ton copain va trop se moquer de toi. Il te dira que le site « *High-Def Digest* » a comparé les vidéos HD-DVD et Blu-Ray de « *Training Day* » pour finalement donner son approbation à l'HD-DVD, qui a une meilleure image et un ratio préservé. Bon tu peux lui rétorquer que ça veut pas dire grand-chose de comparer tout ceci sur un seul film, mais la soirée partira mal. Pour calmer le jeu, dis-lui que de toute façon et d'après les dernières rumeurs, le Blu-Ray risque de rater le coche de Noël en Europe. Achève en lui suggérant que c'est plus sympa pour toi car, du coup, plutôt qu'un grille-pain, tu pourras te faire offrir plein de parfums et de maquillages top tendance ;

A sortir lors d'une conversation avec un mec...

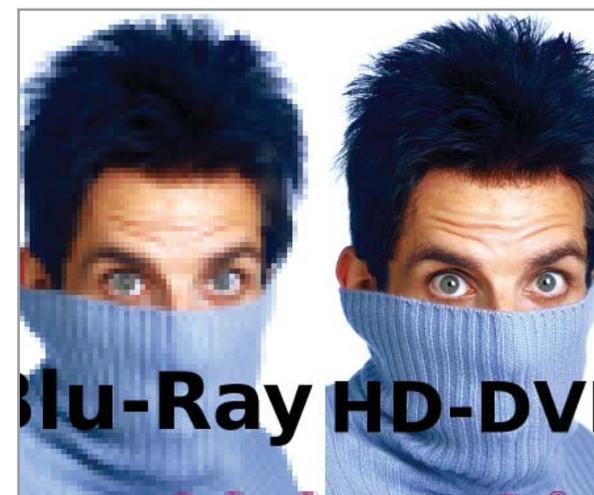
Attention, lis bien ce qui suit. Et apprends ces phrases par cœur. Même si tu ne comprends pas ce que ça veut dire, n'hésite pas à les ressortir devant un garçon. Il craquera à coup sûr !

- « *Apple continue de péter les highscores. Leur chiffre d'affaires s'élève à plus de 4,3 milliards de dollars contre 3,52 milliards l'année dernière. Mais, car il y a un mais, il se pourrait que leur comptable ait un peu trop bu ces derniers temps, puisqu'il y aurait quelques erreurs dans les résultats financiers, et ce depuis 2002. Du coup, Apple a demandé à passer devant une commission du Nasdaq pour éclaircir la chose et montrer que la société est bonne élève, que ce n'est pas de sa faute* ». Ouah, ça craint, quelle va être la décision ? Au passage, sachez que cela revient à se noter les copies entre amis. Et nous, quand on était à l'école et que l'on se corrigeait les devoirs entre copines, parce que les profs étaient trop fainéants, il nous arrivait fréquemment de nous tromper... » ;

- « *Moi j'aime trop les jeux vidéo !!!* » (surtout, ne

fais pas de geste de dégoût en prononçant cette phrase) ;

- « *Moi je trouve le HD-DVD et le Blu-Ray tous nuls. De toute façon, d'ici la fin de l'année, les disques holographiques de Maxell (une sorte de disquette en un peu plus épais) devraient être disponibles et embarqueront quelques 300Go, à comparer aux ridicules 25Go d'un Blu-Ray. Maxell*



compte atteindre les 800Go en 2008 et les 1,6To en 2010 ! » Et de poursuivre : « *En plus, un projet mené par Renugopalakrishnan (ce n'est pas le nom d'une maladie de peau) commence à faire parler. Il s'agit d'un disque de stockage de la taille d'un DVD qui pourrait contenir 50To grâce à une protéine (comme celle qu'on mange quand on fait des régimes) réagissant à la lumière* ». Mais attention, beaucoup de questions restent en

suspens avec cette technologie, comme les coûts et la durée de vie ;

- « Nvidia va bien ! La société a annoncé un chiffre d'affaires en hausse de 20% par rapport au premier trimestre ! » ;

- « J'aime bidouiller (le terme est très important) mon ordi. » ;

- « Intel fait de bons processeurs ». Bon, au début, cette phrase va le choquer un peu mais si tu continues par : « le Core 2 duo est une réussite », alors là il comprendra et acquiescera. Achève-le



par un « En effet, le nouveau processeur d'Intel gagne pas mal en performances et consomme peu. Le modèle Core 2 Duo E6600 par exemple, est à peu près aussi puissant que l'Athlon 64 FX-62, le très haut de gamme de chez Amd. Sauf que l'Athlon est à 1000€ et le Core 2 Duo à 300€... » ;

- Tu peux enchaîner sur la disponibilité des Quad core pour la fin de l'année, ce qui sera à mille lieux de la sortie des Quad core de chez Amd, prévue pour le milieu de l'année prochaine. Cela donnera au moins une sacrée avance marketing à Intel sur AMD. Car il faudra dans les faits que la technologie soit bien appliquée. ;

- Terrasse-le avec ce dernier paragraphe : « bon le problème pour Intel c'est que son chiffre d'affaires est en baisse de 13% par rapport à l'année dernière et les bénéfices sont en chute libre de 56% avec un gros rocher accroché aux pieds. On peut penser que c'est le résultat des baisses successives de prix, que AMD et Intel se lancent en pleine figure. Du coup, 1000 cadres (nan, pas ceux où tu insères la photo de ton fiancé, mais les gens en costard) vont être licenciés ». Comme quoi il n'y a pas que la main d'œuvre mal payée qui en prend plein la gueule quand ça va mal.

Si toutefois tu n'as pas le courage d'apprendre toutes ces phrases, il en existe une qui résume l'essentiel, et qui t'amènera au même résultat :

- « Je n'ai pas mis de petite culotte ce matin... »

Petit kit de survie en cas de crise...

Situation classique : tu as enfin réussi à approcher le garçon idéal. Instant idyllique, vous parlez tranquillement tous les deux du prochain film que tu as trooooooop envie d'aller voir mais que tu veux pas y aller seule... Soudain, son idiot de pote arrive et commence à se taper l'incruste. Et là de quoi parlent-ils ? De Hardware ! Une chose à laquelle tu ne connais absolument rien ! Pas de panique, Ohlala est là pour te donner toutes les astuces et te sortir de ce mauvais pas comme un chef !

Il suffit de commencer ainsi :

- « Tu as entendu parler de la dernière news pour le matos ? »

Etonné que tu aies les mêmes passions que lui, il va répondre un truc du genre :

- « Tu veux parler de la fusion entre AMD et ATI, c'est ça ? »

Là c'est critique. Quelle que soit l'info dont il

parle, montre-toi sûre de toi ! Et répète le groupe de mots dont tu n'as pas compris le sens, mais d'une manière intéressée :

- « *La fusion entre AMD et ATI, ouais, c'est vachement cool non ?!* »

- « *Ouais alors ! J'en revenais pas. Tu t'rends compte, AMD se les ai payés pour 5,4 milliards de dollars !* »

Attention ! Ici, pense à ne surtout pas dire la

première chose qui te vient à l'esprit du genre :

« *Avec un budget fringues pareil, je pourrais faire les boutiques plus souvent. Ce s'rait le rêve !* »

Dis plutôt une phrase bateau comme :

- « *Ils doivent avoir les moyens pour se permettre ça !* »

Crois-le ou non mais ton futur petit ami te répondra alors impressionné :

- « *Oui, c'est sûr. Mais bon, ils se sont fait aider par le fond d'investissement Morgan Stanley, à hauteur de 2,5 milliards...* »

- (Là encore, ne dis pas que tu aimerais que ta banque te prête autant, mais que vu ton interdit bancaire actuel à cause de tes 36 cartes de crédit...dis plutôt) « *Quand même, il fallait oser* »

Il répondra alors, naturellement, pris dans son propre jeu :

- *Tu sais, quand on pense qu'AMD visait les 30% de parts de marché, ça ne semble plus si irréaliste maintenant...*

Bon, là, tu commences à comprendre que ce gars est réellement accro à cet univers de machines sans une once de poésie, de fleurs et d'amour. Du coup, tu tentes de mettre fin à la discussion avant d'être irrémédiablement contaminée. Mais là, problème ! Il ne veut plus s'arrêter de parler :

- « *C'est vrai que pour l'instant, ce n'est pas très brillant au niveau des ordinateurs portables avec seulement 13% de processeurs AMD. Mais avec ce rachat, des solutions CPU/GPU tout-en-un pourraient voir le jour et deviendraient intéressantes pour les marchés émergents comme celui du Tiers monde...* »



Et là, ô miracle, il finit enfin par s'interrompre et te sortir la phrase fatidique :

- *Mais dis, je savais pas que ça t'intéressais ! Ca te dirait d'aller boire un verre avec moi, un de ces quatre ?*

Voilà ! Grâce à Ohlala ! tu as pu sortir avec lui ! On t'avait dit, 100% efficace.

Mais bon, ensuite, après avoir vu à quel point tu as pu te tromper sur ce gars, on ne peut plus ringard, tu l'enverras bouler comme il se doit et tu resteras une fille indépendante jusqu'au véritable amour de ta vie. Pourquoi ne pas tenter ta chance chez SANQUA ? Il paraît que les rédacteurs sont beaux, grands, bronzés, intelligents et pleins d'humour... ?

Quoi qu'il en soit, à bientôt pour de nouveaux conseils Mode, Santé et rempli de bons plans sur les garçons !

D'ici là, dans le prochain numéro :

Ton régime minceur « Je perds cinquante kilos en une semaine et je ressemble à un cadavre ambulante » concocté par nos spécialistes en diététique pour faire fureur sur la plage ! *

** Essayé et approuvé par Kate Moss.*

Les meilleures positions pour prendre son pied avec son pad ! Comment remplacer son mec par un joystick ?

*Et enfin, chaud de chez chaud, découvrez les multiples utilisations du stylet de la NDS ! ***

*** stylet non fourni*

les vieux PLANS FOIREUX du hardware

FAI, m. (fam.) : synonyme de graves problèmes en perspective

Quand Koh-Lanta rencontre les FAI

L'article de ce numéro devait aborder un tout autre sujet mais de nombreuses circonstances aidant, il a été revu pour devenir ce qui suit. L'occasion pour moi de me défouler un peu, niark niark. Car nous allons parler cette fois-ci des fournisseurs d'accès à internet, ou « FAI » de leur petit nom.

Ce sont à la fois vos meilleurs amis et votre pire cauchemar. Tant que vous n'avez rien à leur reprocher, vous formez le plus beau couple du monde. Mais dès qu'il y a une mésentente, l'infidélité peut vite prendre le dessus et la situation, s'envenimer rapidement. Une chose est à savoir avant toute discussion avec un FAI : ce n'est jamais de sa faute !

On va dire que je suis mauvaise langue, que ce

que je raconte n'arrive qu'à une personne sur 10 000, alors plutôt que de ressasser tous les problèmes que l'on peut trouver sur Internet, je vais parler des miens, comme je le fais chaque mardi soir au club des No-Life Anonymes.

C'est par une douce matinée que je me réveillai, les oiseaux gazouillant gaiement sur le rebord de ma fenêtre. La vie me paraissait douce et enivrante, comme à l'accoutumée. La situation était idyllique, j'étais en parfaite osmose avec la nature, comme lorsqu'on court tout nu dans l'herbe. C'est alors que j'ai allumé le courant pour démarrer mon ordinateur et là, ce fut le drame ! Le modem ne voulait plus rien savoir, il venait de rendre l'âme.

Heureusement pour moi mon FAI, Free, m'a laissé

un vieux modem qui marche sur trois pattes et qui ne doit réussir à se connecter que dix minutes dans une journée en cas de coup dur. Du coup, plutôt que de passer par la hotline et les attentes interminables au téléphone, j'ai pu me connecter, non sans difficultés, sur un salon de discussion pour y dénicher un de leurs techniciens. Après un temps d'attente non négligeable, l'un de ces rares oiseaux a bien voulu m'accorder une once de sa sagesse.

Il commença par me poser les questions usuelles, du genre : « *Avez-vous mis le modem sous tension?* », « *Est-il bien relié à votre ordinateur?* », « *Avez-vous installé les drivers ?* », « *Ne seriez vous pas un peu con-con sur les bords ?* ».

Au final, le technicien me dit qu'il allait m'envoyer

un nouveau modem dans les plus brefs délais. Je pensai alors que c'était trop beau, que jamais je ne le recevrais, car les fournisseurs d'accès, et Free en particulier, dès qu'il y a un problème ils ont quelques difficultés à gérer les situations de crise (oui c'était une situation de crise !). Ce n'est pas moi qui le dis, ce sont les clients sur le net...

Contre toute attente, trois jours plus tard, le postier arriva avec un colis sous le bras. C'était le modem ! J'étais alors prêt à remercier chaleureusement Free et donner mon corps à leurs hôtes. Oui mais voilà, ce nouveau modem ne fonctionnait pas plus que l'ancien ! Je veux bien admettre qu'un modem défectueux, ça puisse arriver, mais deux ! Pire, ce modem ne semblait pas neuf. Donc me refourguer un truc qui a déjà servi et qui ne marche pas, là c'est se foutre du monde.

Je recontacte donc un technicien. Déjà, celui-ci semblait beaucoup moins prêt à m'aider : notre identifiant sur le chat est notre numéro de téléphone. Et pourtant la première question du gars fut : « *Quel est votre numéro de téléphone ?* » ! J'ai eu également droit au coup du « *Veillez patienter, j'ai encore besoin de renseignements supplémentaires* » puis, une demi-heure après son dernier signe de vie :

- (Moi) « *Vous êtes toujours là ?* »

- *Oui, vous pouvez à présent raccrocher* ».

Bon ! Là je me suis dit que je ne l'aurais jamais, ce modem. Bien gentiment, je patientai deux semaines devant la porte avant de rappeler Free. Et là, paf, un gars m'apprend que le second modem envoyé a été perdu. Zut, c'est pas de chance, hein ! Bon, je reste courtois et lui demande d'en expédier un illico-presto s'il ne veut pas que je me dérange pour lui mettre un coup de pied dans le derrière en lui plantant un couteau dans la gorge et en lui mettant à fond dans les oreilles le dernier disque de Johnny...

Mais toujours avec courtoisie bien entendu.

Une semaine plus tard, toujours rien. Nouvel essai pour un nouveau technicien. Super excuse de la part de ce dernier :

« - *Votre colis a été envoyé à Bègles - à côté de Bordeaux.*

- *Vous y étiez presque. Sauf que moi j'habite dans le nord-ouest de la France dans une ville dont le nom n'a absolument aucun rapport* ».

Le lendemain :

« - *Votre colis a été perdu. Nous allons ouvrir une enquête.*

- *Et en attendant, vous renvoyez un modem ?*

- *Non, il faut attendre la fin de l'enquête.*

- *Ca va faire un mois que j'attends, vous pourriez renvoyer un modem !*

- *Soyez un peu patient, Monsieur...*

Donc à force de ras-le-bol, direction la grande surface la plus proche pour acheter ce maudit modem. Oui, je dois admettre que la faiblesse a pris le dessus ce jour-là mais je ne désespère toujours pas de recevoir le boîtier tant convoité dans un lointain futur, peut-être dans une autre dimension...

Du coup, ces mésaventures m'ont donné envie de me pencher sur Free, et sur les autres FAI d'ailleurs pour ne pas faire de jaloux. Avec dans l'idée de voir si la tendance se généralisait. Force est de constater que oui. Mais bien sûr, ce n'est jamais de leur faute.

Petit tour du top des flops avec vos FAI bien aimés :

Les problèmes à l'inscription

Une chose demeure, immuable, avec les FAI. C'est qu'ils n'oublient jamais de débiter votre compte bancaire. Par contre, il arrive parfois qu'ils mettent du temps à activer une ligne ADSL (certains clients attendent près de six semaines) ou encore, que votre modem en camion décide de passer par des petites routes de campagne et visite l'Auvergne ainsi que ses splendides vallées avant d'arriver jusqu'à chez vous. En attendant, vous payez. Normalement, ces problèmes n'existent pas mais il arrive que certains passent à travers les mailles de l'impossible... Mulder et Scully sont sur le coup.

Les problèmes pendant l'abonnement

On notera ici les problèmes de ligne téléphonique. Quand la connexion Internet est mauvaise, c'est que vous êtes trop loin et que France Telecom fait mal son boulot (ce qui n'est pas faux). Si le téléphone ou la télévision marche mal avec les Freebox, Livebox (et tout ce qui se termine par « *box* »), c'est votre matériel qui est défectueux. Enfin si votre modem rend l'âme, c'est de votre faute, vous n'aviez qu'à pas l'utiliser !

Disons-le tout net : le fournisseur d'accès est un être malveillant. Il va tenter par tous les moyens de vous faire passer pour un illuminé qui ose remettre en question la perfection de son offre. Pourtant, il se peut que la faute vienne de lui, mais il ne l'avouera jamais. Tout juste sortira-t-il après un mois d'enquête un « *problème technique* » résolu le jour même, forcément grâce à la compétence de ses employés, à défaut de diligence.

Hotline: comme le H de Hawaï qui sert à rien

Quand tout va mal, c'est la hotline qu'on appelle! Dernier recours, on frémit rien que d'y penser : devoir passer une demi-heure à attendre, l'oreille collée au combiné qui vous ressort une musique merdique jouée en boucle toutes les trente secondes, avec une greluche qui vous sort qu'un correspondant va vous répondre mais que pour le moment, il est en train de boire son café avec ses potes... Et on se demande encore pourquoi

la hotline est une source importante de suicides sinon de meurtres.

Les personnes qui daignent vous répondre vous prennent pour un con. Forcément vous êtes con, puisque vous appelez la hotline et qu'elle est faite pour les cons qui ne savent pas se servir d'internet. Du coup, on a le droit au questionnaire tout prêt. Le technicien suit une à une les lignes du questionnaire en espérant que vous finissiez par répondre « *ah ouais c'est pour ça* » à l'une d'elles. Si par malheur, à la fin du questionnaire, votre problème n'avait toujours pas été résolu, vous seriez dans la merde ! En effet, votre temps arrive à expiration. Le technicien doit prendre une autre personne en ligne. Il va donc vous refiler une démarche foireuse qui ne marchera jamais. Si vous avez énormément de chance, peut-être qu'avant de raccrocher il entendra enfin ce que vous vouliez lui dire, sinon il faudra rappeler.

Voilà un problème que nos bons politiciens tentent de résoudre (encore des gens fiables aux commandes, regardez la DADVSI !) : grâce à eux, la hotline doit devenir gratuite. Bien ! Mais qui dit gratuit dit moins de moyens consacrés et donc moins de services de qualité. Déjà qu'il n'y en avait pas ! Moi je préférerais à la limite un concept de hotline payante, en fonction de votre problème. Si c'est de votre faute ou celle de votre ignorance insondable, vous payez. Si c'est Mémé Janine qui ne sait pas démarrer son PC

parce qu'elle ignore où se trouve l'interrupteur, on lui fait surtaxer l'appel ! Comme ça les gens avec des vrais problèmes – genre demander un test sur la ligne ou l'état du DSLAM du coin – on les rase gratis ! Haha, mais c'est là que vous vous fourvoyez les amis ! Vous avez déjà oublié la première règle du FAI ? Le FAI n'a JAMAIS tort! Donc du coup, ce serait toujours pour votre pomme en fin de compte.

Les abonnements abusifs

On y est : tout marche nickel, vous surfez à une vitesse qui défie l'imagination, vous vous sentez le maître du monde. Oui mais voilà, vous venez de signer un bon de participation chez Neuf Telecom. Et là, c'est le drame. Début août, pour bien montrer que tout ceci est encore d'actualité, 450 personnes ont été abonnées de force à neuf Telecom. Qu'est-ce que je veux dire par « *de force* »? Qu'elles n'ont fait que laisser leurs coordonnées et parfois leur signature sur un papier, comme pour n'importe quel jeu concours. Cependant, à partir de ces noms, des contrats ont été créés d'une manière tout à fait illégale. Le plus con, c'est que des enfants ont joué et se sont retrouvés avec des contrats de douze mois. Bien sûr, Neuf Telecom n'est en aucun cas responsable de ce qui s'est produit, hein, ce sont les prestataires du concours et les publicistes, bien entendu, qui ont le pouvoir de mettre en place des contrats ! La conspiration

pour faire descendre leur crédibilité? Comme avec les appels téléphoniques où, lorsque l'on disait «oui» à une demande d'essai, on se retrouvait avec un véritable abonnement.

Mais du coup, maintenant que vous avez ce nouveau contrat, on vous écrase la ligne. Et votre vrai, ancien FAI de vous demander encore des sous pour un Internet qu'il ne vous fournit plus puisque c'est le nouveau qui possède désormais la ligne. Et ce dernier vous demande lui aussi des sous d'emblée, alors que la connexion n'est pas encore confirmée.

Seule solution : payer pour vous désinscrire suite à ce malencontreux malentendu. Il faut bien sûr résilier le contrat. Ou alors, vous pouvez le garder et en faire votre nouveau FAI, ce que trop de gens font. Ou bien encore, aller au tribunal, ce que trop peu de gens font. Mais en fin de compte, vous vous êtes fait encore avoir.

Les problèmes à la fermeture du compte

Justement, vous en avez trop marre de tous ces problèmes et décidez de clôturer votre compte pour retourner à la campagne. Mais ce serait la pire chose à faire, car vous allez au devant de nouveaux gros problèmes ! Dites-vous bien que même lorsque l'on arrête son offre internet, on peut tomber sur une succession d'embrouilles en tout genre. Bien sûr, nous ne saurions en aucun cas accuser les FAI de la moindre responsabilité.

Règle numéro 1, encore...

Pourtant.

Déjà, il se peut que les factures continuent d'affluer malgré l'arrêt de l'abonnement. C'est pas de chance hein ! Vous avez envoyé une lettre avec accusé de réception et tout et tout mais ça ne suffit pas. L'erreur est humaine, la lettre a du se perdre. Du coup, il va falloir réitérer lettre après lettre avant le 20 du mois suivant – et payer ainsi pour le mois qui n'aurait jamais dû être compté, jusqu'à ce que le FAI se rende compte que vous ne lâchez pas le morceau...heu, pardon jusqu'à ce qu'ils ne perdent plus vos lettres.

Ensuite, vous il se peut que vous oubliez de renvoyer vos modem/Trucbox. Ne niez pas, c'est vous qui oubliez. Pas eux qui ne le réceptionnent jamais...Dans certains cas, il arrive même qu'ils le reçoivent bien et vous débitent quand même pour non restitution. Bien sûr, cela va chercher dans les 200€... N'oubliez donc ni la preuve de dépôt ni l'éventuel accusé de réception.

Dans tous les cas soyez très prudents avec l'envie de faire opposition : c'est tentant pour « forcer la main » d'une résiliation qui ne vient pas ou empêcher une facturation abusive. Sachez que ça peut créer encore plus de problèmes car une procédure judiciaire sera enclenchée si le

prélèvement est impossible de leur côté. Surtout si vous n'avez reçu aucun papier officiel attestant de la prise en compte de votre demande. Et puis l'opération est payante chez certaines banques. Au besoin, parlez-en avec votre banquier qui vous conseillera sur les options et sur la pertinence d'une opposition au prélèvement.

Bien sûr, il existe des clients qui ne connaîtront jamais un seul de ces problèmes, bien sûr, les FAI ont parfois des offres intéressantes, bien sûr le ciel est bleu...

Mais déjà, si les FAI, les associations, les clients et les pouvoirs publics arrêtaient de dire « bien sûr » et étaient plus exigeants pour éradiquer tous les ennuis, il n'y aurait plus besoin d'en parler.

Le ciel n'est pas toujours bleu...

Alors en attendant une vraie lutte anti-abus, et face à tous ces déboires, une seule chose reste à dire : allez squatter chez vos amis, plutôt que de souscrire chez un FAI.

En plus vous mangerez à l'œil.

Djeen



S'artère du sasut

La souffrance peut parfois être mère d'étranges histoires. Nous avons retrouvé par hasard ce témoignage d'époque et nous avons pensé qu'il serait bon d'en faire profiter le reste du monde. Voici le récit de la vie d'un homme qui a mené son existence reclus, isolé de tout et tous, et qui avait par conséquent la vision la plus dérangeante de l'humanité qu'il m'ait été donné de lire..

Merci à Motts du site <http://www.opacity.us>
pour la permission d'utiliser ses photos.

Tom & El Fouine

Je suis né dans un lieu que peu de gens connaissent. A mieux y réfléchir, je crois que seuls les résidents étaient au courant de l'existence d'un tel endroit. Oh, et puis l'équipe technique... Eux sortaient de temps en temps, mais pas souvent, ils avaient choisi de venir ici après tout.

Seule la fille était différente...c'est elle qui m'a fait sortir...mais je suis revenu...c'est pour cette raison que je vous raconte tout ça : j'ai vu à quoi ressemblait le monde extérieur et j'ai choisi de revenir. Peut-être être est-ce parce que j'ai vu le jour ici, peut-être que pour la première fois de ma vie, des instincts humains m'ont traversé. J'ai eu le mal du pays! J'ai eu envie de revoir les vertes contrées de ma terre natale adorée !

Comme tout ceux qui en sont arrivés là, je suis passé par une phase de violente remise en question, des valeurs qui m'avaient été transmises, des cadeaux qui m'avaient été faits, du prix d'une vie, surtout si jolie...

Quand on découvre que ce qui nous intéresse est ce que les autres considèrent comme nauséabond, pestiféré, puant, comment réagir autrement ?

Peu de gens comprennent qu'il y a de la poésie, de la grandeur et de la générosité dans la crasse. Je crois même que c'est le dernier endroit sur terre où l'on puisse trouver de telles choses à l'heure actuelle. Frustrant, n'est-ce pas ? Dans le fond, moi aussi j'aimerais éprouver du plaisir en contemplant la beauté du monde, mais ce n'est pas possible. Alors, au lieu de continuer à tuer, je me suis arrêté, le visage couvert de sang et j'ai décidé que je n'avais désormais plus rien à voir avec ce que l'on appelle la société, le système, la norme, la vie.

Je ne voulais pas non plus prendre la peine ou le risque de me créer mon propre univers, ce genre de choses ne vont jamais bien loin..Non, je ne pouvais penser qu'à un seul lieu, le premier dont mes pas avaient foulé le sol : l'Artère du Salut, dans l'hôpital des Sœurs Damnées.

Je sais comment ce nom peut sonner parfois. Mais je vous promet que c'est l'hôpital le plus charmant qu'il m'ait été donné de visiter et de loin. En plus du magnifique cadre, tout le monde sait pourquoi il est ici. Personne ne se ment. Certains patients pensent encore que le jour où ils sont venus dans l'Artère est le pire de leur existence, que tout n'a fait que devenir de plus en plus atroce depuis. Mais, chez la plupart, la première incision leur a ouvert les yeux, ils se sont rendu compte que tout n'est qu'une question de tournure d'esprit...



Avant mon évasion, j'étais devenu le patient préféré du Dr. Serpe, il m'avait même laissé assister à l'une de ses opérations. Voir le Docteur en plein travail m'avait fait ressentir un profond respect envers lui. Il avait ses raisons et, après tout, personne ne s'est jamais plaint des transformations, une fois habitué à celles-ci. Je me rappelle encore de sa tête quand il m'a vu rentrer après ma fugue...impayable ! Mais je lui ai expliqué. Il a compris. Depuis, il me considère comme son égal...

Il y en a une avec laquelle j'aurais toujours du mal par contre : l'Infirmière. C'est elle qui m'a frappé la première fois, après que j'aie été conçu, pour vérifier si j'étais bien vivant. Je lui en veux encore, il existait bien d'autres moyens pour le savoir. Et puis, elle aurait pu s'en rendre compte, j'avais les yeux grand ouverts et je braillais comme un goret...ça ne l'a pas empêché de me gratifier d'un coup de pied dans les côtes avant de me cracher dessus. Je crois qu'après tant d'années, je ne connais toujours pas son nom...je ne me rappelle que du bruit de ses pas...

Elle m'amusait bien avec sa seringue, à me chercher dans les couloirs tandis que je me cachais. J'étais bien jeune à l'époque. Maintenant, la vieille ne sait plus où donner de la tête. Depuis l'arrivée des Nouveaux, elle n'est plus la même, ses yeux ne brillent plus autant qu'avant.

A la belle époque, elle était la favorite de tout le corps médical : sa poitrine opulente lui avait valu une réputation indécrottable, les médecins se permettaient tout avec elle. Un jour, un stupide accident de travail lui a déformé la colonne vertébrale, un des Nouveaux l'avait poussée dans un escalier. Elle ne s'en est jamais remise et, du statut de coqueluche des vieillards libidineux, elle est passée à celui de pestiférée. Pour moi, son statut est passé de celui de sœur à celui de mère. Puisque plus personne ne voulait d'elle, je pouvais enfin l'avoir pour moi tout seul. Dès qu'elle eut compris la valeur qu'elle avait à mes yeux, notre relation s'est intensifiée, ses visites furent de plus en plus fréquentes. Bizarrement, c'est également durant cette période que mes ennuis de santé ont commencé. Ce sont les démangeaisons qui ont ouvert le bal...insoutenable...je passais mes nuits à me gratter jusqu'au sang...parfois même, je me mordais afin de déposer de la salive pour me soulager quelques secondes. Puis, les pustules sont apparues sur mon visage, et au bout de trois semaines, elles recouvraient la totalité de mon corps. J'étais comme prisonnier d'un cocon de pus...



Le temps est passé, les maladies ont évolué avec, elles ont déformé mon corps, l'ont marqué de cicatrices indélébiles. Je ne peux plus respirer sans tuyaux maintenant...et je ne sais même pas pourquoi! Les docteurs se sont succédés à mon chevet, en feignant de tenter de me soigner. En réalité, je me demande s'ils n'étaient pas responsables de mon malheur. Je pense que ce sont leurs traitements qui m'ont rendu si désagréable à l'œil...mais cela ne me dérange pas, au moins ils ont fait de moi quelqu'un de vraiment unique...

Je me souviens du premier jour où j'ai pris un bain. Quelle étrange sensation...le contact de l'eau avec ma peau m'effraie depuis...mais je suis bien obligé de rester propre...

Au début l'Infirmière s'occupait de me laver, elle frottait énergiquement mon corps. Si fort parfois que des lambeaux de chair se détachaient de mon dos. Elle le récurait si adroitement, avec sa paille de fer et son eau de javel! Quand elle avait fini, je me sentais aussi étincelait qu'un bidet fraîchement lustré. C'est grâce à elle que j'ai acquis le respect de moi-même. C'est mon amour pour elle qui m'a permis de découvrir qu'au fond, je n'étais pas un être si repoussant que cela. Certes, je n'étais pas comme tous les autres, mais ma différence n'a jamais été un défaut avec elle.

Au contraire. Même lorsque de nouvelles pustules faisaient leur apparition dans des endroits insoupçonnables, elle n'hésitait pas une seconde à accomplir son rituel, comme chaque fois avant que je ne m'endorme...

Désormais, je me sens seul, je ne fais que penser à elle lorsque je m'assieds dans la baignoire. Je regarde par la fenêtre et je pense au bon vieux temps, nostalgique d'instant à tout jamais perdus. L'autre matin, je me suis surpris à pleurer. Je n'avais même pas encore commencé à faire couler l'eau de mon bain...c'est amusant comme les pensées ou les souvenirs nous traversent...nous n'avons décidément aucune emprise sur eux...cela ne sert à rien d'essayer, semble-t-il...

Si les Nouveaux n'étaient jamais venus, tout aurait donc été pour le mieux dans le meilleur des mondes. D'un certain côté, ils m'ont appris la valeur d'une vie, ainsi que les notions de hiérarchie et d'ordre des choses. Pas que ces dernières m'aient jamais été bénéfiques, bien au contraire, je les ai rejeté dès que j'ai compris leur finalité: faire passer le temps en attendant de mourir.



THINK!



LE ROI DE LA CASSE

X-men 3, on l'attendant avec impatience... et crainte. En effet, l'ami Bryan Singer nous avait plutôt bien servi avec les deux premiers épisodes. Il s'en alla faire un caca (*Superman...*) et un autre en profita pour faire joujou avec la caméra...



C'EST VOUS QUI VOYEZ

Scretch continue sa croisade incessante pour vous prouver qu'il y a un monde de gamers en dehors de Windows. Si ! Et cette fois, c'est à travers les jeux ou moteurs gratos qu'il vous emmène en voyage.



MEMORIES

Un sorcier bien mystérieux, des notes musicales en guise d'énigmes, Loom est un jeu d'aventure à part des années 80. Jika, le kleenex à la main (quel nostalgique!) nous rappelle de bons souvenirs.



LE ROI DE LA CASSE

Même sur roues, on est pas rendus...

54

X-MEN 3 : LE SCRIPT

Enfin, ce qu'il aurait pu être...

58

PAS DE CINEMA !

Au secours des cinématiques

68

ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

L'effondrement final

Les X-Men ont bercé ma jeunesse plus que tous les autres comics. Je me souviens avoir passé des heures dans une librairie de St-Jean (les Lyonnais reconnaîtront) à feuilleter les « *Strange* » et autres « *Titans* » qui égrenaient les aventures rocambolesques de Spiderman, Ironman, les Vengeurs, le Docteur Strange, les Quatre Fantastiques, Rom, la Panthère Noire, le Surfeur d'Argent...et donc les X-Men. Les élèves surdoués du professeur Xavier étaient mes préférés et plus particulièrement lorsque l'équipe se composait de Cyclope, Storm, Wolverine, Nightcrawler, Colossus, Rogue, Shadowcat et Jean Grey alias Strange Girl alias Phénix (j'omets volontairement Sunfire, Thunderbird et Banshee qui ne seront jamais véritablement des membres permanents). Comme chacun sait, l'équipe originale était en fait plus réduite, avec Cyclope (le premier des X-Men et favori de Xavier),

Strange Girl, Angel, The Beast et Iceman. Ils constituaient vraiment le bras armé du professeur Xavier : jeunes gens du même âge, un peu perdus, ils découvraient leurs pouvoirs, extrêmement liés et disciplinés, conduits d'une main de fer par leur mentor. La deuxième équipe que j'ai décrite plus haut était composée d'individus plus matures venant d'horizons plus divers et avec chacun une forte personnalité. Ils avaient donc une certaine propension à se la jouer « perso », au grand dam de Cyclope, véritable pilier historique et héritier spirituel du professeur X. Contrairement à la plupart des héros de l'époque, les X-Men et le monde dans lequel ils évoluaient s'avéraient tout en nuances, et les choses n'étaient pas simplement divisées entre les bons et les méchants : les héros dérapent parfois, les méchants ont des regrets, le monde déteste les mutants en général... Bref le climat est délétère et cela fait justement tout le charme de la série. Pour résumer, la force de la BD résidait dans la conjonction de personnages à l'ego développé, avec un monde plutôt sombre et pessimiste. Les films ont-ils réussi à capter cette ambiance ? Oui et non...

Leur faiblesse principale réside pour moi dans les personnages et le troisième volet ne fait pas exception, bien au contraire. Commençons par le camp des gentils :

- Xavier est convenablement traité avec ce qu'il faut d'autorité et de maturité à ce chef naturel, grâce à un Patrick Stewart toujours impeccable dans ce type de rôle ;



- Wolverine est véritablement le plus réussi, avec ce qu'il faut d'insolence, de brutalité, de solidarité et de pessimisme pour rendre le personnage consistant. Dans ce troisième épisode, il perd néanmoins un peu en épaisseur – comme le reste de la bande –, il est un peu déshumanisé, ne gardant que les attributs frustes de sa personnalité ;

- Anna Paquin incarne une Rogue intéressante, hélas réduite à la seule impossibilité d'un contact charnel avec autrui. Son pouvoir est d'ailleurs totalement inexploité dans le troisième épisode, son rôle y est réduit au minimum...

- Jean Grey est une des grandes tragédies de la BD. Son amour avec Scott Summer (Cyclope), les sentiments de Wolverine envers elle, ses immenses pouvoirs quasiment incontrôlables, font d'elle une personne tourmentée qui oscille entre création et destruction, entre sauvagerie et fragilité. Si dans les deux premiers films Jean Grey était correctement traité, le troisième volet réussit le tour de force de la placer au centre de l'histoire tout en la rendant parfaitement insipide. Le Phénix est tout le contraire de ce qui est montré ici : il est la passion incarnée, une sorte d'enfant monstrueux soumis à des caprices destructeurs. Phénix est une flamme brûlant de désir, bouillonnante, impatiente, exigeante, à la beauté

surnaturelle. Sa puissance est sans limite, et seule l'ancienne personnalité de Jean Grey qui existe encore tout au fond peut limiter et contrecarrer cette furie de temps à autre. Dans la BD, c'est l'amour de Jean Grey pour Scott qui permettra la destruction du Phénix. Dans le film, le Phénix erre sans but avec de temps en temps une intervention, souvent incompréhensible. Un beau gâchis...

- Scott, justement, subit quant à lui le pire traitement, en étant relégué à l'état de beau gosse sans cervelle qui fait pâle figure par rapport à Wolverine. On en arrive à se demander ce que peut lui trouver Jean, ici...

- Tornado, elle, subit depuis le départ ce traitement de dégradation. Où est passée la fière et hautaine Ororo ? Où est passée la maîtresse des airs aux atours de reine, aux formes sculpturales, une déesse parmi les hommes ? Je n'ai rien contre Halle Berry mais ce n'est simplement pas un rôle pour elle. Il aurait mieux valu une Naomi Campbell avec un minimum de dialogues (Ororo n'est pas bavarde de toute façon). Car avec Tornado, tout doit être dans la présence et le maintien, quitte à utiliser des artifices visuels pour faire davantage « BD », comme l'excellent travail réalisé sur Sin City. Là au moins, les personnages ont du charisme. Là, les femmes sont « fatales ». Là, les hommes sont des héros. J'aurais d'ailleurs le même reproche à faire aux elfes du Seigneur des Anneaux à la sauce Peter Jackson : trop humains, pas assez « elfiques » ! Arwen devrait nous assommer d'une beauté surnaturelle, Galadriel également, avec en plus



l'autorité et la sagesse d'une reine vieille de 1000 ans... Enfin bon, revenons aux X-Men ;

- Aussi surprenant que cela puisse paraître, Nightcrawler a complètement disparu dans ce troisième volet, alors qu'il avait fait une entrée remarquable dans le numéro 2. Dommage... Il est remplacé par Le Fauve (The Beast)

dans sa version Bleu, qui est loin d'être convaincant mais qui a le mérite de correspondre peu ou prou à celui de la BD, où il était déjà le maillon faible...

- Iceman est toujours présent et, comme la plupart des protagonistes de ce X-Men 3, il subit une cure « d'insipidation » pathétique ;

- Shadowcat est transparente ;

- Colossus est lourd ;

- Angel fait une courte apparition sans intérêt.

Après ce sombre tableau, passons aux mauvais mutants :

- On aimerait voir Magnéto voler un peu plus mais bon, ce n'est qu'un détail. En revanche, il serait bien que ce personnage évolue. Car dans la BD, si le professeur X change peu en termes de personnalité et de vision (sauf peut être lorsqu'il rencontre Lillandra), ce n'est pas le cas de Magnéto qui subit au fil du temps une profonde mutation, y compris morale. Au début simple « Vilain » malfaisant, il devient plus ambitieux, plus complexe et au final s'allie aux X-Men dans leur lutte (allant même jusqu'à remplacer Xavier comme leur mentor...). J'aurais bien aimé retrouver ici cette montée en puissance. Au lieu de ça, on est reparti pour une troisième séance de : « Magnéto contre le monde entier ». Ca devient lassant...

- Pyro n'est qu'un faire-valoir, une sorte de petite frappe sans envergure, comme dans la BD me direz-vous... Certes, mais ce qui passait sur le papier ne passe plus ici. Son personnage ne sert qu'à glisser un petit affrontement avec Iceman... Très décevant.

- Mystique, qui dans les deux premiers films avait pris une place importante pour notre plus grand plaisir, est massacrée dans le dernier...

- Le Fléau. Le Fléau, ah le Fléau... Quel beau personnage! Un des vilains les plus charismatiques, l'archétype de la puissance destructrice... Hélas, trois fois hélas, il est transformé en simple démolisseur de chantier. Encore une fois, quel gâchis d'un personnage à fort potentiel scénaristique ! On aurait pu faire un film entier rien qu'avec lui...

- Et c'est tout... oui, si l'on estime souvent la qualité des films à celle de leur « *Méchant* », la conclusion n'est ici pas flatteuse. En effet, une resucée de Magnéto, un Phénix proche du coma et un Fléau « *petit bras* » ne font pas la moitié du quart d'un authentique Méchant !

L'échec d'un film de super-héros s'explique aussi très souvent par un scénario simpliste, destiné avant tout à mettre en scène des effets spéciaux spectaculaires. Les deux premiers X-Men réussissaient à éviter cet obstacle avec des histoires plutôt bien foutues, pas géniales mais suffisamment travaillées pour permettre la mise en place des personnages et obtenir une montée en régime jusqu'à l'emballage final jouissif. L'intérêt

(mais aussi la difficulté) avec les X-Men c'est qu'il s'agit d'une équipe. Il est donc possible d'élaborer un scénario où chacun prendra sa place et viendra apporter sa pierre à l'édifice.

On ne peut pas, comme avec un Superman ou un Spiderman, se contenter d'un affrontement basique et brutal. Il faut « *raffiner* » les choses et faire appel aux talents combinés de tous les héros pour vaincre un adversaire qui, lui aussi, fait souvent feu de tout bois : dans le premier film, Magnéto était au centre du complot et Striker menait le jeu dans X-Men 2. Tous deux faisaient appel à de nombreuses ressources, en suivant un plan aussi audacieux qu'ingénieux. Las ! X-Men 3 ne suit en rien leur exemple et nous propose un scénario sans relief, sans véritable surprise.

Troisièmement, la qualité cinématographique intrinsèque est là encore une nécessité absolue pour faire un bon film de super-héros. Il faut savoir allier un montage nerveux pour les phases d'action, à des scènes plus conventionnelles où l'on introduit les personnages et participe au développement de l'intrigue. Une fois de plus, X-Men 3 échoue là où ses deux devanciers, réalisés par David Singer, ont réussi.

Ce troisième film enfile les scènes comme on enfile des perles : sans passion, sans vigueur, bref, sans âme et l'on s'ennuie ferme. Il y a trop de personnages et du coup, à tenter de leur faire une place à tous, le film se disperse en une multitude de plans nuisibles à la

cohérence et à la lisibilité. Pire, cela conduit à l'opposé de l'effet désiré, puisqu'on affaiblit les personnages principaux, qui auraient mérité un développement plus conséquent.

Pour conclure, X-Men 3 est un bien mauvais film. C'est d'autant plus rageant que les deux premiers avaient démontré qu'il était possible de faire du bon, voire du très bon, cinéma avec la franchise. Bien sûr, seuls ceux qui ne connaissaient pas cette superbe BD pouvaient en douter, car tous les lecteurs et autres fans en sont persuadés depuis longtemps.

J'irai même jusqu'à dire qu'il est facile de faire un bon film avec les X-Men, tant le sujet est porteur et les idées de scénario, infinies. Les personnages sont pourtant vraiment charismatiques, et l'univers est propice à des histoires à facettes multiples. Il reste énormément d'idées intéressantes, de personnages hauts en couleurs, à exploiter dans cet univers (Arcade, Mesmero, les Broods, les Morlocks, les sentinelles, le mutant X...). C'est donc avec optimisme que je regarde l'avenir, et j'espère un quatrième opus qui ferait de ce pitoyable X-Men 3 l'exception qui confirme la règle.

Lugh

UN VRAI SCRIPT POUR X-MEN 3 ?

Comme à SANQUA on est de grands rêveurs, et qu'on aime bien refaire le monde, on passe une partie de nos journées à réécrire les films les plus mauvais qu'on ait pu visionner. Nul besoin de dire que c'est pas par esprit de supériorité mais par simple passion voire délire de fan.

Ce qui suit est donc une base de travail pour le script d'un hypothétique X-Men 3 alternatif, comme on pourrait le faire dans le futur avec les films à trame interactive. Passons.

La base scénaristique est ici l'affrontement entre Jean Grey transformée en Phénix d'un côté, et de l'autre, les X-Men, Magnéto et la «Sentinelle».

L'histoire commence par la «résurrection» de Jean Grey qui émerge d'Alkali Lake. Son apparence a changé. Ses cheveux, ses yeux et ses vêtements sont rouge feu. A des kilomètres de là, le professeur Xavier ressent immédiatement l'émergence de ce «*nouveau mutant*» à la puissance immense et bat le rappel des troupes.

De son côté, Magnéto, après son échec de l'épisode précédent et pour échapper à la pression grandissante des autorités, a construit un satellite artificiel qui lui sert de base opératoire et de QG d'observation. Ses instruments de recherche de mutants, similaires à Cérébro, détectent donc Phénix. Avec un mélange de crainte et d'espoir, Magnéto se précipite seul au devant de Phénix, espérant l'atteindre avant Xavier et en faire une recrue de choix.

Une base secrète, quelque part aux USA.

Il s'agit en fait du QG du «*SHIELD*», une organisation paragouvernementale destinée à évaluer la menace mutante et à élaborer des contre-mesures. Arthur Stryker a repris le projet de son oncle (décédé dans X-Men 2). Il se rend dans le hangar principal, où l'on met la touche finale à une machine de combat révolutionnaire, capable de répondre à toutes les menaces : dotée d'une intelligence artificielle évoluée, d'un générateur d'antimatière, et d'un corps en alliage auto régénérant, la «*Sentinelle*» est sur le point d'être opérationnelle.

Réunie par Xavier, toute l'équipe des X-Men embarque enfin sur le Blackbird, tandis que le professeur fait un

point sur la situation et leur recommande la prudence devant l'effrayant potentiel de ce nouveau mutant. Mais le visage de Xavier trahit son trouble, car il lui semble percevoir Jean Grey à travers cette aura.

Retour à Alkali Lake. Désorientée, Phénix découvre le monde autour d'elle et s'envole, attirée par les multiples pensées des habitants d'une ville toute proche. Elle en prend la direction à une vitesse terrifiante, la survole mais est alors repérée par des policiers qui donnent l'alerte. Très vite, un grand nombre d'hommes armés tentent de suivre ses mouvements.

Phénix finit par atterrir dans un parc où jouent des enfants. Elle se tourne vers ceux qui jouent sur une balançoire, et utilise son pouvoir pour les faire voler dans les airs. Gentiment. Doucement. Au début craintifs, les enfants prennent rapidement confiance et s'amuse à faire des acrobaties, sous les regards effarés des adultes.

Les policiers, enfin parvenus sur les lieux, encerclent le périmètre et s'approchent de Phénix, armes au poing, ne sachant trop que faire. Le capitaine demande à ses hommes de ne tirer que sur son ordre. Il interpelle alors Phénix et lui demande de relâcher les enfants, puis de se rendre aux autorités. Ainsi aucun mal ne lui sera fait. Mais Phénix ignore le policier et continue à faire virevolter les enfants dans les airs.

Magnéto arrive discrètement sur ces entrefaites. Il ne reconnaît pas Jean mais, observant la situation, il se dit que cette mutante devrait avoir une moins bonne

opinion de la population locale... Exerçant son pouvoir mental vers l'un des policiers qui met Phénix en joue, il active la détente du pistolet. Le coup part et vient frapper l'un des enfants.

Phénix change alors d'un seul coup : son costume, ses yeux et ses cheveux prennent une teinte rouge sombre. D'un geste elle disperse les policiers et les badauds, propulsés à plusieurs dizaines de mètres.

Magnéto s'approche alors par derrière elle, en volant. Phénix, qui l'a senti, se retourne et croit lui faire subir le même sort mais Magnéto a le temps d'ériger une sorte de bouclier magnétique pour le protéger.

M – *« Je viens en paix, je suis comme toi ! Regarde-moi ! Nous sommes pareils. Nous sommes des mutants victimes des humains jaloux de notre pouvoir ».*

M – Il hoche la tête de mépris vers les policiers : *« Rejoins-moi ! Et aide-moi à lutter pour notre liberté ».*

Mais Phénix l'observe d'un œil méfiant quelques secondes. Puis elle s'en détourne pour rejoindre l'enfant blessé, qui gît à quelques mètres de là. Magnéto ne compte pas abandonner et s'approche à son tour.

M – Posant sa main sur l'épaule de Phénix : *« Attends ! »*

Il n'a pas le temps de poursuivre. Phénix se retourne brutalement et balaie le mutant d'une seule main. Dans l'instant, il sembla à Magnéto être frappé par une



aile écarlate, immense et translucide. Projeté à travers plusieurs maisons, à 500 mètres du parc, il s'écrase sonné par la force de l'impact. Sans le bouclier psychique pour en atténuer l'effet, l'homme était perdu. Ebahi, presque effrayé par tant de puissance, il concède : *« C'est impossible... »*

Mais il n'a pas le temps de reprendre ses esprits que déjà le Blackbird se profile à l'horizon. Irrité par l'arrivée imprévue de son meilleur ennemi, Magnéto imagine déjà sa riposte :

M – levant les bras vers le vaisseau dans le ciel : *« Non, Xavier, si je ne peux avoir ce mutant, personne ne l'aura ! »*

Faisait appel à tout son pouvoir, il exerce un champ magnétique sur le Blackbird pour le diriger et le projeter à pleine vitesse sur Phénix, déjà convaincu de la force de celle-ci.

La jeune femme, elle, est toujours penchée sur l'enfant. Il y a quelque chose de touchant à voir toute la candeur et la fragilité de cet être si dangereux, qui touche le corps du petit garçon gisant à ses pieds, ne comprenant pas pourquoi il ne bouge plus.

Dans le Blackbird, la manœuvre de Magnéto produit son effet et l'affolement est palpable. Tornade pilote :

Tornade – elle hurle à tout l'équipage : *« Les commandes ne répondent pas ! Je ne contrôle plus rien ! Nous allons nous écraser sur ce parc ! »*

Xavier observe rapidement la situation par le hublot. Il en comprend la gravité et tente de contacter par télépathie ce mutant solitaire sur lequel ils foncent tout droit, pour

l'enjoindre à s'abriter.

Phénix entend la voix et lève les yeux. Mais, alors que le Blackbird est sur le point de la percuter, un obstacle invisible détourne l'appareil de sa trajectoire. Gravement endommagé, celui-ci poursuit sa course folle pour s'écraser un peu plus loin, au milieu des habitations. La mutante, déchaînée, se dirige vers le Blackbird en faisant exploser une à une toutes les maisons qui se trouvent sur le passage.

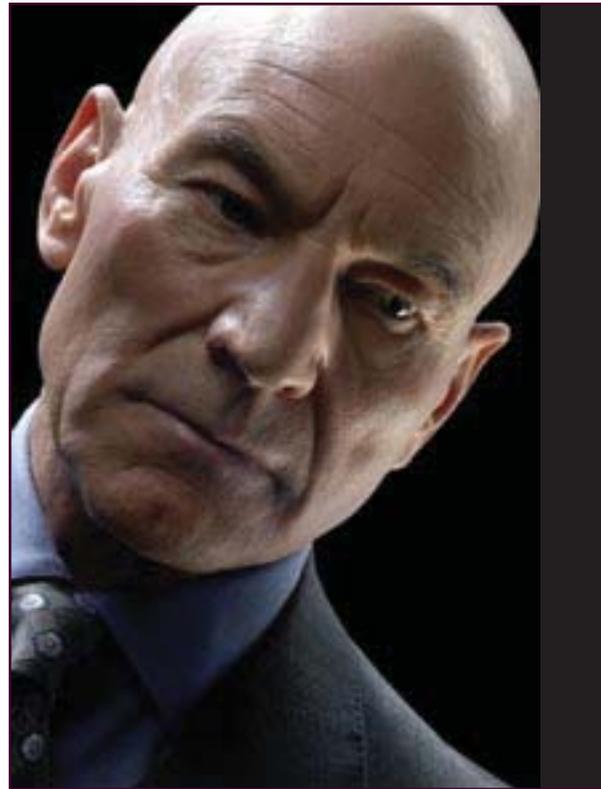
A bord du Blackbird, justement :

Storm et Cyclope sont KO. D'autres ont eu plus de présence d'esprit : Colossus s'est transformé en homme de métal pour protéger le professeur et Iceman ; Nightcrawler s'est téléporté à l'extérieur en emmenant Rogue avec lui ; Shadowcat a « phasé » avant l'impact pour éviter le choc... Enfin, Wolverine est amoché mais récupère comme toujours très vite.

Pr. X. – s'écriant : « *Vite, il faut sortir, elle arrive !* »

Colossus défonce alors le sas, récupère Storm et Cyclope puis sort à toute vitesse. Wolverine et Iceman font de même, en emmenant Xavier. A peine sont-ils sortis qu'un impact phénoménal pulvérise le Blackbird.

Pr. X. – s'adressant aux X-Men valides : « *Elle est très puissante ! Il nous faut agir vite et frapper fort. Mais il faut l'épargner ! Je vais tenter de l'occuper, détourner son attention pour que vous puissiez agir.* »



Xavier se détourne du Blackbird, pour l'instant gravement endommagé. Il se retrouve face à face avec Phénix et s'adresse à elle par la pensée.

Pr. X. – par la pensée : « *C'est moi, Jean ! C'est moi Xavier ! Je ne te veux aucun mal* »

Une réponse mentale le balaie. Il tombe à genoux, essayant de résister à cette terrible attaque sur son propre terrain... Xavier entend la voix de Phénix qui résonne dans son crâne :

Phénix – « *Je te hais Xavier ! Toi et Jean m'avez enfermé, emprisonné toutes ces années et maintenant tu vas payer !* »

Le visage de Xavier est ravagé par l'effort et la souffrance de la confrontation mentale.

Pr. X. – « *Non, nous ignorions ta présence. Nous pensions que Jean était malade ! Je t'en prie, il faut me croire !* ».

Phénix – « *Menteur, menteur, menteur !* »

Le Phénix est maintenant pratiquement noir, avec quelques traces rouges. Il s'avance vers Xavier, lentement, et en lévitant.

Pendant ce temps, à l'abri derrière le Blackbird, Wolverine observe la scène. Son odorat lui confirme que cette créature est bien Jean. Mais elle a tant changé ! Il s'adresse à toute l'équipe :

W. – « *Bon, on doit agir et vite ! Jean peut anticiper nos mouvements alors nous attaquerons en même temps: Moi et Colossus, de front. Nightcrawler, avec Rogue, vous vous téléporterez derrière. Rogue, tu sais ce que tu dois faire... Allez !* »

Le combat suivant se déroule au ralenti.

Comme convenu, Wolverine et Colossus foncent sur Phénix, de front. Curieusement, celle-ci ne semble pas les voir, trop absorbée par son combat mental avec Xavier. Pourtant, alors qu'ils ne sont qu'à quelques mètres d'elle,

les deux mutants sont stoppés net, comme paralysés. Souriant de son propre exploit à maintenir tant de flux télépathiques à la fois, Phénix s'adresse à Xavier avec moquerie :

Phénix – « *Tu faiblis, vieil homme. Je le sens...* »

Pr. X. – « *Tu es peut-être plus forte mais je ne suis pas seul !* »

A ce moment là, Nightcrawler apparaît avec Rogue dans ses bras, derrière Phénix. Celle-ci a tout juste le temps de se retourner, surprise mais folle de rage. Rogue réussit quand même à poser sa main nue sur le cou de Phénix. Contre toute attente, une violente onde de choc frappe Nightcrawler et Rogue, les envoyant à une dizaine de mètres. Le pouvoir de Rogue fait quand même vaciller Phénix, qui se retourne tremblante pour faire face à Xavier. Son courroux est évident et le professeur risque d'en faire les frais.

Phénix – sur le point d'attaquer Xavier : « *Vieux fou...* »

Phénix oublie un peu vite que l'attaque de Rogue l'a déconcentrée. Wolverine, libéré de sa paralysie, lui assène alors un violent coup de poing au visage. Phénix recule, sonnée, puis fixe son adversaire, les yeux emplis de haine. Projeté dans les airs par le pouvoir de Phénix, Wolverine va s'écraser contre le Blackbird, qui ne demandait pas ça... Mais un mutant peut en cacher un autre et, juste derrière l'assaut de Wolverine c'est

Colossus, lui aussi débarrassé de l'emprise mentale, qui fonce sur Phénix toujours sonnée. Celle-ci a tout juste le temps de lever sa main vers l'ennemi. Est-ce par orgueil pour tenter une dernière défense ? Ou par réflexe, comme pour se projeter ? Toujours est-il que le spectateur voit comme à travers les yeux de la mutante, et assiste au déboulé furieux de Colossus, qui lui assène un coup de point monstrueux. Phénix a tout juste le temps d'hurler « *Non !* », le visage tuméfié de colère et comprenant sa défaite. C'est le noir complet.

Tout juste entend-t-on la voix de Xavier résonner avant de s'évanouir.

Pr. X. – « *Tout ira bien. Dors maintenant, mon enfant* »

Retour à Alkali Lake, dans les ruines de l'installation aperçue dans X-Men 2.

Les héros sont rassemblés dans une ancienne salle d'opération, autour d'un Phénix redevenu Jean Grey. Celle-ci est couchée, prostrée, sur la table. Cyclope lui tient la main, l'air visiblement concerné, tandis que Charles tient la tête de la mutante endormie entre ses mains. Il est en pleine concentration télépathique.

W. – commentant l'atmosphère : « *Je n'aime pas trop me retrouver dans cet endroit...Trop de mauvais souvenirs...* »

Tornado – « *Il nous fallait un endroit discret et disposant*

d'un minimum de matériel »

Shadowcat – « *Dans ce cas, pourquoi ne pas être retourné à l'institut ?* »



Pr. X. – coupant court à la polémique naissante : « *Parce que le temps nous est compté. Et puis, les événements récents font que l'institut n'est peut-être plus très sûr. D'ailleurs, le Blackbird aurait-il tenu jusque là...* »

Il s'interrompt. Serrant sa protégée, étreint par une émotion silencieuse mais lourde jusqu'à remonter à la surface de son visage, Xavier se montre grave et fait un aveu à l'équipe.

Pr. X. – « *C'est de ma faute. J'aurais dû la comprendre. Ce que je craignais s'est produit et je ne l'ai pas empêchée...* Jean aussi le sentait venir. *C'est pour ça qu'elle a...* », il hésite, submergé par le sens des mots qu'il veut pourtant laisser sortir. « *C'est pour ça qu'elle a tenté de mettre fin à ses jours. Pour ne jamais laisser cela arriver... Mais ça n'a pas suffi* »

Wolverine s'approche, toujours aussi rude et faisant fi des regrets du Professeur :

W. – « *Mais comment est-ce possible ? Comment on peut survivre à ça ?* »

Pr. X. – l'esprit errant toujours dans le passé récent : « *Mon cher Logan, ce n'est pas à vous que je vais apprendre cela : certains mutants ont des capacités de résistance tout simplement stupéfiantes. Et Jean n'était pas une mutante comme les autres. Très jeune, j'ai ressenti en elle une grande force. J'espérais qu'avec le temps, cette force pourrait être canalisée, maîtrisée. Mais hélas, rien ne semblait pouvoir y parvenir. C'était comme si cette force avait une conscience propre, à qui personne ne dicte sa conduite. J'ai pourtant tout tenté, j'ai même pénétré l'esprit de Jean avec son accord...* »

Xavier s'interrompt de nouveau. Son regard vient de croiser celui de Cyclope, durement réprobateur. Le professeur baisse la tête en signe de mea culpa. Un silence. Il poursuit :



Pr. X. – « ...mais ses pensées profondes étaient chaotiques, impénétrables. J'aurais pu tenter de passer en force. Mais les conséquences pour elles auraient pu être dramatiques... »

Colossus – désapprouvateur : « *Plus dramatique que ça, Professeur ?* »

Le silence s'établit dans la salle. Xavier demeure là, abattu, à regarder le visage silencieux de Jean. Encore quelques secondes de flottement. Puis il fait mine de relever la tête dans l'épreuve.

Pr. X. – « Je vais sonder l'esprit de Jean et tenter de comprendre ce qui se passe. Cela peut prendre du temps mais je vais tout faire pour la sauver. Que personne ne

vienne me déranger. Scott prendra la tête des opérations en mon absence... »

Puis il se tait de nouveau, fixe Jean les mains posées sur le front et les tempes de celle-ci. Il ferme les yeux et commence l'opération mentale. Scott retient encore un instant la main de celle qu'il aime tant. Il hésite. Mais le professeur a donné ses ordres. Cyclope tente alors de chasser ses mauvaises pensées et s'adresse aux X-Men :

Cyclope – « *Wolverine, Colossus, Kitty et moi-même nous allons réparer le Blackbird. Ororo et Kurt, vous surveillez les alentours et vous nous prévenez au moindre signe suspect. Iceman, tu restes ici pour veiller sur Jean et le Professeur.* »

Pendant ce temps, un énorme hélicoptère noir survole la petite ville, distante de quelques kilomètres, où se sont produits les derniers événements. A son bord, Arthur Stryker observe l'étendue des dégâts. Son visage est concentré, déterminé. L'hélicoptère transporte également un immense container. A côté du jeune homme, un militaire haut gradé en uniforme raccroche son téléphone portable avant de s'adresser à Stryker :

Le Général - « *Vous avez carte blanche M. Stryker* »

A. S. – il hoche la tête et ordonne calmement au pilote : « *Posez le container près des maisons détruites et partez sans attendre* »

Quelques minutes plus tard, Arthur et son container sont sur la terre ferme. Il s'approche du caisson et appuie sur un bouton. Les parois s'ouvrent lentement et découvrent un énorme robot.

A. S. - « *Identité: Arthur Stryker. Code d'activation: X45V67. Identité : Général Gordon Smith. Code d'activation B22H98* ».

Un bruit de machinerie se fait entendre à l'intérieur du robot puis celui-ci s'anime et se met debout.
Voix d'ordinateur : « *Sentinelle activée et opérationnelle en attente de directives* ».

La caméra s'éloigne alors vers le ciel puis l'espace, pour venir fixer la base orbitale de Magnéto.

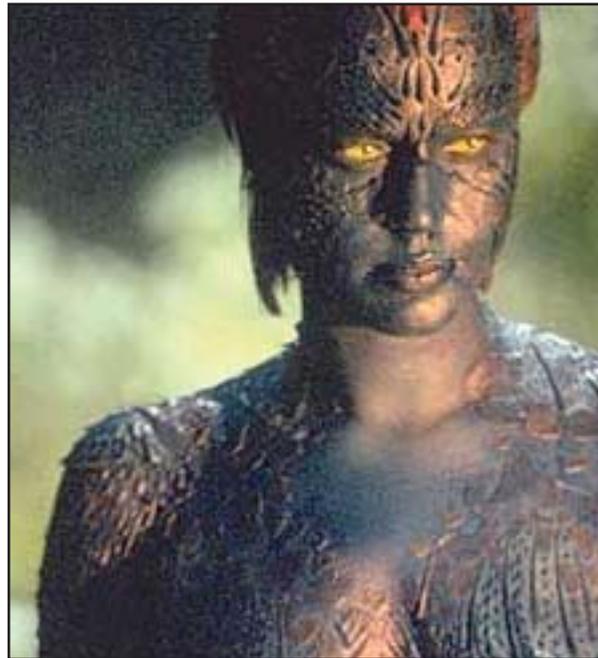
Magnéto est alité et grommelle, ruminant sa défaite du jour.

M. – « *Maudit Xavier ! Maudite mutante ! Si jamais il réussit à la convertir, ce sera terrible. Elle est trop forte...* »

Une jeune femme à la chevelure rouge tente de le reconforter :

Sorcière – « *Ça n'est qu'une coté cassée...* »

M. – « *Merci Sorcière, mais je vieillis, je souffre comme un chien. Des nouvelles de Mystique ?* »



Au même instant, un écran de contrôle s'allume et une vieille femme y apparaît. C'est bien Mystique, sous une autre de ses métamorphoses.

Mystique – « *Eric, ils ont déployé la Sentinelle. Mais ils semblent encore un peu perdus...* »

M. – au sourire malintentionné : « *Eh bien, nous allons les mettre sur la voie ! Je meurs d'envie de voir cette Sentinelle en action. Sais-tu, ma chère Mystique, que la nouvelle mutante se trouve dans les ruines du barrage*

d'Alkali Lake, probablement avec les X-Men ? Je suis sûre que ces messieurs du gouvernement apprécieraient l'information... »

Magnéto laisse échapper une grimace de contentement. Il se retourne vers la femme aux cheveux rouges.

M. - « *Il est temps de vérifier une dernière fois le canon magnétique...* »

Retour sur Terre et gros plan sur la Sentinelle. Celle-ci se tient prête à décoller, aux côtés d'un Arthur Stryker en discussion avec une vieille dame. Qui n'est autre que Mystique, évidemment. Stryker semble ravi :

A. S. - « *Vous êtes bien sûre de vous, Madame ?* »

Vieille dame/Mystique – « *Mais oui, jeune homme ! Je les ai vus s'envoler vers le nord, à toute vitesse, en direction du barrage* »

A. S. - « *Merci Madame, vous nous rendez un grand service !* »

Vieille dame/Mystique – « *Je vous en prie, c'est normal de défendre notre pays contre ces monstres...* »

Et tandis que la Sentinelle décolle dans un bruit de réacteur pour filer à toute vitesse vers le Nord, la vieille dame demeurée seule ne peut empêcher un sourire de satisfaction, avant de reprendre son apparence de Mystique.

Xavier est seul, dans un parc pour enfants. Il fait nuit, et de trop rares lampadaires peinent à éclairer la scène d'une lumière seulement blafarde. Notre homme marche lentement dans le lieu silencieux, quand le rire d'une enfant déchire la quiétude pesante. Il cherche d'où vient le son, et remarque une balançoire en mouvement. Une fillette y est assise, tandis qu'un adulte la pousse. Xavier s'approche lentement jusqu'à avoir une vision précise de ce qu'il voit : l'adulte en question n'est autre que Jean. Mais qui pousse-t-elle, par à-coups ? Xavier, qui est en fait en train d'investiguer l'esprit de Jean, peine à percevoir les traits du visage poupin. A force d'insister, il devine enfin. Quel choc ! La petite fille sur la balançoire n'est autre que la sœur jumelle de Jean, morte à sa naissance. Son esprit s'est insinué dans un recoin de la mémoire de Jean. C'est la conscience d'une petite fille terrorisée, s'accrochant à la vie à tout prix, ayant surtout un accès privilégié au subconscient de Jean et à son terrifiant pouvoir. Xavier entreprend alors de libérer l'esprit de Jean de l'emprise du Phénix, en apaisant le rapport à sa sœur disparue. Mais il faut le concours plein et entier de Jean pour repousser le Phénix dans sa prison mentale.

Parallèlement, la Sentinelle débarque à Alkali Lake, et attaque les X-Men. Ceux-ci sont battus un par un, le robot analysant leur pouvoir et déclenchant des contre-mesures efficaces. C'est alors que Xavier et Jean reprennent conscience et découvrent avec surprise que Cyclope est en train d'affronter la Sentinelle.



Cyclope s'interpose et entame le combat. Il bombarde la Sentinelle avec son rayon optique, tant et si bien que celle-ci recule peu à peu.

Sentinelle – « *Rayon énergétique de catégorie C, passage en mode absorption* ».

L'armure de la machine se met à briller légèrement puis de plus en plus, à mesure que Cyclope décharge un flot d'énergie. Lorsqu'il s'arrête, la sentinelle brille d'un éclat tel qu'on jurerait le soleil. Alors, elle lance à son tour deux rayons d'énergie sortis de ses yeux. Frappé de plein fouet, Cyclope s'écroule, inanimé.

Jean, qui assiste donc à la scène avec Xavier, est horrifiée, terrifiée. Elle regarde Cyclope et l'implore de lui répondre, pour s'assurer qu'il est en vie. Nullement

satisfaite, la Sentinelle se dirige à présent vers Jean. Xavier, qui a juré de la sauver, tente de s'interposer. Mais il est violemment écarté et va s'écraser contre une paroi. La Sentinelle revient à la charge et saisit Jean, dont le visage illustre la peur panique. Un déclic se produit, malheureusement. A la peur succède la colère. Les capteurs de la machine semblent avoir rapidement évalué le danger naissant :

Voix d'ordinateur – « *Attention ! Attention ! Niveau énergétique en hausse rapide ! Elimination requise avant dépassement des capacités opérationnelles.* »

Deux nouveaux rayons partent alors des yeux de la Sentinelle...

Le plan suivant immédiatement montre la même Sentinelle, propulsée à travers un mur de béton et poursuivant sa trajectoire haut dans le ciel, avec le Phénix à ses trousses. Une immense ombre entoure le Jean de nouveau transformée : l'ombre de l'oiseau fantastique ! Avec ses ailes, le Phénix assène de puissants coups à son ennemi, projetant celui-ci de plus en plus loin et de plus en plus haut. Puis, passant au-dessus de lui à une vitesse vertigineuse, le Phénix porte un coup d'aile monstrueux, plus puissant que tous les autres, et propulsant la Sentinelle au plein cœur de la ville martyrisée plus tôt, détruisant encore un immeuble entier. Le robot se relève difficilement, au milieu des décombres...

Voix d'ordinateur – « *Système de restauration saturé, prochain impact estimé dans 1,8 seconde. Mode absorption activé.* »

Le calcul était bon. Un puissant rayon de lumière rouge (à mi-chemin entre un laser et un lance-flammes) frappe alors la Sentinelle et toute la zone alentour. L'armure de la smachine devient rapidement rouge, puis blanche, puis translucide.

Voix d'ordinateur – « *Système d'absorption saturé. Circuit énergétique saturé. Fuite critique du réacteur. Destruction imminente !* »

Un énorme tremblement secoue alors la ville, détruisant tout sur un rayon d'un kilomètre, telle une explosion nucléaire.

Face à l'horreur de la scène, face aux cris de terreur des milliers de victimes, Jean/Phénix prend alors elle-même conscience de ce qu'elle a fait. Elle se saisit la tête, hurle de douleur et s'enfuit à toute vitesse.

M. - « *Effrayant. C'est effrayant* »



Magnéto a suivi toute la scène sur son écran de contrôle. Il peine à croire en ce qu'il vient de voir.

M. – « *Il est grand temps de prendre les choses en mains.* »

Coiffant son casque, il contacte Xavier par la pensée.

Voix de Magnéto – « *Mon vieil ami, il faut agir de façon radicale.* »

Pr. X. – surpris : « *Magnéto ?* »

Voix de Magnéto – « *Oui Charles, c'est moi. Cela faisait longtemps n'est-ce pas ? Et si je dois m'adresser ainsi à toi, c'est parce que les circonstances l'exigent. Des circonstances que ta propre faiblesse a provoquées, mon vieil ami... La réalité, c'est qu'il faut neutraliser complètement ce nouveau mutant. C'est une menace trop importante, elle est incontrôlable !* »

Pr. X – il réagit vivement : « *Jamais je ne te laisserai commettre pareil crime !* »

Voix de Magnéto – toujours sereine mais virulente : « *Tu m'étonneras toujours, mon ami... A maudire ceux qui ont du sang sur les mains quand tu es le plus coupable d'entre tous. Que fais-tu des dizaines de milliers d'habitants qui viennent de mourir ? Tu as dû ressentir leurs pleurs, leurs cris, leur détresse ! Et c'est ta protégée qui a rayé Jacksonville de la carte...* »

Xavier a déjà baissé la tête. Il est sans voix, le regard perdu en pensant aux esprits des victimes qui résonnent déjà en lui. Magnéto sait que l'argument a porté. Il poursuit donc.

Voix de Magnéto – « *A présent il faut mettre fin à ces souffrances. Je peux t'y aider, grâce à mon invention et*

à nos pouvoirs. Arrange-toi pour que le mutant reste immobile pendant une minute. Une minute, c'est le temps qu'il me faut pour « verrouiller » la cible. Et inutile de me contacter, Charles, j'ai une excellente vision des événements. »

Le professeur est effondré. Il a écouté l'ordre de Magnéto sans esquisser un refus. Pour autant, il n'envisage pas encore laisser le champ libre à son ennemi.

Il est alors rejoint par les X-Men, tous en piteux état. L'affrontement contre la Sentinelle a laissé des traces.

Pr. X – « Mes enfants, l'heure est grave. Je sais que vous êtes épuisés mais il nous faut retrouver Jean au plus vite. Sa vie même en dépend. Le Blackbird est-il utilisable ? »

Cyclope – « Oui professeur, il devrait tenir... »

Pr. X. – « Bien. Dans ce cas, partons au plus vite... »

On retrouve Jean, survolant une autre petite ville de campagne. Elle est toujours effrayée et confuse, encore choquée par l'agonie terrifiante des victimes de Jacksonville. D'instinct, elle cherche refuge chez ses parents.

Il fait nuit. Parvenue au domicile familial, elle entre dans la maison, où ses parents dorment profondément. Elle se met alors à errer de pièce en pièce jusqu'à s'arrêter, accablée. Les mouvements incessants ont fini par



réveiller la famille qui se lève, inquiète, et la découvre finalement, recroquevillée dans un coin. Elle se jette alors dans leurs bras, en pleurs. Mais le retour soudain de cette enfant partie si longtemps soulève en eux des questions : pourquoi est-elle là ? Que veut-elle ? Comment va-t-elle ? Jean lit aussi dans leurs pensées la peur et la confusion, devant leur fille si différente, si... dangereuse. Des retenues à la limite de l'hostilité qui blessent profondément la jeune femme. Elle se détourne un temps et cherche un réconfort en l'horizon au dehors.

Elle n'avait pas remarqué que le brouillard s'était levé. Intriguée, elle sort et se retrouve soudainement emportée par une terrible bourrasque, qui finit par la déposer dans les bras de... Nightcrawler, lequel se téléporte avec elle au milieu d'un immense champ vierge, juste devant Colossus. Celui-ci la serre dans ses bras tandis que Wolverine la met en garde avec ses griffes contre sa gorge.

W. – « Ne bouge plus Jean »

Mais Jean semble toujours sous l'emprise de Phénix. Un sourire aussi fourbe que funeste illumine le visage de la mutante. Les griffes en adamantium reculent alors malgré la résistance de Wolverine. De même, Colossus ne peut maintenir sa prise et libère Phénix malgré lui. Un éclair la frappe, mais elle le repousse d'une main. Nightcrawler et Rogue tentent alors une fois de plus leur attaque combinée, mais celle-ci ne surprend plus Jean et bientôt, tous les X-Men sont immobilisés, suspendus dans les airs devant un Phénix triomphant. Cyclope, désespéré de voir son amour de toujours transformée à ce point, tente de faire fléchir le démon et rappeler Jean à la surface de son esprit.

Cyclope – « Jean ! Jean, c'est Scott ! Ecoute-moi, je t'en supplie, réveille-toi ! »

La manœuvre semble sans effet. Mais Scott et Wolverine ont remarqué que l'expression de haine a disparu. Si il n'a pas disparu, l'esprit de Phénix semble tourmenté par



M. – « *Plus de puissance ! Plus de puissance !!! Réacteur à 150 % !* »

Sorcière – « *Si l'on fait ça le canon va exploser !* »

M. – rageur : « *Non ! Fais en sorte qu'il tienne une minute, une seule minute !* »

La sorcière rouge ferme les yeux comme si elle priait le ciel de ne pas faire détruire la base orbitale. Les compteurs grimpent jusqu'à 150%...

Au même instant, Jean sent le danger. Elle repousse Scott, subitement et sans explication. Xavier, lui, comprend aussitôt. Mais il est déjà trop tard.

Jean – à Scott : « *Adieu mon amour* »

Tout autour, l'air se met à vibrer. Puis un torrent d'énergie s'abat sur elle.

Un flash aveuglant, puis plus rien.

Jean n'est plus là.

Elle s'est volatilisée.

Lugh

cet appel de Cyclope, qui poursuit :

Cyclope – « *Ecoute-moi Jean, je t'en prie ! Je sais que tu es là. Je sais que tu m'entends ! Ces innocents, ce n'est pas toi qui les as tués. C'est ce monstre, qui est en toi mais que tu peux combattre. Tu dois le battre, sinon d'autres innocents vont mourir ! Regarde-moi, regarde, nous sommes tous là pour t'aider. Je t'en prie Jean, réveille-toi* ».

Les mots semblent enfin toucher la jeune femme. Elle reprend ses esprits et se jette dans les bras de Cyclope.

Jean – « *Scott. ! Scott, tu es vivant !* »

Elle semble à bout de force, épuisée par le combat et l'énergie mentale déployée. Cyclope la serre de bonheur. Rassurée, elle laisse échapper ses états d'âme, sous les yeux mi-réjouis mi-jaloux de Wolverine.

Jean – « *J'ai peur, j'ai si peur, Scott ! Je t'en prie, reste avec moi jusqu'à la fin...* »

Cyclope – « *Tout ira bien, Jean. Tu vas guérir et tout rentrera dans l'ordre avec l'aide du professeur et notre soutien à tous.* »

A des kilomètres de là, dans l'espace, Magnéto trépigne d'empressement dans sa salle de contrôle.

Pas de cinéma !



Récemment, de plus en plus de gens, n'ayons pas peur des mots, « chient » sur les cinématiques dans les jeux vidéo. Il est temps de remettre les choses à leur place. « Mais pourquoi sont-ils si méchants ? »

C'est clair, les cinématiques ont eu mauvaise réputation. Dans le temps, le simple fait d'avoir de belles cinématiques pouvait être un mobile d'achat – parce que c'était rare ! Le plus souvent, elles étaient soit faites en 2D, sous forme d'un dessin animé, soit carrément (un peu plus tard) en images de synthèse. Ça faisait toujours classe quand on amenait des potes à la maison. Evidemment, pour ceux qui ne pouvaient pas en montrer, c'était rageant.

Et puis, avec le regroupement des sociétés et des développeurs, il y eut assez d'argent concentré pour faire des jeux entièrement basés sur des cinématiques. Je pense par exemple à Microcosm de Psygnosis, qui offrait un shoot'em up plutôt basique se déroulant dans le corps humain. Le décor étant complètement pré-calculé. On a beau dire que le jeu

était nul, il n'en demeure que l'effet était sensationnel pour l'époque ! Eh oui, on n'avait pas, ou très peu, de 3D en ces années là.

C'est d'abord sur PC qu'arrivèrent ces jeux entièrement en cinématiques. Cela, en concordance avec la sortie du CD-ROM. Il faut dire que remplir un CD à l'époque n'était pas une mince tâche (vu les résolutions pratiquées) et utiliser des séquences filmées ou de la synthèse était vu comme un « bonus » agréable. D'autres jeux misaient massivement sur ces « cutscenes », comme la série des Tex Murphy, et bien sûr celle des Wing Commander, bien avant le CD.

Comparativement, les cinématiques de nos jours ont perdu beaucoup de leur importance. Et pour le coup, elles sont souvent faites avec le moteur du jeu. Plus jamais elle ne suffisent à motiver un achat : elles remplissent cependant de multiples rôles.

Déjà, une cinématique est une phase, à l'origine, non-interactive. Cela regroupe aussi bien les cutscenes, les séquences en synthèse, les séquences filmées, les dialogues prédéfinis

et autres. Alors que le joueur était libre de ses actions pendant le reste du temps, la cinématique remet les pendules à l'heure en lui disant : « hé p'tit gars, c'est moi qui ai fait le jeu, et à ce moment-là, il se passe ça et puis c'est tout ». La vision des créateurs s'impose alors. En temps normal, comment faire pour que le joueur fixe son regard sur quelque chose, sans le contraindre ? Exercice difficile auquel ces passages peuvent prétendre...

D'autre part, les cinématiques servent aussi à représenter des actions exceptionnelles. Dans n'importe quel jeu d'action, vous avez bien entendu une palette de mouvements mais souvent bien incomplète face à ce que votre personnage semble capable de pratiquer dans les « cutscenes ». Il faut se rendre à l'évidence : ces scènes peuvent servir à mettre en valeur les héros et montrer l'étendue de leurs pouvoirs. Il faut donc zapper le joueur pour permettre de tels artifices. Plus récemment, pour impliquer davantage le joueur dans de tels artifices, les développeurs ont

voulu intégrer quelques éléments de jouabilité dans ces cutscenes, notamment depuis Shen Mue et ses Quick Time Events (QTE) où il faut appuyer une série de boutons dans le bon ordre pour faire dérouler la cinématique. Fahrenheit, Gods of War, Resident Evil 4 sont rentrés allègrement dans la brèche.

Les cinématiques sont aussi essentielles à la narration. Que cela soit dans un RPG, un jeu d'action,

un jeu d'aventure, elles offrent au joueur une pause qui lui permet de se focaliser sur autre chose que les contrôles, de regarder attentivement la scène et de savourer les éventuelles péripéties en tant que spectateur. C'est l'élément essentiel du recul, de la conscience et de la digestion dans le jeu.

Regardez d'ailleurs la plupart de nos héros : à peu d'exceptions près, ce ne sont ni plus ni moins que des pantins



dirigés via des interfaces. Pour donner corps aux personnages, aux histoires, il doit y avoir une place pour la parole, puisque c'est le langage articulé qui distingue l'humanité. Sans les cinématiques, les cutscenes, ou tout simplement sans tous les éléments non interactifs, nos héros seraient des carcasses sans âmes, sans personnalités, muets. Regardez comme Half Life a du mal à donner une présence à Gordon Freeman. Que voulez-vous, le pauvre homme que vous contrôlez est aussi bavard qu'une tombe. C'est un choix, mais une Alix est bien plus vivante à nos yeux que l'ami Gordon. Half Life n'est pas le seul touché par cette froideur, la plupart des FPS souffrent du même mal glacial, et avec quoi y remédiet-on ? Avec des surcouches de cinématiques, là encore. Far Cry nous permet maintes fois de voir la brute épaisse que l'on dirige à la troisième personne, Halo fait de même. Ça marche, en tout cas davantage que s'il n'y en avait pas.

Les cinématiques sont un artifice complètement nécessaire. Tant que la reconnaissance de la voix ne sera

pas généralisée, tant que l'ordinateur ne comprendra pas le sens de nos phrases, tant qu'il ne saura pas, en temps réel, donner des réponses correspondantes à nos demandes, nous serons obligés d'incarner des alter ego prédéfinis, pré-pensés, pré-vécus. De nous glisser dans la peau



de gens qui ne nous ressemblent pas forcément.

Mais c'est une activité très saine, au fond, de voir les choses d'une autre perspective. De refouler son « moi » et de penser à la troisième personne.

Je me souviens de cette pub de Microprose dans les années 80 : on y voyait une penderie, ouverte, avec divers uniformes bien rangés : un de militaire, l'autre de marin, un troisième de golfeur... avec la phrase: « qu'est-ce que vous porterez ce soir? » ou quelque chose du genre.

L'idée était là : le jeu vidéo permettait d'incarner d'autres vies, inaccessibles au commun des mortels.

Meilleur exemple du genre: que serait un MGS sans cinématiques ? Les plus mauvaises langues répondront « un

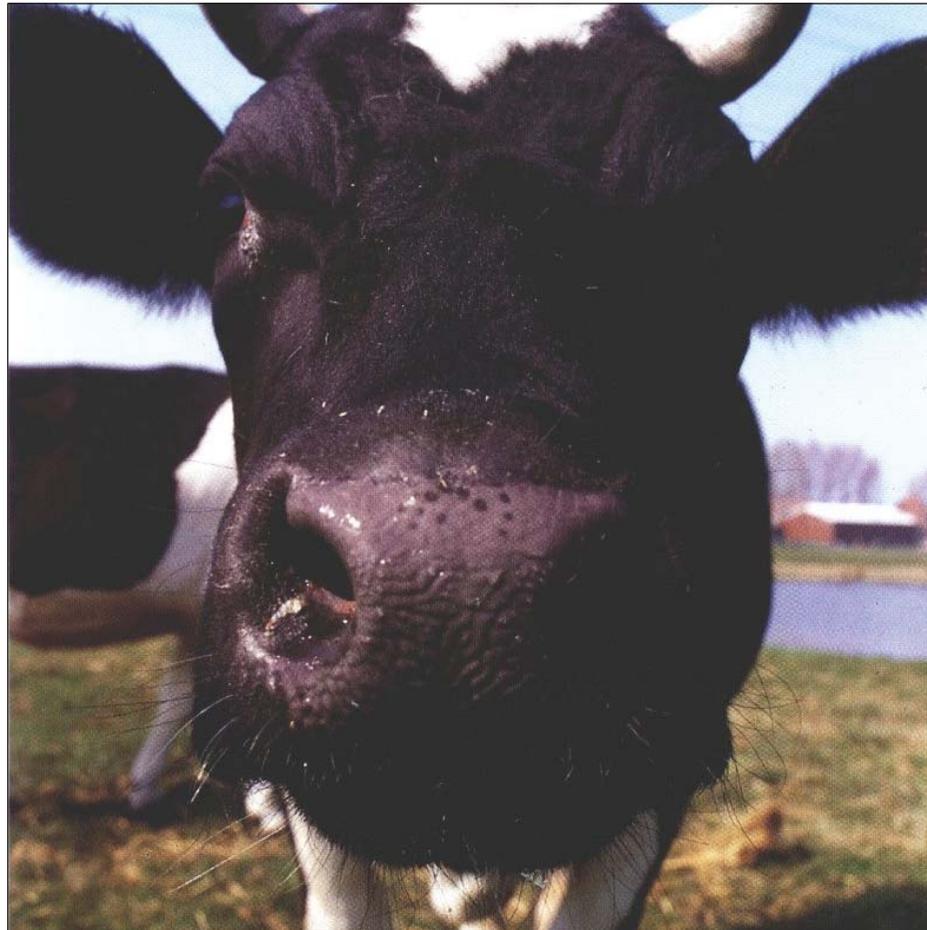
Splinter Cell ! ». Metal Gear Solid, en lui-même, ne serait qu'un jeu moyen, tout au plus. Soyons honnêtes. Et le génie de Kojima se trouve dans son habilité à utiliser les cinématiques pour construire une ambiance, une tension, un passé, un background à tout ce qui se déroule. A insérer un contexte auquel les gens peuvent se raccrocher. A partir de quelques polygones tout moches sur PS1, soit, à partir de rien, nous voilà propulsés, grâce à ces artifices, dans l'une des plus vibrantes histoires d'espionnage et de machination. De plein pied. Je ne connais pas un seul joueur digne de ce nom qui n'ait pas littéralement vécu cette histoire. Comme je n'en connais pas non plus un qui n'ait senti un pincement au cœur en voyant Aerith se faire planter par Sephiroth, en pleine cinématique. Impuissant à pouvoir empêcher quoi que ce soit.

C'est le même artifice qui est utilisé dans les tragédies grecques : le fatum antique, celui contre lequel on ne peut rien faire, si ce n'est subir et observer. L'idée d'un événement qui dépasse notre condition d'homme.

Et là encore, comment mieux mettre en scène de telles situations, si ce n'est en... cinématiques ?

Ceci me rappelle un autre exemple, celui de Gordon McKenzie : imaginez un enclos dans lequel un troupeau de vaches est en train de découper l'herbe fine et de ruminer tranquillement. Au bord de l'enclos, un mec en costard s'amène, et tout en faisant attention de ne pas se prendre le costume dans les barbelés et les pieds dans la bouse, se penche, dresse le bras en avant, furieux : « dépêchez-vous de produire du lait, ou je vous envoie à l'abattoir! ».

Au final, c'est un problème de compréhension, typique. Effectivement, les vaches n'iront à la traite que quelques heures par jour. En bon businessman, un calcul logique serait de maximiser le temps de traite pour récupérer le max de lait... mais ce qu'il ne comprend pas, c'est que la merveilleuse alchimie de la formation du lait se fait pendant tout le reste du temps, quand les vaches sont pour ainsi dire les plus passives. Il y a donc toute une étape



de « préparation » avant d'arriver à l'objectif tant convoité.

Eh bien, pour certains jeux, c'est pareil: il faut un temps de préparation, d'accommodation, d'adaptation, de passivité, pour donner toute sa force, finalement, à une phase « interactive »..

Se poser.

Ouvrir les yeux.

Regarder.

S'étonner.

Puis... y prendre part.

Comment peut-on encore soutenir que les cinématiques sont le « cancer » du jeu vidéo ? Bien sûr, tous les jeux n'ont pas besoin de ces mises en scène pour exister : un jeu d'arcade, aux parties courtes, n'a que faire de ces détours.

Mais les cinématiques sont aussi un des nombreux langages du jeu et vouloir les supprimer systématiquement, c'est faire l'impasse sur trop de bonnes choses possibles et imaginables.

A tous ceux qui aiment raconter des histoires ou faire vivre des aventures, ces moments de spectacle, de passivité temporaire et contraignante, sont autant de stimulants pour les émotions.

Ainsi que les rêves.

Ekianjo

PARTIE 2

Jouer Alternatif sans un sou

Vous avez acheté une machine alternative (Amiga nouvelle génération – à croire que j’aime cette machine –, RiscPC, une console portable Gizmondo ou Zodiac, une Dreamcast…) mais vous venez de mettre vos derniers deniers dans votre connexion Internet ? Et pourtant, vous avez une soif de jeux à vous péter 3 joysticks !

Une solution : télécharger sur Internet des jeux gratuits. Attention, je ne parle pas de jeux piratés mais de jeux

réellement gratuits. Des tas de jeux entrent dans cette catégorie : « *abandonwares* » (produits autrefois commerciaux et rendus gratuits par l’accord de leur éditeur, faute d’exploitation marchande encore viable), « *jeux d’émulation* » (un émulateur permettant d’exécuter des jeux abandonwares et/ou libres prévus pour d’autres machines), ou encore des « *demos* » (jeux non complets proposés par les éditeurs voulant faire connaître leurs nouveaux produits)...

Une autre possibilité existe, dont nous allons débattre ici : les freewares, logiciels complets et gratuits. Ceux-ci, souvent open source (c’est-à-dire que leur code source, autrement dit leur ADN, est public et modifiable par tout programmeur en herbe, afin de faire évoluer le jeu),

utilisent la plupart du temps la fabuleuse librairie SDL. (pour les profanes, il ne s’agit pas d’un magasin de livres. Ce nom est en fait la version francisée – et une traduction inexacte – du faux-ami anglais « *library* » qui signifie bibliothèque – celle-ci étant un ensemble de fonctions informatiques prêtes à l’emploi, réutilisables par les programmeurs).

La SDL (Simple Directmedia Layer) est une librairie multimédia portable permettant un accès de bas niveau à l’audio, au clavier, à la souris, au joystick, à la carte 3D (via OpenGL) et à la vidéo 2D. C’est une sorte de DirectX universel. Ce qui fait que tout programme développé sur un format, mais en faisant appel à ces bibliothèques, peut être porté sans trop d’efforts vers tous les autres formats acceptant la SDL (ce qui représente la plupart des formats alternatifs, qui ont leur librairie SDL).

Le décor planté, je vais évoquer ici deux types de freewares : les interpréteurs et...les autres.

Les interpréteurs de moteurs

Il est des jeux qui ne sortent malheureusement que sur PC ou GameBoy Evolution++, et les pauvres petits Amigaïstes et autres Zodiaquistes n’ont pas le droit à leur version officielle. Mais ce n’est pas grave, car il est parfois possible de les exécuter sur ces machines sans passer par une émulation, tout simplement grâce à des

A large, handwritten-style text in blue ink that reads "C'est VOUS qui voyez !". The word "VOUS" is in all caps and significantly larger than the other words. The text is written in a casual, slightly slanted font.

L’alternatif, ce n’est pas seulement au bout de vos prises que ça se passe.

« *moteurs* » rendus compatibles avec le jeu original. Ces moteurs de jeu sont en fait des programmes légaux car ils ne contiennent pas les données du jeu ni son code source, qu'ils se contenteront d'interpréter (d'où leur nom). Pour cela, il suffit donc, après avoir téléchargé le moteur interprété, d'acheter le jeu original afin d'en récupérer les données (niveaux, son, graphismes). Acheter certes, mais sans se ruiner car ces interpréteurs sont souvent mis en circulation à la fin de la vie commerciale du jeu. Le prix d'achat devient ainsi dérisoire.

Tronche de cake 3

Quel meilleur exemple que Quake 3 Arena pour illustrer les interpréteurs de jeux ? ID Software, société créatrice de Quake 3, a publié le code source de son FPS le 19 août 2005. Les différentes plates-formes peuvent remercier grandement John Carmack et son équipe de ce cadeau somptueux, qu'ils font à chaque fois qu'un de leurs jeux n'est plus viable commercialement sur PC. C'est ainsi que leurs productions, et pas des moindres (Wolf3D, Doom ou la saga Quake), ont connu une seconde vie sur des standards autres que ceux du « *mainstream* »..

Rapidité, efficacité : Quake 3 a été recompilé pour MorphOS (système compatible Amiga) en 5 heures seulement, par Mark Olsen (Bigfoot) qui est lui-même

un des membres de l'équipe de développement de l'intégration 3D dans l'OS de ces nouveaux Amiga. Plus récemment AmigaOS 4 (l'OS officiel Amiga), a eu également droit à son port d'Arena.

Quake 3 Arena est un FPS multi-joueurs (d'où le terme « *Arena* »), dans lequel les protagonistes se doivent de marquer des points en « *fragant* » (comprenez, en tuant) les autres joueurs. Plus qu'un jeu, Quake 3 est surtout le moteur de plusieurs dizaines de jeux gratuits (appelés « un ou une mod », pour « *modification* » et non le

format de fichier sonore homonyme également apparu d'abord sur Amiga). Ces mods permettent au monde du jeu initial d'être retouché, repensé, recréé, pour donner naissance à de vraies œuvres originales. Une bouffée d'air énorme comme la communauté informatique les aime. Citons donc, pour le jeu d'ID Soft., les mods suivants : Quake Rallye (course de rallye), Bid for power (dans l'univers de Dragon Ball Z), True Combat (très proche de Counter Strike), Tremulous (mélange de FPS et de stratégie), etc...



George Lucas derrière son clavier

Les jeux d'aventure dits « à la Lucasarts » ont été légion sur les micros 16 bits, puis ils ont malheureusement disparu. Personnellement, étant fan de ce type de jeu, l'arrivée de **ScummVM** fut un cadeau inimaginable (au passage, un grand merci à Fabien Coeurjoly pour son

portage sous MorphOS) ! Ce programme est un moteur libre (Machine Virtuelle – VM en anglais) compatible avec le moteur SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) créé par Lucasarts en 1987, à l'origine pour développer Maniac Mansion. Mais oui, vous savez ce jeu d'aventure loufoque basé sur le principe du « Point

& Click » (je pointe à l'écran mon curseur sur un objet ou une action puis je clique)…Ce moteur a évolué au fur et à mesure que sortaient les jeux l'utilisant, jusqu'à devenir une référence. A la fin de son exploitation marchande, SCUMM était capable de produire de véritables dessins animés interactifs riches en détails. Fin de la parenthèse, revenons à ScummVM. Sorti sur la plupart des formats, alternatifs et non alternatifs, il permet de jouer à tous les jeux compatibles avec le moteur SCUMM originel mais il permet également de lancer sans problème quelques jeux concurrents de Lucasarts dont le moteur est suffisamment proche du code SCUMM pour être ajouté à la liste. La totalité des jeux compatibles sont des hits qui, aujourd'hui encore, demeurent tout à fait agréables à jouer : Monkey Island I, II et III (superbes aventures dans le monde des pirates des Caraïbes, un must de l'humour !), Indiana Jones III et IV (vivez les aventures de notre héros qui fouette), Sam & Max (le chien et le lapin, géniaux en duo de détectives privés déjantés à qui l'on colle d'étranges affaires de fous furieux), Day of the Tentacle (l'inoubliable délire spatio-temporel de trois ricains débiles aux prises avec une tentacule qui veut devenir le maître du monde !), The Dig (Spielberg lui-même est à l'origine de ce jeu de science-fiction au scénario digne d'un long métrage), etc…



« Le p'tit train s'en va dans la campagne »

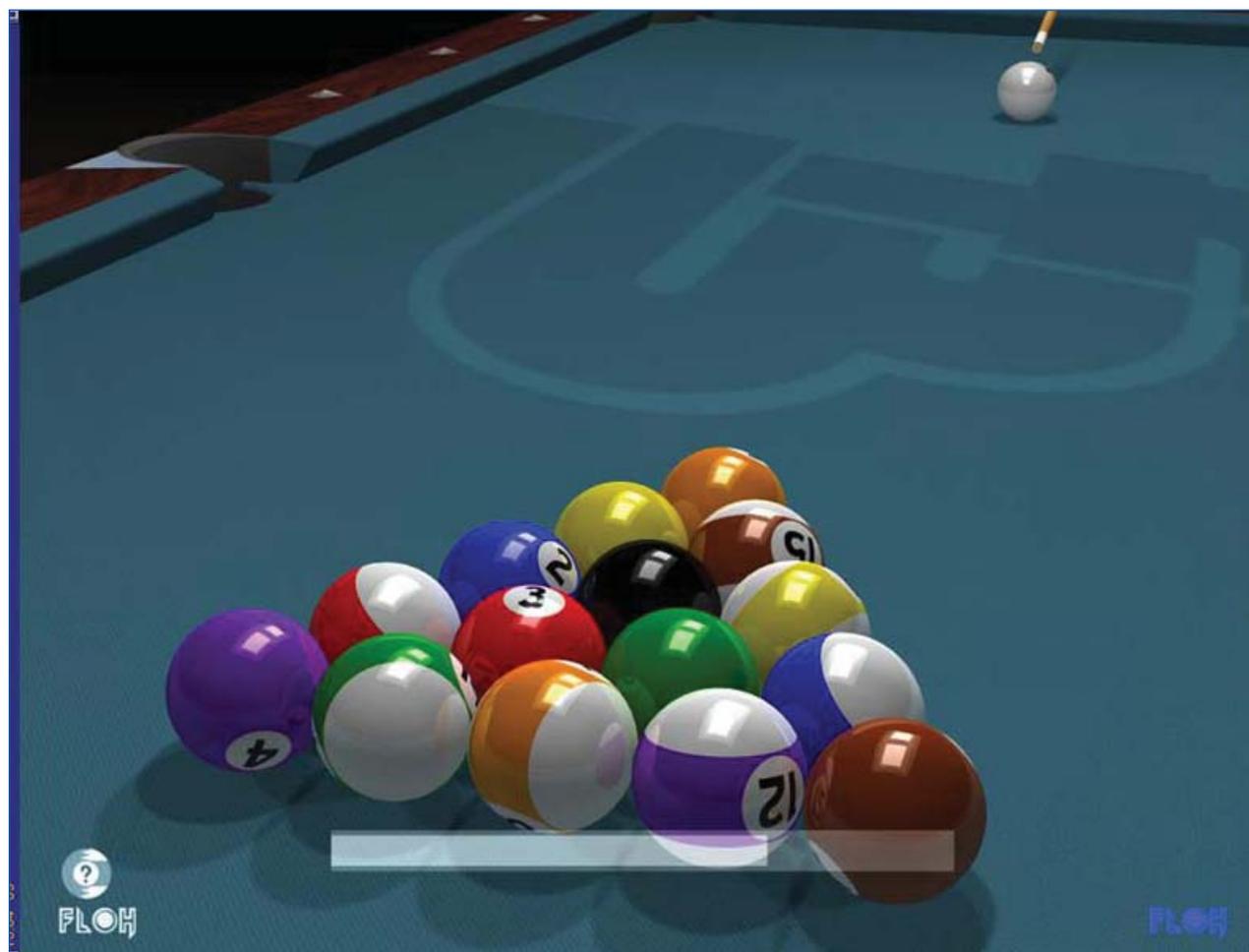
Vous rappelez-vous de l'excellent Transport Tycoon Deluxe sur les micros des années 90 ? Vous incarniez le patron d'une société de transport qui voulait faire de sa petite entreprise une grande multinationale. Vous deviez créer les liaisons économiques entre les différents pôles de production et les consommateurs, mais aussi transporter les voyageurs. A vous de savoir où installer les gares ferroviaires, les aéroports ou les gares routières. Vu le succès de ce jeu, une petite équipe a repris le concept, en version libre et gratuite (open source), sur les machines d'aujourd'hui et à la sauce SDL : **OpenTTD** (Open Transport Tycoon Deluxe).

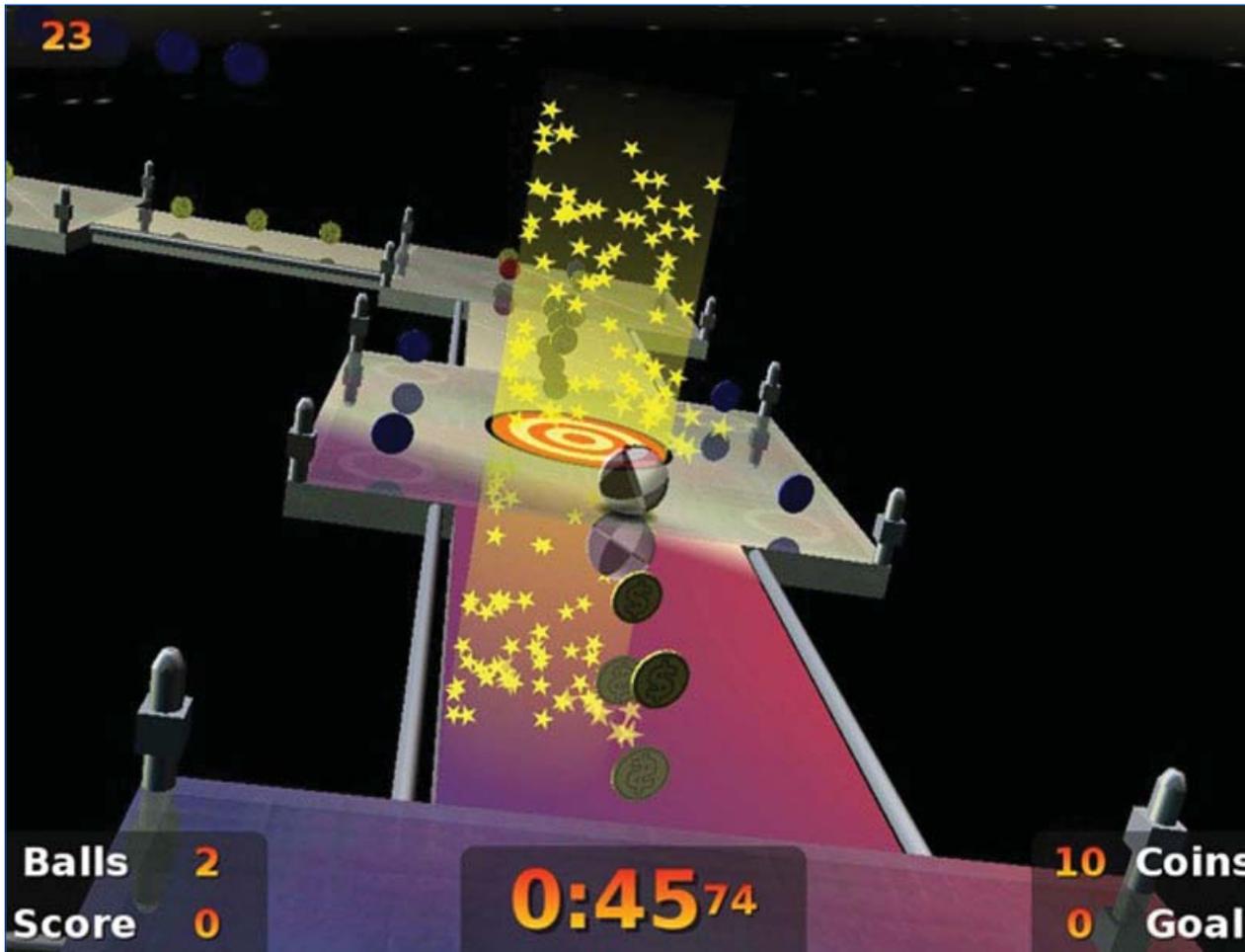
Puisque nous sommes toujours dans les moteurs interpréteurs, inutile de préciser que le « jeu » d'aujourd'hui a besoin des fichiers du produit d'origine pour fonctionner... Ah, mince, je l'ai dit. Mais comme le jeu original vient de tomber dans le domaine des abandonwares, il est disponible sur le net par simple téléchargement gratuit. Il est même proposé sur la plupart des machines, y compris sur Zodiac, Pocket PC et GP2X (quoique sa gestion au joystick n'est pas des plus aisées). Pour conclure avec OpenTTD, sachez que de futures versions prévoient de faire de ce jeu un clone à part entière, avec son propre système graphique.

Foo de Billard

Depuis que j'ai joué à 3D Pool sur mon vieux Amstrad CPC 6128, je n'ai plus arrêté de récupérer toutes les meilleures simulations de billard sur mes machines suivantes (aaaah que de souvenirs avec Archer Maclean's Pool sur mon Amiga 500!). Mon nouvel Amiga

se devait donc d'avoir aussi une simulation de billard digne de ce nom ! Parmi une offre assez conséquente de jeux gratuits (dont l'excellent A-Pool), je me suis rabattu sur le plus réaliste : **Foobillard**. Ce jeu, utilisant l'API SDL, à la 3D très fine et détaillée malgré l'absence d'un décor autour de la table, offre quatre modes





de jeu : 8-ball américain, 9-ball, Snooker et billard Français. Ici pas d'animations rigolotes comme dans Archer Maclean's Pool, c'est du sérieux ! L'ambiance, les reflets de la lumière, le réalisme, tout est poussé vers le professionnalisme. Malheureusement pour ces mêmes « pros », si les règles sont strictes, l'ordinateur

fait plein d'erreurs, son IA n'étant visiblement pas encore super bien poussée. Par contre, pour des brelles qui confondent souris et 38 tonnes comme moi, c'est un atout majeur. Seul accroc à ce super réalisme, mais que les profanes apprécieront : la possibilité de voir à l'écran les trajectoires des boules, avant de tirer.

Le jeu se contrôle uniquement à la souris (quoique le clavier apporte quelques raccourcis utiles) et l'on peut visionner la table sous tous les angles (déplacement, zoom...), d'où une très bonne ergonomie générale.

Le panel des effets est par contre assez restreint, limité aux seuls angles d'impact affichés sur la boule. Peut-être une prochaine version améliorera-t-elle ce défaut : c'est ça le logiciel libre, rien n'est figé, tout évolue !

Jamais sans ma balle

Même Super Monkey Ball a son clone gratuit : **Neverball**. Dans un monde 3D magnifiquement coloré, Neverball permet au joueur d'incliner un plateau dans tous les sens, avec sa souris, afin de faire se déplacer une balle posée dessus. Le défi pour cette balle étant d'attraper un nombre minimal de pièces sur le terrain, avant de se diriger vers la sortie. Suivant la couleur des pièces, le nombre de points obtenus est différent, ce qui ajoute un brin de stratégie sur certains niveaux. Mais attention à ne pas sortir du plateau, ce qui peut être vite fait si l'on prend trop de vitesse ou bien en heurtant une petite bosse qui fera sauter la balle hors du jeu. Question ergonomie, les boutons de la souris permettent de déplacer la caméra autour de la balle. C'est un peu déroutant au début, mais on s'y fait au bout de quelques sorties de balles.

La difficulté est croissante et devient rapidement éprouvante. Mais, je précise que, comme d'habitude, je suis apparemment un lemming qui ne cherche qu'à faire crever sa balle. Du coup, dans les Amiga Parties, je vois des gars qui font ce qu'ils veulent de cette balle, et sont déjà au niveau 40 alors qu'ils viennent de s'y mettre...

Amis manchots, vous serez donc heureux de savoir que le jeu sauvegarde votre niveau, et que vous n'êtes pas obligés de refaire les niveaux déjà accomplis. Les records de chaque niveau (pièces et temps) sont sauvegardés.

Pour lasser le moins possible, Neverball propose d'autres défis tels que récupérer le maximum de pièces en un minimum de temps, ou tout simplement de finir le niveau le plus vite possible. Simple mais efficace. Et petit cadeau des créateurs du jeu, un soft de mini-golf, Neverputt, fourni dans la même archive. Ce mini-golf partage le même moteur 3D et certains niveaux avec Neverball. Il aurait pu être distribué en stand alone tellement il est de bonne qualité ! Autant dire que l'on a ici deux jeux en un. D'ailleurs, si je comptais mon temps passé sur les deux, je pense que Neverputt remporterait aisément le prix, celui de ma non assiduité à mon travail!

Alien F1 sur le retour

C'est marrant – et heureux – comme certains programmeurs réagissent avec leur corde sensible. Prenez Paolo Cattani. Il a créé, il y a quelques années, **Alien F1**, transformé en « *Virtual Grand Prix* » pour la version commerciale sur Amiga. Ce jeu était à l'époque

le meilleur jeu de courses de F1 sur cette plate-forme. Ce même créateur sort ensuite une suite commerciale dénommée « *Virtual Grand Prix 2* » (quelle originalité !), sur PC et Mac. Mais Paolo, sentimental, veut honorer le souvenir de son passé sur Amiga, ce qui a quand même lancé sa carrière. Il gratifie donc les Amigaïstes Pegasos



d'une version totalement gratuite, téléchargeable sur le site du jeu ! Ce n'est certes pas la première fois que l'on voit pareille chose – DID et Ocean avait fait cadeau à la communauté Amiga de leur jeu TFX, vendu quelques temps auparavant sur PC – mais ça fait toujours plaisir...

La version Amiga d'Alien F1 est en tout point identique aux déclinaisons PC et Solaris (la version originale). Le jeu se veut une simulation pure et dure de Formule 1, proposant 15 circuits et 20 véhicules (des circuits et voitures supplémentaires peuvent se trouver sur le net). On nous propose aussi un mode championnat, un mode course simple et un mode en réseau.

Un mode arcade est également présent pour ceux qui aiment que leur véhicule sorte toujours indemne des chocs et accidents.

Malgré un graphisme un peu âgé (manque de finition pour certaines textures, public « *plaqué* » contre les gradins, herbe sans relief, arbres découpés...), le jeu tire parti de menus et réglages exhaustifs, ainsi qu'en termes d'animation : aucun ralentissement à déplorer et une vitesse de simulation de grande qualité, quoique légèrement démesurée...

Bagnoles à grosses quéquettes

La console portable Zodiac (sous PalmOS) a la chance d'avoir une version « *gratuite* » et complète de **Stunt Car Extreme**. Car ce jeu est payant sur les autres standards portables (Pocket PC, Gizmondo, et même les téléphones portables). La raison ? Tout simplement, il s'agit du jeu offert avec la console, et toutes les versions mises à jour sont en libre téléchargement sur le net. Ce jeu, basé sur le moteur X-Forge de l'éditeur Fathammer, propose des courses de voitures aux roues énormes permettant de faire des bonds et des acrobaties vomitives ! Le jeu offre 3 modes : Championnat, Tournoi et Multi. Le mode championnat permet de débloquer un à un les différents circuits et les différentes voitures. Originalité : un écran moqueur apparaît à la fin de chaque course, mettant en scène des personnages à l'air inquiétant. Vous pouvez alors tenir des paris avec eux, afin d'accumuler des points d'achat. Ces points peuvent être également gagnés en réalisant des prouesses acrobatiques.

Evidemment, la voiture dont on hérite au début du championnat est loin d'être un monstre de stabilité et de vitesse. Et évidemment, certains circuits exigent que vous ayez le véhicule adéquat sinon vous risquez de finir bon dernier. Le jeu comporte seulement 8 circuits de difficulté croissante, mais chacun d'eux se déroule dans un environnement particulier (urbain, enneigé,



etc...). Vous pouvez, et c'est même conseillé, équiper votre véhicule de nitro à libérer au moment opportun. Pour agrémenter le tout, les circuits sont parsemés de lettres formant le mot « *STUNT* », ainsi que de charges de nitro supplémentaires. Point intéressant en mode multi-joueurs : vous pouvez récupérer le véhicule perdu par un adversaire malchanceux.

Orcs robotisés de la route

Sur Amiga, **Torcs** a la particularité de ressembler aux jeux de la grande époque : on met le média (ici un CD) et l'on démarre directement le jeu dessus, après une manipulation dans l'open firmware. Cela rappelle la douce époque des Amiga 500 et Atari ST, où ce type de démarrage de jeu était la norme. Pas d'installation, pas de manipulation de pilotes : tu bootais la machine et ça démarrait...comme une console. Allez je vends la mèche : Torcs démarre quand même à partir d'un OS, et c'est pour cela qu'une version allégée de Linux Gentoo a dû être ajoutée sur le CD pour permettre cet artifice.

TORCS (pour The Open Race Car Simulator, il faut le dire) est développé depuis de nombreuses années, sous Linux, par une petite équipe française. A l'origine, il servait de moteur de jeu permettant de tester des voitures conduites par des IA programmées (ex : le projet RARS). Aujourd'hui, le jeu a évolué en simulation de rallye 3D, où le joueur peut naviguer entre les pilotes gérés par l'IA. Le panel des véhicules est complet (de la Formule 1 au bolide de rallye) mais on déplorera une petite particularité : il n'y a pas de mode réseau. Toutefois, le développement très actif du jeu et la communauté soudée nous laissent à penser que l'on trouvera prochainement cette option. En attendant, un mode 4 joueurs (avec écran splitté) existe pour une



seule et même machine. Le graphisme n'est pas ce qui se fait de mieux sur Playstation 6, mais l'intérêt est ailleurs.

Autre bonne nouvelle : l'IA des concurrents est paramétrable, je dirais même programmable, dans le sens noble du terme. Ainsi, on peut pré-programmer le

comportement d'une petite dizaine de bolides, grâce au C/C++. Des concours existent même, où les joueurs programment l'IA de leur véhicule (courbes à prendre, distances à maintenir avec les autres adversaires, stratégies...) Ces petits génies peuvent alors confronter leurs techniques de codage dans une course, en laissant



le volant aux pilotes virtuels. La preuve irréfutable que même les têtes d'ampoule peuvent avoir leur jeu d'arcade.

Boo fait le monstre !

Les jeux de caisses, de boules, ou de boules sur des

caisses, c'est sympa un moment mais un petit RPG gratuit, cela ne vous tente-t-il pas ? OpenGL et SDL à l'appui, **Egoboo** vous plonge dans un univers cartoonesque, d'heroic-fantasy à la Zelda 64, et cela sur la plupart des plates-formes alternatives. Le moteur 3D utilise celui de Quake 2 et vous parcourez des donjons

à la recherche du roi Beshop, qui a été enlevé. Le jeu fonctionne un peu comme Nethack ou Rogue qui, eux, avaient un graphisme en symboles ASCII (les caractères de texte). Ou bien encore l'ancien Gauntlet.

Ici, tout peut se piloter à la souris (déplacement du personnage, tirs et coups d'épée, ramassage d'objets, sauts) au clavier ou ou bien par joystick. Le graphisme est « à la *Japanime* », ce qui rappelle énormément les jeux Nintendo64. Egoboo peut aussi être joué en réseau.

Comme tout RPG qui se respecte, on pourra choisir son personnage entre plusieurs professions, chaque classe disposant de son propre style de jeu et de ses propres limitations : aventurier, guérisseur ou magicien, à vous de voir ! Vous pouvez vous familiariser avec les différences des unes et des autres à travers un mode solo, avant de vous lancer dans l'arène. Mais le jeu peut aussi être un moyen de rameuter des potes, puisque l'on peut jouer jusqu'à trois simultanément. Toutes sortes de monstres apparaîtront, et pour certains il faudra faire preuve d'une certaine tactique. Bien sûr, les portes et passages ne sont pas tous ouverts : à vous de trouver tel ou tel moyen de les ouvrir, de les contourner. Pour y parvenir, de nombreuses énigmes jucheront votre parcours.

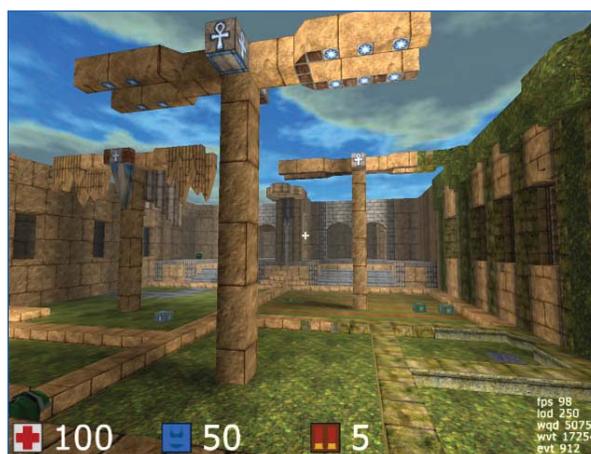
Rond ? Cube !

Un FPS sous SDL, ça existe ! **Cube** en est le parfait exemple. La librairie SDL ne ralentit en rien son moteur. Comme quoi...les mauvaises langues...A la fois moteur de jeu et jeu à part entière, dans la plus pure tradition de Quake, Cube vous permettra de vous défouler gratuitement sur de pauvres pixels en forme de monstres (des bots que vous aurez pris soin d'ajouter à votre partie ou bien intégrés par des joueurs adverses en mode multi-joueurs). Vous pourrez aussi créer vos propres mondes assez facilement, grâce à un éditeur intégré. Cube étant un FPS Open, cela lui permet de bénéficier de mods et de maps supplémentaires, presque en nombre infini donc.

Je le dis et je le répète, le jeu bouge extrêmement vite sans laguer, sauf si votre machine commence à avoir un âge digne de mon Apple II. Le mode principal pour tout gamer digne de ce nom est le Deathmatch. C'est uniquement dans ce mode-ci que vous pourrez exercer vos talents. Mais n'ayez crainte, il ne faut pas être expérimenté pour y jouer. La prise en main est immédiate et les habitués de FPS s'y retrouveront vite.

Le mot de la faim

Ceci n'est qu'un très faible échantillon de jeux gratuits, parmi des centaines. Je n'ai pas forcément cité les plus



beaux ou les plus techniques, mais juste ceux qui m'ont le plus captivé ces dernières semaines. Au début, la liste des jeux dont j'avais envie de parler comptait 57 titres! Il m'aura fallu beaucoup de temps pour n'en choisir qu'une petite dizaine. Je n'ai peut-être pas présenté votre chouchou (AlephOne, Reminescence, Dynamite, AmiChess 2, rRootage, Lightning Volta, Footbal-O-

Rama, FreeCiv, SuperTux, Frozen Bobble, Crimson Field ou bien encore Alice) mais dites-vous alors que cette sélection forcée reflète justement toute la richesse du catalogue sur nos machines préférées !

Au final, vous pourrez sans doute trouver un jeu qui comblera vos désirs, quel que soit le domaine, et cela sans dépenser un sou (voire pas grand-chose pour les interpréteurs).

Google est votre ami, dit-on. Il saura vous aider à les débusquer.

Scretch

C'est en fouillant parmi les paperasses aussi inutiles qu'encombrantes (relevés bancaires, factures SFR et autres...) que je suis tombé sur une machine à remonter le temps : un vieux tas de feuilles remplies de suites de lettres. ECEB, EFFG, ECCC, AEDB... En dessous de chacun de ces acronymes étaient inscrites de mystérieuses indications : « ouvrir », « feu », « or », « inverser »... C'est là que c'est arrivé : je me suis retrouvé projeté quinze ans en arrière, dans la peau d'un gamin binoclard d'1m30, assis devant un PC aussi énorme que bruyant de marque Bull, avec deux disquettes à la main. Sur la première, l'indication « Loom disquette 1/2 » y figurait et sur la seconde, je vous le donne en mille : « Loom disquette 2/2 ». 2,88 Mo de bonheur. Loom fait partie de cette époque bénie des jeux dans de grosses boîtes

en carton avec de belles illustrations dessus, qui vous font voyager avant même d'avoir inséré la première disquette... Me voilà donc à jouer Bobbin Threadbare, jeune garçon arborant le costume traditionnel des tisserands : une bure à capuche très sobre mais tissée dans la plus grande tradition de la guilde, dans une étoffe d'une qualité exceptionnelle. Sous ma capuche on ne distingue pas mon visage, seuls mes yeux s'illuminent d'un éclat bleu. On raconte d'ailleurs que quiconque regarde sous la capuche d'un tisserand meurt instantanément. Nous vivons pourtant très simplement, sur une île embrumée, à l'écart des autres guildes. Une étoile s'approche de moi et me sort doucement de ma sieste contre mon arbre préféré, tout en haut de la colline. «Bobbin, Bobbin! Réveille-toi mon enfant! Tu fêtes

aujourd'hui ton 17ème anniversaire, il est temps pour toi de descendre au village pour rejoindre les anciens dans le temple». Je ne m'en doute pas encore, mais c'est le début d'une grande aventure qui va me mener aux quatre coins du monde, à la rencontre des autres guildes : les bergers, les forgerons, les verriers... Ce périlleux voyage va me faire découvrir la vérité sur ma naissance, bouleverser mon destin ainsi que celui de ma guilde. Lorsqu'on a dix ans et que l'on découvre un jeu de la trempe de Loom, on est marqué à vie. Pour la première fois j'ai pris conscience que jeu vidéo pouvait rimer avec poésie et art. En dehors de l'aspect graphique, magnifiquement réussi, c'est la musique qui est au cœur de ce conte. Le Lac des Cygnes de Tchaïkovski nous accompagne pendant l'aventure et n'importe quelle action se fait en jouant de la musique : Bobbin transporte toujours avec lui une quenouille magique dont il extirpe des notes. Chaque séquence musicale a un effet différent sur l'environnement. Jouez par

MEMORIES

chronique d'une époque perdue

exemple « do, do, fa, ré » et vous ouvrez une porte, même verrouillée. Toute la difficulté réside donc dans la recherche de la bonne « incantation » sur le bon objet. Une lettre était inscrite en dessous de chaque note, faisant référence à la transcription anglosaxonne des notes de musique. C'est pour cela que, quinze ans plus tôt, je remplissais des feuilles entières avec des suites de lettres, me fabriquant ainsi un aide-mémoire pour Loom. Pas d'inventaire ou de liste d'actions disponibles. Juste une partition et des notes à jouer. Le pari était déjà osé pour l'époque, mais imaginez aujourd'hui un jeu d'aventure qui propose pour défi de jouer des notes de musiques! Qui plus est, un jeu avec un vrai scénario, des personnages attachants et un univers visuel splendide... Désormais ce sont les « bitches » en string accompagnées des jumeaux « 95D », et les simulations de dealers qui se vendent. Pas les jeux poétiques et émouvants avec une vraie profondeur. Heureusement que de temps en temps, quelques perles émergent



du marasme de la production actuelle. « Shadow of the colossus » et « Dreamfall », seraient-ils les dignes successeurs de « Loom » ? Car oui, Loom est le seul jeu à m'avoir fait pleurer. La fin est d'une beauté mélancolique irrésistible et l'image des cygnes traversant le ciel restera gravée dans ma mémoire pour longtemps. Pour finir sur une note (!) plus terre-à-terre je vous invite, non pas à télécharger le jeu en abandonware – la politique de Lucas est extrêmement stricte sur ce point (oui mais bon nous vendre 20€ des compils regroupant des jeux vieux de plus quinze ans, je trouve ça limite) –, mais plutôt à écouter l'histoire de la guilde des tisserands, malheureusement bien mal interprétée en français, à l'adresse suivante :<http://telegroupe.abandonware-france.org/mp3/loom-conte.rar>. Et bordel M. Lucas, sortez-nous des jeux de la qualité de Loom, au lieu de nous pondre une énième daube estampillée « Star Wars » !

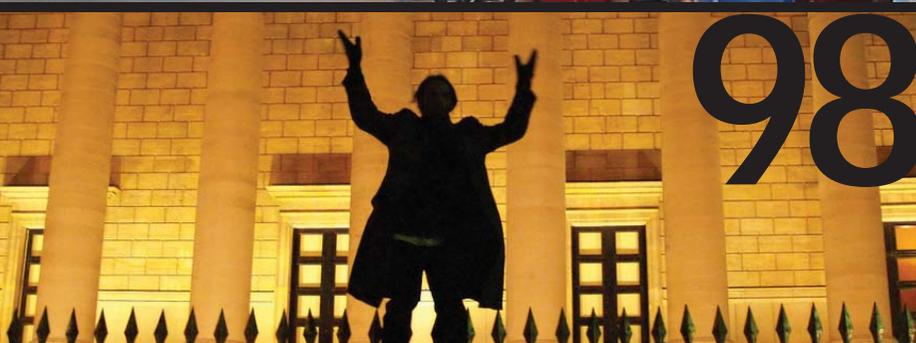
Jika

THRIVE!



ICI OU AILLEURS

Egomet, notre exilé en Chine, vous parle de ses expériences en Chine. Cette fois-ci, découvrez l'aventure extrême ! Manger dans la rue, au boui-boui local ! Après ça Koh-Lanta vous paraîtra bien fade... et sans piments.



PREZ

Ekianjo assure un interim temporaire de la rubrique pendant qu'El Fouine vaque à d'autres occupations. La question du pouvoir est ce qui nous a inspiré dernièrement : quelle est la légitimité du pouvoir, dans les différents régimes ?



DEAF

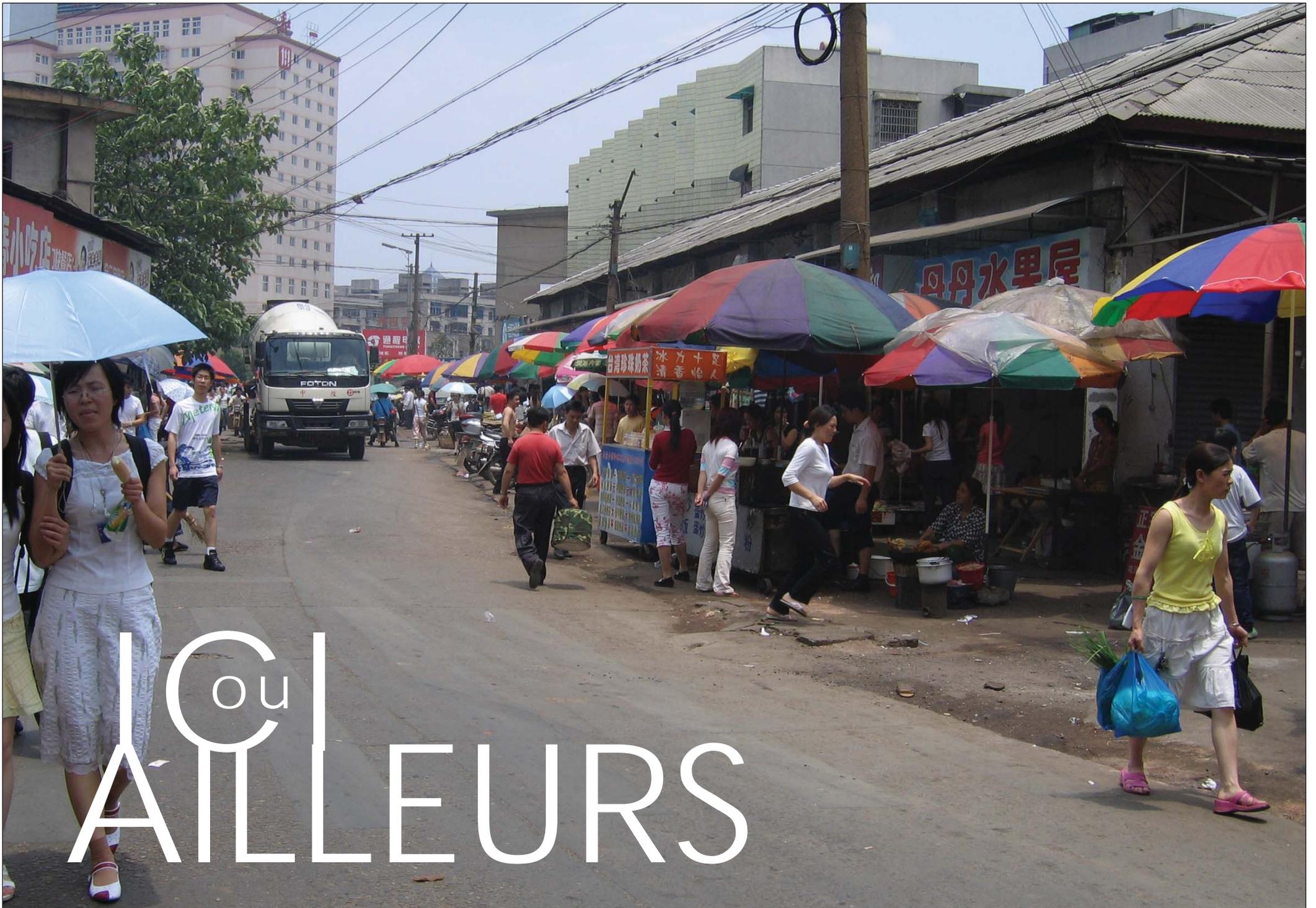
BluePowder se console du sale temps de cet été archi-pourri en écoutant et ré-écoutant l'album «Awake» (et non pas «Aware» comme Jean-Claude) du groupe Dream Theater. Du coup, dans un magnanime élan de générosité, il a décidé de vous en parler.

CLAIR OBSCUR

L'homme à la mouche au plafond

92





IC@ ALLEURS

« Ils vont être contents, les pauvres, d'apprendre qu'ils vivent dans un pays riche. » ironisait Coluche du temps de Giscard. S'il y a un pays aujourd'hui qui présente ce genre de paradoxes, c'est bien la Chine. Sa croissance économique bien réelle fait fantasmer, c'est devenu, paraît-il, la 4ème puissance économique mondiale, passant ainsi devant la France. Une rapide promenade en ville fait ressortir le miracle de la société de consommation. On y trouve de tout, et rien ne semble cher. Mais ne nous leurrions pas : malgré l'émergence d'une classe de nouveaux riches particulièrement tapageuse, la Chine reste un pays très pauvre. Son PIB est du même ordre que celui de la France, c'est terrible, ça, on va perdre notre rang, aïe aïe aïe. Bon d'accord, avec tout cet argent, ils doivent faire vivre 20 fois plus de gens. Tout est relatif.

Mais comment font-ils ?

Je parle, je parle, et j'oublie que je vous avais promis un restau. C'est l'occasion ! Si on s'en dénicherait un pour se poser un moment et refaire le monde ? De toute façon, ça manque un peu de bistrot dans le coin, ou alors ce sont des établissements à l'occidentale, rares et chers. Et le café au prix d'un repas, ça refroidit ! Quand un Chinois veut simplement taper la converse avec des potes, il va grignoter quelque chose dans une des multiples gargotes du coin. On ne se contente pas de



Une table bien fournie et bien protégée (plastique)

boire un coup. Vous êtes pressé ? Regardez bien autour de vous, on ne devrait pas tarder à voir une roulotte avec des victuailles. Elles pullulent littéralement. Tiens en voilà une, dommage, celle-ci ne vend que des saucisses bon marché. Jamais pu m'y faire. Ça ressemble vaguement à des knacks mais je ne sais pas ce qu'ils

mettent dedans. A chaque fois l'odeur me soulève le cœur. Rien à faire. C'est curieux mais le tofu noir qu'on trouve partout à Changsha et que je n'ai pas osé toucher pendant des mois est tout à fait supportable. Les goûts et les couleurs, ça se discute pas. Il faut juste rester ouvert. De toute façon, il y a d'autres vendeurs

ambulants. Chacun a sa spécialité, souvent fonction de sa province d'origine. Les dim-sums (qu'on appelle vulgairement «raviolis» en France), frits ou à la vapeur, souvent bien supérieurs à ceux d'Italie, sont plutôt du nord. Chaque vendeur a sa recette, très différente des autres et n'en change pas. Qualité constante. Ceux qui

viennent de Xi'an font des petits sandwichs chauds à la viande, qui sont pas mal du tout. Les petits pains sont cuits sur place, la roulotte est astucieusement conçue à cet effet. La viande, cuite et conservée dans un grand pot en terre, est hachée à la main et assaisonnée au dernier moment. Pour moins de 5 yuans (0,5 euros), on

se cale le ventre. Très sympathique.

D'autres font des sortes de crêpes, des omelettes, des sucreries, vendent des gâteaux, la liste est infinie. La variété des roulettes donne une idée de la débrouillardise et du sens du commerce des Chinois. Ce sont toujours des bricolages habiles et elles sont toujours adaptées aux plats proposés.

Les vrais mendiants sont rares. Nécessité oblige, les Chinois trouvent toujours quelque chose à faire ou à vendre. N'importe quoi. On peut toujours trouver un parent qui vous offre une place dans son restaurant ou sa boutique. Même si votre poste ne sert à rien. Il y a beaucoup de petits restaurants qui font de la vente à emporter. C'est d'autant plus pratique que vous voyez ce que vous commandez et qu'il n'est donc pas nécessaire de savoir parler la langue. Ces restaurants sont tous les mêmes. Une employée met dans une barquette de polystyrène les viandes et légumes que vous lui montrez. Une autre place la barquette de riz dans le sac, une troisième prend votre billet et vous rend la monnaie, une quatrième place les baguettes dans le sac. Au total, 4 personnes, là où une seule suffirait ! Et je ne parle pas de celles qui sont en cuisine! C'est ça l'absence d'assurance chômage. Si tu bosses pas, tu manges pas et quand tu veux (ou que tu dois) vraiment bosser, tu trouves.



Un des nombreux boui-boui ambulants qui courent les rues...

Quoi qu'il en soit de la condition des travailleurs, ça présente au moins l'avantage d'offrir un bon service. Le personnel ne manquant pas, c'est toujours très rapide, en tout cas sans commune mesure avec ce qu'on a en Europe. D'ailleurs les plats chinois sont toujours constitués de petites bouchées, à cause des baguettes, et ils cuisent donc très vite. Les véritables fast-foods ne sont pas les KFC ou les Mc Do qui pullulent dans les centres-villes mais les vrais petits restaurants du pays. Au passage, j'ai du mal à comprendre cet engouement pour l'uniformisation yankee. Je ne vois dans ces établissements aucun avantage réel sur ce que les Asiatiques ont, traditionnellement. Plus chers et pas plus rapides. Ça marche seulement parce que c'est occidental et que l'Occident, c'est la richesse et l'ascension sociale. A moins que ce ne soit le goût ??? C'est vrai qu'on ne trouve pas trop de frites (french fries, freedom fries ?) dans le coin.

Ah ! La rencontre des cultures ! Tant de non-dits, de préjugés et d'ignorance ! Il existe bien des restaurants occidentaux en Chine, moi je dis : fuyez ! D'abord Western Food, ça veut dire tout ce qui n'est pas asiatique. Ça va du bortsch au gaspacho en passant par la pizza, le hamburger, la baguette de pain ou d'autres trucs qualifiés de « french ». Le tout assaisonné à la mode de la province où vous êtes, c'est-à-dire beaucoup trop. Pas moyen non plus d'avoir un steak qui ne soit pas

trop cuit. Le Chinois mange de tout, il s'en vante mais pour lui, un homme civilisé fait cuire ses aliments ! Rien à faire, il y a des demandes trop éloignées de sa culture. C'est le seul truc qui soulève un vent de dégoût ici : parler de steak tartare ou d'huîtres crues, effet garanti.

Et même si le chef, dans un formidable élan de mansuétude commerciale, consentait à faire un effort, comme on vous sert votre viande rouge sur plaque chauffante, le temps qu'elle vous arrive, ça revient au même. Enfin, je critique, mais nos restaurants chinois, vietnamiens, thaïlandais, laotiens, cambodgiens (biffer les mentions inutiles), qu'on trouve partout en France, ne sont pas moins ridicules. En Chine, on fait comme les Chinois, un point c'est marre !

Il n'est même pas sûr que ces imitations de la « civilisation » de chez nous soient beaucoup plus hygiéniques que le restaurant chinois de base (sauf bien sûr ceux de la chaîne aseptisée que vous savez). Méfions-nous des apparences. Le boui-boui le plus infâme (et on peut en voir !) n'est pas nécessairement celui où vous tomberez malade. N'ayons pas peur des coutumes locales et mettons-nous au diapason des Chinois. Si un Chinois se fait présenter le poisson avant la cuisson, c'est qu'il y a une raison. Dans les grands restaus, on ne voit pas les aquariums, on ne sait donc pas s'il y a des locataires qui se prélassent sur le dos. Tandis que dans les gargotes



Tout est coupé en petits morceaux...

populaires, c'est beaucoup plus franc. L'aquarium est à l'entrée. La patronne (ou le patron) s'installe dans la rue, s'accroupit devant une bassine très polyvalente pour tuer le malheureux aquaphile et « laver » tout ce qu'il faut. C'est bizarre de voir la bête frétiller sur la chaussée mais après tout, c'est la preuve qu'elle est saine !



Vous avez commandé du poisson ?

On dit que les Orientaux sont raffinés. Ce n'est pas totalement faux. Mais je crois qu'un peuple se connaît par ses contradictions. Le bon goût français n'a jamais empêché de joyeuses gauloiseries rabelaisiennes et gargantuesques (j'avais envie de placer le mot).

Le Français est-il la langue de Molière ou de San Antonio ? On peut multiplier les exemples. Pour les Chinois, c'est pareil. L'usage des baguettes vous place d'emblée dans la catégorie des « civilisés ». Entraînez-vous ! Comme ça, ça paraît très distingué de ne pas toucher les aliments avec les doigts mais seulement du bout de ces fins instruments, plus racés même que notre sauvage couteau et notre fourchette agressive. Malheureusement, ce sont des outils assez délicats à manier et les Chinois s'en sortent souvent de la manière la plus grossière, le nez dans le bol, « et ça fait des grands slurps... » Pour manger un poisson sans mettre les arrêtes de côté, c'est une vraie gageure.

La prudence s'impose : prendre des petites bouchées, sucer doucement, surtout pas de grandes déglutitions, puis recracher délicatement ce qu'il faut sur la table. Procéder de même, mais sans crainte, pour les pattes de poulet ou de canard avec tous leurs morceaux d'os. Plutôt que de s'incendier le gosier, séparer les morceaux de piments de la viande et les poser tout naturellement devant soi.



Lavage en règle des aliments, par terre !

Ne s'offusquer de rien. Un restaurant au premier abord repoussant à cause des tables chargées de tous ces reliefs, ce n'est pas forcément mauvais signe.

S'il paraît sale, c'est qu'il est fréquenté et s'il est fréquenté, c'est qu'il a des chances d'être bon.

Une fois la technique maîtrisée, on peut vraiment se faire de bonnes bouffes. Et l'usage le plus sympa, c'est que l'on ne commande jamais pour soi tout seul. On choisit un ou deux plats par convive (ou plutôt un par convive plus un ou deux pour la table) mais tout est placé au centre, souvent sur un immense plateau tournant, et chacun se sert indifféremment de l'une ou l'autre chose.

Plus on est nombreux, plus c'est varié. Excellent pour la convivialité ! Et pas d'alternative douloureuse comme viande ou poisson. Viande et poisson, c'est tellement mieux !

Pour ceux qui ont peur de la populace (il y en a, je crois), si vous craignez les bouis-bouis, leur saleté, la grossièreté de leurs clients qui gueulent leur commande sans dire bonjour ou plus simplement si vous avez de l'argent à dépenser, des amis nouveaux riches ou n'importe quelle opportunité du même tonneau, des établissements plus prestigieux vous mettront dans une ambiance certes moins chaleureuse, moins pittoresque mais pleine de charme. Des jeunes femmes souriantes, en costume dans le style local, vous accueilleront avec prévenance et discrétion tout à la fois.

Efficaces et disponibles, elles vous remplissent votre verre dès qu'il le faut et se tiennent à votre disposition



Les chinois se réunissent toujours autour d'une bouffe pour parler. Ce n'est pas le pays des bistrots.

sans faire de commentaires. C'est bien d'avoir des relations dans tous les milieux...

Il n'y a qu'un seul truc qui m'échappe quel que soit le nombre d'étoiles : comment leur faire comprendre que quand on dit « *pas de piment* », ça veut dire qu'on ne

veux PAS de piment ! Il paraît que c'est le Hunan qui veut ça et que le Sichuan est encore pire. Je crois que je ne suis pas tombé dans la bonne province !

Egomet



CLAIR OBSCUR

Il est dans la vie des choses qu'on ne peut réellement apprécier avant d'avoir atteint une certaine maturité. Souvent c'est un truc tout con, comme apprécier une bonne bouffe ou déguster un bon vin. Oui, il arrive bien un moment où nous devenons disposés à découvrir d'autres saveurs, moins identifiables mais infiniment plus riches.

Bien manger, ça coûte plutôt cher. Comme le cinéma de nos jours, d'ailleurs. Le parallèle pourra sembler douteux, mais pas tant que ça en fait. La différence

Surtout, ne pas penser.

C'est l'été, c'est léger. Il fait chaud, les robes sont courtes, l'humeur est frivole.

Ce que veut le spectateur, c'est de « *l'entertainment* » pur et dur, à la *Pirates des Caraïbes 2*.

Un bon gros « *ride* » avec plein de vanes trop poilantes, de l'action à gogo « *que tu peux même pas imaginer comment ils sont trop balisés les gars qui font ça* »

sent depuis trop longtemps le poisson moribond du côté d'Hollywood, tant et si bien qu'on n'en peut plus d'espérer le retour d'un certain canadien maître de l'action, j'ai nommé « *James Cameron* ».

C'est l'été et j'ai déserté les salles noires. Direction mon salon, avec sa bonne vieille télé et son pote le lecteur DVD.

Where is my mind ?

Dans SANQUA Horizons premier du nom et le premier Clair/Obscur de l'histoire, j'ai essayé d'analyser le pourquoi et le comment du cinéma des années 80, qui était parvenu à nous pondre des œuvres de bonne qualité avec la régularité d'un métronome.

M'étant concentré sur la partie Spielberg & Co., je n'avais pu aborder le côté obscur de la Force, celui que nos parents nous interdisaient de regarder, celui que notre petit cerveau n'aurait pas réussi à assimiler. Trop exigeant, trop violent, trop différent.

Tel est le cinéma de David Cronenberg, canadien lui aussi, et grand pape de l'organique et des angoisses sur grand écran. La chair est sa base de travail. Tel le sculpteur travaillant sa pierre, il n'a de cesse d'explorer les volumes du corps humain, qu'il soumet à toutes sortes d'expériences. Un film de Cronenberg, c'est

L'ECOLE DE LA CHAIR

Retour sur une partie de l'oeuvre de David Cronenberg

de taille réside dans l'ensemble des productions cinématographiques, qui n'est malheureusement pas calqué sur le modèle de la haute gastronomie mais sur celui des chaînes de restauration rapide. Ben oui, le ciné aujourd'hui c'est un peu comme le Mac Do.

On y va, on casque sa place pour presque 10 euros (voire plus) et avant d'entrer dans la salle, on dépose son cerveau tout gluant et encombré de ses millions de soucis dans la grosse poubelle, juste à côté de la machine à pop-corn.

et des effets spéciaux à s'en faire péter la rétine. Soit l'équivalent sur pellicule du Filet O'fish chez Ronald – mais si, vous savez, ce burger au poisson vraiment dégueulasse que personne n'ose jamais commander.

Méchant, je suis méchant. Pourtant, je n'ai rien contre certains blockbusters. Mais là, c'en est trop. Il reste tellement de bonnes histoires à raconter et à voir, plutôt qu'une suite d'un premier film jouissant certes d'un petit capital sympathie mais déjà bancal. Ca

souvent une sorte de trip personnel qui commence dès la première minute du générique. Le mélange incongru de deux espèces, la mutation vers un individu à l'identité physique inconnue, la fraternité et ses liens particuliers, la mort lente : voilà autant de thèmes qui reviennent dans toute une partie de sa filmographie. Au banc d'essai, la première moitié des années 80 avec *Scanners*, *Videodrome*, *The Dead Zone* et enfin *La Mouche*.

Au début des eighties, Cronenberg est un réalisateur cantonné à l'univers de la série B horrifique, circuit fermé dans lequel il restera une partie de sa carrière, en signant les films qu'il avait en tête avec une belle liberté artistique. Protégé en quelque sorte du grand

public et des Majors toujours à l'affût de la nouvelle perle, il impose petit à petit une marque de fabrique qui fera sa réputation. Plus ambigu est le fait que ses premiers films (*Rage*, *Chromosome 3*) n'aient ni ce style ni cette énergie propre à l'idée (préconçue) que nous avons d'un film d'horreur. Tout y est un peu anarchique au niveau de la mise en scène, mais déjà on perçoit un certain calme dans le traitement des images, et surtout de redoutables explosions de violence où les corps sont plus que mutilés.

Brundlefly

Pourquoi commencer avec *La Mouche* ? Simple car ce film est peut-être l'un des plus abordables du

Canadien. *La Mouche*, un long-métrage produit par la Fox en collaboration avec Brooks Films, la compagnie de Mel Brooks (sic), et qui connut une mise en route plutôt laborieuse : après un premier réalisateur, Robert Bierman, victime d'un drame familial durant la pré-production et qui se retire du projet, Cronenberg – en négociation à ce moment-là, pour faire *Total Recall* – se laisse convaincre puis remodèle une partie du script. Mais pour ne rien arranger, Brooks ne fut pas vraiment emballé par les retouches et le tournage migra même de Los Angeles vers Toronto...

La Mouche ce fut aussi, en ce qui me concerne, mon premier contact avec le cinéaste. J'avais à peine douze ans lorsque je feintai mes parents pour aller mater en cachette cette histoire incroyable d'un homme transformé en mouche.

Le début du film n'est rien d'autre qu'une sorte de comédie romantique mais jamais gnan-gnan, dans laquelle Seth Brundle, scientifique qui travaille seul sur un projet révolutionnaire, rencontre Veronica Quaife, journaliste de son état, lors d'une soirée dédiée aux inventions. Très attiré, Brundle l'invite chez lui pour lui faire part de sa découverte. D'abord perplexe, la jeune femme se laisse convaincre lorsqu'elle découvre que deux des trois « pods » créés par Seth permettent la



télé transportation. Veronica décide de suivre Seth et de relater ses trouvailles dans son magazine. Comme on s'en doute, ils tombent dans les bras l'un de l'autre. Ensuite, le scientifique parvient à programmer sa machine pour qu'elle assimile la télé transportation puis la reconstitution de la chair. Un scoop incroyable se profile pour Veronica, mais la gloire attendra pour Seth. Car ce qui va suivre n'a rien à voir avec *Pretty Woman*.

Pour une sombre histoire de jalousie, Seth entre sous l'emprise de l'alcool dans un des « *Pods* » et devient son propre cobaye. Ce court voyage, il ne l'effectue pas seul mais accompagné d'une petite mouche domestique entrée par mégarde dans la machine. Ce petit détail, ce grain de sable dans la mécanique parfaitement huilée, change sa vie et le cours de l'histoire.

Un moment d'inattention qu'il regrettera tout au long du film. Et nous avec, tant nous avons eu le temps de nous attacher à ces personnages. Le calvaire de Seth ne fait que commencer.

Intrusions

Refusant le spectaculaire, David Cronenberg filme cette descente aux enfers comme le drame d'un homme atteint d'une maladie grave qui l'affecte



autant moralement que physiquement. Seth effraie d'abord Veronica en tentant de l'introduire dans un « *pod* », marquant le basculement définitif du métrage vers l'angoisse. La part de l'insecte en lui le conduit progressivement aux frontières de la folie.

Témoin de la dramatique désagrégation physique de Brundle, on souffre à la vision de ces images dantesques d'un homme devenu monstre, perdu dans son laboratoire. Un homme coincé dans un corps en pleine métamorphose, effrayé par ce qui lui arrive.

Pour résumer, *La Mouche* est un véritable chef-d'œuvre, une histoire d'amour à la fois touchante et cruelle, une introspection sur l'homme prisonnier de la maladie.

Une des séquences marquantes du film est celle de l'accouchement de Veronica. Ayant couché avec Seth juste après son passage dans le « *pod* », elle porte en elle la larve de la mouche. La présence d'un corps étranger dans celui d'un des personnages, voilà un sujet propre au réalisateur canadien, idée par ailleurs reprise par le scénariste Dan O'Banon dans le film *Alien*, le 8ème Passager.

La scène ne manque pas de piquant, en particulier lorsqu'on découvre une larve géante à la place du bébé et que l'on se rend compte que le rôle de l'obstétricien est tenu par Cronenberg lui-même.

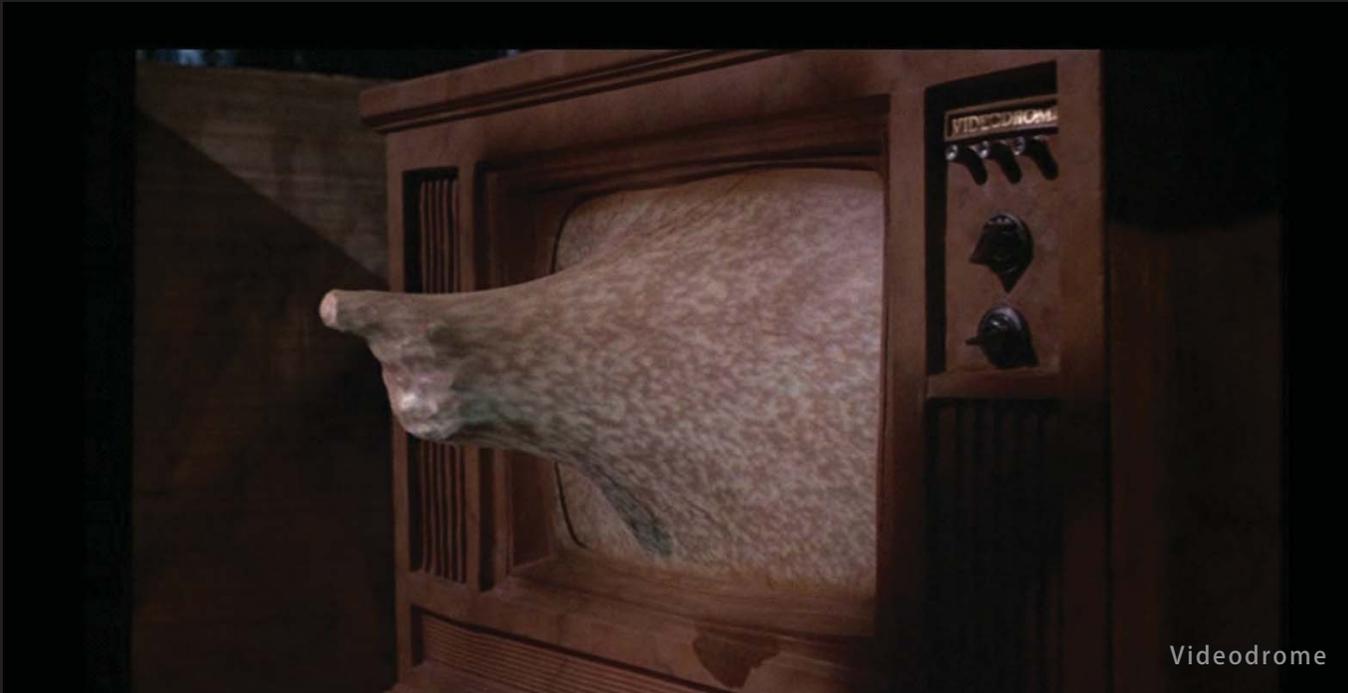
Chaque film de Cronenberg peut-être considéré comme un chapitre supplémentaire dans son œuvre, comme si après tout il ne cessait de raconter la même histoire. Dans *Videodrome* par exemple, Max Renn est le dirigeant d'une chaîne câblée spécialisée dans le porno

devient comme drogué. Les hallucinations sont de plus en plus fréquentes : Renn voit son corps se transformer pour devenir une sorte de magnétoscope humain dans lequel on insère des vidéos organiques. Renn ne parvient plus à distinguer la réalité de la vidéo. Son

Free your mind

Videodrome est une œuvre très maîtrisée. Le discours y est d'ailleurs plus intello que dans les autres films de Cronenberg: l'intrigue y est plus vicieuse aussi, tel un cercle sans fin. Renn est-il en train d'halluciner ? Ou peut-être... l'hallucination est-elle devenue réalité ? Le doute subsiste constamment.

Autre exemple : *The Dead Zone*. Johnny Smith y est sujet à des visions - passées ou futures - qui deviennent sa propre réalité. Il tente de les fuir car elles le vident de son énergie. Lors d'un contact avec une personne, les visions se déclenchent de manière aléatoire. Sa réalité s'estompe pour laisser place à celle de la vision. Mais Johnny, interprété par Christopher Walken, pourra se servir de ce pouvoir et influencer sur le cours des événements. Idem pour les personnages de *Scanners*, qui jouissent de pouvoirs psychiques énormes et peuvent, rien que par télépathie, contrôler le corps humain ou même un ordinateur.



soft. Toujours à la recherche de la nouveauté, il découvre *Videodrome*, un programme clandestin où l'on torture et assassine des gens. N'y croyant pas une seconde, il tente de récupérer coûte que coûte le programme pour en faire le produit phare de sa chaîne. Mais déjà été contaminé par la vision du spectacle, il

ventre se dote d'un orifice qui avale d'abord une arme, puis des cassettes vivantes lui dictant ce qu'il doit faire. Pur héros "cronenbergien", il se transforme malgré lui, comme Seth Brundle, pour devenir le « *Video Word made of Flesh* ». Une nouvelle étape pour son esprit, son corps, une forme de vie en symbiose avec la machine.

Dans *Scanners*, on retrouve Cronenberg avec une histoire plutôt banale voire manichéenne : les Scanners sont des hommes dotés d'un don psychique, le « *scanning* ». Revok, le « *méchant* » Scanner, désire prendre le pouvoir et étendre sa race. On lui oppose un Scanner « *gentil* », Cameron Vale, et durant tout le film on remonte les pistes pour aboutir au classique

affrontement final. Cronenberg essaye-t-il de nous dire que le pouvoir de l'esprit est plus fort que celui du corps ? Il nous en fait la démonstration dans un final incroyable où la chair bout telle de la lave en fusion, ou encore lors de la séquence où Vale se connecte à l'ordinateur central de la compagnie à l'origine du mal. La fusion entre l'esprit et les circuits de la machine est parfaite et Vale peut hacker la base de données avant son autodestruction.

Les effets gores sont aussi une composante majeure de la marque Cronenberg. Dans tous les films précités, ils ne sont pas présents pour épater la galerie : ils résultent de vraies visions cauchemardesques, épaulées par une équipe technique dont le noyau dur demeure malgré les années (Mark Irwin à la photo, Carol Spier en production design, Howard Shore à la musique...).

Longtemps critiqué pour la "froideur" de ses métrages, il est plus juste de noter chez Cronenberg une certaine sérénité, qui est appuyée par un montage parfois en total contraste avec la violence de ses images. De plus, il utilise son propre système d'émotions, sans se préoccuper du système dicté par Hollywood.

Fear of the Flesh

Restés dans l'ombre d'un cinéma plus commercial, les longs-métrages de David Cronenberg qui ponctuent

cette période de 6 ans sont le parfait miroir de ce fantastique artiste, qui a sublimé les matériaux d'origine à sa disposition, aidé dans sa tâche par les prestations bluffantes de ses acteurs (de Jeff Goldblum à Michael Ironside, en passant James Woods). Aujourd'hui reconnu de tous, il a su rester indépendant, qualité rare dans ce monde.

En ces temps de disette cinématographique – entre nous, ça commence quand même à devenir très inquiétant et qu'on ne nous ressorte pas le discours du P2P –, ce serait un vrai crime de ne pas vous procurer les éditions DVD de ces films.

Alors, oubliez un instant les filles en jupe courte, la chanson de l'été, les émissions de télé réalité. Oubliez toutes ces créatures merdiques faites de polygones et de motion capture.

Vous êtes devant votre télévision. Tout va bien. Le professeur Cronenberg va s'occuper de vous dans quelques instants.

SilentZen



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

PREZ

Une seule chose compte :
Arriver en haut.

Je prendrai, pour une fois, le relais d'El Fouine pour vous exposer quelques points de vue sur ce que nous appelons la démocratie ou, plus précisément, le régime dans lequel nous vivons, par rapport aux autres systèmes possibles. Et ceci, sans aucun jugement de valeur sur ceux-ci.

Tout d'abord, qu'est-ce que le pouvoir ? Dans sa plus simple définition, c'est la capacité d'un individu ou d'un groupe d'imposer une conduite à ses semblables.

Dans une société, la question qui se pose est : qui a le droit d'imposer sa volonté sur ses semblables ? Ou plus généralement, qui peut se réclamer de la souveraineté ?

Celui qui dispose de l'autorité légitime n'est pas nécessairement celui qui dispose du pouvoir de fait. Simple exemple : en démocratie, on parle systématiquement de « *pouvoir au peuple* ». Hors, cette notion de « peuple » en tant qu'entité est une vue de l'esprit, une conception abstraite. Dans les faits, on ne voit jamais un « *peuple* » diriger quoi que ce soit. L'autorité, suivant le régime, s'exprime soit par un seul individu, soit par un groupe d'individus.

Qu'est-ce qui détermine les détenteurs du pouvoir?

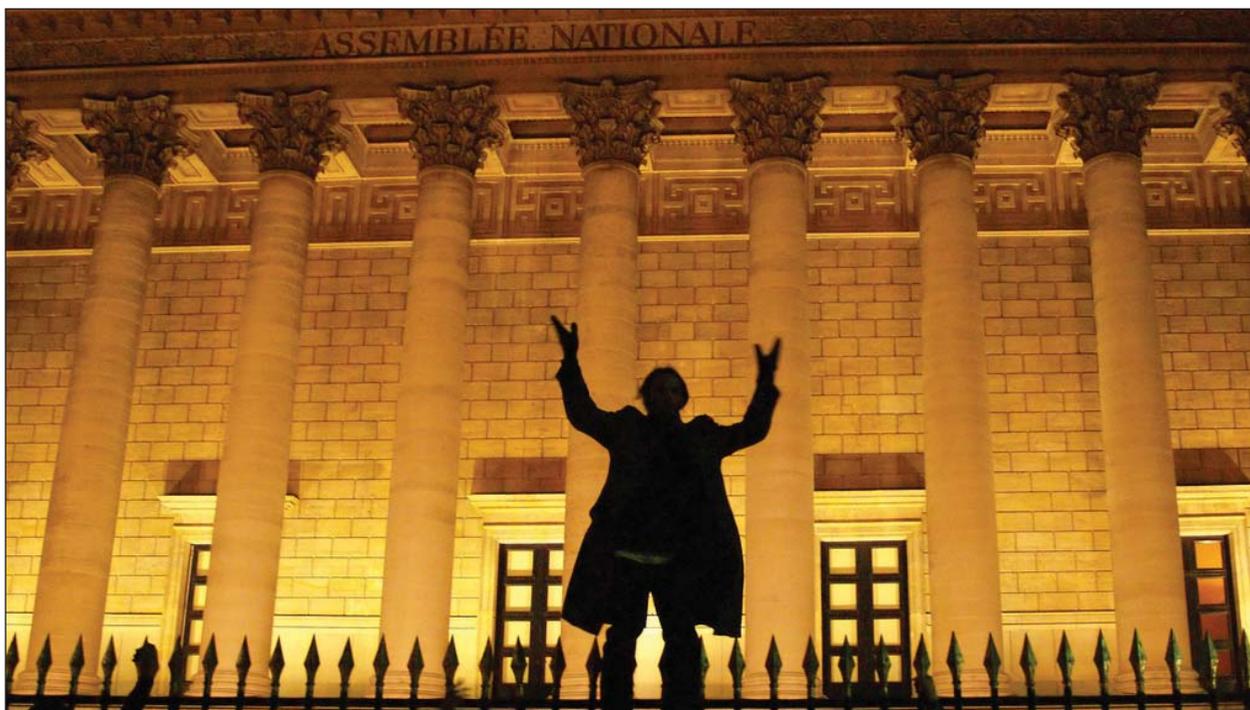
Contrairement à l'opinion générale, il n'y a pas que la démocratie qui peut se prévaloir comme « *représentation des aspirations du peuple* ». Les régimes fascistes et communistes se justifiaient de la même façon.

La seule différence, de principe, entre ces régimes politiques, réside dans la manière de sélectionner, de recruter les candidats à l'exercice du pouvoir. Autrement dit, de fixer les procédures qui permettent de passer d'une fiction de « *peuple* » à une réalité de

pouvoir. Il est illusoire de croire que notre société peut se baser sur des idéaux : par exemple, l'égalité, la liberté, la fraternité.

Ces notions n'ont rien d'universel. Que comprend-t-on dans le terme « *égalité* » ? Si l'on renferme dans cette notion l'égalité envers la loi, et l'égalité envers le choix de ses représentants, les démocraties modernes remplissent généralement ces conditions. Mais en même temps, ces sociétés s'assoient allègrement sur les inégalités d'ordres social et économique, qui ont aussi leur importance. Il existe même une inégalité politique : tout le monde n'a pas l'impression d'avoir une influence directe sur la politique de son pays. Ce qui peut être compréhensible quand le citoyen n'est questionné qu'une fois tous les 3-4 ans sur la direction dans laquelle son pays doit évoluer.

En termes de « *liberté* », la notion n'est pas bien plus claire: la liberté n'est ni plus ni moins qu'une conception. Elle dépend essentiellement de l'individu, de sa perception de la réalité, des ses envies et des moyens qu'il peut mettre en place. Il est tout à fait possible d'avoir un régime dans lequel on ne vote a priori pas (fascisme ou autre) ou alors, un pays dans lequel on vote pour un parti unique (communisme en URSS), et pourtant les citoyens d'alors se satisfaisaient



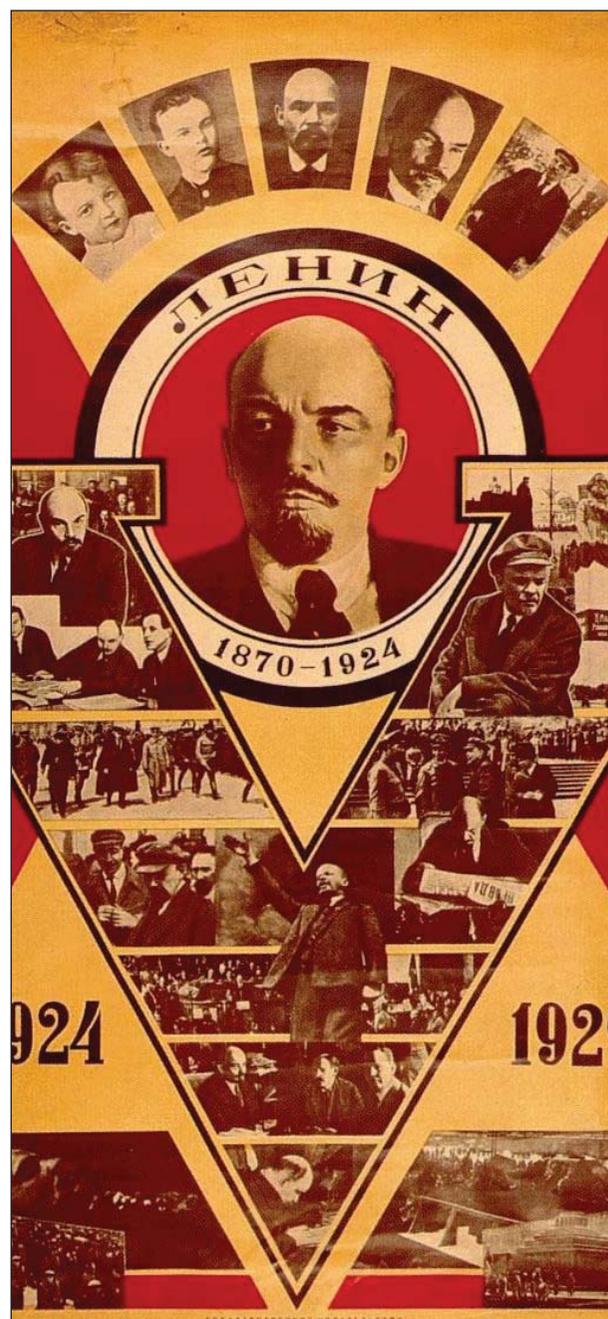
de la situation, ayant la sensation, la conscience d'être libres.

Pareillement, il suffit d'être révolté contre un régime pour prendre conscience d'une forme d'oppression. Si l'on prend l'exemple actuel de la Chine, même si dans les campagnes, des révoltes éclatent ci ou là, la majorité de la population chinoise n'a pas conscience d'une absence de libertés, et est globalement satisfaite de la société communiste. C'est pour cette raison qu'il existe une erreur fondamentale de compréhension de la part de l'occident : vouloir imposer notre forme de régime au peuple chinois, c'est ne pas comprendre que la population elle-même n'a pas la sensation d'être opprimée.

La liberté, en tant que valeur universelle, définie par un cadre particulier, n'existe donc pas. C'est une valeur qui a cours dans un contexte psychologique.

La société ne peut donc pas, je le disais, se fonder sur des idéaux : ils ne sont, de par leur équivocité, ni uniques, ni indissociables, ni reproductibles.

Que reste-t-il alors, pour définir un régime, si ce ne sont ses institutions, ses procédures ?



En fait, les institutions d'un régime dépendent de sa mise en œuvre. Montesquieu avait un système pour classifier les régimes politiques : tout d'abord, définir le nombre de détenteurs du pouvoir. Ensuite, étudier le caractère modéré ou non modéré de l'exercice du pouvoir. Enfin, les mesures à mettre en place par le pouvoir pour assurer sa pérennité.

Cette vision simplifiée permet de construire par modèles. Un régime totalitaire, par exemple, pourra être dirigé par un seul homme concentrant la plupart des pouvoirs, de manière non modérée (sans aval du peuple). Dans ce cas, le régime devra se baser sur un contrôle et une pression constante sur la population, afin de se maintenir. Il y aura en effet un sentiment d'oppression et donc nécessité d'imposer l'ordre.

Allons plus loin : peu importe le régime en fait. Et considérons les bases mêmes du pouvoir : un pouvoir, dans une communauté, s'exerce d'abord pour se protéger des agressions extérieures dans un premier temps et, dans un deuxième, pour garantir son intégrité, l'ordre public. Pour éviter la dissolution de la communauté, et donc la dissolution du pouvoir, une société se doit d'assurer, outre sa protection, la paix en son sein. Pour cela, elle se doit de faire en sorte que ses citoyens ne s'entretuent pas, et proscrire donc

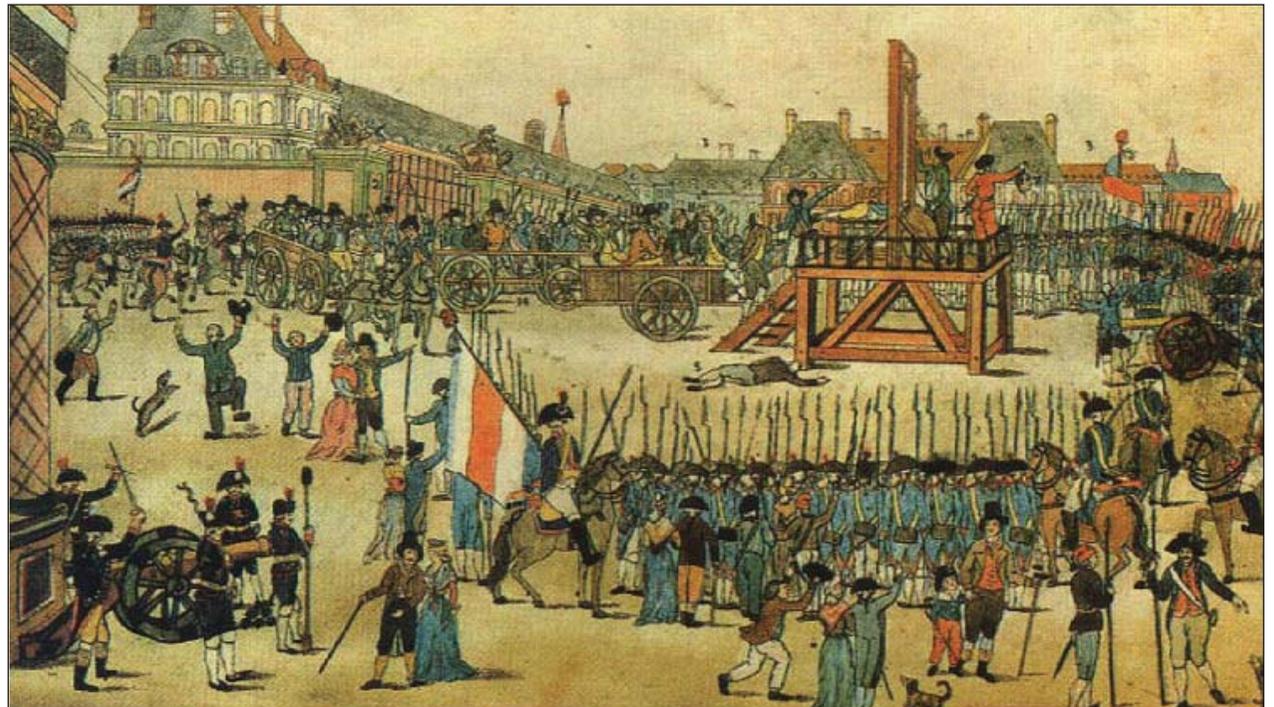
l'usage personnel de la force. Ce qui nous amène à une communauté dont l'autorité seule a le monopole de la force. Si des milices viennent à se former, à s'armer et s'approprier un droit d'utilisation de la force, la société est en péril.

Tout régime est donc «tenté», à des échelles diverses, de réprimer les regroupements populaires (par exemple, les manifestations), car elles peuvent présenter une opportunité d'unifier une partie du peuple autour d'un but et dans certains cas, d'engager une confrontation directe avec le pouvoir (jusqu'à s'approprier des armes: exemple, la révolution française).

Tout regroupement a un potentiel de déstabilisation s'il n'est pas géré avec adresse. Pour faire en sorte que ses citoyens puissent vivre ensemble, le groupe se dote de règles à respecter, qui se transforment dans les sociétés modernes en lois.

Mais, ces lois, pour être appliquées, doivent être approuvées ou consenties par l'ensemble de la population. Il faut donc qu'elles soient comprises. Pour faciliter leur acceptation, le pouvoir politique doit se réclamer d'une finalité, d'un idéal.

Un pouvoir politique repose donc sur trois bases pour assurer sa légitimité :



- la sauvegarde : assurer la défense envers l'extérieur et la paix intérieure

- le fonctionnement : l'établissement des lois, des conditions dans lesquelles les lois sont modifiées ou dans lesquelles on peut s'en passer.

- la finalité : le but dans lequel les lois sont créées.

Suivant la philosophie sur laquelle on base sa société, ces trois paramètres ne revêtent pas la même importance. Dans une société instable, la sauvegarde deviendra une priorité devant toutes les autres. C'est par exemple dans cette optique qu'en temps de guerre, les pleins pouvoirs

peuvent être détenus par la tête de l'autorité, passant outre le fonctionnement habituel et ses finalités, pour assurer par n'importe quel moyen l'intégrité de la communauté. Il peut d'ailleurs être intéressant de voir que les valeurs en temps de paix sont toutes relatives en temps de guerre. Et qu'il devient alors absurde d'essayer de juger des actions prises en temps de guerre une fois la paix rétablie. La Terreur exercée en France pendant la révolution était « justifiée » vu la situation de péril dans laquelle la nation française se trouvait, face aux puissances politiques et militaires extérieures tentant d'imposer une autorité non légitime. La Terreur ne fut

pas remise en cause car la sauvegarde de la nation était devenue une priorité absolue, avant le respect des lois établies et en complète opposition avec la finalité (le respect des droits de l'homme, valeurs fondamentales de la République).

La démocratie, comme nous l'entendons, est un peu à la croisée des chemins : elle s'établit quand une

communauté parvient à assurer un havre de paix et aboutit, par exemple, à un suffrage universel pour élire ses représentants. Dans le cas de la démocratie, l'accent est porté sur son fonctionnement avant tout. Les représentants politiques, en France, par exemple, se réclament des valeurs « *républicaines* », c'est-à-dire aux procédures mises en place pour permettre le bon déroulement des activités de la société. Dans

une démocratie, la sauvegarde n'est plus une priorité puisqu'elle est considérée comme établie, et la finalité n'est pas vraiment importante puisque les opinions sont changeantes. C'est d'ailleurs souvent un problème du point de vue économique : il est difficile de réaliser des progrès dans la lutte contre le chômage, la pauvreté, et d'autres maux sans pouvoir s'appuyer sur une vision à concrétiser.

Dans un régime fasciste ou communiste, la finalité prend le pas sur les deux autres : le régime communiste, pour ne citer que lui, vise la destruction des classes, et dans cette perspective, se donne les moyens de fonctionnement nécessaires pour y parvenir. Dans l'Allemagne nazie, la volonté de conquête était clairement affirmée et le fonctionnement de la société et son organisation étaient pensés dans cette optique.

L'idéal serait évidemment d'avoir un compromis entre ces trois priorités : une paix civile, des lois approuvées ou consenties par le peuple, le tout accompagné d'une vision politique forte. Malheureusement, la perfection n'est pas de ce monde et aucun régime ne peut prétendre remplir tous ces objectifs.

Même les régimes dits démocratiques n'hésitent pas à se détourner de leurs engagements principaux



sous prétexte de sauvegarde (artificielle, par le biais de l'excuse du terrorisme, par exemple : la mise en œuvre du Patriot Act, aux Etats-Unis, suite au 11 septembre 2001, rentre dans ce cadre – un changement des fonctionnements mêmes de la société, sans consentement du peuple, sous le prétexte de sauvegarde nationale. En l'occurrence, la menace du terrorisme ne met pas en péril le peuple américain dans son intégrité et de telles mesures auraient du être soumises au suffrage).

L'exercice du pouvoir n'est donc pas dévolu à la population, même dans nos soi-disant démocraties. Les représentants du pouvoir, bien qu'obligés de composer avec le peuple, soit par oppression, soit par consentement, ont d'abord dans l'idée de conserver leur position, leurs mandats. Mais, la récente évolution des technologies, par le biais d'internet, favorise l'échange d'idées, l'éducation, et la naissance de nouvelles communautés qui pourraient, à terme, modifier l'équilibre des pouvoirs...

Cela sera l'occasion d'un prochain article.

Note : cette petite réflexion n'est pas entièrement que de moi. Je vous conseille fortement, si le sujet vous intéresse, de vous reporter à « *La République* » de Platon, « *La politique* » d'Aristote, « *L'histoire de Florence* » de Machiavel, entre autres, pour voir comment l'idée politique a pu évoluer (ou stagner) au cours de l'histoire. Et puis, pendant que vous y êtes, vous pouvez aussi écouter les discours de Raymond Aron (sociologue français décédé en 1983) dont celui de la « théorie sociologique des démocraties (datant de 1958), duquel cet article est en partie inspiré. Un grand merci à Egomet pour l'idée de l'article.

Ekianjo



TAMA



DREAM THEATER

« *Mais où est passé l'été ?* ». C'est par cette question qu'un touriste parmi tant d'autres a réveillé en moi ce désarroi sous-jacent et cette inquiétude manifeste quant au freestyle total qu'opèrent depuis quelques temps les cieux. Suis-je vraiment le seul ici-bas à trouver que question météo, on peut allégrement se tamponner le coquillard avec les moyennes saisonnières d'antan ? Je ne suis en aucun cas expert en la matière, cependant un été parisien proposant un florilège merveilleux de canicule suivi d'un refroidissement impressionnant sur lit d'orages « *War Of Worlds* » me foutent carrément les boules. On est dans du Terry Gilliam, façon Sacré Graal : « *and winter changed directly into summer* » etc...

Un ami scientifique dont je tairai le nom, secret professionnel oblige, me tenait le discours consacré : « *bla bla on ne dispose de données que sur une trop courte échelle, bla bla le réchauffement climatique, bla*

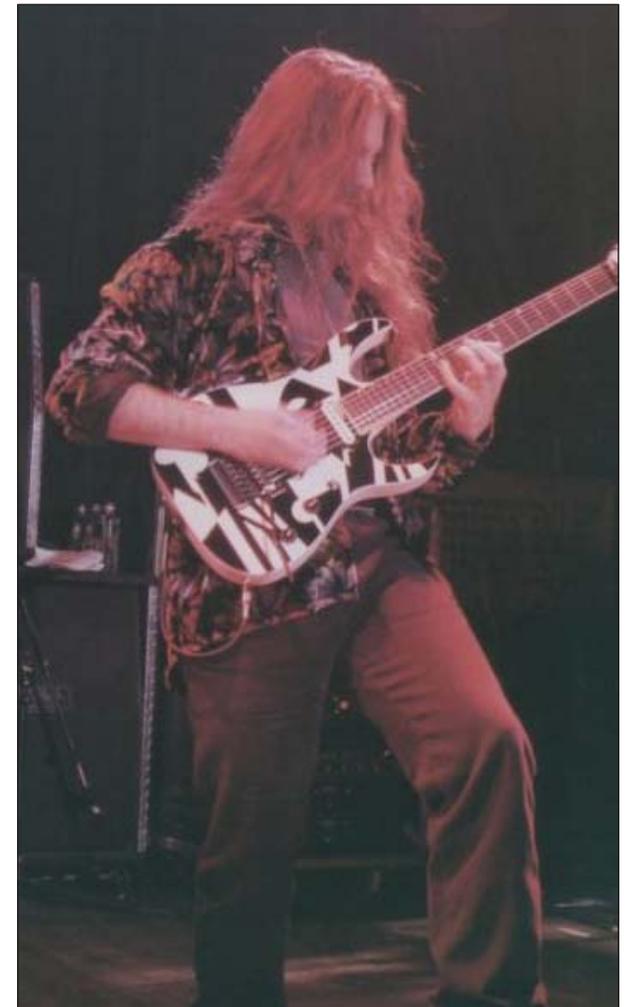
bla jusqu'ici tout va bien, bla bla on s'épile on se fait une touffe demain ?... »

Et bien cher A.B., données suffisantes ou pas, tout ceci est quand même franchement suspect, tu en conviendras volontiers. Et pour ce qui est de mettre de l'eau dans mon vin, on en reparlera lorsque tu accorderas de l'intérêt à un rongeur vivant et non mort.

Y'a-t'il quelqu'un dans le frigo ?

Tout ceci m'amène - *le plus naturellement du monde* - à vous entretenir de mon précieux, mon Graal à moi, mon unité de mesure, mon manuel des castors juniors, ma bible, mon sanctuaire et que sais-je encore... Bref mon skeud de prédilection, celui que j'emmènerais les yeux fermés sur une île déserte et que j'appellerais probablement « *Wilson* », une fois le stade de la folie dépassé et accepté.

Mais pour l'heure, il s'intitule « *Awake* » et nous vient



de *Dream Theater*, formation connue et reconnue du monde du métal.

Le théâtre du rêve, actif depuis la fin des années 80,

concourt dans la catégorie métal progressif et y évolue, selon le plus grand nombre, en qualité de parrain du domaine précité. Depuis leurs débuts, ils nous ont pondu une petite dizaine d'albums studio, tous très distincts, et je m'intéresse ici à leur troisième livraison.

Après un premier opus dont la production terroriserait n'importe qui, et un second aux couleurs chatoyantes et au succès important, arrive enfin « *Awake* », disque aux contours stricts, stalactites tranchants. Le ton est donné, DT prend la direction qui lui plaît et non celle du succès assuré, et c'est dans un climat d'apogée du grunge que déboulent 75 minutes et 3 secondes d'un son chirurgicalement épuré et précis... mais tellement froid quand on le compare aux productions de l'époque.

L'entrée en matière se fait avec « *6 o'clock* », et avant même qu'on ait pu entendre une note, le batteur met d'emblée tout le monde d'accord à base de « *j'ai quatre bras et huit jambes, où est le problème ?* ». L'homme derrière les fûts n'est autre que Mike Portnoy, et ses collègues répondent respectivement aux doux noms de James Labrie (chant), Kevin Moore (claviers), John Myung (basse) et enfin John Petrucci (guitare).



Je peux en rajouter une couche en vous disant que le chanteur s'appelle en fait John lui aussi mais que bon, pour des raisons de sérieux, ils ont préféré n'avoir que deux John au générique et non trois (fin de la couche). Je parlais à l'instant d'entrée en matière plutôt « *fort de café* ». En effet, on saisit immédiatement le virage pris par le groupe : claviers lancinants et distordus, chant rocailleux et énergique à souhait, batterie aux allures

de char d'assaut, guitares 7 cordes pour aller gratter encore plus bas ce qu'il y a de plus entraînant et de violent, le tout sous un chape de basse rondouillarde et enveloppante. « *Awake* » est une sorte de boulet de canon, aux allures de forteresse imprenable, le tout fleurant bon le plan retravaillé à l'extrême. A force j'ai presque l'impression d'entendre le métronome tant ce déchaînement est carré, maîtrisé.

Are we there yet ?

Pour vous donner une idée, imaginez-vous une bande de cinq lascars, chacun bûcheron dans son domaine (c'est discutable au niveau du chant toutefois, on aime ou on n'aime pas), ayant décidé de partir dans un trip sombre, parfois triste, parfois désespéré, parsemé d'éclaircies et autres accalmies. Pour chaque instrument, carte blanche est laissée aux paires de dix doigts pour ce qui est de lier leurs inspirations à toute la technique qu'ils ont bouffée à Berklee. Ceci dans le but ultime d'en faire ressortir la plus grande palette d'émotions.

Ce n'est plus du métal, quel qu'il soit. On a là une histoire, une chose à expérimenter avant tout au casque. Chaque morceau se fond dans l'introduction du suivant, et ça ne se limite pas à un « fade » ou à un simple effet, je le dis je le redis, le bordel a été savamment pensé, cuisiné aux petits oignons.

Les grands traits de l'album sont rapidement assimilables, rythmique carrée et omniprésente, claviers rugueux à qui l'on doit presque, à eux seuls, la texture du CD, chant déchiré mais capable quand même de se faire plus doux au moment opportun, guitare distordue à volonté, un bassiste qui aligne les



riffs de Petrucci avec la même aisance que ce dernier... Seulement, tout ceci n'est que le dessus de l'iceberg. Eh oui ! Comme la farouche qui ne se donne pas dès le premier soir, « *Awake* » est probablement le CD qu'il m'a été le plus long à digérer, tant il est riche.

And I pull the trigger till it goes click

Sous des dehors de musique pour chevelus adolescents attardés se cache, tapi dans l'ombre, quelque chose qui pourrait plaire au plus grand nombre. Car il m'arrive bien de me mettre du Reggae de temps en temps, après avoir longtemps et profondément haï ce genre. Je ne vois donc pas pourquoi vous ne pourriez pas en faire autant, et lâcher le mainstream au profit d'autres mouvances ne bénéficiant pas de présence télévisuelle ou radiophonique.

« *Awake* » est dense, profond, hypnotique, délicieusement étriqué dans son blue-jean trop petit d'au moins 3 tailles. Il laisse un goût étrange à l'auditeur après l'écoute, pour peu qu'on ait joué le jeu, l'empathie qui nous entraîne vers lui.

Tout au long de l'écoute on distingue nettement que deux extrêmes tentent de tirer la couette chacun de leur



côté et une certaine impression de malaise en découle, pour finalement se découvrir agréable :

« *Scarred* » en est probablement le meilleur exemple, mélangeant avec brio violence et douceur d'un plan à l'autre, un peu comme un gyroscope menace de tomber d'un côté ou de l'autre sans jamais y succomber. Du pur

bonheur. Cette chanson me perce le fondement, pour rester poli.

Et que dire du grand final de « ^{Lie} », avec cet incroyable solo complètement schizophrène de l'ami Petrucci ? On se demande où il est allé chercher ces notes, à l'opposé total des trois premiers quarts d'« *Innocence Faded* »

qui sonnent limite comme le générique de Beverly hills.

« *Awake* » est également l'un des rares CD à ma connaissance où les titres ont un rapport évident et immédiat avec ce qui sort des enceintes : « *Erotomania* » et ses riffs qui tournent en boucle pour revenir au point d'origine ; « *The Mirror* » où chaque coup de médiators résonne de la même façon qu'il est arrivé un peu plus tôt, à la charge. Sans oublier « *Voices* », longue rêverie d'une dizaine de minutes où James Labrie se surpasse de manière incroyable, à une époque où visiblement il avait encore toute sa voix (mon grand regret à l'heure actuelle).

Le fait que Kevin Moore ne s'entendait plus avec le groupe, à la fois humainement et artistiquement, au moment de l'écriture et de l'enregistrement, a-t-il provoqué à lui seul le malaise qui transpire le long du CD, ou bien l'a-t-il seulement renforcé ?

En tout cas, cela rajoute au caractère emblématique et, oserais-je le dire, monolithique de l'album. Moore quitta en effet le groupe dès la fin des sessions d'enregistrement. La dernière chanson du CD est

d'ailleurs entièrement de lui et fait parfaitement office de cadeau d'adieu, bien qu'il me semble qu'elle n'ait pas été écrite dans ce but là, mais plutôt à l'attention d'une fille (information à prendre avec des pincettes, je déduis ceci des paroles ainsi que de souvenirs de discussions sur Internet...).

« *Space Dye Vest* » donc, désespérée et sans issue, clôt magistralement cet album, sur des textures cependant légèrement différentes du reste mais dans des tonalités néanmoins familières. Une fin en forme de point d'interrogation, ou alors la délivrance, à moins que ce ne soit la chute finale...

Quoiqu'il en soit, une œuvre remarquable et a priori impérissable, sept ans après l'avoir découverte j'en redemande encore avec un plaisir non dissimulé.



BluePowder





Les signes que vous voyez sur le côté sont simplement une manière d'écrire SANQUA en japonais. Ca se lit : SA-N-KU-A. Point de vue sonore, ce n'est pas 100% similaire mais c'est sans doute le plus proche. Eh oui, la langue japonaise comporte très peu de phonèmes, surtout si l'on compare à notre chère langue française, riche en diphtongues, en gutturales... ce qui fait qu'un français peut sans trop de problèmes prononcer le japonais et bien se faire comprendre rapidement. On ne pourrait pas en dire autant du chinois, qui rend les choses bien plus difficiles avec une accentuation tonique très particulière sur chaque syllabe : vous avez 4 tons, et vu le nombre d'homophones en chinois, à l'oral seule la différence de ton vous permet de les différencier. Mais comme le français est une langue extrêmement monotone/monocorde, ce qui ne nous aide pas cette fois-ci.

Mais revenons au Japonais. Avec SA-N-KU-A, nous allons explorer ensemble divers aspects de la culture nipponne, en essayant d'éviter les raccourcis trop faciles et les clichés habituels. Tout le monde entend parler du Japon, ça fait 40 ans que c'est populaire chez nous (un peu comme l'Inde), ça fait oriental et mystérieux. Il y a cet aspect de culture ancestrale qui nous attire. Peut-être est-ce parce que notre vieille Europe a subi tant de bouleversements en si peu de temps que nous avons besoin de retrouver des racines : le rêve d'un endroit

qui ne change pas à travers les âges. Rêve illusoire, car tout est perpétuellement en mouvement. Mais le Japon a peut-être une certaine propension à garder son individualité. Après tout, son caractère insulaire l'aide à ne pas trop succomber aux influences extérieures. Mais c'est loin d'être un pays fermé au monde.

Il est commun de présenter en opposition un Japon moderne et un Japon traditionnel. Comme si une cloison existait entre les deux. C'est en fait quelque chose que nous ne pouvons clairement comprendre. Notre esprit fonctionne par analogie, et chez nous, la société est clairement divisée entre le « *vieux* » et le « *nouveau* », c'est pourquoi il est difficile de transposer ce raisonnement là-bas. Je me rappelle d'une balade dans Osaka, en pleine nuit, et de voir, sur un passage piéton, se croiser jeunes aux habits les plus « *grunge* » (ou je ne sais comment le qualifier, genre mettre un maillot de bain par-dessus ses vêtements), un homme en yukata (kimono d'été). Tout ceci de manière complètement naturelle, transparente. Une fois que l'on a compris que tout est imbriqué, intégré, qu'il faut arrêter de raisonner par étiquettes, on peut réellement commencer à comprendre et à profiter du Japon.

Tout est en nuances.

Mais, en bon intégriste que je suis, je ne saurais trop

vous conseiller d'apprendre la langue si vous voulez tenter votre aventure là-bas. La langue est sans doute le meilleur outil pour approcher intimement une culture. Non pas seulement parce qu'elle vous sert à communiquer. Mais bien avant d'atteindre cette étape, elle forme votre tête à une réalité différente. Regardez : en anglais, il n'y a pas de différence entre « *tu* » et « *Vous* ». Conséquence directe : les rapports hiérarchiques dans les sociétés anglaises et américaines sont beaucoup plus faciles : on a l'impression de parler au même niveau. En français, le « *Vous* » a un poids qui vous empêche de parler clairement, distinctement, et finalement, honnêtement.

C'est d'autant plus vrai au Japon, où le respect varie en fonction de la position de son interlocuteur. Il y a une notion de place et d'espace dans son rapport à l'autre. Vous n'adresserez pas de la même façon un ami, un collègue de travail, vos parents, votre petite sœur, votre chef au bureau ou un inconnu d'une même façon. Et il faut voir les japonais jongler entre ces différents modes pour réaliser combien c'est important dans leur vie quotidienne. C'est une question de savoir-vivre.

De la même façon, il y a une claire distinction entre le monde homme-femme. Même au niveau du langage. Le japonais pratiqué par un homme est vraiment distinct de celui de sa femme. Ca s'entend au niveau

des particules utilisées, des formes verbales... Là encore, dans notre esprit bien carré d'occidental-qui-sait-tout, on a coutume de présenter le Japon comme un pays macho. Si l'on s'écoutait trop, on irait presque jusqu'à les comparer avec les pays musulmans (et là encore, entre l'Egypte et la Syrie, ce sont deux mondes bien différents...). En effet, les femmes japonaises ont, à nos yeux, une position inférieure, qui ferait hurler n'importe quelle féministe en campagne.

Dans le monde du travail, les femmes ont rarement des responsabilités importantes. Et celles qui en veulent sont souvent obligées de faire des sacrifices, c'est-à-dire de ne pas avoir d'enfants. La plupart choisissent donc d'être au service de leurs supérieurs (hommes) en connaissance de cause. Mais finalement, le travail de la femme n'est pas aussi important que dans nos sociétés européennes. Car une fois mariée, la japonaise devenue mère peut décider de s'arrêter de travailler, pour s'occuper du bambin. Bien entendu, les choses sont en train de changer doucement, et on trouve plus de couples qui travaillent à deux, désormais, mais les structures pour garder les enfants sont clairement insuffisantes et ne facilitent pas ce genre de situation.

Et, contrairement à notre beau pays, il n'y a rien de dégradant pour une femme de s'occuper de ses enfants. Ce qui est, finalement, plutôt normal pour une génitrice, mais que voulez-vous, le vingtième siècle est

passé par là et depuis, on préfère voir ici une femme qui bosse pendant que ses enfants sont éduqués par une autre. Tout est une question de priorités, hein.

Plus j'y pense, et plus il faut que je le dise : je crois que le plus frappant à propos du Japon, pour un occidental, c'est la perte du repère antagoniste bien/mal qui est au fondement de notre culture. Personne ne semble faire de jugements, en tout cas de manière publique. Ceci vous donne une impression de liberté qui fait follement du bien.

Et c'est ce souffle que j'espère vous apporter dans les prochains SANQUA, en faisant intervenir ici des japonais, des japanophiles (qui sont déjà allés au Japon maintes fois) sur des sujets variés, mais tout à fait abordables et pas forcément d'actualité.

S'ouvrir à une autre culture, c'est aussi se remettre en question, se demander d'où viennent nos repères, notre manière de penser et de réagir.

C'est, en quelque sorte, un début d'évolution.

Ekianjo

Un climat changeant

C'est dans l'air. Même la météo le dit : les temps changent. Les années 2000, déjà bien entamées, n'ont apporté ni révolution ni grande découverte. Les rêves de voitures volantes se sont dissipés et nous sommes là, avec notre gueule de bois, à nous demander quel sera le prochain acte de la grande comédie. Et dans quelle mesure notre rôle peut en changer le cours.

Une chose est certaine : l'époque est propice aux échanges en tous genres. Autour de nous, les voix proviennent de toutes parts. Il suffit juste de prêter l'oreille pour les entendre. D'écouter pour les comprendre. Et de parler pour partager.

Et Sanqua dans tout ça ? C'est une toute petite voix. Un murmure. Un chuchotement. Vous savez ce qu'on dit : « à bon entendeur ».

SANQUA



SANQUA HORIZONS
thou shalt not have it easy