



SANQUA hORIZONS

lundi 13 novembre 2006



Comme un débutant

Ce dernier week-end a été l'occasion pour moi de faire une petite virée dans le nord, histoire de voir si l'on y fume autant de marie-jeanne que la légende de Quézac le dit. Bien qu'à Amsterdam, les prostituées ont fenêtre sur cour, je ne m'y rendais pas pour la chose, mais j'eus quand même droit à un beau moment de baise : vous allez dans un restaurant qui vous semble pratiquer des prix raisonnables, vous commandez un plat, on vous propose de prendre des boissons avec (non détaillées dans la carte), et au moment de l'addition, votre estomac ne fait qu'un tour : le demi-litre de flotte doit être décidément très prisé, plus on est près de la mer. J'ai dû malheureusement allonger la monnaie, non sans un certain mal au cul. Méfiez-vous, consommateurs que vous êtes ! Cette tendance à l'arnaque se généralise de nos jours : les rapaces ont vite compris qu'un prix bas attire les pigeons et n'hésitent pas à tirer à bout portant une fois les volatiles à proximité.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Mon royaume pour un site

MEEGO ... Point trop n'en faut

EL FOUINE ... Candidat officiel

DJEEN ... Over-cloque au pied

SNAPE1212 ... Juste pour Causer

JIKA ... L'habitué des festivals

EGOMET ... V.I.P. en Chine

LUGH ... Des idées plein la poche

SILENTZEN ... Facile à embobiner

RODIX ... Dans son bunker

CONNFUCIUS ... Dans la nature

EKIANJO ... Quel mois de merde

Absentéistes excusés :

IANDS - PTITMEC - LUGH - THOMY KEAT - TOM

- BLUEPOWDER - SCREETCH - ANTIBUG

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 est sorti de sa maison en pain d'épice pour nous parler de l'actualité du marketing effrené du monde du jeu vidéo. Pas mal de petites nouveautés sympathiques, notamment en la personne de Jade Raymond. On ne se refait pas !



HANDS ON

Toujours en quête de passe-temps de qualité, l'équipe de SANQUA est allée pêcher JUST CAUSE, OKAMI et DEFCON. Ma foi, parmi ces trois, il y a de quoi faire pour les longues soirées d'hiver...



UNDER ARREST

Avec Julien Millet

10

OH LA LA !

En direct de la plage

46

PLANS FOIREUX

Overclocking mon amour

52

CARNET DE BORD



Alors, vous avez bien profité des derniers jours de chaleur de cette année 2006 ? J'espère pour vous, on rentre désormais dans le côté obscur de l'année. Et ce n'est pas le site de vente d'imports **Lik-Sang (1)** qui va me contredire ! Le revendeur en ligne le plus important du milieu s'écroule enfin, terrassé par les attaques judiciaires multiples de Sony vis-à-vis de l'import des PSPs avant leur sortie en Europe. Sony a en effet multiplié les actions en justice dans plusieurs pays européens, à défaut de pouvoir les interdire de continuer. Une récente décision en justice donnant tort à Lik-Sang a porté le coup de grâce en les obligeant à rembourser les frais de justice exorbitants engagés par Sony, en plus d'une amende. Chose amusante, le fondateur de Lik-sang, qui devait l'avoir un peu mauvaise, a balancé sur son site le nom de plusieurs dirigeants de Sony UK qui avaient commandé leur PSP chez Lik-Sang, justement. Sony se défend tant bien que mal en justifiant ceci comme étant une procédure d'investigation interne... et la marmotte, elle ferme le paquet, comme ça...



Du coup, Play-Asia, l'autre site de l'import, de peur de

représailles de la part de Sony, a arrêté cash ses pré-ventes pour la PS3. Conclusion : les quelques crétins de nos contrées qui achètent une console sans jeux à sa sortie n'auront qu'à se tourner vers Ebay histoire de claquer leurs 3 derniers mois de salaire dans une PS3 hors de prix. Ou aller au Japon en chopper une, s'il en reste. De toute façon, pour le vice-président du développement de SCEE, **Jamie MacDonald (2)**, c'est pas sorcier (oh oh), le retard de la PS3 en Europe ne dérange personne : bah oui, vu que la PS2 s'est aussi bien vendu en Europe qu'aux US et au Japon ! Donc pas de bile ! Et en plus, ces cons d'Européens se coltineront des jeux PS3 plus cher qu'ailleurs – au Japon, les jeux édités par Sony sont annoncés pour une modique somme d'environ 49 dollars. Pas assez cher, mon fils. Pour l'Europe, 60 euros sera un bon minimum. En plus de gaspiller votre salaire en jeux trop chers, Sony vous fera participer à une grande entreprise de la destruction de votre environnement, grâce à une consommation de 380 watts revendiquée pour la PS3 (La 360 consomme 160 watts, et la Xbox première du nom à peine 80). Rien à dire, le futur sera noir – de poussières d'échappement et de déchets radioactifs –

comme une PS3. Une couleur bien trouvée, en somme. Pour mieux convaincre les foules, Sony a quand même une **super stratégie marketing (3)**. Après la PS1 et son « C.A.P. » (Comité Anti Playstation) et ses singes qui jouaient à Ridge Racer (comparaison habile avec les fans de ce jeu), la PS2 et ses clips à la con « The Third Place » par David Lynch – on cherche encore quel est « the second place », si vous le retrouvez, merci de le ramener aux offices des concepts perdus – voici la PS3 et son « Play Beyond ». Jouer au-delà ? Au-delà de quoi ? Pour quoi faire ? Est-ce que ça fera mal au cul ? Toutes ces questions restent en suspend même quand on regarde les deux dernières campagnes de pub de la marque. D'abord une mamie anglaise qui prépare son thé, et paf, d'un coup, ses coussins explosent et on vous explique que la PS3, c'est des graphismes super réalistes qui rendent le monde plus beau. Ça finit par des images in-game de zèbres et de girafes, tellement mal foutus qu'on se demande si ce n'est pas de la PS2. L'autre spot, lui, montre un bébé en plastique en face d'une PS3, dans une pièce vide, glauque, genre morgue. Le gosse ouvre les yeux d'un coup, lance un « ouuuuuuuuh ! » des plus ridicules en apercevant la console, puis se met

à gazouiller, avant de parler d'une voix d'homme, puis à pleurer et à voir plein d'images avant de s'arrêter brusquement alors que la PS3 se met à léviter comme dans 2001 Space Odyssey. Il l'appelle alors « Ma-ma ». La branlette intello, on a l'habitude en France, mais on attend encore les vraies raisons valables pour claquer autant de thunes. Play Beyond, c'est surtout Beyond my portefeuille et au delà de toute raison !

Revenons en France, le pays des fromages mais aussi celui de Patrick Sébastien : voilà que **Familles de France (4)** propose son « label » qualité AOC sans matière grasse ajoutée – comprenez, des jeux sans violence, sans coups tordus, sans fesses et sans une goutte de sang. Bref, de jeux moralement « clean ». Que reste-il dans la salle ? Les jeux de sport. En attendant qu'on intègre le coup de but à la Zizou, le dopage, la corruption (un petit coucou à nos amis Italiens), les hooligans, la publicité à outrance et d'autres valeurs un peu moins propres sur elles. Nintendogs, New Super Mario Bros, GTR2, Animal Crossing réchappent par miracle au bûcher des intégristes. Mais sachez quand même que si vous avez joué à Manhunt ou GTA, vous irez brûler



5



6



pour sûr dans les flammes de l'enfer. Repentissez-vous, pêcheurs de gamers ! En tout cas, EA France et Nintendo France ont déjà fait savoir qu'ils en resteront au labels PEGI déjà en place, et qu'ils « n'en ont rien à péter » - citation non officielle obtenue dans les chiottes des sociétés intéressées. Que cela se sache. Au passage, FdF recherche sans doute un graphiste vu la gueule du logo à apposer. N'hésitez pas à candidater, même Kylian fait mieux sous Paint.

Les températures baissent et cela a un impact sur les journalistes du petit monde du jeu vidéo, vous savez, ceux qui déjà ne voient le jour que pour aller vérifier leur boîte à lettre ? En effet, la plupart de ceux-ci ont accusé d'une grave dépression quand ils ont appris cette terrible nouvelle : Capcom ferme le **studio Clover (5)**, à l'origine de Viewtiful Joe, Okami et God Hand. Certains y voyaient déjà un signe de la fin de temps, du triomphe du capitalisme et des OGMs et se passaient déjà la corde au cou. Mais vous, amis lecteurs, n'êtes pas dupes. Vous savez bien que quand un studio ferme, on ne vire pas tout le monde. Capcom a justement précisé que la plupart des gens affectés dans Clover restent chez Capcom et travaillent sur d'autres projets. Certes,

2 personnes emblématiques du studio partent, mais d'autres personnes clés du studio restent en activité. Il s'agit simplement d'inclure ces jolis créateurs dans de plus gros projets chez Capcom, qui n'a jamais failli, ces dernières années, à réaliser des jeux de qualité. Allez, on essuie ses larmes et on pense à autre chose. Enfin je dis ça, c'est pas l'article de l'ami Jika sur Okami qui va vous changer les idées.

A l'extrême opposé, Nintendo, non content de nous refiler des remakes incessants de ses licences les plus populaires, vient de présenter son cheval de bataille pour la **Virtual Console de la Wii (6)** : les vieux jeux de la NES (à 5 euros pièce, oui Madame), de la Turbographe (6 euros pièce, oui Monsieur), de la SuperNES et de la Megadrive (8 euros chaque, oui mon petit) et de la Nintendo 64 (10 euros dans ton cul, oui mon couillon). Microsoft l'avait déjà fait, c'est au tour de Nintendo de proposer de l'émulation payante. Remarquez, avec la GBA (l'émulateur portable de SuperNES, non ?), ils maîtrisaient déjà grave leur sujet. Et vu le nombre de clients sur la bobox qui tombent dans le piège du « bah, de toute façon, c'est pas si cher, juste quelques euros »,

il est quasiment certain que la couillonnade en série persiste impunément sur la Wii. Si on m'avait demandé, j'aurais préféré payé un abonnement (genre 2-3 euros par mois) pour jouer à toute la logithèque de ces vieilles consoles sans limitations, plutôt que de payer à l'unité. C'est pour cette même raison que je n'achèterai jamais rien sur iTunes, et que cela fait belle lurette que j'ai arrêté l'internet facturé à la minute. Le numérique n'a de raison d'être que dans l'absence de limites, et la montée en puissance du P2P le prouve bien.

Puisqu'on a pas encore assez parlé de Sony dans ces colonnes, il ne faudrait pas oublier de mentionner la sortie de la PS3 au Japon, quand même. Ca serait trop bête de se priver de se moquer des **queues interminables (7)** d'otaku assoiffés de machines sans jeux. Et encore, tous ces pauvres gus n'ont pas eu la chance d'en avoir ! Bah oui, avec les 80 000 unités mises en vente sur l'archipel, il ne fallait pas espérer des miracles. Microsoft compte peut-être sur les joueurs en dépit pour vendre quelques Xbox 360 ?

Vis à vis des stocks européens, l'ami Phil Harrison (déjà bien connu de nos brèves) de Sony s'est montré réticent à confirmer la sortie de la PS3 en Europe pour

mars 2007. On ne lui en veut pas, après tout. Pour la PSP, c'était la même chose, rappelez-vous : une sortie en fin d'année au Japon, sortie dans les bacs prévue en mars et puis finalement repoussée en dernière minute à septembre... Nul doute que la PS3 subira un sort très, très similaire. Vous saurez à qui dire merci ! D'ici là, Microsoft arrivera peut-être à effectuer une baisse de prix sur sa 360, ça ferait pas de mal.

Pour ne pas changer de sujet, on a appris **quelques détails sur la PS3 (8)** vu qu'elle est enfin commercialisée. L'OS (multitâches) est stocké dans une mémoire interne, ce qui fait que l'on peut changer son disque dur sans trop de problèmes (ça invalide la garantie, bien entendu). La compatibilité avec les titres PS2 n'est pas trop au point selon les premiers échos (beaucoup de problèmes rapportés, mineurs ou graves) donc il faudra garder votre monolithe dans un premier temps. La lecture des Blu-Ray semble marcher correctement, mais la console ne gère encore aucun post-processing de l'image : ça valait bien le coup de payer 600 euros. On attend avec impatience les premiers modèles qui prendront feu.



UNDER ARREST

Savoir s'émanciper

A ses débuts, le cinéma était extrêmement caractérisé : il ressemblait à du théâtre filmé. Le moyen n'est pourtant pas le même, le cinéma est figé sur une pellicule, les acteurs ne s'adressent pas directement au public, le spectateur est baladé par la caméra, le montage n'a pas d'équivalent réel dans le théâtre ... Les médias n'ont clairement rien à voir. Pourtant, durant près d'une quarantaine d'années, le cinéma sera hanté par ce fantôme. L'expressionnisme allemand (Fritz Lang, Murnau, Wiene ...) ou même Charlot vont porter cette union contre nature à son paroxysme, mais le public suit.

Tout ceci paraît néanmoins normal à l'époque, ils ont aggloméré à ce nouveau média la forme d'expression qui lui semblait le plus proche : le théâtre. Alors le cinéma a commencé par faire du théâtre filmé, le temps de découvrir sa spécificité et son langage propre.

Le jeu vidéo est à l'heure actuelle en train de souffrir



Julien Millet
Parallax Factory

du même syndrome. Mais par pitié, faites qu'on ne me mette pas quarante ans de cinématiques avant de comprendre que le jeu est autre chose. Un grand patron d'un studio français renommé m'a un jour confié il y a de ça 2 ans : « l'avenir du jeu vidéo, c'est la FMV (cinématique) ». Donc l'avenir du jeu, c'est de regarder des cinématiques... Espèce de frustré, achète toi une paire de couille, va prendre une caméra, et fait le moi ton putain de film ! Kojima, pareil !

Pour moi, le sens d'un jeu n'est pas l'histoire, mais l'expérience. Ce qui compte, c'est ce que va ressentir le joueur au cours de sa partie. Pour comprendre l'essence de ce qu'est pour moi l'histoire (via les cinématiques ou autre subterfuge linéaire) dans un jeu, je vais la faire en brève de comptoir : « L'histoire, c'est comme la musique : on peut la couper, le jeu reste quand même le même. L'histoire c'est l'histoire, le jeu, c'est le jeu ».

D'après ma définition, le game design est l'ensemble

des éléments d'un jeu vidéo qui vont rendre le monde diégétique consistant (diégétique : qui appartient à l'univers fictif). Attention, confusion très fréquente, ne pas confondre avec les game mechanics - ensemble des mécaniques de jeu, car souvent, ceux appelés game designers sont en fait des créateurs de game mechanics. Je donne à game design un sens plus large, comprenant tous les éléments permettant de donner corps à l'univers.

Dans un jeu, pour véhiculer un message, une émotion, créer une expérience, il est impératif de respecter cette cohérence pour arriver à ses fins. Que le gameplay, que l'histoire, la musique, les graphismes, les mécaniques de jeu, tout, je dis bien TOUT y compris l'interface aille dans cette direction. Je prend pour exemple Theme Park et sa satire capitalistique du parc d'attraction. Dans toutes les options de gestion du Park, dans les phases de négociations salariales (les 2 mains qui essaient de se sérier est une métaphore incroyable), tout tire la corde vers cette intention d'expression. C'est ce qui donne un corps cohérent à ce jeu. Corps qui sera perdu dans Theme Hospital qui, bien qu'en gardant la skin funny et les principes de gestion, a enlevé l'intention d'expression initiale, la satire, et qui enlève tout ce qui faisait la force du précédent titre.

Le cinéma, la littérature, les arts graphiques, la musique, tous sont dans la représentation. Ce qui fait l'essence du jeu vidéo, c'est d'être dans l'informationnel. L'interaction fait que le monde

n'est pas une représentation d'un état apparent, que ce soit visuel, auditif ou symbolique. C'est un système avec lequel on va interagir, et le vecteur d'expression principal du jeu est dans ce système. Il faut donner de l'intelligence aux objets (Lemmings, PNJs) pour développer une relation plus complexe avec le monde du jeu, et de la cohérence à l'ensemble pour exprimer quelque chose, et non pas rajouter de la complexité dans la représentation (je rajoute de la physique, je – HL2 - colle un gameplay en carton dessus pour faire croire que c'est important).

Exprimer « il est méchant » parce qu'on colle un brassard nazi à un ennemi ou qu'on lui donne un corps de monstre, c'est la facilité. Montrer une cinématique ou un méchant viole votre sœur et dire « c'est le méchant », c'est la facilité. Vouloir motiver le joueur à tuer quelqu'un sans utiliser le monde réel ni la narration, c'est plus difficile, mais c'est vidéo-ludique (et c'est fait avec les Revenge de Burnout 4). Il est impératif de développer cette démarche pro-vidéoludique de l'expression pour améliorer notre art.

Je finis par un coup de gueule. Je lisais un article de Pascal Luban, certes vieux, sur la conception des jeux d'aventures – Gamasutra 2002. Je tombe sur une phrase qui m'horripile : "What is a player waiting for when buying a game". Voilà d'où il vient le manqué de créativité. Les gens ne prennent pas d'initiatives, ils ne pensent qu'à satisfaire le joueur. C'est complètement abrutissant.

Est-ce qu'on fait un film en se demandant ce que le spectateur veut voir, un livre en se demandant ce que le spectateur veut lire ?

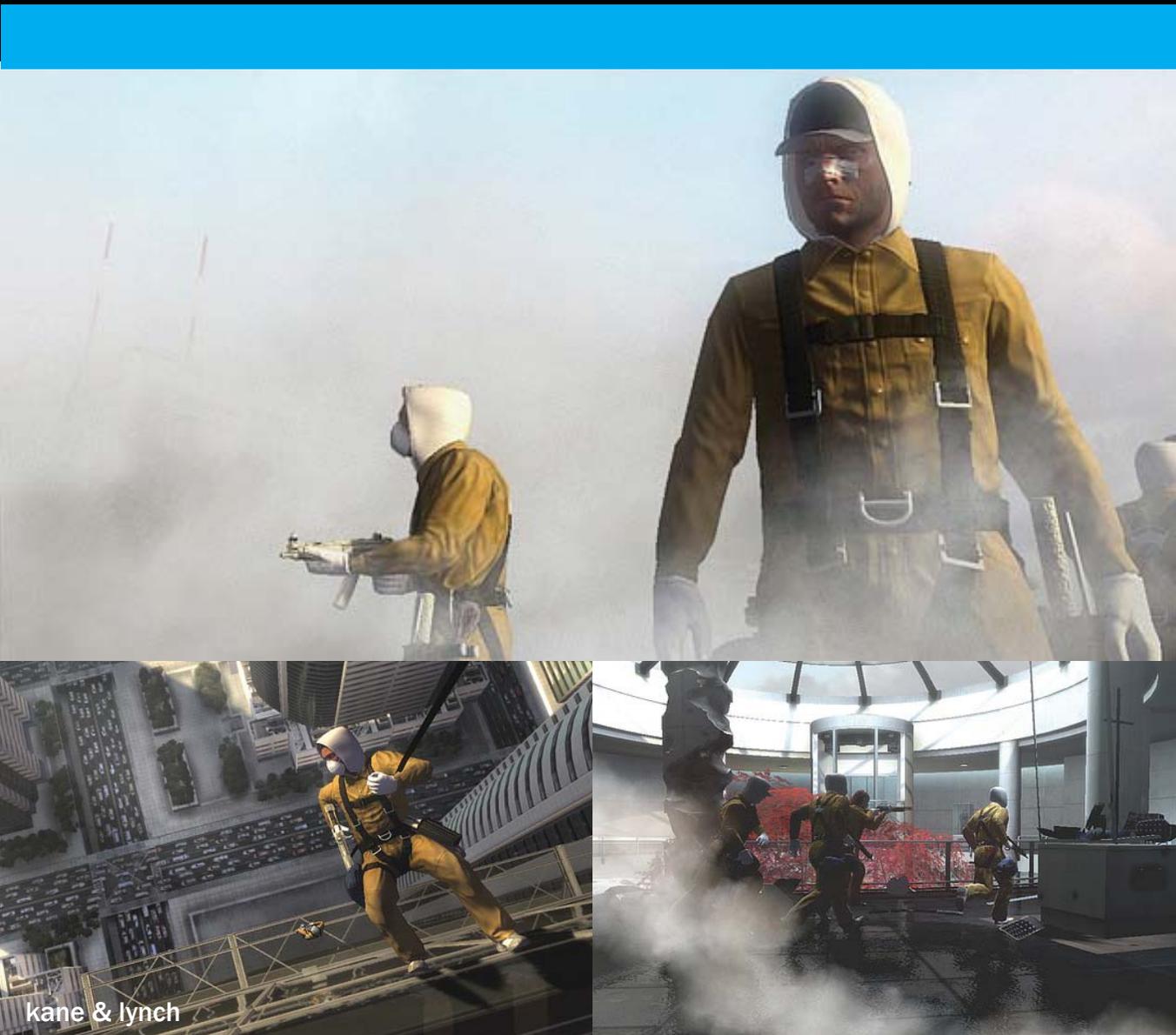
L'absence totale de parti pris de l'auteur explique aussi ce nivelage vers le pot commun de ce que le joueur veut voir. Et qu'est-ce que le joueur veut voir ? Ce qu'il connaît, mais en mieux. Et que fait le designer ? Ce que veut voir le joueur. Mais alors d'où peut venir la création dans ce cercle fermé ? Où sont les créateurs ?

Je comprend mieux pourquoi dans le jeu vidéo il y a aussi peu de personne qui veulent s'aventurer pour faire du neuf. Il faut avoir les épaules pour assumer un tel titre... Créateur. Ils préfèrent faire les faiseurs, remplissant les cahiers des charges d'éditeurs assoiffés de produits lisses, populistes et fausement rebelles, comme les GTA ou autre Saint's Row - notes d'espoir, des personnes comme Mizuguchi, Molyneux, David Cage (qui même s'il n'a pas du tout une vision du jeu que je partage, à au moins le mérite de se donner les moyens d'essayer), existent et essaient de se sortir les doigts du trou noir de la créativité vidéoludique mondiale.

Pour que le jeu vidéo grandisse, il faut que ses auteurs grandissent, qu'ils prennent conscience de ce qu'ils ont dans leurs mains, et apprennent à penser en jeu vidéo.

Pour ceux qui veulent continuer le débat, rdv sur le site de la Parallax (rubrique Talks) ou par mail, julien@parallax-factory.com

HYPE



Pour ce numéro, pas de blabla. Pas d'introduction pompeuse sur le « chargé » ou le « folichon », pas de « cabrel-isme » sur l'abîme profond dans lequel s'enfoncent inexorablement le jeu vidéo en termes de créativité. Ni même d'allusions à ma vessie qui se porte on ne peut mieux, merci.

Non.

Juste l'essentiel. Car mine de rien, on est franchement à la bourre. Le X06 et le TGS ont fermé leurs portes depuis plusieurs semaines maintenant et manque de bol, on était en plein bouclage du numéro 4. Ekianjo avait pourtant bien essayé de me faire pondre un article de dernière minute sur ces salons, avant la sortie du numéro précédent.

Il a parlé. J'ai jeté. Il a esquivé.

Mais trêve de bavardages. Pour parler de hype ce mois-ci, j'ai donc mis les mains dans le cambouis, pris mes jambes à deux mains et écumé les salons. Vous êtes gâtés, mine de rien, dans ce Horizons 5, on vous la fait « spéciale salons ». Si seulement la qualité était à la hauteur de la quantité...

X06, MON AMOUR

Le X06 de cette année, c'était une conférence bien rodée. Le X06 de cette année, c'était aussi bien peu de surprises. Aucune annonce fracassante. Juste quelques jeux sympas – c'est déjà pas mal, diront certains. Microsoft semble serein. Il parcourt son petit bonhomme de chemin, confiant. La Xbox 360 se vend relativement bien, les titres portables commencent même à pointer un bout de fesse. Bref, un océan de bonheur dans un monde de conformismes.

Kane & Lynch

Kane & Lynch, c'est le nouveau jeu des développeurs d'Hitman - Dieu merci, IO interactive se recycle enfin. Kane & Lynch, c'est aussi un scénario tiré par les poils du pubis. Remerciez-moi de vous en épargner le détail, c'est assez affligeant. En gros, ça raconte l'histoire d'un ex-mercenaire et de son acolyte schizophrène qui vont tout niquer. Le jeu est à cheval entre un Hitman et un Freedom Fighters. Très axé action, donc, l'ambiance du titre semble assez sympathique. Le jeu est, a priori, techniquement correct. Je vous détaillerais bien les différentes caractéristiques du titre si on avait plus d'information à son sujet. Ça sort en 2007, c'est déjà pas mal non ?

Fable 2

Peter Molyneux était à l'X06. L'homme qui parle beaucoup, que dis-je, l'homme qui parle beaucoup trop, a fait une petite présentation de la suite de son si prometteur (et si décevant) Fable sorti en 2004 sur Xbox. En fait, il n'a rien présenté du tout. Rien de concret, du moins. Il s'est contenté de parler de ce que sera, en théorie, ce nouveau titre. Le concept reste globalement le même, à quelques exceptions près. Le joueur pourra, en vrac, incarner une fille et tomber enceinte, acheter tout et n'importe quoi, se balader dans un monde qu'on nous promet vivant et l'influer de manière concrète - destruction de village, etc. Les fables ne sont plus ce qu'elles étaient. Notre ami s'est aussi amusé à balancer tout un tas d'annonces alléchantes que l'on se gardera bien de vous communiquer. Parler de la hype, je veux bien. Y participer, sûrement pas. Aucune date de sortie n'a été communiquée mais on a le temps de voir venir.

Alan Wake

Alan Wake, ça fait un bail qu'on en entend parler. Le titre s'est





fait plutôt discret à l'E3 2006 mais le peu qu'on en avait vu alors donnait clairement envie d'en savoir plus. Malheureusement, l'X06 n'a pas permis d'éclairer nos lanternes sur les mécanismes de jeu. La présentation a cloué le bec à tout le monde, c'est certain. N'empêche qu'on ne connaît toujours pas précisément le fonctionnement du titre. On sait que la lumière jouera un rôle important dans les affrontements contre les ennemis, et que la progression sera découpée en épisodes, un peu à la manière d'une série télévisée. Ouais, voilà, au final on ne sait rien. Ah si, le jeu déchire graphiquement : cycle jour/nuit de toute beauté, paysages sublimes restituant parfaitement l'immensité du décor dans lequel évolue le personnage, gestion réaliste des intempéries, etc. Le jeu assure définitivement de ce côté-là. Et rien que pour ça, j'ai hâte d'être en 2007.

Assassin's Creed

La présentation par Jade Raymond du nouveau titre développé par Ubisoft Canada a mis tout le monde d'accord : la productrice d'Assassin's Creed, **Jade Raymond**, est über charmante. Les journalistes présents à l'évènement avaient du mal à croire qu'elle tournait en « in-game », c'est vous dire. « Mais... t'es sûr que c'est pas une cinématique ? Bordel, la Xbox 360 en a définitivement sous le capot. T'as vu ça ? Tu dis combien de polygones pour ses nichons, toi ? Moi, je vote 40.000 pour un seul sein ! » Au-delà de ces commentaires machistes, je vous le concède les filles (et on sait que jouer les mecs cool et compréhensifs genre « moi j'suis pas comme ça » ça aide à emballer, n'est-ce pas Meego ?, NDC), Assassin's Creed promet véritablement. On bouffe toujours de ce décor Jérusalemien depuis l'annonce mais bordel, en mouvement c'est plutôt impressionnant : les animations sont étonnamment crédibles, les textures sont détaillées, l'univers semble assez immense et ouvert, et l'éventail de possibilités

d'exploration semble plutôt large. En plus de ça, l'ensemble est vivant et peuplé de dizaines de PNJ. Ca sort entre avril 2007 et mardi 2008. Vivement.

LE TGS AU TAQUET

Le TGS de cette année, c'était quand même 1710 booths. C'était aussi une multitude de jeux à tester, toutes plates formes confondues, même si Nintendo était, malgré quelques titres à tâter par-ci par-là, le grand absent du salon. Quelques dizaines de jeux Playstation 3 étaient jouables au salon sur les consoles définitives. Microsoft était aussi de la partie, affichant toujours cette volonté de s'imposer sur le marché du Japon.

Quelques titres ayant retenu notre attention, en vrac :

Trusty Bell :Chopin no Yume (le rêve de Chopin)

Tri Crescendo développe en ce moment même un RPG en exclusivité pour la console de Microsoft. Trusty Bell : Chopin no Yume plonge le joueur dans un univers à mi-chemin entre fantaisie et réalité puisque l'action se déroule quelques heures avant la mort du célèbre compositeur Frédéric Chopin. Plutôt original. La version jouable au salon proposait de se familiariser avec le système de combat – apparemment plutôt mou – qui se rapproche d'un Star Ocean 3, de par la liberté qu'il laisse au joueur pendant les affrontements. Le côté tactique n'est pas en reste puisque les actions qu'il est possible d'effectuer à chaque tour sont limitées et il faudra être fin stratège pour prendre le dessus autrement. La bande-son, assurée par Sakuraba, reprend les grands morceaux du célèbre compositeur. Le jeu, qui a fait bonne impression au salon, devrait sortir d'ici la fin de l'année au Japon et en 2007 aux Etats-Unis.



trusty bell : chopin no yume





sonic and the secret rings



resistance : fall of man



warhawk

Sonic And The Secret Rings

Sega a présenté le nouvel épisode de Sonic qui sortira sur Wii au deuxième trimestre 2007 chez nous (non, Sega et Nintendo ensemble, moi je m'y fait toujours pas. Où est le temps de la guerre SNES/Megadrive avec les potes ?, NDC). Graphiquement assez hideux, Wii oblige, le jeu a tout de même amusé le public malgré une difficulté élevée. La connaissance parfaite des circuits semble être requise pour pouvoir vraiment s'amuser. Le jeu est apparemment bien plus speed et frénétique que les dernières péripéties du hérisson bleu. Alors oui, c'est moche, mais ça peut être sympathique à jouer.

Resistance : Fall Of A Man

Resistance Fall of A Man a, lui aussi, fait (plutôt) bonne impression au TGS. Le jeu était présenté pendant la conférence de Sony et jouable sur une dizaine de bornes. Le titre, développé par Insomniac à qui l'ont doit notamment Ratchet And Clank, plonge le joueur dans une uchronie : la Seconde Guerre mondiale n'a pas eu lieu. Le nazisme gagne en influence en Europe mais l'invasion du continent par les chiméras, des aliens bizarroïdes pas forcément amicaux, va changer la donne et unir le monde sous l'oriflamme de la résistance. Pas très original. Graphiquement, le jeu semble être toutefois à la hauteur de la surpuissance très next-gen de la PS3. Le jeu sera aussi jouable en multi. Et ça sort en mars 2007.

Warhawk

Warhawk est un jeu de shoot aérien développé par Incognito. Le principal intérêt du titre est de tirer profit des possibilités très Wii-ènes de la manette de la PS3, la « sixaxis ». Ainsi, le joueur dirigera son vaisseau en orientant la manette dans diverses directions. Ça marche apparemment pas mal tout en restant

intuitif. Il sera aussi possible de descendre de son vaisseau pour se balader librement sur la terre ferme. Le jeu est bien entendu jouable en multi. La sortie est prévue pour le troisième trimestre 2007 au Japon.

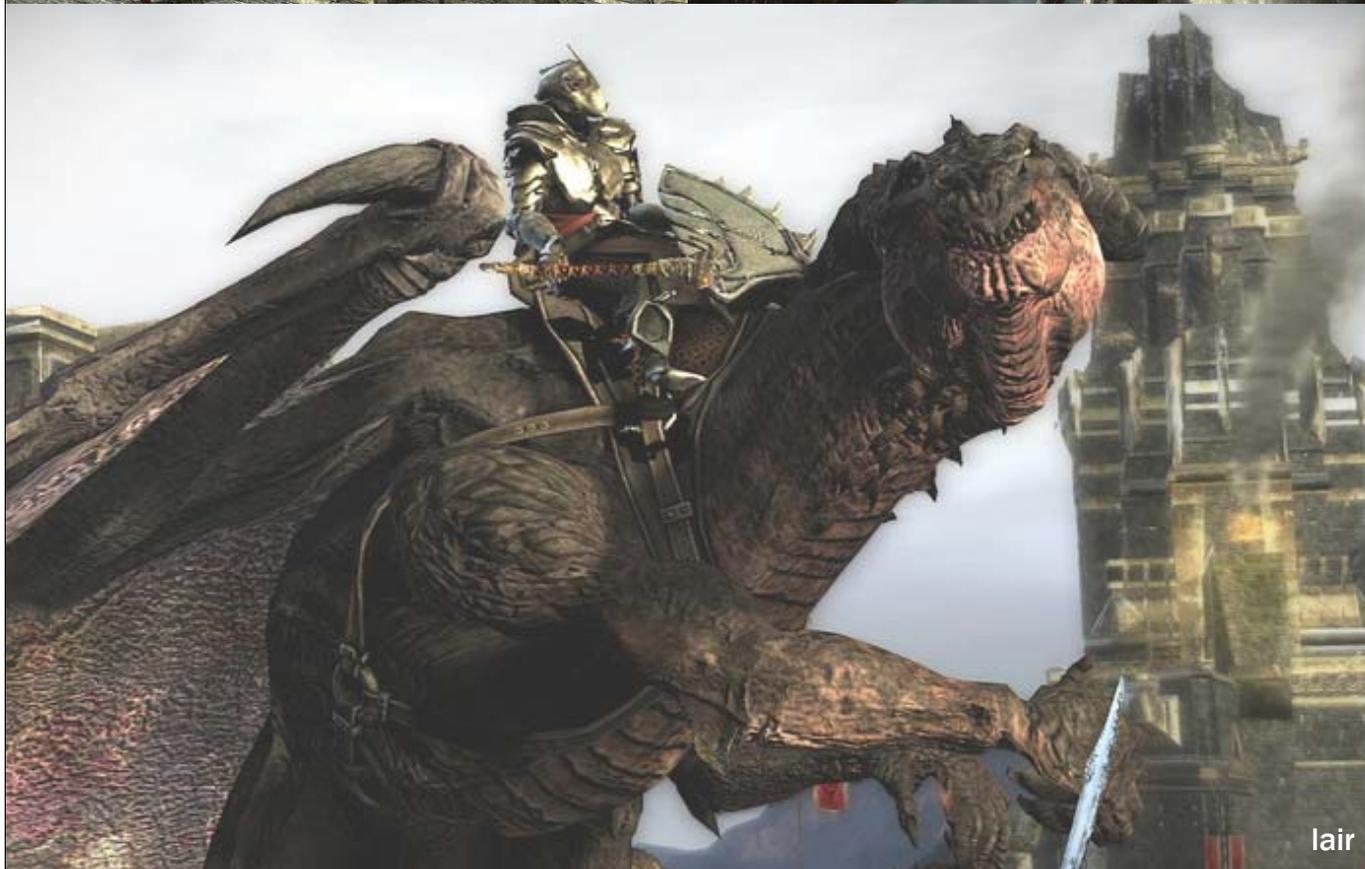
Lair

Lair était jouable au TGS. Développé par Factor 5, à qui l'on doit toute une série de jeux mythiques sortis dans les années 80, et plus tardivement la série des Rogue Squadron, ce shoot aérien de...dragons est à mi-chemin entre un Panzer Dragoon et un Drakengard. Tout comme Warhawk, le jeu gère assez bien la détection des mouvements via la manette de la PS3. Les possibilités d'attaque sont nombreuses, à terre comme dans les airs. Un système de verrouillage de tir a été mis en place pour faciliter les affrontements aériens. Le jeu use et abuse des traditionnels QTE pour donner du piquant aux mises en scène. Malgré un développement assez peu avancé, Lair a de la gueule, même si les carences techniques étaient évidentes. La sortie est prévue pour février 2007 au Japon. Oui, si tôt, si inquiétant ?

MICROMANIA GAME SHOW 06

Octobre, c'est le mois des premiers marrons, de la grippe qui arrive sans prévenir, mais c'est aussi le mois des salons de jeu vidéo en France. Situé peu de temps après la Villette numérique et le festival du jeu vidéo (dont je vous invite à lire le compte-rendu dans ce même numéro), le Micromania Game Show est sans conteste le salon le plus intéressant en matière de produits nouveaux, avec la Wii et la PS3 jouables. N'ayant peur de rien, pas même des transports et des pigeons parisiens, je me suis rendu de bon matin à la Porte de Versailles.

Au programme : des gros stands qui font du bruit, remplis de



lair



belles hôtes, des T-shirts moches à gagner, et de longues files d'attente pour jouer à des jeux que l'on espère intéressants. Petite sélection...

Playstation 3

Dix minutes. C'est le temps qui nous était imparti pour tester les jeux PS3 présentés dans une espèce de salon privé, beaucoup d'autres joueurs attendant sagement après nous pour s'injecter leur dose de Next-gen.

Dix minutes, c'est évidemment très peu. J'ai donc juste eu le temps de poser mes mains sur Ridge Racer 7, Genji et Gran turismo HD, pendant que le pote qui m'accompagnait s'est fait plaisir sur Lair. Aucune surprise pour Ridge Racer 7, qui s'avère être un concentré d'arcade pure, avec des caisses qui se conduisent plus facilement que des Majorette. Avantage : c'est très beau et ça speed bien comme il faut. Inconvénient : c'est du vu et revu, et personne ne devrait crier à la révolution extraordinaire.

Bonne grosse douche froide pour Gran Turismo HD. C'est juste du GT4 avec une couche de haute définition. C'est lent, chiant et le public est en carton pâte. Je ne vous cache pas que je n'ai jamais eu une forte attirance pour la série et ce n'est pas ce « nouvel » épisode qui va me faire changer d'avis.

Genji, quant à lui, est un beat'em all joli mais sans plus, situé dans un univers médiéval nippon rappelant Onimusha. On dirige une sorte de samouraï et on donne des coups de bâton à de vilains monstres. La version présentée avait cependant un gros problème : une caméra complètement bourrée, qui se contente de rester collée près du héros, ce qui pose bien évidemment de

gros soucis de maniabilité. Pas vraiment convaincant donc.

A côté de ces trois déceptions, Lair semblait mieux s'en sortir. Je sais je l'ai dit, mais le jeu est vraiment très, très beau et le Sixaxis (la technologie de reconnaissance de mouvement du pad) semble réagir au poil. On n'en a pas vu beaucoup plus ici mais je le maintiens, si l'action est un tant soit peu variée et les défauts gommés, Lair pourrait être l'un des rares jeux à valoir le coup lors de la sortie de la console.

Je n'ai pas eu l'occasion de réessayer Resistance : Fall of man, donc je vous renvoie à ce qui a été dit plus haut. De toute façon, ce que le public en a revu ici a confirmé qu'il risque d'être un FPS de plus, avec une bonne couche d'effets next-gen qui en mettent plein les yeux pendant quelques minutes, mais dont l'effet s'estompe rapidement.

Et voilà, les dix minutes sont passées, les hôtes nous demandent, gentiment mais fermement, de nous diriger vers la sortie. On ne perd pas de temps, j'ai rendez-vous dans cinq minutes pour tester la Wii... Ah, au passage, deux autres jeux PS3 étant jouables sur le salon, directement sur le stand de l'éditeur : Virtua tennis 3 et Virtua fighter 5. Etant un grand fan de la série de tennis de Sega, je n'ai pas résisté à l'envie de taper quelques balles. Résultat : le jeu n'est pas vraiment impressionnant, juste très joli et la maniabilité semble ne pas avoir bougé d'un pouce depuis la Dreamcast. Personnellement, ça ne me dérange pas, j'ai toujours apprécié le feeling très arcade de Virtua Tennis. Mais bon, il est clair que question innovation, il faudra repasser. Punaise, j'ai l'impression de répéter cette phrase sans arrêt avec les consoles next-gen...





Le coin de la Wii

Pour la petite dernière de Nintendo, même principe que pour le grille-pain de Sony : on dispose d'un temps limité pour tester un maximum de jeux. Il s'agit de ne pas de perdre de temps... Hélas, étant donné le monde, je n'ai pu tester qu'un seul jeu. Mais quel jeu ! Mesdames messieurs, je vous présente : Necronesia ! Peut-être la pire bouse que le jeu vidéo ait jamais enfanté. Ah ! Elle m'a bien eu l'hôtesse ! « Vous voulez essayer Necronesia ? C'est un survival horror ». « Un survival ? Avec la wiimote ? Ouais, ça peut être pas mal, m'dame, passe-moi le sel ! ». Premier contact, visuel, avec la bête... Mais !? Je ne savais pas qu'on pouvait jouer à des jeux PS1 sur la Wii ! Mon dieu que c'est laid ! J'admets volontiers que la Wii n'est pas vraiment au top question performances graphiques, mais il y a quand même des limites ! Je dirige un brave gars avec le nunchaku de la Wii, dans un décor forestier envahi par un brouillard qui n'a rien à envier au premier Silent Hill (celui sur PS1 justement), quand tout d'un coup des coléoptères géants m'attaquent ! Rahhh !! Je passe en vue à la première personne et je pointe la wiimote sur les maudites bestioles pour les écraser à coup de ce qui ressemble vaguement à une bêche... « Vous avez aussi un insecticide » me souffle l'hôtesse. Elle se moque en plus ! « Merci poupée, grâce à toi, je découvre le premier jeu sponsorisé par Baygon »...

Je peux aussi faire des roulades à droite ou à gauche en donnant des coups de wiimote sur les côtés. Allez, je vais être super gentil, comme le jeu est encore en développement et ne devrait pas faire partie du line-up de la Wii, je me dis que les développeurs auront peut être le temps de redresser le tir d'ici là. Naïf que je suis...

Pas mal d'autres jeux étaient visibles sur le stand Wii et heureusement certains étaient assez intéressants. Zelda était bien évidemment pris d'assaut. Tout ou presque a déjà été dit sur ce que qui est sans doute l'un des plus gros jeux de cette fin d'année. C'est beau, c'est indéniable. Mais beau pour du « old-gen » évidemment... Par contre, les visiteurs semblaient avoir un peu mal à maîtriser les contrôles assez particuliers à la wiimote. Les previews qu'on a pu lire çà et là expliquent que la maniabilité est plutôt déroutante au début mais devient assez vite très intuitive. Espérons qu'ils ont raison sur le deuxième point autant que sur le premier, car un salon ne permet pas de s'en assurer.

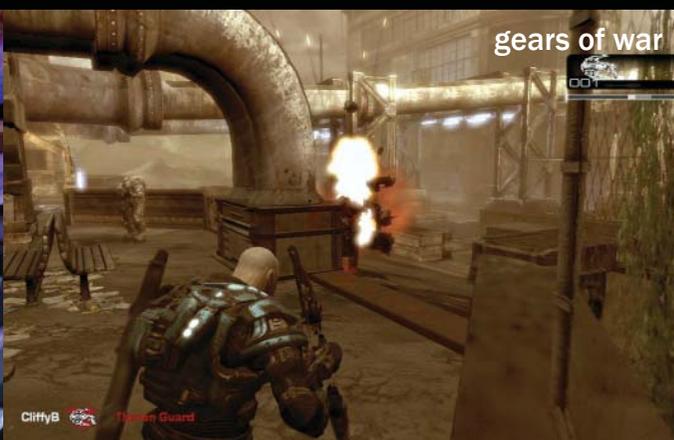
Plusieurs portages DS vers Wii étaient aussi présentés à ce salon. Trauma Center, Cerebral Academy et Cooking Mama ont ainsi droit à leur conversion. Que voulez-vous, quand on tient un bon filon, on l'exploite jusqu'au bout, surtout dans le jeu vidéo. Je passe sur Wii Sports, Wario Ware et Red Steel, vous connaissez déjà mon avis sur ces futurs jeux (si ce n'est pas le cas, lisez donc le fabuleux article sur la Wii dans le non moins fabuleux SANQUA Horizons 2). J'ajoute juste que Wii Boxe semble très marrant à deux et permet de se donner des coups (vituels), de manière assez précise.

« Messieurs, je vais vous demander de regagner la sortie, d'autres personnes vont entrer sur le stand maintenant ! »

Arrggh ! Foutues quinze minutes de jeu...

Bon, maintenant qu'on a éliminé les deux « gros » du salon, voyons voir ce qu'il nous reste à savourer.





Guitar Hero 2

Pour mon plus grand plaisir, des dizaines de bornes GH2 étaient disponibles. L'occasion de faire un petit duel sur les nouvelles chansons qui nous attendent dans ce second opus. Au programme : quelques grands classiques (Sweet child o'mine de Guns n'roses, Killing in the Name de Rage Against the Machine, Message In A Bottle de Police...), mais aussi beaucoup de morceaux relativement peu connus. A première vue, la set-list semble moins alléchante que celle du premier volet. Mais la grosse évolution, c'est un mode multi-joueurs enfin digne de ce nom, avec la possibilité de faire des duos « basse/guitare » de folie. Préparez vos perruques de métaleux, ça va slammer sévère fin novembre. Vivement.

Gears of Wars

Oui, Gears of Wars est très beau. Oui, il est très bien animé et non, il n'est pas si bourrin qu'il en a l'air. Toute la subtilité du jeu consiste à se mettre à couvert correctement et contourner savamment ses ennemis pour pouvoir les arroser de plomb. Ayant pu y jouer un petit quart d'heure, je me suis bien marré. Mais j'ai un peu peur que le jeu se résume à ça : je me mets à couvert, je blaste, je contourne, j'envoie une grenade, j'achève mon ennemi. A voir si l'intérêt se maintient sur la longueur. Mais punaise, que c'est beau !

Lost planet

Présenté lors d'une mini-conférence EA, Lost planet fait toujours autant envie. Absolument magnifique, doté d'une ambiance mélangeant « The Thing » et « Starship Troopers », ce gros shoot développé par Capcom risque de faire très mal. Les possesseurs de X360 peuvent d'ailleurs s'en convaincre en téléchargeant la démo jouable sur le Xbox Live.

Crysis

Ne rêvez pas (ou rassurez-vous), Crysis n'était pas directement jouable sur le salon. Un gentil monsieur d'EA nous a cependant offert une belle démo sur écran géant, sur une version loin d'être finalisée à en juger par les nombreuses saccades. Développé par Crytek, les petits gars à l'origine de Far Cry, Crysis donne toujours dans l'île paradisiaque infestée de terroristes, un peu comme un mélange de Lost, l'île de la tentation et 24. J'avoue, la démo m'a troué le cul une seconde fois. Jamais je n'ai vu une végétation aussi réaliste dans un jeu vidéo et un moteur physique, cartonner autant. L'apothéose fut quand le démonstrateur empoigna une mitrailleuse lourde et se mit à tirer sur les arbres, qui tombèrent, un par un, de manière extrêmement crédible...L'impression de réalisme était vraiment saisissante. Les ennemis étaient un peu cons, mais je mets ça sur le compte de la version du jeu, loin d'être définitive. Maintenant, j'ai très peur de la config nécessaire pour faire tourner tout ça de manière fluide. Tant pis, je vendrai mes organes, s'il le faut, pour pouvoir me payer un PC assez puissant pour jouer à la bête

On va malheureusement s'arrêter là pour ce qui est des jeux intéressants. Je passe volontairement sur certains titres qui, même s'ils seront peut-être très corrects, n'apportent vraiment pas de nouveauté (Rainbow Six Vegas, Call of Duty 3, Tony Hawk 8). Et de toute façon, on en a déjà pas mal parlé dans les numéros précédents. Il ne me reste donc plus qu'à vous rendre l'antenne, et à vous donner rendez-vous dans un futur proche pour de nouvelles aventures palpitantes.

A vous Cognac Jay.

Meego & Jika



crysis



okami

okami

playstation 2

Depuis que je suis gamin, j'aime me raconter des histoires. A six ans, mon bien le plus précieux était une boîte de couches Pampers remplie de Lego. Je me posais au milieu du salon, je renversais le contenu de la boîte et je devenais Dieu. Tel un mini Peter Molyneux, j'érigais des montagnes, des châteaux, des villes, et je plaçais mes personnages. Mes histoires se terminaient toujours de la même façon : le Dieu, lassé de sa création, détruisait le monde éphémère qu'il venait de créer et en construisait un nouveau, plus en accord avec son humeur.

Puis vint le temps des premiers pixels sur la TV. Je n'étais plus Dieu, mais ça ne me déplaisait pas pour autant. Un jour j'étais un jeune chevalier cherchant à tuer un dragon, le lendemain j'étais un karatéka qui éclatait les méchants en mille morceaux pour sauver sa copine. Parfois, j'étais même Indiana Jones ou Luke Skywalker. Putain de privilège.

Tout ce qui importait, c'était de voyager.

Et aujourd'hui ? A vingt-six ans, suis-je devenu un vieux con, incapable de s'émerveiller devant une belle histoire de princesse, ou fatigué d'incarner toujours les mêmes



héros ? Difficile à dire. Mais une chose est sûre, il m'arrive encore de voyager, de partir très loin, pour des lieux dont je ne soupçonnais même pas l'existence.

Le temps est venu de vous raconter mon dernier voyage.

« Mesdames, Messieurs, nous allons bientôt atterrir à Okami. Veuillez attacher vos manettes et vous installer confortablement, le voyage débute juste après cette courte cinématique d'introduction, Capcom Airlines vous souhaite un agréable séjour ».

Atterrissage en douceur, cinématique un peu longue à mon goût, mais c'est le prix de la patience... A la descente de l'avion, le paysage m'intrigue plus qu'il ne

m'émerveille. Je me retrouve dans un Japon traditionnel, entièrement retouché au pinceau. Il me faut quelques secondes pour m'y habituer. Mais je me rends vite compte que tout ce petit monde, une fois en mouvement, est splendide. Moi qui ai toujours rêvé de découvrir le monde de « Mononoke Hime », m'y voici enfin.

Le problème, c'est qu'il y a quelque chose de pourri dans ce monde. Une force démoniaque qui le ronge de l'intérieur. Certaines parties de la forêt sont plongées dans une pénombre inquiétante. Impossible d'y mettre les pieds, sous peine de mort lente et douloureuse. Mais il semble aussi que je puisse faire quelque chose contre toute cette pagaille. Quoi ? On va encore me demander de sauver le monde ? Bon, c'est bien parce que celui-ci est vraiment magnifique, que j'accepte. C'est vrai, sous

cette couche de ténèbres, je distingue une nature belle et simple, qui mérite que l'on s'occupe d'elle.

Alors, quelle personnalité dois-je endosser cette fois-ci ? Un beau jeune homme plein de fougue et de passion ? Un elfe à bonnet vert ? Un écologiste à moumoute ? Quoi, un loup ?? Oui, mais pas n'importe lequel. Plus

Kamiki en m'expliquant différentes règles qui régissent ce monde, et m'apprend à manier mon pinceau magique. Car, plus qu'un simple bout de bois poilu, c'est un véritable « outil à reconstruire la vie ». Je suis un peu plus ébahi à chaque nouveau pouvoir découvert. Une grande étendue d'eau m'empêche d'atteindre la rive d'en face ? Pas de problème, j'empoigne mon pinceau et trace un

nouveau ! Je peux ainsi faire revivre la nature au moyen de quelques estampes.

Mon pinceau est aussi ma meilleure arme contre les démons. Lorsqu'ils apparaissent, le monde s'assombrit et un mur de feu m'entoure, empêchant tout échappatoire. Outre des coups de griffes rageurs et des combos



Il faut avoir un bon coup de pinceau pour réussir à Okami. Notamment pendant les combats. Dommage que le loup ne possède pas de coup spécial à la « je pisse sur la face de l'ennemi », ça aurait été amusant. Bon, Heureusement que Clover s'arrête là. Si on avait continué dans la lancée, on aurait bientôt du faire de l'origami avec un pad pour faire mal aux méchants. Les nouveaux concepts, c'est bien, mais il ne faut point aller trop loin.

qu'une simple boule de poils, c'est un demi-dieu qui m'est ici offert et sa seule arme pour lutter contre les démons est...un pinceau. Mon compagnon de route s'appelle Issun. Je le décrirais comme un mélange de la fée Clochette et du bébé de « Roger Rabbit », pour son caractère bien trempé. Il m'accompagne au village

cercle sur l'eau. Un beau nénuphar apparaît alors, me permettant de traverser en toute quiétude.

Au détour d'un chemin je croise un arbre mort, victime de la malédiction des démons. Pour lui rendre toutes sa splendeur, il me suffit de l'entourer de ma peinture magique et voici ses feuilles magnifiques qui jaillissent à

dévastateurs, acquis lors de mes séances d'entraînement au dojo, je peux infliger de sérieuses blessures à mes ennemis grâce à mon pinceau et mon encre magique.

Arrivé au village, beaucoup d'habitants se méfient de moi, mais certains me voient comme la réincarnation

d'un antique héros, qui a vaincu jadis un démon très puissant. Pour eux, je suis le salut que leur terre attendait tant. Je suis très vite amené à les aider dans diverses tâches au village. Il faut dire que grâce à mes pouvoirs, je leur facilite grandement la vie. Les aider me rapporte des yens, mais aussi de l'expérience, que je peux distribuer dans mes différents attributs. J'augmente ma vie, ma réserve d'encre, ou la taille de ma fiole de résurrection... L'argent gagné me permettra de faire divers achats chez le marchand.

Après avoir acheté un stock d'os à moelle régénérant (n'oubliez pas que je suis un loup avant tout), je décide de prolonger mon séjour et de partir à la découverte du monde qui se trouve au delà du village.

Le reste de mon voyage est dans la même veine. C'est à la fois la grande aventure et une certaine forme de détente. Si je veux me reposer, je monte en haut de la colline et j'admire le coucher de soleil. Mais je n'en oublie pas pour autant ma mission et j'ai déjà libéré de nombreuses terres des griffes du mal. Je fais repousser les arbres, reflleurir les prairies...

J'ai à nouveau six ans, je suis redevenu Dieu.

Je suis devenu le bienfaiteur de ces terres. Que ce soit par de simples gestes, comme nourrir les animaux rencontrés, ou par de grande quêtes épiques, comme l'exploration de cette gigantesque grotte qui m'a permis de vaincre cet ignoble démon-araignée-plante, j'apporte

ma pierre à l'édifice de la vie. Ca change de GTA.

Seulement, il arrive parfois que je m'ennuie un peu. Oh, pas bien souvent rassurez-vous. Mais ma quête manque parfois un peu de piquant. Je me sens presque trop puissant par rapport à ces satanés démons. Ce voyage est définitivement zen, peut-être même un peu trop.

Pour comparer, comparaison d'ailleurs difficilement évitable tant les deux mondes ont des points communs, lorsque j'incarnais ce petit elfe à bonnet du nom de Link, le voyage était encore plus inoubliable. Mais le monde d'Okami n'a vraiment pas à rougir face à celui de Zelda, et c'est déjà énorme.

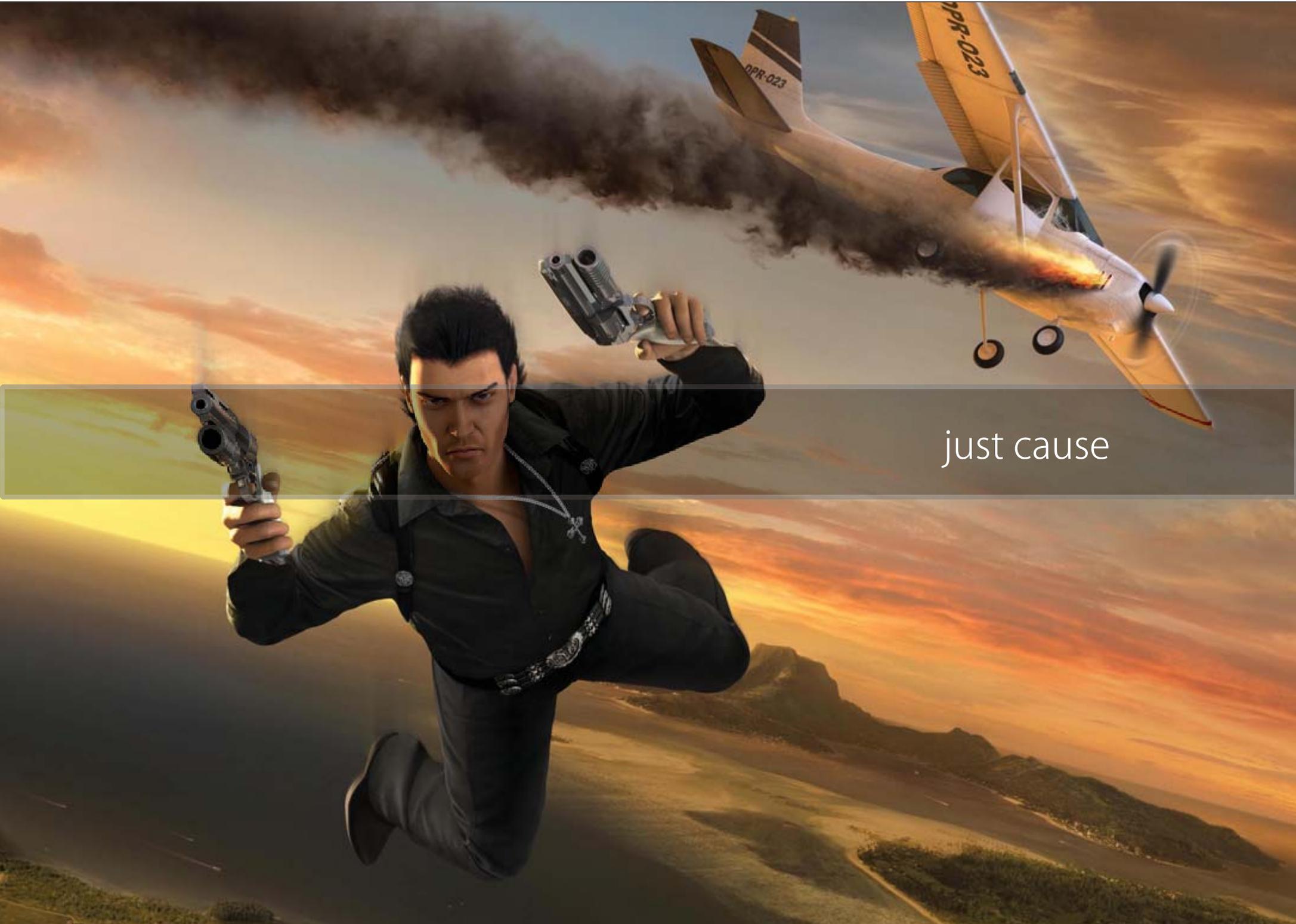
L'avantage d'un voyage comme celui-ci, c'est que l'on peut y revenir quand on le souhaite. Après une journée de boulot bien stressante, je sais que la porte vers cet univers apaisant m'attend et que ses habitants m'y accueilleront toujours en héros.

Vous voulez vous payer un des derniers (peut être le dernier d'ailleurs) grands et beaux voyages que peut offrir la PS2 ? Alors prenez un aller simple pour Okami.

Satisfait ou remboursé, et je ne prends pas trop de risques en affirmant cela.

Jika





just cause

just cause

xbox 360

A prendre ou à laisser

Vous devez tous connaître cette émission télévisée que nous diffuse la chaîne d'Etat, TF1. J'ai beau chercher, je ne vois pas l'intérêt de ce programme où des candidats, complètement décérébrés (à comprendre ici dans sa forme verbale et non adjective), doivent ouvrir des boîtes pendant une bonne cinquantaine de minutes, afin de savoir quel sera leur gain, ou plutôt ne sera pas – et c'est là l'indécente irrévérence. Pour égayer l'ensemble, TF1 a donné les commandes à son animateur fétiche et autoproclamé « le plus con » (sic), qui dans un grand numéro d'acteur est là pour dramatiser, se permettant même des phrases du style : « votre mère serait fière de vous ! » ou « oh la la, la tension est à son paroxysme ». Il est clair qu'entre faire polytechnique et passer à la télé, on a vite compris ce qui compte dans la vie. Ah le sens des valeurs cathodiques... Pour couronner le tout, ajoutez en vrac une plage musicale unique sur toute la durée de l'émission, soit près d'une heure (un record dans le genre) et des potiches anémiques qui n'ont rien d'autre à faire que pleurer et ouvrir les dites boîtes.

Mais le fait est là : une personne normalement constituée ne saurait songer à regarder ce spectacle affligeant et



devrait même, dans un moment de lucidité, bannir à vie la touche « 1 » de sa télécommande (ce qui aura aussi le mérite de lui redonner d'un coup ses 100 points de QI perdus et de voter en pleine possession de ses moyens intellectuels dans quelques mois). Mais que voulez-vous, les hommes sont faibles et parfois, on se surprend à rester devant cette déjection télévisuelle jusqu'au bout, pour savoir ce qu'il va arriver à notre cosette du jour. S'installe alors un certain plaisir malsain, et même cynique du simple fait qu'un jeu d'argent soit animé par un multimillionnaire faisant mine de partager les galères de ses invités : « C'est pour quoi cet argent ? Pour votre fils myopathe unijambiste nain ? Parce que vous êtes orpheline au chômage depuis 25 ans et amputée des deux bras ? Aïe aïe aïe, vous repartez avec 5 euros, crevure de banquier, je suis trop dégoûté moi... »

Tout ça pour mieux expliquer, voire retranscrire, ce que je ressens vis-à-vis de Just Cause. Car ce jeu n'est au final pas très différent : pour qui n'est pas prévenu et s'en approche, on le regarde la première fois avec attention mais très vite, les défauts sautent aux yeux. On se dit alors que l'on n'y reviendra jamais, que ce qui nous est montré n'est pas de bon sens... Las ! Les heures passent et la console reste allumée. Et finalement, on se dit que tant qu'à faire, autant aller jusqu'au bout... Avalanche Studios seraient-ils le TF1 du jeu vidéo ?

Ne nous précipitons pas.

Parlons un peu du jeu et de son scénario : vous incarnez Rico Rodriguez, un agent de la CIA. Le but de votre mission est de renverser un gouvernement étranger, rien que ça. La cible, c'est El Presidente, le dictateur qui

maltraite les habitants de l'archipel San Esperito et dont les ambitions ne sont guère du goût des américains. L'un de ses caprices est ainsi de récupérer de l'uranium pour créer une bombe atomique (tiens, ça me rappelle quelque chose, mais quoi ?). La menace grandissant, nos amis mangeurs de hamburgers nous envoient donc en cow-boy faire un peu de ménage sur l'île. Oui, c'est un

reste d'atteindre le président : infiltrer l'administration corrompue, détruire la chaîne de télévision de l'île et stopper la propagande qu'elle diffuse outrageusement telle une TF1 (encore eux ?)…Autant de fines stratégies que vous allez échafauder lors de votre périple sur cet archipel d'une surface de 1024km². Oui vous avez bien lu, mille vingt-quatre kilomètres carrés…d'ennui.

en fait une immense forêt. Et le reste est formé de routes sinueuses qui donneraient la gerbe à n'importe qui. Les types qui tracent les routes sur San Esperito ne doivent pas boire que de l'eau plate…C'est un vrai calvaire pour nos petits bolides : ça monte, ça descend, et hop un virage à droite, hop un virage à gauche, etc. Pire, lesdits moyens de locomotion ne sont pas très agréables



Voilà le petit fils de «l'homme qui tombe à pic». Laissez-moi quand même vous expliquer la situation : Rico (ou la belle vie) vient de s'apercevoir qu'il n'a pas mis le frein à main sur sa caisse. Alors qu'il se retourne avec un mauvais pressentiment, voilà la chiotte qui déferle doucement vers le ravin. La suite, vous la connaissez : Rico saute, attrape la voiture en vol, rentre dans l'habitacle et arrive juste à temps pour mettre le frein à main. Quoi, ça n'arrête pas la chute ? QU'est-ce que vous en savez ? Vous avez déjà essayé ?

peu du déjà vu. Mais la promesse réside dans les moyens dont on dispose : diviser pour mieux régner, tel sera le maître-mot de notre héros et, pour mettre le bordel dans l'archipel, il faudra s'unir avec les différentes factions rebelles de l'île. En créant des émeutes, on pourra affaiblir en partie le pouvoir en place. Bien sûr, le véritable objectif

Mon royaume pour un cheval
Ennui ? Il est vrai qu'au départ, on se dit que la surface de jeu est grande, que l'on va s'éclater comme un fou à tester tous les véhicules proposés. Mais on se rend vite compte de la supercherie des développeurs : c'est impressionnant comme cet archipel est boisé. Sur les 1024 km², 90% sont

à prendre en main. Et s'il y a un choix vaste – voiture, moto, avion, bateau, hélico, etc. – une fois dedans, c'est une autre histoire : par exemple, les voitures ne sont pas très vivaces, elles accélèrent difficilement et les vitesses de pointe ne sont pas renversantes. Du coup, lorsque vous tentez de semer la police ou des groupuscules en

bagnole, ça devient un calvaire. Et j'honnis maintes fois cette désagréable sensation, comme quand on avale de la moutarde par le nez, d'une voiture plus légère que celle des ennemis. On se retrouve donc très vite dans le fossé, ou à faire des 360° parce qu'un chauffard vous a embouti le cul. Les courses poursuites sont donc laborieuses et on les évite au maximum. Tout le contraire du but recherché en somme. Rassurez-vous (ou pas), il en va de même pour les autres véhicules. Les hélicos ne sont pas amusants à piloter et ne sont pas même rapides, traverser l'archipel peut demander du temps – peut-être est-ce pour donner une impression faussée d'immensité ? Seuls les bateaux tirent leur épingle du jeu, mais ce n'est pas non plus Palavas-les-flots.

Le flacon sans l'ivresse

Heureusement pour notre héros, les phases de shoot sont mieux réussies. A l'instar d'un GTA (et oui, j'hésitai mais il faut bien citer le maître du genre et l'inspirateur de ce Just Cause, à un moment ou à un autre), on cible les ennemis puis une fois lockés, on peut décharger son plomb sur eux tout en courant. Le principe n'est pas trop prise de tête et un chouia mieux que dans le jeu de Rockstar, ce qui rattrape l'impression générale d'un maniement raté. Mauvais sur mécaniques, plus agréable sur pattes, les déplacements de Rico sur San Espirito sont inégaux en qualité. Le jeu aurait-il été torché à la va-vite ?

Le jeu est beau certes, mais manque de vie. Car question densité de population, il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard cul-de-jatte : il y a beaucoup de verdure

inhabitée, on l'a dit, et les villes (ou villages) ne sont pas énormes, tout juste peuplés de quelques maisons pour faire couleur locale. Pis, la ville principale fait peur à voir. Vide, sans aucune voiture ni piéton, elle respire le rance plus que le racé. On se sent bien seul dans ce supposé bassin grouillant. Du coup j'ai eu du mal à me prendre au jeu, l'ensemble faisant « cheap ».

Bref, on arrive vite au choix fatidique : doit-on continuer ou non l'aventure ? Pour tout vous avouer, j'ai persévéré (oui j'aime souffrir) parce que le jeu offre de très grands moments...de fou rire. Ceci grâce aux cinématiques lâchées entre chaque mission, et qui sont risibles au possible.

V.O-rien

L'éditeur a fait le choix courageux de traduire le jeu en français, les textes bien sûr, mais aussi et surtout les voix. Et comme toujours dans pareil cas, les « acteurs » choisis ne sont pas au niveau – sans doute des doubleurs à mi-temps pour films de boules. Une qualité sonore calamiteuse qui, heureusement, s'accommode très bien de la qualité visuelle tout aussi médiocre – en attestent ces personnages lisses et plastifiés comme chez Mattel. Dommage, la crise de fou rire se termine vite puisque le scénario principal n'est pas très long. Je vous conseille donc de vous promener longuement, quitte à vous perdre volontairement en forêt, et de faire toutes les missions secondaires, si vous voulez augmenter la durée de vie et amortir l'investissement.





Toutes les missions ? Oui. Car il n'y en a pas tant que ça. Si dDans GTA, les missions dites secondaires étaient nombreuses et variées, offrant des heures d'éclate sans faire avancer le mode Histoire, dans Just Cause on en est loin. Les missions secondaires sont très, très répétitives.

La plupart du temps, il vous faudra contacter un membre de la guérilla et partir mettre le boxon dans la ville la plus proche, afin de mettre en échec les flics ou l'armée. La première fois, on s'amuse bien. Mais après cinq ou six fois, la donne est différente et les phases de shoot agréables

ne suffisent pas. On finit donc par se lasser de tirer sur tout ce qui bouge. Sans compter que les ennemis n'ont pas une IA des plus évoluées. Certes, ils vous attaquent mais ils ne tenteront même pas de se cacher pour éviter vos balles. Vous pourrez

donc la jouer Kamikaze et courir vers vos opposants en tirant comme un sagouin, c'est la bonne technique. Heureusement qu'on est un agent secret... Et si vous craignez d'y passer, soyez rassurés : de là à voir Rico mourir, vous avez le temps. Je pestais il y a quelques semaines contre la relative facilité dans les jeux vidéo actuels ? Just Cause ne me fait pas mentir. La barre de vie de notre avatar est long comme mon bras (oui, il est temps de le révéler au monde entier : j'ai le bras long) et Rico digère très bien le plomb. Même les grenades lui causent peu de dommages, mieux que Jack Bauer et James Bond réunis. Résultat : il suffit de courir, balancer la sauce à tout-va et attendre tranquillement les packs de santé pour retrouver le peu qu'on a pu perdre. Just Cause, pour Casuals Gamers.

La boîte à 1 million

Heureusement, il y a quand même quelques points qui viennent sauver Just Cause d'une malencontreuse chute dans les toilettes.

Tout d'abord, même si le tout n'est pas très fouillé (forêts immenses, villes désertifiées), l'ambiance « Caraïbes » est très réussie. Tout au long de notre promenade sur ces 1024km² (oui, je rabâche, comme les développeurs...), c'est un vrai plaisir touristique, on s'y croirait.

Côté technique, le bon point nous vient des temps de chargement. Mis à part une attente un peu longue au début du jeu, vous ne serez plus gênés par la suite, excepté lors des cinématiques.

Autre point fort du jeu, toute la superficie de l'île jeu est accessible dès le départ. On n'est donc jamais bloqué ou cantonné à un lopin de plage et il est facile de se faire plaisir immédiatement avec les véhicules (enfin, façon de parler, une fois aux commandes on déchant). Le pied ultime est de prendre un hélico ou un avion, de s'envoler très haut et de sauter en parachute ! La descente est vertigineuse et la petite musique en arrière-fond vous fait planer jusqu'au sol.

Dernières trouvailles, marrantes : on peut se faire larguer des véhicules par la CIA sur site – au choix, un petit hélico, un 4x4 armé jusqu'aux dents, une moto, un bateau lourdement équipé... – et même carrément se faire hélitreuiller pour arriver plus vite à sa planque ou sur le lieu d'une mission. Cela évite de nombreuses minutes perdues à parcourir l'archipel en voiture. Mais cela diminue un temps de jeu global déjà pas folichon. A prendre ou à laisser.

Juste-ment

A prendre ou à laisser, Just Cause ? Après avoir parcouru le jeu pendant quelques heures, je dirais qu'il est à prendre... en occase. En se forçant un peu (beaucoup), en évitant de trop focaliser sur certains défauts, on s'amuse quand même.

Vite fini, vite oublié, un peu comme cette émission dont je vous parlais au début.

Euh... Laquelle ?



Snape1212



defcon

defcon

pc

« Cairo Hit, 12,8M Dead »

Cette phrase s'affiche à l'écran. Je regarde ce spectacle de destruction, la bouche entrouverte, à la fois fier de ce score (12 800 000 personnes tuées !), et tendu par la riposte qui risque de suivre...

Quand on y pense, quel jeu cruel ! Des centaines de personnes détruisent sur différents serveurs la Terre entière. Et ils recommencent en y prenant plaisir.

On ne peut parler de Defcon sans parler d'Introversion Software. D'abord, regardons d'où nous vient ce jeu qui prend tout le marché à contre-courant : Defcon est la troisième et plus récente création du développeur-éditeur Introversion Software. C'est un jeu développé par deux Anglais dans leur chambre respective au nom de la sueur, de l'indépendance et de la passion. Je n'ai pas trouvé studio plus indépendant encore en activité : ils refusent de signer tout contrat tant que le jeu n'est pas fini. Ils n'ont aucun financement pendant le développement, et cherchent un éditeur une fois le jeu en phase de bugfix et que la liste des features est définitive. Leur éditeur mondial depuis bientôt un an n'est autre que la plateforme d'achat de jeux vidéo en ligne Steam (Valve ayant adoré Darwinia, comme tout bon joueur qui se doit).



...Interruption... Vous nagez au milieu des noms et n'y comprenez plus rien ? Il faut dire que le parcours d'Introversion Software est assez atypique. Petit résumé. Première étape, les grands directeurs se rencontrent à l'université et décident de commercialiser le jeu en cours de développement de Chris Delay, Uplink, une simulation de hacking avec des graphismes très... épurés. Le jeu sort fin 2001 et se vend plutôt bien, sans aucune visibilité en magasin (vente par correspondance sur internet). Les mois passent, et mi-2002, Uplink est vendu par Pinnacle en magasin au Royaume-Uni et les premières critiques magazines sont très positives (entre 70% et 80% majoritairement). Les ventes sont plutôt bonnes pour un jeu très underground. Un succès ne suffit pas, évidemment. La suite : Darwinia. Les ventes d'Uplink ne suffisent plus à payer Introversion Software, et le

développement de Darwinia s'éternise. Toute l'équipe s'inscrit au chômage, les créateurs vendent tout ce qu'ils ont (y compris leurs appartements) et retournent vivre chez leurs parents. Chris Delay, toujours le seul game designer-développeur-graphiste-homme à tout faire, travaille sur Darwinia de 2002 à mars 2005. Les critiques acclament le jeu (plutôt entre 80% et 100% cette fois), et Darwinia se vend...mal. Pourtant ce jeu reste de très loin le meilleur jeu solo auquel j'ai joué de toute ma vie (j'ai enfin senti les sentiments que David Cage cherche à faire passer dans Fahrenheit et le futur Heavy Rain. Des sentiments humains comme la colère, la joie, la frustration, la tristesse).

Introversion Software est encore en vie grâce à Valve et leur plateforme de vente de jeux par internet, le fameux Steam. Ce dernier a vendu autant de copies de

Darwinia en trois semaines qu'Introversion Software en avait vendu en neuf mois par leur site ! Pour confirmer leur succès grandissant, l'Independent Games Festival (festival des jeux indépendants) récompense Darwinia des titres de Technical Excellence, Innovation in Visual Art, and the Seumas McNally Grand Prize (le prix de la technique, de l'art visuel et le grand prix). Ils savent ce

presentations explaining what a great investment we were. Of course, none of them were interested in taking Darwinia after we'd finished our demonstrations, but that's another story :)
Like we give a fuck." ()*

Revenons à nos ogives.

guerre froide. Les rivalités entre continents n'ont jamais été aussi importantes, et l'emploi de bombes nucléaires est inévitable.

« Personne ne gagne. Mais peut-être, juste peut-être, vous pouvez perdre le dernier ».

L'élément clé de Defcon est sa simplicité. Là où n'importe quel jeu de stratégie proposera de plus en plus d'unités et de plus en plus d'options, Defcon se contente de peu. Des silos nucléaires pour défendre le territoire et lancer des bombes nucléaires, des aéroports, des bombardiers et chasseurs, des sous-marins, des porte-avions et croiseurs. Ce sont les seules « unités » d'attaque. Chacune a ses forces et faiblesses qu'il faut apprendre à maîtriser pour l'utiliser au meilleur de ses capacités. Encore un autre élément simplificateur : l'argent et les ressources. Ici, rien de tout cela n'existe : chaque joueur commence avec un nombre d'unités en stocks égal et doit placer ses unités avant Defcon 3, sans possibilité d'en avoir plus que son voisin.

...Interruption culturelle... Le saviez-vous ? L'indice de guerre « Defcon » pour DEFense CONdition est le thermomètre américain de l'armée. Defcon 5, tout va bien, Defcon 1, on sort les ogives du placard.

L'indice « Defcon » évolue au cours du jeu et donne de nouvelles possibilités. A Defcon 5 et 4 on se cherche. Defcon 3 et 2, on se titille avec des avions et bateaux, Defcon 1 (la partie est en Defcon 1 pendant environ la dernière moitié), on a le droit d'utiliser l'arme nucléaire. Différents modes de jeu viennent donner de l'originalité à des parties qui de toutes les manières ne se ressemblent jamais. Plusieurs paramètres sont réglables et on peut



qu'ils font, et ne sont pas devenus « indépendants » par hasard :

"[...] So, for a number of months the three of us travelled all around the country with the biggest and heaviest laptop you have ever seen, armed with the latest demos of the game and our carefully constructed powerpoint

Defcon, c'est un simulateur de guerre thermonucléaire globale. Introversion parle du premier Genocide'em up. Si vous connaissez le film Wargames, vous comprendrez tout de suite d'où viennent l'idée et les graphismes du jeu. Pour les autres, vous n'avez rien manqué (encore un film qui a mal vieilli ?). Defcon se passe pendant la

très bien détruire la terre en 25 minutes, 50-60 minutes (durée moyenne) voire 8 heures. Un exemple de mode de jeu (pas testé) : le mode bureau (Office mode). La partie se joue en temps réel, et il suffit d'appuyer deux fois sur la touche Echap pour réduire le jeu dans la zone de notifications à côté de l'horloge. L'icône se met ensuite à clignoter lorsqu'il y a un événement important. C'est comme ça qu'on découvre sur internet une partie privée en Office mode avec les employés de chez Blizzard. A la prochaine annonce de retard chez Blizzard, pensez à moi...

Les parties les plus intéressantes restent celles à 6 joueurs. Les alliances se forment, se brisent, et plus personne ne se fait confiance.

...Interruption publicitaire... Une guerre nucléaire permet de détruire la Terre en moins d'une journée, alors consommez plus car tout sera peut-être détruit demain soir.

Autre élément sympathique, le temps. Par défaut, le jeu se joue à la vitesse la plus basse désirée par tous les joueurs. Si un joueur a besoin de cinq minutes de temps réel pour lancer des bombardiers, il bascule le jeu en temps réel, et ainsi tous les joueurs passent à la même vitesse. Tout le monde joue à son rythme, et seule la stratégie devient l'élément qui va départager les joueurs entre eux. Sans cette possibilité, j'aurais certainement détesté ce jeu comme beaucoup d'autres à cause de leur « course au clics ».

...Interruption historique... Beaucoup de décisions pendant la guerre froide étaient prises dans des bunkers souterrains.

Je n'ai jamais compris comment faisait Introversion Software pour dégager une ambiance d'un jeu pourtant simple en apparence (voir les captures d'écran). Tout est fait pour nous faire croire qu'une guerre a bien lieu dehors : les graphismes font penser aux écrans stratégiques utilisés pendant la guerre froide, la musique du jeu se rapproche de ce que nous pourrions entendre dans un bunker, quelques mètres sous terre, à l'abri des bombes. Et il y a une tension croissante qui s'installe dans une partie à beaucoup (car l'intérêt est bien là, une partie à deux joueurs est très limitée). Elle atteint son paroxysme à Defcon 1. « Est-ce que mon allié ne va pas quitter l'alliance et me lancer ses 48 dernières bombes sur Moscou ? Est-il au courant que mes sous-marins sont juste au bord de ses côtes ? Dois-je attendre encore quelques minutes pour qu'il lance ses bombes et devienne vulnérable ou prépare-t-il déjà une grande attaque avec ses bombardiers ? N'est-il pas en discussion avec l'alliance ennemie ? ». Ces questions doivent être posées en permanence pour imaginer le pire, car c'est souvent le pire qui arrive (des sous-marins cachés, une flopée de bombes rendues invisibles par la perte du radar détruit quelques minutes plus tôt...).

Et alors ? Qu'est-ce que Defcon ? C'est bien là le problème. Difficile à cerner, le jeu est un excellent passe-temps qu'on apprécie pleinement. Il reste unique en son genre. Finalement, on a droit à un véritable retour aux sources du plaisir de jeu, loin des sentiers battus dans lesquels s'engagent inévitablement bon nombre de développeurs. Ici, rien n'est superflu, tout participe

à l'expérience que l'on peut avoir en y jouant. Comme quoi l'alternatif n'existe pas qu'au bout de vos prises et sur Amiga.

L'intérêt sur le long terme ? De nombreux mods commencent à apparaître sur le forum officiel, et une prise en charge améliorée sera intégrée dans un futur patch (possibilité de choisir le mod, de voir si une partie utilise un mod ou non...). Car Defcon va changer de visage dans les mois à venir avec l'arrivée de patches ajoutant du contenu au jeu (gratuitement, évidemment...).

Le pari est réussi : plusieurs milliers de ventes en quelques semaines, de quoi rassurer les développeurs et les joueurs sur la stabilité des serveurs.

On laisse facilement Defcon sur son disque dur (60 Mo une fois installé), on se ballade avec sur sa clé USB ou même sur une disquette (pas de clé dans le registre et un poids de 1.2 Mo sans les sons) et on y joue une fois par semaine pour se rappeler que les Américains ne gagnent pas toujours à ce petit jeu là, et que la Corée du Nord est une place idéale pour mettre un silo nucléaire. Ce genre d'approche va devenir de plus en plus courant dans l'avenir. C'est ce qu...

...Interruption de la communication... Possibilité de dégâts importants sur le centre de communication. Terminé.

RodiX



Ca y est ! La France a son E3 et ça c'est déroulé à... Montreuil. Vous savez ce qu'on dit : Montreuil est le Los Angeles français... Des centaines de booth babes courtement vêtues qui vous massent pendant que vous jouez à tous les futurs hits sur consoles next-gen et PC. On vous offre même des bières et des cocktails gratos si vous dites que vous travaillez pour SANQUA... C'est pas le rêve tout ça ?

Arrêtons de rêver justement, et revenons à la réalité.

Après m'être rendu à « la Villette numérique » et au Festival du Jeu Vidéo, un constat s'impose : même si l'effort de proposer de vrais salons de jeu vidéo en France est louable, il reste encore du boulot pour y avoir ne serait-ce qu'un début d'érection. C'est encore plus vrai en ce qui concerne le Festival du Jeu Vidéo (appelons-le FJV, ça ira plus vite).

La Villette numérique : plongeon profane

Première du lot, « la Villette numérique » ne boxe clairement



pas dans la même catégorie que le FJV. Pas de jeux en exclusivité, ni de stands décorés avec (mauvais) goût. A la Villette, on est là pour réfléchir et pour faire découvrir au grand public la variété de ces choses que l'on appelle les jeux vidéo. A travers plusieurs espaces, on peut s'essayer à différents types. A gauche le rayon « jeux musicaux et autres curiosités pour Otaku ». A ma droite, le rayon « vivez une deuxième vie à travers

votre écran ». Plus loin, l'espace « rétro-gaming » fait le bonheur du vieux con nostalgique que je suis. D'ailleurs, avant que j'oublie, je lance officiellement une grande opération de charité internationale baptisée : « Une borne d'arcade MAME pour Jika ». En effet, depuis que j'ai eu l'occasion de jouer à la Villette sur une borne transformée en « MAME cab », c'est-à-dire avec un PC à l'intérieur et un émulateur

MAME faisant tourner des centaines de vieux hits, je n'ai désormais plus qu'un seul but dans la vie : posséder pareille merveille chez moi. J'invite donc chaque lecteur de SANQUA à me donner même quelques euros (j'accepte les dollars et les livres sterling pour les lecteurs étrangers), afin que je puisse m'acheter cette borne. Car vous savez, être rédacteur à Sanqualis est une situation extrêmement difficile et précaire. Par exemple, figurez-vous que notre rédac' chef nous paye uniquement en tickets Leclerc ! Parfois, à Noël, nous avons bien droit à des bons FNAC, mais c'est extrêmement rare. Alors, amis lecteurs, je fais appel à votre générosité :

Donnez !

Donnez, pour faire la joie d'un pauvre pigiste. Si grâce à vous je peux me payer cette borne, j'organiserai de grandes soirées, où j'inviterai tous les lecteurs de SANQUA dans mon F1. Il y aura même de la bière à volonté, des pizzas et peut-être aussi des filles nues (j'ai pas dit qu'elles seront belles, non plus)···Promis !

Où en étais-je ? Ah oui··· Le coin rétro-gaming, bien que petit, permet de mettre ou remettre la main sur ces vieilles manettes pas du tout ergonomiques, qui ont fait le bonheur de notre enfance : Master system, NES, SNES, N64, Dreamcast ou PSX (peut-on vraiment parler de rétro pour ces deux-là ?)

Tripant.

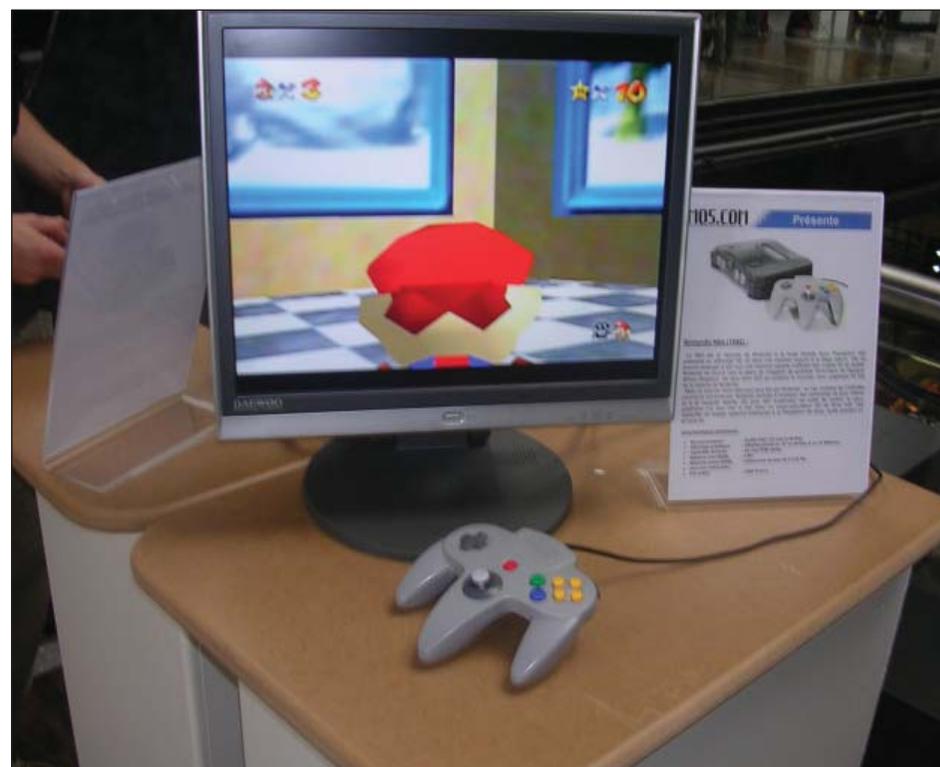
Derrière moi, pendant que je me fais une petite partie de Final Fight sur borne d'arcade (Raaahh !! Que c'est bon cette borne MAME, et n'oubliez pas les dons···), une musique attire mon oreille. Mais oui, c'est bien « Sharp dressed man » de ZZ Top qui retentit. Tout de suite je fais le rapprochement : jeu vidéo + ZZ Top = Guitar Hero. Ahah ! Je vais pouvoir me mesurer à un adversaire digne de moi sur ce jeu de gratte que je vénère depuis plusieurs mois maintenant (et dont vous pouvez lire le test dans SANQUA Horizons 1, ndrc) ! M'approchant, je vois à côté de Guitar Hero, un jeune otaku qui exécute une performance assez impressionnante sur « Dance Dance

Revolution». Et vas-y que je te tourne le dos à l'écran, que j'agite les bras à la Travolta et que je fais un splendide finish en posant les deux mains par terre. On se croirait dans le dernier clip de Madonna, en moins lifté. N'empêche, DDRaaumoinscemérite: faire faire de l'exercice aux accros des jeux vidéos. Les gamins obèses qui jouent à World of Warcraft en mangeant des kebabs dans l'espace MMORPG un peu plus loin devraient en prendre de la graine...

Après avoir saisi la gratte et mis à une bralée à mon adversaire sur « I love Rock n'roll », je décide de tenter ma chance sur Pop n'Music, jeu musical qui fait fureur au pays d'Onizuka. Le jeu se pratique au moyen d'un gros tableau de bord composé de six champignons, façon « Question pour un champi(gn)on » sur lesquels on doit appuyer. Toute la difficulté consiste à taper sur les bons champignons, en rythme avec la musique et avec la partition qui défile à l'écran. Bon, c'est chaud à vous expliquer comme cela, par écrit, mais on assimile le principe en quelques secondes et l'on prend vite

son pied dans des duels fendards. C'est tout à fait le genre de jeu qui ne verra jamais le jour en Europe et quand on voit le prix de la bête en import, on est vite refroidi. Mais bon, j'ai découvert ce jeu bien rigolo, typiquement japonais, qui reste intéressant à essayer, au même titre que le simulateur de course de chevaux, le jeu de tambour ou le simulateur de pêche.

Pour le reste, c'est plutôt du classique. Du côté des MMORPG, on peut bien sûr s'essayer à l'inévitable World of Warcraft (merci, mais j'ai déjà perdu quatre mois de ma vie à cause de ce jeu, j'évite), et aussi City of Heroes/Vilains, le MMO qui propose aux joueurs d'enfiler des collants rose fluo sans complexe. Personnellement, l'intérêt d'essayer un MMORPG dans les conditions d'un salon (affluence + bruit + pas beaucoup de temps), me semble léger. D'ailleurs, il y avait relativement peu de monde dans cet espace. A coté de ça, quelques jeux X360 et PS2 (Dead or Alive 4, Table Tennis, Tekken...) permettaient aux néophytes de goûter aux joies du multijoueurs sur consoles. Rien de



bien excitant toutefois...Le coin dédié aux consoles portables, par contre, a fait fureur. Coté DS, les parties de Cerebral Academy s'enchaînèrent sans temps mort et un peu plus loin, l'espace réservé à la PSP n'a jamais désempli. On sent bien que le public est de plus en plus attiré par les consoles portables.

Mais finalement, l'intérêt de ce salon fut ailleurs. Au milieu de tous ces jeux

archi-connus, on pouvait trouver des curiosités que l'on ne peut pas vraiment qualifier de « jeux », mais bel et bien d'œuvres d'art contemporain. Ainsi « Furminator », du groupe Fur, qui peut se qualifier de « First Person Pinball ». On rentre la tête dans une espèce de gros casque virtuel, et l'on se retrouve à l'intérieur d'une table de flipper, les yeux juste derrière les bumpers, que l'on actionne au moyen d'une

grosse manette à deux boutons. L'impression est assez saisissante. Autre curiosité : Beijing Accelerator. Je sens que je vais galérer pour vous en expliquer le principe mais tant pis (ceci dit, la photo visible dans ces pages est explicite), mais enfin, essayons : assis sur un siège, on tourne sur soi-même au moyen d'un mini-joystick. Face à nous, un décor urbain, scindé horizontalement en deux parties est projeté sur un écran blanc. Le but est, peu ou prou, de faire correspondre les deux parties en tournant plus ou moins vite. L'intérêt ? A part une bonne envie de vomir, aucun. J'avoue ne pas avoir compris où l'auteur de cette œuvre voulait en venir. Mais bon, moi et l'art contemporain, ça fait deux.

Passons aux conférences, de loin le programme le plus intéressant du salon. Malheureusement, je n'ai pas pu me rendre à la celle du vendredi, réunissant David Cage, Michel Ancel, Eric Viennot, Frédéric Raynal et Benoît Sokal, sur le thème « Créer en France ». Ceci dit, je vous invite à lire ou relire le « Under arrest » de SANQUA Horizons 4, pour avoir

au moins l'avis d'Eric Viennot sur ce sujet et, pour être complet, le papier de Florent Castelnérac dans le numéro 2, sur les salons en général et l'e3 en particulier, ce qui a tout à fait sa place ici.

Je parlerai donc surtout de la conférence du samedi, intitulée « Jeux vidéo et média » qui fut de surcroît particulièrement intéressante. Animé



par Stéphane Natkin, directeur de l'ENJIM (la seule école publique de jeux vidéo en France, basée à Angoulême), ce colloque donna

l'occasion d'échanger avec le public, sur le rapport entre média et jeux vidéo, ainsi que leur place respective chez l'un et l'autre. Arguant de la frontière de plus en plus ténue entre mondes réel et virtuel, Stéphane Natkin exposa une vision particulière du jeu vidéo, qui se rapproche dans bien des cas du cinéma. Ce qui n'est pas forcément vrai selon moi, mais

bon c'est à la mode... Quelques minutes seulement après la fin de cette conférence, la rencontre avec Julien Millet, du

studio Parallax Factory, me proposa une vision complètement différente. Selon lui, jeux vidéo et cinéma n'ont strictement rien en commun et jouer est avant tout une question de plaisir immédiat. Vous voulez en savoir plus ? Ca tombe bien, la rubrique « Under arrest » de ce numéro lui est justement dédiée et il vous éclairera sur sa vision des choses.

Que retenir de cette édition 2006 de « la Villette numérique » ? Globalement, le but principal de l'événement est parfaitement atteint : faire découvrir le jeu vidéo à un public relativement profane en matière de loisirs numériques. Presque tous les styles de jeux y étaient représentés – jeux d'action, d'aventure, (MMO)RPG, jeux musicaux, de sport, éducatifs... Grâce à cette variété revendiquée, le public pouvait se convaincre que, non, les jeux vidéo ne sont pas que des simulateurs de meurtriers, abrutissants et immoraux, et qu'ils peuvent même dans certains cas vous apprendre des choses voire vous faire faire de l'exercice (allez, je promeus au passage encore un peu

Dance Dance Revolution...).

De plus, les nombreuses conférences, les curiosités de type « Game arts » ainsi que les différentes écoles de jeu vidéo qui présentaient leurs projets d'étude, tout ceci a permis d'approfondir le sujet à ceux qui le souhaitaient.

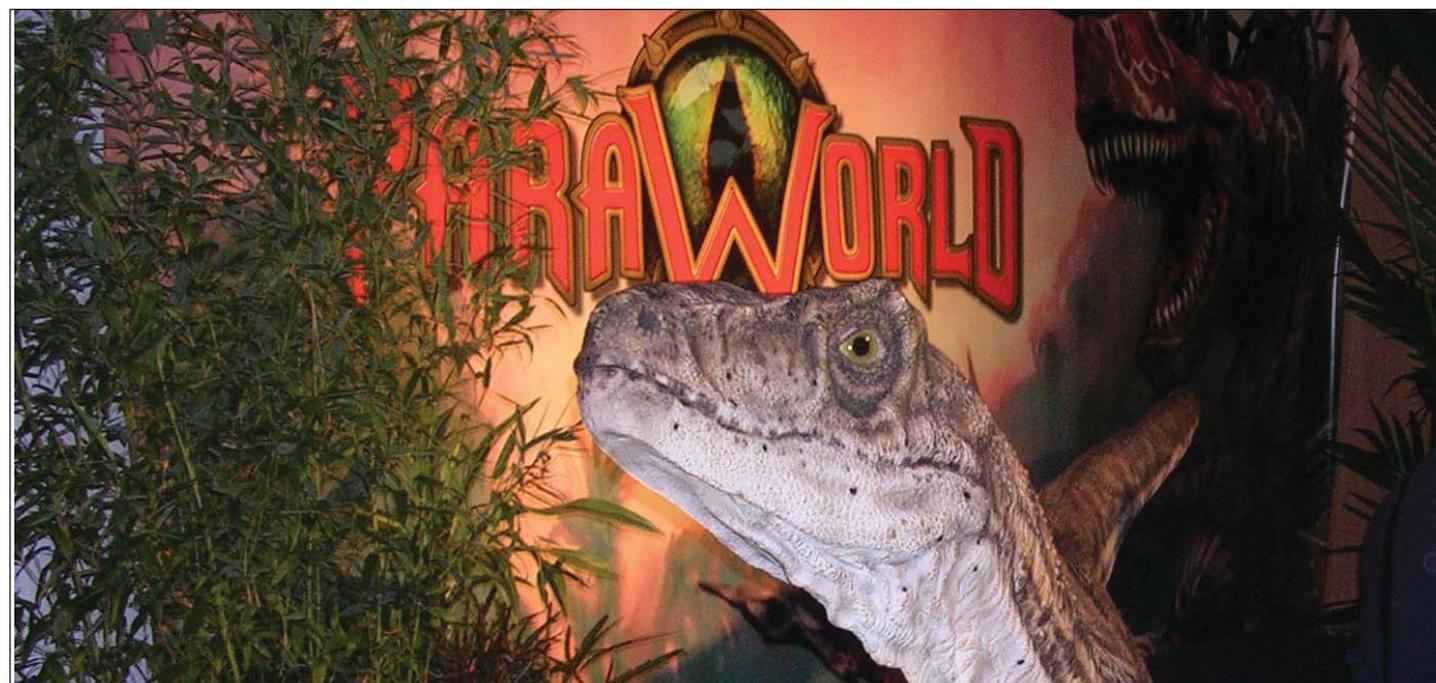
L'occasion, finalement salutaire, de faire prendre conscience qu'aimer les jeux vidéo, ce n'est pas uniquement empoigner une manette PS2 ou passer des heures dans un monde virtuel à zigouiller des monstres. Grâce à cela, que je retournerai avec plaisir à la Villette l'année prochaine, en espérant voir peut-être plus de choses intéressantes du côté des jeux dits « classiques ». L'invitation est lancée, prenez date dans vos agendas.

FJV : l'effet papillon

Une semaine plus tard avait eu lieu le premier « festival du jeu vidéo », à Montreuil. Autre lieu, autre ambition. Enormément de monde pour cet événement très médiatisé. Que voulez-vous, on n'a pas l'habitude de ce genre de salon en

France, c'est un peu comme U2 du côté de Bionville-sur-Nied (charmant village au demeurant)...Sauf que contrairement au groupe mythique, mon impression sur ce festival pourrait ici se résumer à « beaucoup de bruit pour rien ».

En effet, si vous pensiez avoir affaire



à un E3 ou un Tokyo Game Show à la française, vous vous fourrez le doigt dans l'œil, et bien profond. Résumons : une trentaine de stands

se partageaient l'espace et c'est encore Ubisoft qui s'en sortit le mieux au niveau des jeux présentés en avant-première : on pouvait s'essayer à Splinter Cell Double Agent, Rainbow Six Vegas (tous deux sur X360), et faire quelques parties multi-joueurs de Dark Messiah of Might and Magic.

Si Rainbow Six ou Splinter Cell en jettent pas mal niveau technique, ils perdent de plus en plus leur côté tactique, surtout ce pauvre Rainbow

qui va finir par devenir un jeu aussi fin que Serious Sam, si ça continue... En revanche Dark Messiah s'annonce vraiment sympa. Après la très bonne démo solo sortie il y a quelques temps, cette partie multi fut très prometteuse, avec différentes classes de personnages et des cartes plutôt bien foutues.

J'ai pu également m'essayer à Gothic 3, Warhammer Mark of Chaos et Paraworld, sur le stand de Koch Média. Paraworld est joli, mais il reste

un STR archi-classique, avec récolte de ressources, construction de bases et tout ce qui fit le succès de Warcraft ou d'Age of Empire. Bon point: un des développeurs du jeu était présent sur le stand et n'hésitait pas à taper la discute avec les visiteurs. Simple, sympa, efficace. Sinon, le peu que j'ai essayé de Warhammer m'a plutôt séduit. Ça ressemble à Rome Total War avec des orcs et des nains, mais c'est surtout extrêmement beau. Le niveau de zoom et la modélisation des unités m'ont vraiment bluffé. Je ne suis pas un grand amateur de ce genre mais je me laisserais bien tenter pour une fois.

Gothic 3 quant à lui, m'a fait naître l'envie pressante de tenir une version finale entre les mains. Attention, c'est à double sens : assez joli, doté d'un univers qui semble bien plus vivant que celui d'Oblivion, le jeu souffrait cependant d'une IA déplorable et de combats très basiques, à base de clics assidus et donc tortionnaires. On peut toujours se dire que cette version du jeu n'est peut-être pas tout à fait définitive (l'espoir fait vivre)...

Une bonne surprise : la présence du premier add-on de F.E.A.R., baptisé « Extraction Point ». F.E.A.R. est sans doute le meilleur FPS sorti l'année dernière (pour vous en convaincre, relisez l'excellent test d'El Fouine dans Sanqua Experience 12) or cette extension annonce rapidement la couleur : il ne faut pas s'attendre à des innovations dans tous les sens, mais à une « continuité dans la qualité ». L'ambiance est donc toujours bien glauque et les ennemis hyper-agressifs. A ce propos, pour l'anecdote, un petit concours rigolo avait lieu sur le stand du jeu et proposait de tenir trois minutes en mode « Extra hard ». Je peux vous garantir que pas mal de geeks sont arrivés tout fiers et sûrs d'eux devant le clavier, pour se faire atomiser en moins d'une minute...

La dernière « grosse » nouveauté jouable sur le salon était Warhammer Online, le premier MMORPG basé sur l'univers de Games Workshop. Enfin ! Geeks et nerds de tout poil purent s'adonner aux joies de Warhammer sans avoir à passer un mois à peindre des figurines avec un pinceau en

poils de mammouth. J'avoue, je n'ai pas pu mettre la main sur le clavier, la file d'attente pour y jouer m'ayant un peu découragé. Je me suis donc contenté de regarder les parties retranscrites à l'écran. Mais, en deux mots c'est très simple :



vous prenez une pincée de World of Warcraft, vous y ajoutez ensuite une cuillère de World of Warcraft et vous saupoudrez le tout d'un peu de World of Warcraft. Voilà, vous avez obtenu Warhammer Online ! Bon,

d'accord je suis mauvaise langue : si tout semble copié sur la pompe à pognon de Blizzard, particulièrement au niveau du design, il faut rappeler que WoW a lui-même allègrement pompé sur Warhammer à l'origine. C'est donc de bonne guerre. Alors

certes, je parle en profane, les accros ne manqueront pas d'ergoter sur les nains à la barbe plus soyeuse, sur les elfes aux oreilles plus pointues, sur les orcs plus laids que jamais et sur l'univers plus sombre et plus

adulte que le jeu des métiers de la guerre...Mais la ressemblance de fond est tellement flagrante, que c'en est presque gênant. Alors on fait comme tout le monde, à part la partie graphique qui ne manquera pas d'être digne de la date de sortie, on espère surtout que la vraie force du jeu sera bien les acquis de Mythic Entertainment d'après Dark Age of Camelot, en termes de moteur et de PvP – par rapport aux files d'attente et aux orientations discutables de Blizzard en la matière...De toute façon je ne m'en fais guère pour eux, la licence est très vendeuse et le buzz autour du jeu est déjà fort. Alors les gars, vous endormez pas et pensez à nous faire autre chose que du copier/coller, hein !

Je passe rapidement sur les autres MMORPGs: l'incroyable DaoC donc, le presque-mort Ryzom, et le «kawaiiii» Dofus. That's all folks. Bordel, où sont les jeux vraiment excitants ? Et je n'ose même pas vous parler de certains stands remplis de vide, comme celui de l'opérateur SFR qui proposait de tester des « super jeux » pour téléphone portable (sic). Malgré



les hôtesse aguicheuses je n'ai pas eu le courage de m'en approcher. Et puis de toute façon, avec ce que je gagne à Sanqualis je n'irai pas loin avec mon Ericsson T28...

Voilà, j'ai quasiment fait le tour des exclusivités présentes à ce salon. Oui c'est peu. Il y avait bien Trackmania United, Flight simulator X, Scarface ou le second add-on de Warhammer : Dawn of War, mais ce n'était pas suffisant pour susciter mon intérêt, surtout que certains de

ces jeux étaient de « petites » avant-premières, la mise en vente étant très proche à ce moment-là.

Ah mais oui ! Quid de Loki ou de Runaway 2, normalement prévus au programme et finalement invisibles ? Tenez, les planqués parlons-en. Car ils n'ont pas toujours tort, enfin presque...Sony et Nintendo brillent par leur absence, Microsoft en a profité pour parsemer des X360 dans tous les coins. On pouvait jouer, en vrac, à : Dead Rising, Saints Row,

Moto GP 06, Fifa 06, Ninety Nine Nights, Lego Star Wars 2 ou encore PGR 3. Forcément seule en piste, on peut sans mal affirmer que la console de Microsoft avait la côte...Avec la concurrence, qu'en eût-il été ?

Allez, ceci devrait-il vous achever, je ne peux passer outre car il en va de mon éthique de journaliste : même l'inévitable concours de Cosplay était minable, c'est terrible ! A tout casser une dizaine de participants, qui se demandaient parfois ce qu'ils

foutaient là...Un coup de chapeau quand même à ces surmotivés égarés dans un monde qui visiblement ne leur est pas aussi accueillant que les USA ou le Japon...

Paradoxalement pour un salon qui se veut « in », c'est encore une fois dans l'espace dédié au retro-gaming que je me suis le plus amusé. Le nombre de vieilles machines jouables était impressionnant : Atari VCS, Colecovision, Master system, Neo geo, Amiga, Saturn, et bien sûr, encore cette foutue borne d'arcade MAME... Que c'est moche de vieillir.

Je suis donc ressorti du FJV plutôt déçu. Certes, c'est une première édition, et vu le nombre de personnes qui faisaient la queue pour entrer, le succès commercial aura été au rendez-vous, ce qui est encourageant pour l'avenir et la pérennisation. Il faudra cependant attendre l'année prochaine pour vérifier si, oui ou non, le Festival du Jeu Vidéo de Montreuil est appelé à devenir aussi incontournable que l'E3 de LA le fut en son temps. Je sais, dit comme ça et pour le moment, c'est pas gagné.

En attendant mieux, mon dernier espoir s'est donc fondu sur le Micromania game Show, qui vient de fermer ses portes (27-31 octobre). Le programme était carrément plus alléchant, avec la Wii et la PS3 jouables ainsi que pas mal d'exclus sur les autres consoles. Si le chef me le permet, je vous ferai un rapport détaillé dans le prochain numéro. Sur ce, je vais me coucher, et rêver d'un monde meilleur, où les babes tombent amoureuses des journalistes de jeu vidéo, où la PS3 est offerte pour tout achat d'une Wii, et où SANQUA est le premier webzine gratuit francophone sur le jeu vidéo (attention, une seule de ces trois affirmations est crédible, saurez-vous deviner laquelle ?).

Allez hop, au pieu.

PS : merci aux quelques photos que nous ont passé PADUCTION.com par l'intermédiaire de Lestat !

Jika



OH LA LA !

Le plus secret des magazines

Finis les scoops en demi-mesure. Fini le temps où l'information circulait sur la toile avant d'apparaître dans ces pages. Ohlala! a recruté une toute nouvelle équipe de jeunes stagiaires prêts à faire quelques années de prison et à payer des millions d'euros de dommages et intérêts pour vous permettre à VOUS, chanceux lecteur, de vous tenir à la pointe de l'information. Filatures et mitraillage-photos sont leur quotidien. Sans plus tarder, voici donc les nouveaux héros de votre magazine culturel préféré :

Faits divers :

Sony arrête les frais, mais seulement pour les écrans LCD. Ils s'étaient déjà retirés du marché au Japon et aux Etats-Unis, c'est désormais

l'Europe qui y a droit. Dommage, on aime bien les produits Sony chez Ohlala !. Ils nous font toujours bien rire. Raison invoquée : pas assez de marge, ils préfèrent se tourner vers des marchés plus lucratifs...

La DS fait des émules. Nokia a sorti un concept de téléphone tactile plutôt sympa qui préfigure ce que pourrait être l'avenir dans un bon nombre de domaines, à commencer par exemple par les claviers PC (on rêve juste un peu). Ce n'est toutefois qu'un concept, qui ne cherche pas à savoir si l'utilisation d'une telle technologie est viable commercialement ou non.

Toujours dans la téléphonie, Apple a enfin déposé le nom « iPhone », pour leur encore très

secret téléphone-baladeur-que-tout-le monde connaît-à-présent. Et voilà, on a inventé il y a peu le téléphone appareil photo baladeur, Apple croit innover dans le domaine avec un téléphone appareil photo (ou pas ?) baladeur. On ne m'ôtera pas de l'idée qu'un téléphone, c'est fait avant tout pour téléphoner.



Pour en terminer avec ces faits divers, il est à noter que nous devrions être 4 millions de connectés à la fibre optique en 2012. Ce sont les majors du disque et du film (et du jeu vidéo tiens, je pense qu'on peut parler d'eux comme ça maintenant) qui vont être contents.

Les reportages explosifs sur le terrain :

Interview dans un coin de plage.

C'est sur une plage de sable blanc que je retrouve le couple le plus glamour de ces derniers mois, plus encore que T.P. et sa copine désespérée Eva, pour une interview/séance photo mémorable. Blue (Ray, ndlr) avait mis un mini-bikini qui devait avoir plus de tissu au niveau des ficelles que sur le reste du maillot et son compagnon Ash (Dévéday, ndlr) avait dû faire quelques séances d'U.V. de trop, tellement il était brûlé.

« - Commençons par vous Ash. C'est la top forme, vous caracolez en tête des gondoles (mais pas en tête des ventes), comment ça va ?

- Hé bien merci, ça v... Quoi encore, Blue chérie ?

- On avait dit qu'on commencerait par moi ! Je vais encore passer pour une idiote si je ne parle pas en premier.

- Mais c'est pas d'ma faute, c'est le journaliste qui...

- Tu te tais et tu me laisses parler maintenant, mon rondoudounet d'amour. Hum hum... Tout va pour le mieux dans notre couple et surtout pour moi. Des analystes super pro m'ont déjà révélé que j'allais battre ma très chère moitié à « plat-de-couture » alors pas de quoi s'inquiéter.

- C'est les mêmes qui avaient dit que ta grande sœur Hue Aimesdet allait devenir la nouvelle star



de ces prochaines années ? » coupa sèchement Ash.

« - On t'a pas sonné, minable. Sinon, que dire d'autre ? Ah oui ! Il vient de sortir outre-Atlantique, le premier film de 50 Go : la chute du Faucon Noir. Vous vous rendez-compte ? 50 go quand d'autres ne font que 15...

- Mais c'est pas la taille qui compte !

- On voit bien que t'es pas une fille... Du coup, pour faire croire aux gens que ça leur est vital, on a rajouté plein de bonus.

- Mais comme les gens se moquent royalement des bonus, l'argument tombe à l'eau.

- Mais tu vas te taire oui ! »

A ce moment, Ash balança une pleine poignée

de sable dans la bouche de Blue qui se mit à suffoquer et à cracher partout.

« - Oups, désolé chérie. Comme tu sembles indisposée, je vais te relayer. Je pense qu'on peut se féliciter du succès de ce support. Moins cher que l'autre, plus accessible et résistant, les consommateurs ont bien compris vers qui se tourner. D'après l'«HD-DVD Promotional Group», il se serait vendu trois fois plus de disques HD-DVD que d'autres disques haute-définition, pour ne pas citer de noms, hihi. Même si le succès est logique, ça fait toujours plaisir d'avoir raison. Et bien que le support HD ne devrait dépasser le DVD qu'en 2012, le meilleur est à envisager pour moi. »

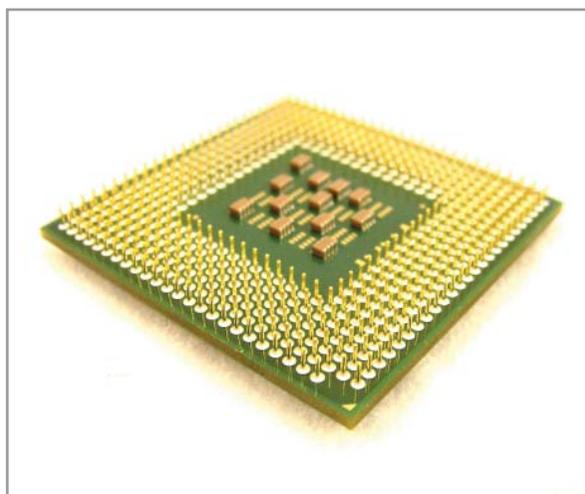
Blue en avait profité pour filer et revint, un jeu de pétanque à la main. Elle commença une partie en boudant dans son coin, attendant la fin de l'interview. Manque de bol, elle rata le cochonnet et la boule atterrit sur la tête de Ash. S'ensuivit une mêlée entre les deux. Voulant finir mon travail d'investigation, je posai une dernière question :

« - Et que faites-vous du contrôleur en préparation chez Nec, qui va permettre aux plates-formes de lire à la fois les disques Blu-ray et HD-DVD ? Pas trop déçus de voir que finalement, la guerre que vous vouliez n'aura lieu qu'entre vous ? »

A ces mots, les deux tourtereaux se mirent à se tordre le coup de plus belle, fous de rage à l'idée de devoir peut-être cohabiter bientôt sous le même toit.

C'était Max pour Ohlala !, à vous les studios !

Carte postale :



Cher tonton directeur d'Ohlala ! Je suis bien arrivé à Isigny-les-Moulinots comme tu me l'avais demandé. Je n'ai malheureusement pas trouvé les filles du nouveau calendrier Playboy et dus donc me rabattre sur le salon du processeur et du pâté en croûte qui se tenait non loin d'ici. On ne peut pas dire que c'était aussi attrayant que ma mission initiale mais à SANQUA on a l'esprit de sacrifice...

Intel avec son processeur Core 2 Duo sait bien qu'il domine Amd avec une bien meilleure architecture, et la société compte enfoncer le clou avec un passage à 3 Ghz. Mais Amd ne se laisse pas faire et a décidé lui aussi de passer à cette fréquence, avec un futur X2 6000+. De plus, Amd devrait faire passer quasiment tous ses processeurs grand-public au socket Am2 d'ici la fin de l'année. Sinon, ils préparent une réplique tellurique avec un processeur quad-core qui devrait sortir pour Noël (pense à mon train électrique, fais pas le coup de l'oubli comme la dernière fois !) et coûtera vachement cher. Mais Intel va sortir la même chose et la guerre continuera ainsi entre les deux, ad vitam eternam (ça en jette, hein, c'est ma prof de français qui m'a appris ça !).

Voilà les nouvelles, mon tonton. Je te recommande le boudin noir de la boucherie de Maurice si tu passes dans le coin, il est super. J'en ai pris tous les matins au petit-déjeuner, mais là je suis à l'hôpital car je ne me sens pas très bien. Sûrement l'air du coin. A bientôt,

Tom.

Investigation à l'extrême.

La nuit était déjà bien avancée. Un indic m'avait fait part d'une réunion ultrasecrète qui allait se

dérouler dans une usine désaffectée de Mauranie du Nord. Là-bas, un consortium d'acteurs de la carte graphique allait discuter de l'avenir du monde.

C'est tout de noir vêtu, une lampe-torche scotchée sur le front, que je pénétrai dans la bâtisse.

Au travers d'une petite fenêtre, je pouvais voir en contrebas une salle dans laquelle une dizaine de personnes étaient assises, autour d'une table. Un



homme qui mâchouillait un cigare prit la parole: « - Ben'né. Yé croa qué tout lé mundo il é présent'é, missa part uno in'névité dé dernière minuto qui né dévré talder. Ma, né perdon pas dé temps ane bavardages inutiles et commen'ssons tout dé souité avec l'ordré di joule. »

Un petit homme se leva et voulut prendre la parole mais l'homme au cigare le fit se rasseoir en vitesse.

« - Tou parleras si l'oun t'en donné l'occassionné, toi. La parole revient à A. Ti.

- Merci. Comme vous le savez, les affaires vont bien en ce moment pour notre entreprise. La fusion avec Amd avance à grands pas : les actionnaires ont accepté les termes du rachat. On a déjà prévu un réaménagement des postes pour virer 2 000 personnes, histoire de marquer le coup. Sinon, la sortie de la X1950 Pro montre qu'on a un peu copié sur nos voisins puisque notre solution CrossFire est progressivement en train de se transformer en SLi. Avec cette nouvelle carte, plus besoin d'avoir une carte maîtresse, le Composite Engine est directement dans le processeur graphique, ce qui évite bien de ennuis. Enfin, il faut désormais utiliser comme Vidia un dongle pour communiquer entre les deux cartes, mais rien que pour le fun, nous on en a fait mettre deux...

- Sale Copieur, répondit Vidia.

- C'est celui qui dit, qui est !

- Messieurs, avez-vous fini !

- Pardon. Il faut préciser que cette sortie va être accompagnée d'une autre, celle de la X1950XT, une version plus haut de gamme au tarif de 300€

- Merci Ti pour touté ces ben'né nouvellé. Dé votre côté Vidia, des chosé à ajouter ?

- Si je puis me permettre... », tenta l'homme de petite taille.

« - Ta gueule ! » crièrent tous les autres.

« - Vidia ?

- Oui Monsieur. Nous allons sortir notre GeForce Go 7950GTX pour portables afin de garder notre première place dans le haut de gamme de ce marché. »

Des grognements se firent alors entendre depuis le siège de Ti.

« - Bah c'est prévu comme ça depuis longtemps dans les plannings, pas de ma faute Ti. Si tu veux, on vous laissera la suprématie pour la prochaine génération de cartes en retour. Justement parlons-

en de notre prochaine génération. Les gens étant plutôt cons-cons, on va continuer notre politique d'étiquetage de cartes en nommant la future série GeForce 8800 GTX et GTS. Elles prendront en charge DirectX 10, ce qui est un minimum vu qu'il sera d'origine dans Vista. Il serait question de 768 Mo de GDDR3 pour la première et 640 Mo pour la seconde. Et on va réussir à dépasser les 450 Watts de conso électrique, si c'est pas beau ! Voilà, c'est à peu près tout pour l'instant...

Un homme à lunettes assis à côté de celui avec le cigare et le drôle d'accent, se leva et prit la parole:

« - Comme vous le savez tous, enfin à part le minuscule assis en face de moi, le PCI-Express qui équipe quasiment toutes vos cartes ne sera pas éternel. C'est dans cette optique que le « PCI Special Interest Group » vient de soumettre les spécifications finales du PCI-Express 2.0 (le .0, c'est pour faire plus mieux). La fréquence de référence passera de 100 à 250 Mhz et permettra une meilleure prise en charge des besoins en énergie des cartes. C'est Nvidia qui va être content avec ses consommations abusives pour la prochaine génération de cartes. On passera donc de 75 à 225, voire 300 Watts si tout va bien. Enfin, la bande passante sera doublée et passera donc à 5 Gigabits. On pourrait dans le meilleur des cas voir arriver cette nouvelle norme courant 2007.

Pour finir, les produits PCI-Express 2.0 devraient être compatibles avec le PCI actuel. Merci de votre attention messieurs.



- Y'ai quelqu'un à vous présenter », enchaîna l'homme au cigare. Quelqu'un qui n'est pas viénois depuis lonnetemps ici...

Les portes de la salle s'ouvrirent avec fracas.

Un homme, lunettes de soleil vissées sur le nez et grand manteau sur lequel il marchait, entra accompagné de musique techno du plus mauvais effet. Les regards se montrèrent admiratifs. Seule une personne osa murmurer :

« - C'est Nono, le héros de la trilogie Matrox ! » Nono alla s'asseoir à côté de ses collègues, les pieds posés négligemment sur la table.

« - Qu'est-ce qui t'amène, Nono ? » interrogea A. Ti visiblement intrigué. « Tu n'étais pas censé avoir pris ta retraite ?

- Ma retraite ? Hahaha (rire de méchant) ! Avec ma firme Matrox, on a juste pris un peu de recul vis-à-vis du grand public, au profit de domaines plus élitistes tels que la finance ou le milieu médical. Mais je ne suis pas prêt de prendre ma retraite. Le Parhelia date de 2002, ce n'est pas si vieux que ça pour une carte 3D...si ?

- Hum », interrompit l'homme qui venait d'intervenir au sujet du PCI-Express. « Nono voulait nous faire savoir qu'il avait décidé de sortir un nouveau modèle, probablement gravé en 90 nm, mais sans plus de précisions pour l'heure. Des questions ?

- Oui, oui, moi ! » cria le nabot en espérant être enfin entendu.

« - Bueno, puisqu'il n'y a pas de question, yé pense que cette session est désormais close.

- Attendez ! » hurla le tout petit bonhomme.
«Vous m'aviez dit que je pourrai en placer une, quand je vous ai supplié de m'inviter.

- Benné, tou as trenté secondos.

- Comme vous devez tous le savoir, je représente Ageia, le premier fabricant au monde de cartes PPU (et le seul aussi). Alors d'abord on va sortir une carte au format PCI-Express, c'est une grande révolution puisque jusqu'à maintenant on utilisait les vieux bus PCI.

- Et ça apporte quoi au juste ?

- Bah rien mais ça fait vachement plus classe d'avoir un « express » de marqué sur le packaging !

- Désespérant...

- Attendez, c'est pas tout ! On a eu une idée géniale avec les copains marketeux : on vient de sortir un super benchmark pour montrer les performances de la carte.

- Et je parie que lorsqu'on utilise votre carte les performances sont moins bonnes...

- Même pas, ça m'a d'ailleurs bien fait marrer ! La comparaison avec et sans la carte montre bien qu'elle est indispensable : la différence entre un utilisateur ayant la carte et un ne l'ayant pas est de l'ordre de 100% ! Si ça c'est pas de l'argument...

- il faudra penser à l'effacer de nos listes pour notre prochain rendez-vous, il fait vraiment trop honte là... »

Je ne pus voir la fin de la réunion car deux gardes me tombèrent dessus. Après m'avoir torturé à mort, ils me coulèrent les pieds dans du béton et me jetèrent du haut d'une falaise en me pendant à une corde, non sans m'avoir préalablement tiré trois balles dans le dos.

C'est donc dans un souci de pur professionnalisme que j'ai fini cet article avant de mourir. Le boulot de stagiaire dans l'investigation, c'est pas drôle tous les jours...

Voilà, c'était Karl pour sa première et dernière prestation, à vous les studios.

Djeen

les vieux PLANS FOIREUX du hardware

Dans la vie, il y a un temps où l'on se rebelle contre le reste du monde. On se met alors à pousser les mémés sur la route, on boit comme un trou à en vomir pour montrer qu'on est un homme et l'on fait un wheeling avec son casque à moitié enfilé sur la tête, vautre sur sa bécane dernier cri de chez Carrouf pour épater les filles. Ça s'appelle l'adolescence. Seulement, au même âge, certaines personnes ne sont pas sujettes à ces symptômes : il s'agit des geeks. Oui, encore eux !

Pour prouver à leurs congénères qu'eux aussi, ils sont de vrais rebelles, ces énergumènes procèdent autrement. Entre autre : ils vont sur des sites de cul, ils tunent leurs bécanes (attention, cette fois-ci je vous parle d'ordinateur), et

donc... Ils l'overclockent ! C'est cette pratique bien singulière que nous allons tenter d'éclaircir aujourd'hui, dans un article dédié avant tout aux néophytes de l'informatique et aux réfractaires du tournevis. Voyez donc ce qui suit plutôt comme un documentaire animalier. J'me comprends...

Qu'est-ce que « Loveur gros king » ?

Non ce n'est pas ce jeu de mot fallacieux mais plutôt cette méchante envie qui vous démange depuis deux mois, parce que votre portefeuille n'a jamais été aussi vide et que vos jeux n'ont jamais été aussi lents. Or vous résoudre à changer de processeur signifierait vendre l'affreuse commode Louis XV que votre grand-mère adorée vous a léguée. Si ça ne tenait qu'à

vous, la question eût été vite réglée mais votre entourage, lui, n'a jamais compris les tenants de l'informatique, du GPU, de la SRAM ou du Dual Core... Quoi qu'il en soit, sans un sou en poche, vous avez pris la décision d'améliorer quand même votre machine. Vous êtes donc un rebelz, puisqu'il faut normalement payer pour ça. Heureusement l'overclocking est là, et grâce à lui peu vous en chaut les soucis financiers.

Comment ça marche « l'ovaire cloque in » ?

Contrairement à ce calembour salace, pas trop mal. Reprenons. Le client est ferré, on vient de lui parler de quelque chose de gratuit. C'est encore mieux que SANQUA, l'overclocking, puisque ça peut faire tourner WoW... Bon, il faut savoir que

comme toute chose gratuite, il y a un pendant et ici, c'est de mettre les mains dans le cambouis si l'on veut en soutirer la substantifique moelle. Mais j'en vois certains que la question taraude : pourquoi est-ce envisageable ? En fait, il suffit de penser que chaque modèle de processeur n'a pas une chaîne de production dédiée. Une gamme de processeurs provient souvent d'une même chaîne, voire même des mêmes galettes de silicium (les wafers). Ce qui les différencie principalement, ce sont les tests qu'on leur fait subir pour déterminer leur qualité. Les meilleurs seront les processeurs haut de gamme et ceux qui supportent moins les fréquences élevées seront déclassés en processeurs mieux adaptés à notre budget familial. Il y a aussi le « Tcase » qui entre en jeu : il s'agit tout simplement de la température maximale que le processeur peut endurer tout en restant stable. Comme vous n'habitez probablement pas en plein milieu de l'équateur, il y a de fortes chances pour qu'il vous reste de la marge entre ce Tcase et la température ambiante chez vous. Voilà de quoi vous rassurer sur la pertinence de l'acte.

Comment qu'on fait pour « eau vers clos gué » ?

Déjà, on jette à la poubelle son petit Vermont. Ensuite, il faut savoir que la fréquence d'un processeur dépend de deux facteurs : la fréquence de base et le coefficient multiplicateur. La



fréquence de base (FSB) est celle de votre carte mère. Le processeur, lui, va plus vite (je vous renvoie à la fable du lièvre et de la tortue pour plus de renseignements). Cette différence de vitesse, c'est le coefficient multiplicateur. Autrement dit, en multipliant la FSB par ce coefficient, on obtient la fréquence du processeur. Et donc sa puissance supposée. Pour prendre un exemple concret, les Athlon 64 2800+, 3000+, 3200+ et 3400+ (sur socket 754) ne sont en fait qu'un seul et même processeur, mais la différence se fait sur les coefficients multiplicateurs de chacun. Et rappelez-vous ce qu'on a dit plus haut, cela se

détermine seulement en fonction de la qualité de fabrication et d'une batterie de tests. Continuons le raisonnement : il est dès lors aisé de comprendre que pour accélérer le processeur (augmenter sa fréquence), il faut agir soit sur la FSB soit sur le coefficient multiplicateur. A une nuance près : changer le coefficient ne concerne que le processeur alors que la FSB, c'est un peu l'horloge de l'ordinateur qui régule les fréquences des autres pièces. La changer reviendrait donc à accélérer toutes les communications de la carte mère. La première solution semble donc la plus sage puisqu'elle ne porte que sur une seule pièce.

Enfin ça, c'est la théorie. Car dans la pratique, les constructeurs préfèrent éviter que l'on puisse overclocker trop facilement (même si ça leur fait un peu de pub avec les quelques personnes qui obtiennent de très hautes fréquences). Du coup, ils peuvent très bien bloquer le coefficient multiplicateur, et ils ne s'en gênent d'ailleurs pas. Dans ce cas, il ne vous reste plus que le FSB pour jouer les apprentis mécanos.

Est-ce que je peux Over-the-bridge-er impunément ?

Non ! Vous encourez dix ans de prison et un « Mars » à m'offrir... Plus sérieusement, il n'y a bien sûr aucune restriction pénale à l'overclocking. Cependant, vous vous en doutez, il y a une question de garantie commerciale. Si vous venez d'acheter un nouveau processeur et l'overclockez illico, il y a de fortes chances que vous ne puissiez le faire reprendre en cas de pépin. Car oui, l'overclocking n'est pas sans danger. Pour s'en convaincre, il n'y a qu'à voir les malades mentaux qui refroidissent leur processeur, overclocké à l'extrême, à coup d'azote liquide... Bien sûr c'est un cas particulier, et la plupart s'en tiendront à quelques MHz gagnés, mais il faut le savoir et c'est pourquoi SANQUA ne saurait vous encourager dans cette pratique si vous ne savez pas où vous allez (ni vous la déconseiller, vous êtes grands). Simplement, vous êtes prévenus.

En effet, on peut s'en douter sans avoir eu 20 à ses cours de physique au lycée, le principal risque de l'opération c'est la surchauffe. Faire tourner un composant au-delà de sa fréquence normale, ça peut le faire griller. Et donc, outre l'accélération en lui-même, c'est toute la chaleur (y compris

faire, il n'y a pas des centaines de solutions : un bon système d'aération pour commencer et, si vous êtes vraiment un geek, le « water cooling ». Vous savez, ce truc qui ferait hurler votre mère si elle venait à apprendre que de l'eau circule dans le PC. En fait, il s'agit plutôt d'un liquide de



celle ambiante dans la pièce ou la machine) qui sera l'ennemi juré de l'overclockeur. Cette saleté s'insinue partout et, à la moindre occasion, elle provoque des écrans bleus (déjà de série sous Windows). Il faut donc s'en prémunir et pour ce

refroidissement en circuit fermé et il n'y a pas de risque réel si la ventilation est bonne. Dans tous les cas ça ne va pas abîmer les composants. La seule chose qui peut abîmer le processeur, rappelez-vous, c'est d'en augmenter le voltage

pour pouvoir tenir la charge.

Vous voilà donc prêts à overclocker. Vous vous lancez dans l'augmentation du FSB avec un logiciel comme Clockgen, ou directement depuis le BIOS pour les vrais geeks. Oui mais rappelez-vous, si vous modifiez le FSB directement il y a de grandes chances pour que vous touchiez également aux fréquences d'origine de l'AGP, du PCI et du PCI Express, puisque le FSB est comme l'horloge du PC donnant la cadence à d'autres éléments. A ce rythme vous pouvez vite vous retrouver avec des problèmes de communication au sein du PC, si les bus roulent à des allures anormales et différentes... La parade : disposer d'une carte mère équipée de la fonction « PCI Lock ».

Et c'est justement là où les choses se compliquent. Vous vous apercevez que pour overclocker correctement toute votre machine, il va vous falloir dépenser de l'argent... On tourne en rond ? Si le processeur ne pose pas de problèmes, ce n'est pas forcément le cas de la mémoire. Avouons-le, on achète souvent des barrettes bas de gamme qui fonctionnent correctement pour des applications basiques et sans les stresser. Maintenant, en augmentant le FSB, on augmente ipso facto la cadence de la mémoire et là, pépère commence à avoir le souffle court, ce qui finit en écran bleu et autres... Là encore, une

parade existe : Il faut que la carte mère puisse désynchroniser la mémoire, fonctionnalité que l'on ne vérifie pas forcément à l'achat. Sinon, avoir de la RAM de qualité, et tant qu'à faire, une carte mère et d'autres composants également. On se rend alors compte que l'overclocking qui pète, c'est pas forcément fait pour ceux qui n'ont pas les moyens...

L' eau-verte-qui-stink du pauvre

Au final, plein de bons espoirs mais pauvre en pécunes, vous retournez à la case départ : si vous vous en teniez au processeur ? Et là, énième soubresaut dans votre quête de mégahertz, qu'est-ce qui fait que le CPU acheté spécialement pour passer à la cadence du dessus ne veut rien savoir ?

On l'a dit, les processeurs sont fabriqués par séries (par wafers). Mais d'une série à l'autre, la qualité peut varier : pas la même qualité du silicium, pas la même usine, pas la même finesse de gravure, on peut donc vite se retrouver avec des processeurs qui ont des tolérances à l'overclocking complètement différentes. Morale de l'histoire : il faut bien se renseigner avant l'achat, car quand on achète un processeur les yeux fermés on tombe presque toujours sur la mauvaise série. Evidemment, les sites marchands communiquent rarement les séries de leurs stocks, ce serait trop simple...

Qui peut le plus peut le moins, et à SANQUA on est de gros flemmards. D'où cette petite conclusion simpliste : avec tout ce que je viens de vous dire, vous vous rendez compte que votre processeur ne peut être overclocké qu'au prix de gros efforts (ou de sous) alors ça ne sert strictement à rien de lui faire gagner 10 Mhz si vous n'êtes là qu'en curieux. De toute façon vous ne sentirez même pas la différence.

Un jour je l'aurai...

Hauts les cœurs ! Après tout le but de cet article n'est pas de vous décourager... et encore moins de vous expliquer précisément comment overclocker votre PC (le net regorge de sites How-to pour ça).

Alors si vraiment, vous voulez vous y mettre après avoir lu ce papier, je ne réponds de rien mais je vais vous aiguiller : « Google est ton ami ». Non, tiens, pas Google, soyons un peu chauvins : allez faire un tour sur www.exalead.fr, c'est un moteur de recherche vachement bien aussi.

Djeen

THINK!



LE ROI DE LA CASSE

Lord of The Rings, le livre cultissime de Tolkien, a connu une seconde jeunesse grâce au films de Peter Jackson. Mais de là à parler d'adaptation fidèle ou même d'adaptation réussie... deuxième partie, très courte, sur quelques plans ratés.



L'AVENIR DES RTS

Lugh était grave en train de s'ennuyer ces temps-ci, il a décidé de refaire le monde des RTS tels qu'ils devraient être, et ma foi, il a bien raison : les développeurs doivent se réveiller, et vous pouvez d'ores et déjà voir ses propositions.



MEMORIES

Retour sur un jeu mythique se plaçant en pleine première guerre mondiale : Wings vous mettait dans la peau d'un (et de plusieurs pilotes), le tout dans une campagne extrêmement bien scénarisée. Et ça fait déjà 16 ans... qu'on en parle !

L'AVENIR DES RTS

Lugh nous livre les clefs du futur

46



ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

Lord of the Rings (2)

Suite de mon petit article au sujet de l'adaptation cinéma de Lord of The Rings par Peter Jackson. La dernière fois, je m'étais attardé sur les incohérences entre les personnages du livre et les personnages du film. Cette fois-ci, je passe en revue quelques gros clichés utilisés par Jackson dans « The Two Towers ». Vous verrez aussi que la réalisation n'y va pas de main morte et cède de nombreuses fois à la facilité.

Ce Roi de la Casse est malheureusement très court - il n'aborde pas tous les sujets dont j'avais envie de mentionner, ce qui me dit que le prochain devra sans doute le faire.

On commence avec ce plan magnifique de Jackson, qui montre le roi Théoden à son avantage, avant la bataille du gouffre de Helm. Son assistant lui apporte son armure et la fixe morceau après morceau. Théoden ne bouge pas et reste en plein dans la lumière provenant de la porte. N'est-ce pas un chouya artificiel ? Peut-être Peter utilise la règle du gros cliché : si on traite d'un roi, il faut que le bonhomme puisse passer du temps en mode «silhouette». Ca doit être écrit quelque part, pour sûr.



Eowyn revient au Gouffre de Helm, avec son petit sac à dos (comme c'est mignon !) et alors qu'elle pénètre dans l'enceinte, elle regarde autour d'elle. Paf, devant elle se trouvent deux mioches qui sont en train de se battre avec des bouts de bois, simulant sans doute des épées et annonçant d'une manière ô combien subtile le combat à venir. Etait-ce vraiment bien nécessaire d'utiliser le symbolisme d'une série Z ?





Ah ! Aragorn mon ami ! Aussi connu comme étant «l'homme qui tombe à pic» (TM). Rappelez-vous : le pauvre vient de tomber dans un précipice, et on le laisse pour mort. Il est ramené à la vie par son cheval (quoi ??) et revient tant bien que mal, à peine capable de tenir sur ses jambes, pour prévenir le roi que l'armée des Uruk-hai arrive. Pour cela, il s'incrute dans la salle du trône en poussant les deux énormes battants d'un seul coup. Est-ce bien raisonnable de gaspiller son énergie de telle façon quand on titube à chaque pas ? Pourquoi les gardes ne lui ouvrent pas directement ? Ah, j'oubliais. Ca aurait été moins «cool» à l'écran.



Rappelez-vous : vers la fin, alors que tout espoir semble perdu et que Théoden lance avec Aragorn une dernière charge suicidaire, voilà que l'ami Strider lève les yeux et aperçoit, en haut de la colline, le cheval de Gandalf, Shadowfax. Et, bien évidemment, le petit Peter, fan de Guillaume Tell, ne peut résister à faire cabrer la bête, comme dans 15694 films précédents le feraient dans de telles circonstances. Est-ce que cela sert à quelque chose ? Non, pas vraiment. Mais c'est si «cool»...

The Two Towers se termine sur ce superbe plan qui semble tout droit sorti des «sept mercenaires». Tous nos protagonistes se placent en face de la caméra, et approchent ensemble, bien en ligne, avec Gandalf au milieu, bien sûr. Etais-ce là encore vraiment nécessaire de sombrer dans le cliché ? Pourtant, Jackson est capable de faire des plans originaux et bien pensés parfois. Il l'a démontré dans The Fellowship of The Ring : quand Frodo découvre les lignes marquées sur l'anneau, une fois passé dans le feu : rappelez-vous, on voit les marques lumineuses se refléter sur son visage. Ca, c'était un plan bien vu, au lieu de simplement filmer les signes apparaissant sur l'anneau en question.



Mais Jackson choisit rapidement, dès son deuxième épisode en fait, de torcher ses films : peut-être n'avait-il plus la motivation nécessaire, peut-être était-ce parce qu'il ne maîtrisait plus rien (quand on a 8 équipes de tournage, on ne peut pas être partout à la fois) ? Toujours est-il que The Two Towers est d'une réalisation pitoyable, sans même parler des changements de scénario bien malvenus. Le film original, sorti au cinéma, souffre d'un montage taillé à la serpe qui perd le spectateur en conjectures. Certes, plus complexe et moins linéaire que The Fellowship, il fallait d'autant plus bosser sur un script efficace pour The Two Towers. Dommage, c'est raté.



Ekianjo

L'avenir Des RTS



Le jeu de stratégie en temps réel a vu le jour il y a déjà de nombreuses années, le pionnier en la matière étant le mythique Dune 2. Ce vénérable ancêtre sorti en 1995 introduisait alors la plupart des concepts du genre, à savoir :

- Plusieurs camps ennemis qui s'affrontent sur un même terrain

- La possibilité de générer des unités de combat directement sur le terrain d'affrontement, grâce à la construction de bâtiments.

- L'existence d'un « arbre technologique » permettant d'améliorer des unités existantes ou bien de disposer d'unités plus puissantes

- Pour développer sa ou ses bases et construire ses unités, il est nécessaire d'exploiter diverses ressources présentes sur le terrain.

- Tout se passe en temps réel y compris les combats, et non plus au tour par tour comme dans les wargames traditionnels.

Depuis lors la multitude de jeux basés sur ce concept n'a pratiquement rien apporté au moulin, se contentant d'améliorations à la marge. Certains ont pu affiner la présentation générale tel Blizzard avec les séries Warcraft et Starcraft. D'autres ont développé la complexité et le nombre d'unités disponibles (Total Annihilation). Mais nous attendons encore et toujours les innovations majeures qui feront progresser le genre. En voici quelques unes :

- En finir avec le micro-management : une IA enfin à la hauteur

Pour véritablement révolutionner le genre il faut absolument que les unités gagnent en autonomie, afin d'en finir avec le micro-management. Celles-ci doivent pouvoir être assemblées en groupes de combat capables de support mutuel. De plus, ces groupes doivent être capables d'exécuter des ordres complexes comme :

- o Attaquer une position
- o Tenir une position, une ligne de front

- o Effectuer une reconnaissance dans un secteur
- o Sécuriser un territoire
- o Se replier

Ces mêmes groupes de combat doivent pouvoir agir d'eux-mêmes pour :

- o Se replier en ordre
- o Demander des renforts
- o Demander un soutien (artillerie ou aérien)
- o Demander du ravitaillement
- o Émettre un rapport suite à une évolution sur le terrain et demander des ordres en retour.

- La gestion des munitions, de la détérioration du matériel, des blessures et du moral

Tous ces éléments permettront d'une part de rendre plus crédibles les combats. En effet, aucune troupe ne combat jamais jusqu'à la destruction totale. Tôt ou tard, les unités se replient ou se débandent lorsqu'elles n'ont plus de munitions, que leurs pertes sont trop importantes, ou que la puissance de feu à laquelle elles sont exposées est trop forte.



La prise en compte de l'expérience des troupes, de la valeur et du charisme des chefs est aussi une piste intéressante pour résoudre les combats de manière plus « réaliste ».

- Construction : ne pas réinventer la roue à chaque mission

La plupart du temps dans les RTS, les missions s'enchaînent et se ressemblent toutes plus ou moins. On se retrouve systématiquement à chaque début de mission avec une base réduite à sa plus simple expression et l'on doit encore et toujours recommencer le processus d'amélioration et de construction. Une véritable évolution dans le gameplay consisterait à conserver les bases déjà construites et à vouloir ou non en implanter d'autres (voire agrandir la ou les bases existantes). En fait, la construction des bases deviendrait à elle seule un enjeu stratégique. En effet, développer une base consomme des ressources, ne vaut-il pas mieux renforcer les bases existantes plutôt que de disperser ses forces ? D'un autre côté, une tête de pont peut d'avérer indispensable pour prendre pied durablement sur



un territoire éloigné de ses bases principales.

Là encore, une IA performante permettrait de donner des ordres génériques tels que :

- déployer une base à vocation offensive
- déployer une base à vocation défensive
- déployer une base à vocation équilibrée
- déployer une base de reconnaissance

Avec bien sûr des rapports

d'avancement permettant au « commandant » de réorienter la vocation de telle ou telle base.

Les bases elles-mêmes devraient être capables d'évoluer « naturellement ». Par exemple si une base est attaquée de manière répétée par un type d'ennemi, elle construira des défenses antiaériennes ou demandera les renforts adéquats. Naturellement, elle aura tendance à améliorer ses défenses naturelles (camouflage pour les blindés, tranchées pour l'infanterie, déploiement de mines...).

Pour cela le « commandant » allouera

un budget de fonctionnement dont la base disposera à loisir. Ce budget permettra à la base de se développer jusqu'au point où celui-ci sera égal à ses charges fixes. Bien sûr, en cas de dommages exceptionnels, le commandant pourra allouer une enveloppe destinée à restaurer rapidement l'intégrité de la base.

- Ressources : souplesse et autonomie

Là encore, la gestion des ressources dans les RTS a toujours été « primaire ». Soit il existe des « points » fixes qu'il s'agit de contrôler, soit il faut construire des structures (bâtiments en général) qui produiront des ressources, soit un mélange des deux. Le contrôle de ces ressources est quasiment un gage de victoire.

Pourquoi pas un système plus souple et moins binaire de gestion des ressources ? Chaque camp disposerait de revenus réguliers en début de partie lui permettant de commencer son développement sans se soucier de ressources annexes. Ces revenus financiers permettraient

l'achat de matières premières telles que le carburant et la nourriture indispensables à l'évolution des troupes. Puis au cours de la partie, les joueurs pourraient procéder à des prospections afin de disposer de ressources additionnelles (mines, puits de pétrole...). Bien sûr ces prospections seraient coûteuses en ressources, mais pourraient déboucher sur des revenus supplémentaires appréciables. Ces « pôles de revenus » deviendraient des objectifs stratégiques pour les adversaires qui tenteraient alors de les détruire ou de les capturer.

Tout comme la construction de bases, on donnerait simplement un ordre de prospection (ainsi qu'un budget de fonctionnement) à un groupe d'unités spécialisées et celles-ci procéderaient selon. On pourrait adjoindre à ce groupe un autre ensemble de combat ayant pour mission de le protéger. Le groupe de prospection agirait alors de manière autonome jusqu'à la mise en production de la ressource. Ceci fait, la « ressource » agirait comme une base avec la possibilité



de construire de manière autonome des bâtiments nécessaires à son bon fonctionnement et à sa défense, avec le même système de budget.

Voilà, rapidement jetées sur le papier, quelques idées qui pourraient redonner un peu de souffle et

d'intérêt à un genre tellement usé que la passion qu'il déclenche désormais est devenue très, très mince, sinon surfaite... Les voies d'amélioration sont nombreuses, il suffit de se retirer les doigts du ... , enfin de se donner un peu de mal pour faire avancer les choses.

Messieurs les développeurs à vous de jouer !

Lugh

La seconde guerre mondiale, vous devez en avoir assez, non, depuis le temps que vous la refaites ? Eh bien, le moment de revenir sur la première du nom amènera une petite bouffée d'air frais dans la discussion. Et comment mieux en parler, si ce n'est en l'ayant vécue ? En attendant de trouver une deloréane modifiée au pied de votre porte, vous pourriez vous essayer à ce fantastique jeu de Cinemaware, WINGS. Loin de vous foutre dans les tranchées où la mort vous guette à chaque offensive, le jeu vous plaçait dans la peau d'un aviateur anglais. Il faut se rappeler que l'aviation était à ses débuts (le premier vol des frères Wright ne datait que de 1903, soit 11 ans avant le début de la guerre). Les coucous étaient rudimentaires et c'est à bord d'un biplan que les différentes missions s'effectuaient. A l'époque, l'aviation ne

jouait pas encore un rôle extrêmement important de par le peu d'appareils disponibles.

Là où la plupart des autres développeurs pondéraient une simulation (comme Sierra avec son « Red Baron » plus tard), Cinemaware avait un concept génial : couper au maximum les temps morts, orienter le jeu vers quelque chose de plus accessible, et tout mettre en œuvre pour créer une ambiance unique correspondant à l'époque.

Dans une simulation, on s'embête souvent à décoller, à apprendre à voler, etc... bien avant de voir le premier ennemi et de le dégommer. Sans parler des phases de navigation. Dans Wings, les missions commençaient cash au moment où l'action démarrait. Et l'action se présentait sous plusieurs formes. Plutôt que de prendre le parti de tout montrer à la première personne, l'ensemble

du jeu était vu à la troisième. Que cela soit pendant les phases de bombardement (vu de dessus, plus pratique pour viser que dans le cockpit), les phases de « strafe » (vu en 3D isométrique où l'en passe en rase-motte au dessus des tranchées pour exploser des convois et tuer au passage quelques combattants) ou encore dans les phases de combat (en employant une vue peu commune : la caméra, placée derrière le pilote).

Ce n'était pas seulement une vue à la troisième personne, c'était le jeu tout entier qui s'articulait dans une expérience proche de la vie par procuration. Bien entendu, nous étions aux commandes, mais il fallait voir la tête du pilote se tourner quand les adversaires étaient sur les côtés, ou pire, voir son pilote affaissé, baignant dans son sang, à la suite d'une collision ou d'une balle perdue. Et pourtant, la partie ne finissait pas pour autant. Loin de vous afficher un retentissant « Game Over », vous assistiez à l'enterrement de votre protégé, et quelques larmes plus tard, vous

MEMORIES

chronique d'une époque perdue

voilà dans la salle d'entraînement, dans la peau d'une nouvelle recrue. Mais non plus au début de la campagne, mais quelques jours suivant la disparition du précédent pilote.

J'ai toujours trouvé cette façon de faire extrêmement subtile. Wings était un jeu profondément humaniste. Loin de mettre en scène des héros invincibles et surhumains comme on en voit trop souvent, ses protagonistes étaient des hommes de chair et de sang, fragiles et au futur incertain. Une erreur en vol, et le pilote pouvait se retrouver à faire un atterrissage d'urgence dans de pitoyables conditions. Pire encore : imaginez vous, en plein combat, en train d'aligner votre ennemi dans votre viseur. Vous pressez la gâchette, et là, rien ne se passe. Vos mitrailleuses sont enrayées. Merci la fiabilité, et bonjour la tuile, vu qu'il faudra continuer à actionner les mitrailleuses pendant de précieuses minutes avant d'espérer les voir fonctionner à nouveau.

Mais Wings, c'est aussi ses cinématiques... en



texte. Avant chaque mission, notre pilote écrit le journal de l'escadrille, et raconte la guerre et les rumeurs de son point de vue. Toujours relativement courts, ces récits poignants, doublés de musiques d'époque, donnent une crédibilité hors du commun au jeu. Oscillant entre notes de tristesse et d'espoir, entre nostalgie et ras-le-bol du combat, Wings réussit avec bien peu de moyens ce que bon nombre d'autres jeux tentent de faire à grand renforts de dollars, d'acteurs et d'effets spéciaux.

1990. Du très grand cru, cette année-là. Wings sortait sur Amiga, et Wing Commander sur PC. L'un comme l'autre connaissaient leurs limites techniques, mais savaient tous deux comment vous faire vivre pendant quelques heures un dépaysement complet. A des années-lumières des artifices de la next-gen.

Ekianjo

THRIVE!



70

ICI OU AILLEURS

Egomet, notre exilé en Chine, vous parle de ses expériences en Chine. Cette fois-ci, découvrez les soirées mondaines à laquelle il est régulièrement invité... Danseuses inside !



88

PREZ

El Fouine est de retour avec une actualité des présidentielles chaude bouillante - la gué-guerre sur l'insécurité, comme en 2002, le PS qui se cherche, un Poutine qui se fait décorer... le monde va mal.



92

DEAF

BluePowder s'est désisté pour ce DEAF et c'est à moi, Ekianjo, de faire une lourde transition entre le monde du metal et celui de la pop japonaise, avec Utada Hikaru. En attendant un retour à la normale...

A LONG JOURNEY

SilentZen nous fait son cinéma

76





ICI cou ATTILÉURS

Mondanités du bout du monde

Il y a des invitations qui ne se refusent pas.

La qualité de la personne qui invite, les fonctions que l'on exerce, les circonstances interdisent de s'y soustraire, malgré qu'on en ait l'envie.

Difficile d'encourager des étudiants chinois à s'ouvrir à la culture française si l'on boude le concours de chansons qu'ils organisent, même si la préparation laisse à désirer.

Difficile d'échapper à la soirée d'accueil en l'honneur des professeurs étrangers ou à la compétition théâtrale, dont on vous demande d'être juge.

Mais il y a un trait typiquement chinois qui vous piège admirablement. Ce n'est pas tellement la peur de perdre la face, critère déjà très important dans toute l'Asie, c'est beaucoup plus trivialement leur tendance à prévenir au dernier moment en restant évasif sur la nature de l'événement. C'est vrai d'ailleurs dans tous les domaines : pour les dates d'examen, les cours supplémentaires et tout le reste. Même les maisons à démolir sont évacuées au dernier moment ; c'est très bizarre de voir disparaître littéralement les commerces ou les restaurants... Enfin dans le cas des commerces, on peut le comprendre : il faut faire tourner la boîte au maximum. Nécessité économique !



Une obscure réunion où les danseuses servent à attirer du monde...

Quoi qu'il en soit l'information ne circule pas.

Ca me fait penser que les étudiants de l'université voisine m'ont demandé une conférence d'une heure sur la littérature française ! Démerde-toi avec ça ! Pas foutu d'avoir des demandes précises ! Enfin, ils sont bien gentils quand même.

J'en reviens à ces invitations de dernière minute : comment savoir si elles sont importantes ou non, si on risque de se faire chier ou non, si on va rencontrer des gens intéressants ?

Qu'est-ce que c'est que ce «Golden Enger SunFace 2006 Party between Chinese and Foreign Friend Families» ou

encore ce « Xiaoxiang friendship award » ? Impossible de savoir à quoi s'en tenir avant d'y être. On est prévenu la veille au téléphone par l'administration de l'université. On apprend vaguement que ça va prendre l'après-midi ou la soirée. On nous dit qu'il y aura des danseuses. Ca, au moins, c'est un argument. Je ne sais toujours pas à quelle occasion mais il y aura des jolies filles. Ca fera toujours une distraction !

De toute façon, je n'aurai la brochure et le carton d'invitation qu'en arrivant sur place.

Oui, c'est curieux mais il y a généralement un carton d'invitation et pas n'importe quoi, je vous prie ! Formules bien ronflantes, en anglais et en chinois sur carte rouge et dorée, imprimées en relief, dans une grande enveloppe tout ce qu'il y a de protocolaire.

Même les étudiants, quand ils font quelque chose, tiennent à faire de belles affiches et des cartons. C'est un peu moins classe parce qu'ils n'ont pas de sous (normal) et il leur arrive parfois de prévenir après le début de la soirée (renseignements pris, c'est bien un manque d'organisation typique de la Chine, non une manière de se venger de leur prof).

Parlons de ces soirées mystérieuses à l'extérieur de la fac.



tout de suite, la robe fendue, ça calme... enfin non

Il faut reconnaître que c'est bien foutu, grande salle dans un grand hôtel, très grand buffet ou service à table, toujours de qualité, repas servi avec la discrétion et la célérité qui font la supériorité des serveuses chinoises. Ces serveuses d'ailleurs sont pudiques, accortes et remarquablement vêtues, très élégantes, jeunes.

Les décolletés sont bannis, mais les robes fendues jusqu'en haut de la cuisse ; messieurs, je ne vous dis que ça !

A l'entrée, on vous offre quelques menus cadeaux du meilleur goût, selon la saison : tableaux kitsch, chocolats, décors de Noël, quelques friandises pour les fêtes...

A la mi-automne, qui coïncide avec la fête nationale, on aura droit à des « gâteaux de lune » (mooncakes), dans des assortiments plus ou moins réussis, à la fête des bateaux-dragons, une espèce de gâteau de riz pressé dans une feuille de bambou, passablement bourratif.

J'ai une fâcheuse tendance à oublier mon sac...

Puis viennent les discours, longs et ennuyeux comme il se doit, préparés à l'avance, ce qui permet de suivre sur la plaquette et accroît encore l'ennui, quand c'est possible. Ces discours sont naturellement doublés, en

anglais et en chinois, ou en chinois puis en anglais, selon l'intervenant. Il faut y être pour apprécier toute leur phraséologie consensuelle.

C'est là que l'on apprend si on est dans une cérémonie destinée à honorer les coopérants méritants ou à l'inauguration d'un hôtel et d'un centre de loisirs pour clientèle friquée.

Puis le spectacle commence.

Un vrai plaisir. Les animations sont assez variées. Ça commence avec de la danse traditionnelle par un groupe folklorique en costume de l'une ou l'autre des minorités ethniques « reconnues » par la République Populaire. Ça se poursuit par des chansons, traditionnelles ou non, de l'acrobatie, d'autres danses, une scène typique de l'opéra de Pékin ou d'autres divertissements du même ordre. En tout, 7 ou 8 animations par une bonne vingtaine d'artistes.

Ca n'a rien à voir avec les soirées des étudiants chinois, pour lesquelles les élèves cotisent quelques dizaines de yuans.

Qu'est-ce qui nous vaut donc d'être l'objet de tant de soins ? Voyons qui est là... Quelques responsables provinciaux chinois, des fonctionnaires.



Egomet nous sort des arguments frappants pour visiter la Chine au plus vite

Des professeurs étrangers, peu d'industriels - car on est dans un petit centre provincial quoique la ville soit grande - sont venus d'un peu partout : France, Royaume-Uni, USA, Australie, Canada, Allemagne, Pologne, Ukraine, Japon. S'il y a des étudiants, ils sont Guinéens, Palestiniens, Yéménites, Ouzbeks, Mexicains,

Pakistanaï, Marocains et j'en passe... Beaucoup de nationalités, peu de représentants. Ça ratisse large. Au fond, il s'agit toujours un peu des mêmes. On finit par se connaître, ce qui redonne de l'intérêt à la chose. Je me prends à rêver... Que serait-ce si l'on rassemblait tous les étrangers de Paris ou même de Lyon pour leur

offrir un dîner dans un grand hôtel ! Quelle munificence royale ! Quelle libéralité grandiose ! Quel déficit budgétaire !

Mais les étrangers sont rares dans le centre de la Chine. Autant qu'ils servent à quelque chose.



l'un des arbres de l'amitié

Après l'inauguration de l'hôtel, on nous a invité à planter des arbres et à y accrocher un petit message d'amitié. Naturellement, il y avait des caméras de télévision...

Bien sûr elles sont présentes aussi pour les cérémonies organisées par la province.

Rien de bien grave, juste quelques bonnes paroles, des bonnes intentions. On ne nous demande pas de cautionner quoi que ce soit. Mais c'est un peu agaçant de voir qu'on se sert de notre image comme ça, à des fins de publicité ou de propagande. Les Chinois ne font décidément rien gratuitement. Quand ils passent un accord de coopération avec un pays du tiers-monde, il y a toujours un intérêt commercial ou politique. Quand ils accordent un avantage à un partenaire quelconque, c'est toujours pour récupérer quelque chose par derrière.

Une fois les obligations mondaines accomplies, il est rare que ça s'éternise. Un dîner commence vers 18h, voire avant et ne va presque jamais au-delà de 20h, quelles que soient d'ailleurs les motivations de l'invitation, c'est vrai aussi dans les soirées privées. En fait les expats ont tendance à commencer la soirée à l'heure où les Chinois rentrent chez eux. Il est vrai que ces derniers ont l'habitude du couvre-feu. Lorsqu'ils sont étudiants, ils doivent impérativement être de



rien n'est gratuit en Chine, il faut que ça se voie

retour dans leurs dortoirs avant 23h. De toute façon, on ferme les grilles de l'immeuble...

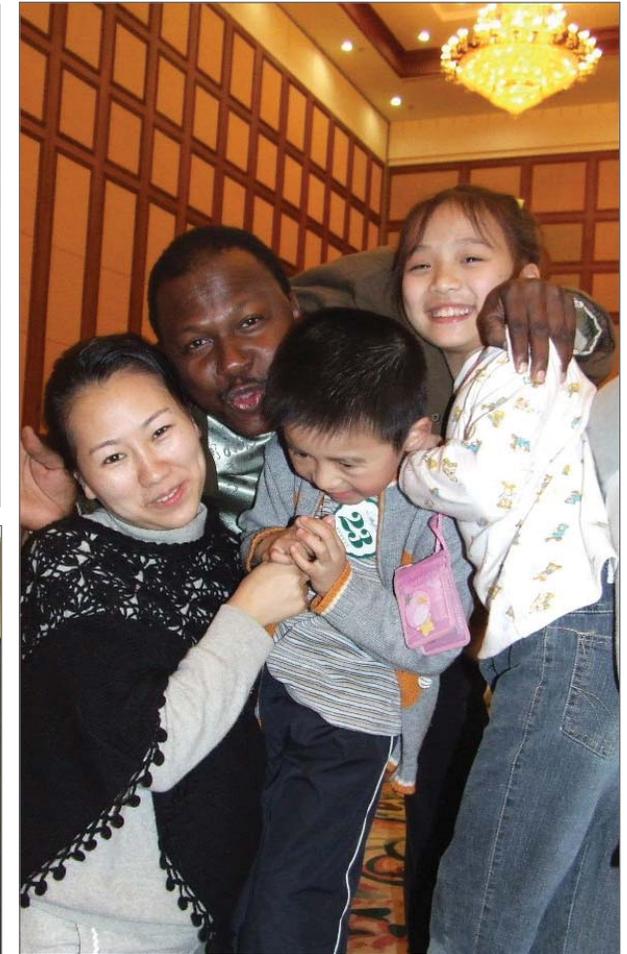
Je regarde les articles de ma chronique et je constate avec effarement la futilité des sujets que j'ai traités, bouffe, tourisme et ronds de jambes...

La prochaine fois, j'essaierai quelque chose de sérieux.

J'essaierai, je ne promets rien.

A Sanqualis, on a du mal à tenir ce genre d'engagements.

Egomet



PS : comme il restait un peu de place, voilà quelques images supplémentaires : la plantation quasiment industrielle des arbres de la paix (qu'ils vivent longtemps ces gentils arbres) - L'Afrique à l'honneur dans les réunions mondaines (la Chine multiplie les rapprochements récemment pour bénéficier d'accords au niveau des ressources) - Et deux autres exemples de spectacles offerts pendant la réunion : des jeux d'acrobates et de l'opéra de Pékin (en solo ?).



A LONG JOURNEY

07/10/2006

Outta time

La nuit a été courte. J'ai à peine terminé d'imprimer mes dossiers pour le court-métrage.

J'avoue que ce n'est pas la grande forme, mais comme dirait mon grand père, je suis jeune et robuste. Exit donc la fatigue, pendant que je vérifie que je n'ai rien oublié - de toute façon, je squatterai quelques sièges de l'aéroport le temps d'une sieste réparatrice.

Toutes mes affaires sont bien là. En deux-temps trois-mouvements j'éteins la lumière et ferme la porte de mon appartement. Il est 6h30 du matin et Madrid dort encore, à peine dérangée par les beuglements de fêtards tardifs qui tentent d'attraper un taxi.

Vous ne comprenez à cette introduction ? C'est tout à fait normal.

Marche arrière et bond dans le passé.

Un jour de février 2005, je débute avec un certain Chimbis la rédaction de ce qui sera, quelques mois plus tard, considéré comme le premier jet d'un scénario répondant au nom provisoire de « All Hell Loose ». Enthousiaste comme jamais, je sens que cette histoire est la bonne, qu'elle est celle qui me permettra de passer enfin à la réalisation.

Cette sombre intrigue qui mélange les genres sur une courte durée est faite pour être projetée sur un écran de cinéma ; elle est écrite par de vrais cinéphiles qui veulent renvoyer l'ascenseur à des genres qui auront nourri une partie de leur vie. Vous avez remarqué que je me qualifie de cinéophile, terme très prétentieux en soi... la vérité, c'est que c'est surtout mon collègue Chimbis la vraie encyclopédie du cinéma Bis et de genre. Rares sont les métrages à ne pas lui être passés sous le nez - je ne suis qu'un nain en comparaison du savoir qu'il a emmagasiné des heures durant dans les salles ou vidéoclubs.

Vous dire que je crève d'envie de réaliser ce projet est un doux euphémisme. Pourtant, nous sommes aujourd'hui en octobre 2006 et le film n'a toujours pas



vu le jour, et je pense pour une fois que c'est un mal pour un bien.

Relectures et quelques sessions de travail avec d'autres collègues nous permirent d'y voir plus clair. Le nez dans le guidon, difficile d'être objectif. Les petites erreurs de structure devenaient invisibles, nombre d'éléments ne collaient pas ensemble ; nous étions bloqués sans trouver de solution satisfaisante. Le tout finissait par ressembler à un énorme puzzle auquel il manquait pas mal de pièces. Mais à force d'acharnement...une autre histoire, plus aboutie et mature a pris forme. Le titre – bien définitif celui-là – est à présent « I am a Shadow ».

Super optimiste, surtout très inexpérimenté à l'époque, je pensai lancer les premiers tours de manivelle début 2006. J'avais tout faux : un bon script nécessite du temps.

Et le temps justement, passe parfois à grande vitesse. Tant et si bien qu'on se retrouve en juillet 06 avec une « version 3.3 » du scénario, qui ne nous donne pas encore totale satisfaction.

Je prépare alors un dossier afin de le présenter aux sociétés de production, pour les convaincre d'investir dans mon projet. Créer ce dossier m'a pas mal occupé cet été ; j'en ai aussi profité pour faire circuler la dernière version du scénario entre les mains de techniciens. Et les premières réponses sont finalement tombées : l'équipe s'est constituée peu à peu, chaque poste crucial ayant été pourvu sauf celui de « Production designer ».

Voilà donc où j'en suis. Seul - ou presque - avec mon projet, en quête d'argent pour enfin accoucher de ce film, plus d'un an et demi après en avoir écrit les premières lignes. Ouf !

07/10/2006

Back in Time

La nuit a été courte. J'ai à peine terminé d'imprimer mes dossiers pour le court-métrage.

J'avoue que ce n'est pas la grande forme, mais comme dirait mon grand père, je suis jeune et robuste. Exit donc la fatigue (···) Il est 6h30 du matin et **Madrid**

dort encore, à peine dérangée par les beuglements de fêtards tardifs qui tentent d'attraper un taxi.

C'est avec un mélange de joie et d'appréhension que je me retrouve envoyé par un ami distributeur au festival international du film de Sitges, rendez-vous annuel de tous les amateurs de films de genre (voire plus ces dernières années). **Sitges**, je connais, ça fera quand même la 4ème fois que je m'y rends, avec toutefois des objectifs plus importants cette année.

Mon objectif numéro un ? Tenter d'appâter le chaland, de préférence producteur de courts (Dieu sait que ça ne va pas être évident).

Objectif numéro deux ? Mather un maximum de films pour le distributeur - aussi organisateur de l'Etrange Festival de Strasbourg - pendant mes trois jours de présence et lui pondre un rapport le plus complet possible.

Après presque une demi-heure passée dans un workcenter à relier les dossiers, je peux enfin m'engouffrer dans la bouche de métro la plus proche, direction l'aéroport de Madrid.

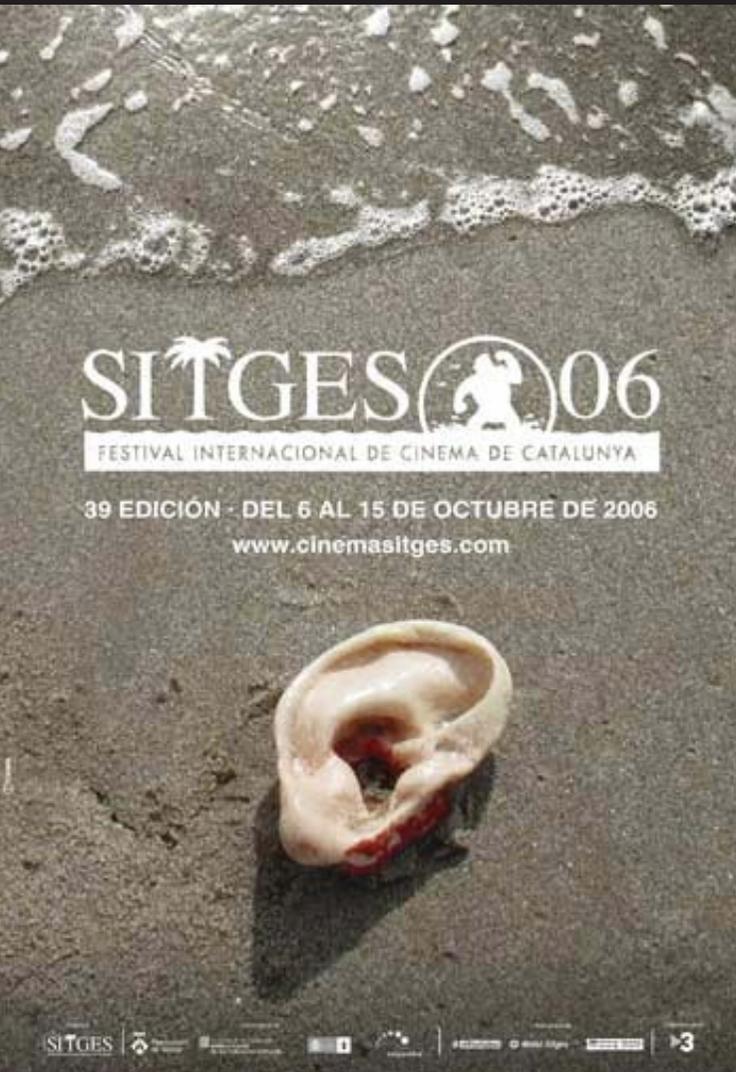
Destination Sitges, via Barcelone. Cette année, la programmation est particulièrement goûteuse pour l'amateur de cinéma fantastique, enfin, sur le papier en tout cas. Jugez plutôt : une rétrospective sur David Lynch pour les 20 ans de *Blue Velvet* avec présence du maestro, Paul Verhoeven qui présente son *Black Book*, Darren Aronofsky et *The Fountain*, et tous les autres dont j'oublie les noms. Ouais, vraiment, cette prog' a de la gueule, son seul défaut étant qu'elle a été publiée à peine une semaine avant le début du festival et que j'avais déjà bloqué ma réservation à l'hôtel et mon billet d'avion. En d'autres termes, ça veut dire que je ne verrai pas ces films, prévus à partir du milieu de la semaine. Un grand « merci » – et ce n'est que le premier – à l'organisation pourrie de ce festival.

07/10/2006

Everything is illuminated

Avant tout cela, je dois passer l'épreuve de l'avion. Une fois à bord de cet oiseau propulsé par deux énormes





réacteurs, je ne peux m'empêcher d'observer l'appareil dans ses moindres détails. Les sièges, l'habitacle, les tablettes, les boxes pour ranger les malles, le bruit des réacteurs, tout y passe, c'est complètement inutile, certes, mais je crois que ça me rassure.

Premier constat : aujourd'hui, l'avion a l'air relativement neuf, avec des petits écrans qui s'ouvrent pas loin des boutons contrôlant la lumière ou l'aération. Démonstration de sécurité avec des persos modélisés en 3D : je m'efforce de la regarder au cas où, même si je me doute bien que tout ça n'a que peu d'intérêt en cas de dépressurisation de la cabine, la peur devant prendre le pas sur les consignes...

Le vol se déroule bien. Pas de secousses, pas de stress. J'arrive à Sitges sans encombre.

Pour être un bon festivalier, vous devez récupérer votre passe et surtout réserver vos invitations au moins la veille. Plutôt relax, j'entre dans le bungalow des accréditations prêt à réclamer mon dû.

Surprise : bien qu'ayant rempli le formulaire d'inscription et présent sur la liste des invités, mon passe n'est pas disponible. Perdu ou pas fait, on ne sait me le dire. Cool.

Le temps de m'en refaire un, je perds les deux séances initiales prévues à mon planning.

Ça commence bien.

Deuxième bonne nouvelle de la journée, on m'informe que les invités industrie/presse n'ont plus accès aux projections à partir de 17h00. La voilà, la grande trouvaille du cru 2006. Les films que je ne pourrai pas voir le matin – car souvent les projections se superposent –, je ne pourrai pas les voir le soir... à moins d'obtenir une invitation supra exceptionnelle ou d'acheter mon ticket. Je dois donc renoncer au dernier Del Toro, au dernier Stuart Gordon pour aujourd'hui, et à d'autres pour les jours qui suivent... La classe.

A peine le temps de déposer mes bagages que je file vers l'Auditori, une salle énorme de 2000 places où sont projetés les films en compétition officielle, pour assister à la projection de « **A Scanner Darkly** ». Sur le chemin, je croise un pote qui roule sa bosse depuis quelque temps chez Filmax, l'un des plus gros producteurs et distributeurs espagnols (un peu l'équivalent de

Metropolitan Film Export pour la France). Il est confronté au même problème que moi. On décide de se retrouver plus tard, après la séance de « A Scanner... » donc.

Que dire du film de Richard Lintaker ? Un ovni cinématographique, et encore je ne sais si le terme est approprié. Le tout est très bavard. J'ai par moments piqué du nez tellement j'avais du mal à rentrer dans l'histoire, qui devrait néanmoins plaire aux fans de K.Dick.

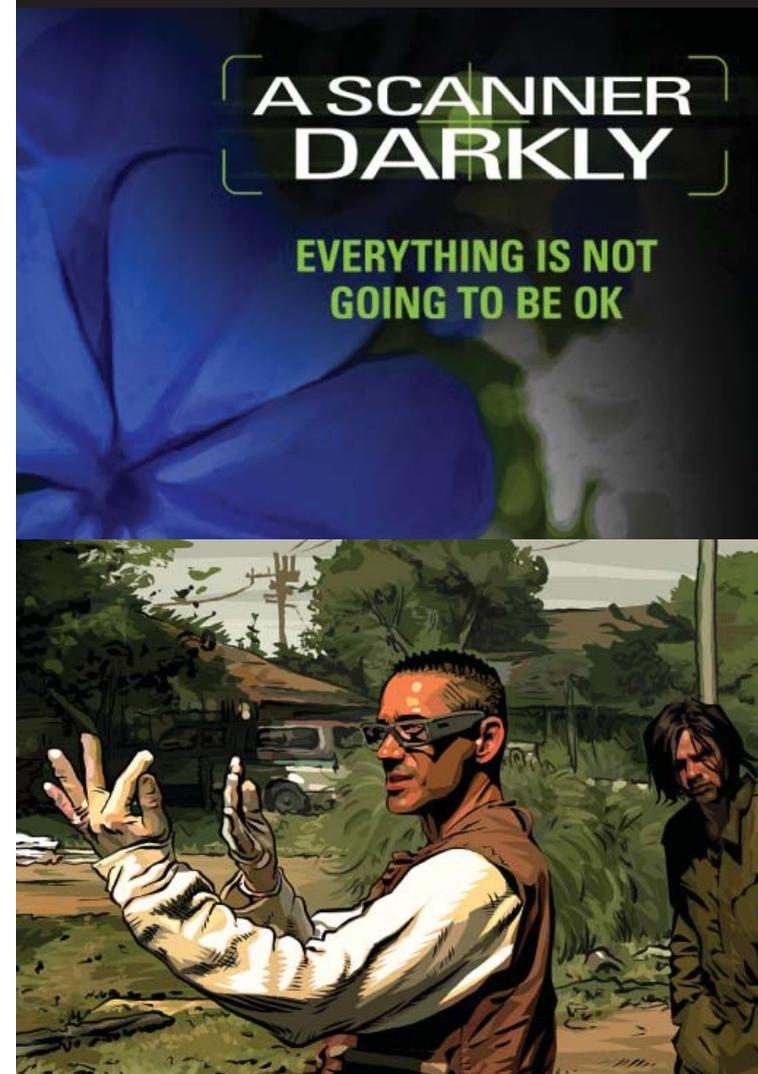
Le style visuel mérite le coup d'œil : il donne une sensation assez étrange, mais je n'ai pas réussi à accrocher ; cette technique de coloriage de l'image – très à la mode en ce moment que cela soit à la télé, dans la pub ou le graphisme – donne une sensation de flou permanent assez désagréable à la longue, un peu comme un mode cell-shading dont on aurait étrangement intégré les animations de personnages. De même, les cadres comportent peu de mouvement, tout est très figé, ce qui n'aide pas à l'éveil lorsqu'on est en manque de sommeil. Autant dire que j'accueille la fin du film avec un certain soulagement : je ne suis pas venu ici pour dormir ! Je rejoins mon pote de chez

Filmax qui m'attend au bar de l'Auditori. Comme ça faisait longtemps qu'on ne s'était pas vu, il me demande où j'en suis avec mon film, car il se lance doucement dans la production de courts-métrages.

\$\$\$

« Écoute, ça tombe bien que tu me demandes ça » répondis-je, « parce que j'ai sous la main quelques dossiers à faire circuler ». Me voilà passé en mode vendeur de poisson. Je lui fais un bref résumé du film, il a l'air intéressé jusqu'à ce que débarque un ami à lui, journaliste français de son état. La discussion se poursuit sur le peu de « longs » vus dans la journée, la cause étant cette stupide trouvaille qui limite les invités presse et industrie.

L'après-midi se termine par la projection d'un documentaire inédit (enfin, c'est ce qu'ils disaient dans le programme) intitulé « Pretty as a Picture » qui retrace la carrière de David Lynch jusqu'à « Lost Highway ». Intéressant comme ouverture de la nuit Lynch, dans





laquelle seront diffusés **Blue Velvet**, **Twin Peaks**, et **Lost Highway**.

Très marrant lorsqu'on apprend dans la foulée que Lynch, qui devait être l'invité principal du festival, ne viendra pas. La belle tuile : toute la campagne promo ainsi que les programmes ont été illustrés avec l'oreille coupée de **Blue Velvet**. La projection « surprise » de minuit devait même être **Inland Empire**, dernier opus du maître. Mais selon les derniers échos, le producteur et distributeur Studio Canal aurait demandé à Lynch de remonter son film après son passage à Venise, suite aux réactions très controversées des spectateurs. Fait particulier : outre sa longueur inhabituelle, le film a apparemment été tourné entièrement en DV pour être kinescopé ensuite en 35mm...

La soirée continue dans un restaurant au bord de mer aux côtés du réalisateur canadien Karim Hussain. Sélectionné pour son dernier long, « **La Belle Bête** », Karim s'avère être un expert en films bizarres sortis de nulle part. Belles tranches de rigolade pendant cette soirée arrosée qui se terminera pour les moins

raisonnables en boîte de nuit. Quant à moi, je file directement à l'hôtel, crevé. Demain un programme chargé m'attend avec pas moins de cinq films à digérer (oui, c'est dur la vie d'un journaliste de SANQUA, ndc).

08/10/2006

Dante, Zombie & A fuckin' Chair

La nuit a été courte... Bis.

Moi qui croyais pouvoir trouver un peu de paix nocturne, j'en ai eu pour mon argent : mon hôtel faisait aussi bar à musique les vendredis et samedis soirs... Impossible de fermer l'œil avant 5 heures du matin.

C'est donc frais comme un gardon que je me rends à 8h45 à la projection de la Silla (« la Chaise » en français), film pseudo philosophique à la mords-moi le nœud. Croyez-moi, ça n'a pas été facile de lutter contre l'ennui. Dans la salle se trouvait une dizaine de curieux - en train de ronfler pour une bonne moitié - déjà découragée

par 24 secondes de film : une citation de Baudrillard et c'est le nerf optique qui lâche, ou lutte pour maintenir la lourde paupière entrouverte...L'audience assoupie ne manqua rien : réalisation plate, photo quelconque, interprétation moyenne et musique euh...pareil, enfin quand il y en avait.

Le réalisateur avait vraisemblablement envie de raconter l'histoire de gens liés sentimentalement à des objets, en l'occurrence une chaise...Bien que mon cerveau soit encore en plein brouillard, je me demande à ce moment ce qu'un film pareil fout dans un festival de cinéma fantastique et de genre.

Retour au bar vers 10h00 pour le petit déj'. Allez, on va reprendre des forces pour la suite de la journée ! Mon menu matinal : mini croissant + jeu d'orange égalent...5,50 € à la caisse : j'ai failli m'étrangler ! Mais je crevais de faim alors j'ai aligné la monnaie. J'ingurgite le tout et file assister à la projo d'un des épisodes de la série « Masters of Horror », **Homecoming** du grand Joe Dante.

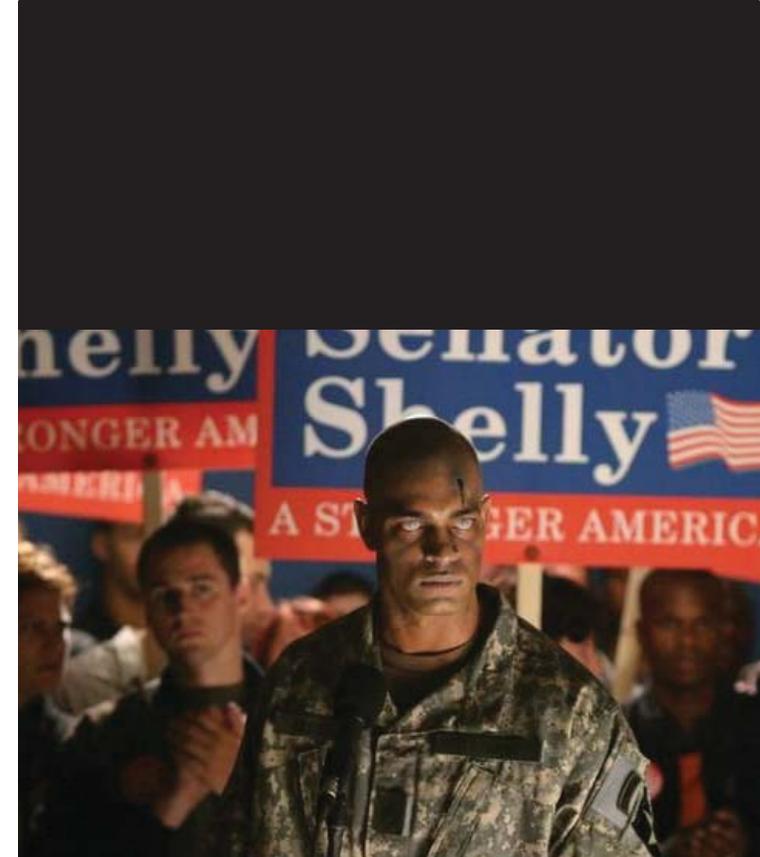
La projection est commencée depuis 3 minutes et

ça démarre très, très fort. Une femme et un homme lancés à toute vitesse dans une voiture fauchent un zombie sur une route perdue au milieu de la forêt. Suite à l'accident, ils se retrouvent dans le fossé. Depuis le début, les sous-titres en espagnol sont coupés à la moitié et forcément, ça plait moyen aux spectateurs ibériques en majorité dans la salle.

Une bronca qui se généralise à laquelle le projectionniste trouve une solution très pratique : mettre l'image en pause. Le film se fige sur la tête de cette actrice blonde en furie et le monsieur affiche sans vergogne le menu du projecteur (pas de la pellicule, vous l'aurez compris, mais celui de la vidéo) et redimensionne l'écran en direct.

Pas rancuniers, les gens éclatent de rire lorsqu'il revient en arrière manuellement pour voir si deux phrases entrent correctement sur l'écran. Après 10 minutes de réglages et des excuses, la séance peut recommencer. Depuis le début s'il vous plaît...

Quoi qu'il en soit, « Homecoming », c'est un vrai petit bijou. Prochainement disponible en DVD en France,





jetez-vous dessus sans réfléchir. C'est une vraie charge contre le gouvernement américain, pleine d'humour, d'horreur et de suspense qui nous raconte comment les soldats envoyés au front en Iraq et décédés là-bas, reviennent au pays avec la ferme intention de voter. Sur un script signé Sam Hamm, à qui l'on doit notamment le premier Batman de Burton, Joe Dante trouve un sujet à la hauteur de son talent, depuis trop longtemps mis au placard. Un bon concentré de fun et de cinéma comme on les aime.

Pas le temps de souffler que j'enchaîne avec « **Kovak's box** », ambitieux thriller espagnol au casting anglo-saxon. Une intrigue qui ne commence pas trop mal mais qui se perd dans un excès de classicisme. On devine 3 jours en avance ce qui va arriver. De plus, le film a ce je ne sais quoi d'artificiel qui fait que la mayonnaise ne prend pas. Dommage, car le cadre des îles Baléares se prêtait bien au sujet (une mystérieuse mélodie qui pousse les gens au suicide). Et cela faisait plaisir de revoir un Timothy Hutton assez en forme depuis « City of Industry ».

08/10/2006

Half-hearted Orient Xpress

Habitué des festivals, Takashi Miike prend une fois encore tout le monde à contre-pied avec l'ennuyeux « Big Bang Love, Juvenile A ». Jun est un jeune introverti qui assassine un client dans un bar ; Shiro est confronté à la violence depuis son plus jeune âge. Enfermés dans la même prison; ils nouent une relation qui est interrompue par un crime mystérieux. Les fans ne seront pas comblés, les curieux non plus, à tel point qu'on se demande à qui se destine réellement ce film minimaliste et homoérotique ? Mystère et boule de gomme. Une interrogation supplémentaire dans la carrière de ce réalisateur stakhanoviste qui sait mieux que quiconque diviser.

La loi des séries se poursuit avec « The Heirloom », nazerie made in HK qui tente de nous faire croire à une énième histoire de maison hantée. Le scénario fait quand même très fort niveau incohérences, on ne frissonne pas une fois et le final est une torture tant

ça brasse du vent. Le réalisateur fait tellement joujou avec ses ralentis qui ne signifient rien qu'on est pas mécontent de voir le générique de fin pointer le bout de son nez.

Le marathon de la journée se terminera avec « **The Host** », film coréen de Bong Joon-ho (« *Memories of Murder* ») pour lequel j'ai quand même dû acheter une place. Je n'en attendais pas grand-chose après cette journée à enchaîner les perles, et la surprise fut plutôt agréable.

Bong Joon-ho suit le chemin qu'il avait balisé avec *Memories of Murder*, en calquant le modèle au film de monstres. Car ce fameux monstre, vous allez en bouffer à toutes les sauces, avec des effets spéciaux globalement corrects réalisés par les ricains de « *The Orphanage* ».

Bien sûr, « *The Host* » est parfois impressionnant, mais ce qui surprend le plus est ce mélange entre le drame et l'humour, que seuls les asiatiques savent réussir avec autant de cohérence. Les acteurs sont très bons, et derrière ce vibrant hommage au kaiju-eiga, se profile

peut-être une petite critique visant les US. Après tout, le film se base sur des faits réels : en 2000, un scientifique américain avait déversé en toute impunité des produits toxiques dans le fleuve Han. Avec ce point de départ, Bong Joon-ho sort le grand jeu en nous démontrant comment cet acte a altéré la vie dans le fleuve. Des pêcheurs attrapent un étrange poisson amuni de pattes qu'ils relâchent aussitôt. La créature est là, et va grandir jusqu'à devenir une menace pour l'homme. La séquence de l'arrivée de la bête sur le rivage est d'ailleurs un sacré moment de cinéma : à la manière de la planification de Spielberg pour la sortie de terre des Tripodes dans *La Guerre des Mondes*, Bong Joon-ho montre la réaction des gens, incrédules et amusés par les remous dans l'eau, jusqu'à l'irruption brutale de la bête. Affamée, celle-ci ne fera pas dans le détail. Chouette.

Il est 01h00 du matin et je me dirige vers mon hôtel. Mis à part *The Host* et *Homecoming*, ma journée a été remplie de films bien chiants. Oui Messieurs dames, les bons films ne courent pas les rues, qui plus est dans un festival.





Déçu aussi de n'avoir pu croiser la moindre personne pour parler de mon projet, je me prépare au dernier jour au festival ; gageons qu'il sera meilleur.

09/10/2006

Shadows on the Rain

Ce matin, j'attaque avec de l'horreur psychologique et ce « Subject Two ». Un film aux bonnes idées revisitant le mythe de Frankenstein d'un point de vue original : un savant tente de redonner la vie aux corps décédés, en effectuant des tests sur un cobaye volontaire (enfin, plus ou moins). L'ensemble est un peu trop bavard, la réalisation statique et le décor – montagne enneigée et petit chalet – sûrement limité par le budget, font que le look final penche du côté du téléfilm, mais la tentative s'avère intéressante.

Il pleut lorsque je ressors et fonce vers la salle du Prado pour suivre « Manga », premier film russe de Peter Khazizov. Ce nom ne vous dit rien, mais sachez que le

bonhomme est aussi acteur, scénariste et créateur d'un des studios d'effets spéciaux les plus importants de Russie.

Oui, je sais, on s'en tape, parce qu'en plus, son film n'est pas bon. Du début avec ses effets à la « Fast and Furious » (on rentre dans le pot d'échappement de la voiture pour arriver dans le moteur), ses parallèles avec le jeu vidéo (bouh ! les vilaines séquences à scrolling horizontal qu'on jurerait sorties du clip de la Zoubida), il ne reste rien à sauver de ce film sinon l'apparente bonne volonté de son auteur, qui a voulu livrer un film « in » sur les jeunes russes d'aujourd'hui.

Une petite pause au bar de l'Auditori me permet de croiser Karim et Co. On en profite pour échanger nos cartes et on me demande même un exemplaire de mon dossier. Une demande qui fait plaisir. « Je vous envoie ça dès que je rentre, sans problème ».

Content, j'ai toujours un doute : serait-ce de la politesse ou un réel intérêt pour mon projet ? La réponse dans les prochaines chroniques. Je cours pour assister à la proje

en sélection officielle de Renaissance, le film français d'animation promu comme révolutionnaire. Résultat des courses, je file à l'anglaise au bout d'une heure. Voilà le côté génial des festivals : quand ça ne vous plaît pas, vous n'avez pas à rester car vous n'avez (normalement) pas payé votre place (ndrc : mais Silent, nous aussi on se casse de la salle quand un film est pourrave, payé ou non !). Pas de scrupules non plus pour Renaissance, certes doté d'une très bonne esthétique mais tournant à vide niveau intrigue.

« Storm », film suédois produit avec l'aide de Studio Canal, est le prochain sur ma liste et le constat est le même que pour la majorité des films vus ici : mélange improbable de « Matrix », « Silent Hill », de comics ou encore de FPS (!), ce film scandinave laisse dans la bouche un mauvais goût avec sa morale un peu co-conne « soyons bons les uns envers les autres ». Simplement parce que le personnage principal fut une vraie raclure pendant toute une partie de sa vie. A part ça, rien à déclarer.

Pour ma dernière séance avant mon départ, je me

mesure à « Dog Bite Dog », film de HK ultraviolent et sec dans la veine du « Friedkin » des années 70. L'histoire tient sur une feuille de papier mais son traitement est très bon, jusqu'aux 15 dernières minutes carrément nulles (ça sentait d'ailleurs le final rajouté par le producteur pour sauver la morale).

Pang est un jeune cambodgien qui arrive à Hong Kong engagé comme tueur à gages. Une fois sa mission exécutée, il est poursuivi par un groupe de flics aux méthodes plus que discutables. Tous les moyens sont bons pour s'en sortir et rentrer chez soi, dans un camp comme dans l'autre. Et l'on s'en rendra compte en suivant l'affrontement entre ces deux chiens enragés que sont Pang et son adversaire de flic.

« Dog Bite Dog » est noir, très noir, et qui plus est monochrome. La plupart des plans sont tournés en caméra à l'épaule et les affrontements ou courses-poursuites s'enchaînent avec une violence inouïe, filmés dans les bas-fonds de l'ancienne colonie anglaise.





Ce n'est qu'un Au revoir

Sitges touche pour moi à sa fin. Mon avion décolle dans trois petites heures. J'ai à peine le temps de récupérer mes affaires et de saluer les quelques personnes rencontrées ici.

Un dernier Pepsi au bar pendant que le soleil se couche. Je suis bien entouré : à ma droite, Monte Helmann, membre du jury cette année et à la table derrière moi, toute la clique de KNB (créateurs des maquillages sur les « Evil Dead », « Reservoir Dogs », « Blade 2 » etc.) avec Greg Nicotero et Howard Berger. Je savoure cet instant.

J'espère le revivre au plus vite mais d'une manière différente.

Avec ma bobine sous les bras.

SilentZen

manipulation
mensonges
propagande
démagogie
sondages
manifestation
syndicalisme
télévision
populisme
opinion
meurtres
politique
trahisons
radicalisation
électeurs
imposition
chômage
militaire
insécurité
confidentiel
opposition

PREZ

Une seule chose compte :
Arriver en haut.

L'an dernier, en novembre 2005, les émeutes des banlieues faisaient les gros titres. On entendait à l'époque que les jeunes qui brûlaient les voitures étaient de dangereux criminels, que Sarkozy ferait tout pour mettre un terme à la violence. Depuis, rien n'a changé et rien n'est prévu. Excepté ceci : alors que nous approchons des élections présidentielles, les manœuvres sont de plus en plus politiciennes. Ainsi maintenant, on ne parle plus des cités que pour dire

que ce sont des barbares tueurs de flics. Aucun homme politique sérieux – j'entends par là qui souhaite réellement prendre la tête du pays pour aider les gens et pas lui-même – n'a de solution miracle à apporter. En fait, ce qui les intéresse en ce moment ce sont les trente-cinq heures...

The Perfect Drug

C'est en effet la volonté de Thierry Breton, ministre de l'Economie, que de réviser la loi sur les trente-cinq heures, entre une privatisation de GDF et un agrément sur le plan social d'Airbus/EADS. La solution qu'il a trouvé pour « redonner le moral à la France » est donc de favoriser une nouvelle fois les employeurs face aux employés. Car si l'on y réfléchit la semaine des

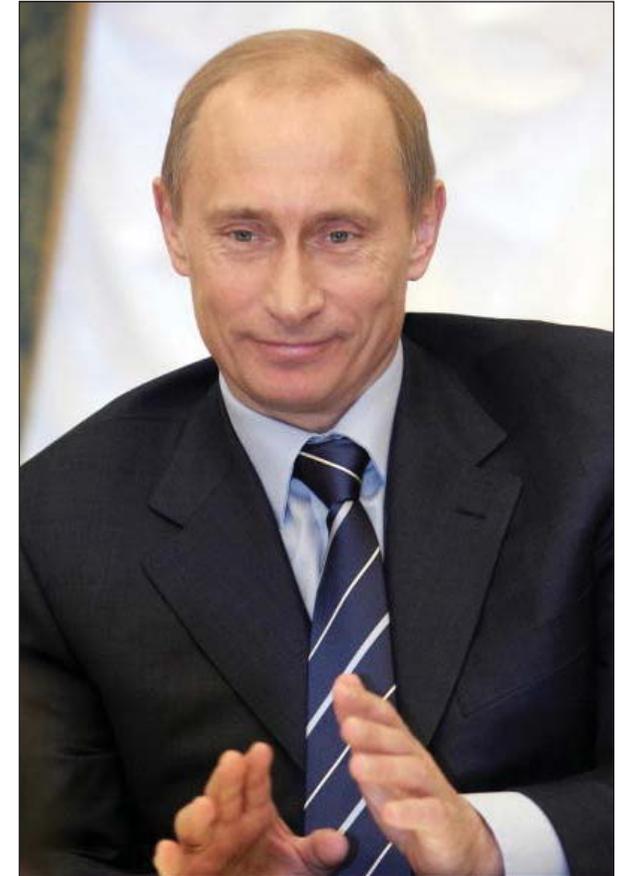


trente-cinq heures n'est pas une mauvaise chose en soi, le problème c'est la façon dont elle fut appliquée : rigidement par endroits (uniformiser le temps de travail dans certains secteurs, tel celui hospitalier, est-il pertinent ?), mollement très souvent : le but était quand même de forcer les entreprises à créer des emplois. Mais, comme d'habitude serait-on tenté de dire, les patrons n'ont pas joué le jeu, obligeant leurs salariés à faire des heures supplémentaires pour combler les manques. Les choses se sont mises en place de façon si chaotique que les salariés eux-mêmes ont dû payer les frais à la place de leurs employeurs, se retrouvant souvent amenés à prendre parti contre une mesure destinée au départ à les aider. Et oui, lorsqu'on se sait manipulé, on a tendance à devenir cynique...

Pendant ce temps, le 15 Octobre à l'Elysée, Vladimir Poutine reçoit la légion d'honneur des mains de Jacky-boy, baron de la contrebande de bière artisanale. Mais pourquoi donc ? Pour le meurtre d'Anna Politkovskaïa ? Pour le massacre perpétuel des Tchétchènes ? Bien sûr, officiellement, les chefs d'états étrangers en visite en France la reçoivent automatiquement, c'est un fait. Mais, quoi qu'il en soit, notre cher président n'aurait-il pas pu (dû) choisir un meilleur moment...étrange que l'on en parle si peu...très étrange...pour la peine, je vais combler le manque...Ah, attendez, le téléphone

sonne :

« Ouai...Ah, salut Nick...ouais...ouais...ben, écoute, on fait ce qu'on peut...ouais...ah, Vlad est un peu dans la merde en ce moment ? Je comprends...Ok, pas de



problème...Passe le bonjour à Dubya pour moi...à plus». Mmh... bon, on va en parler un peu plus tard... peut-être...

Ça va, je tiens à la vie, moi !

Bon, revenons à nos socialistes ! Dans son coin, le PS continue de débattre...pour choisir son candidat ! Non, mais, sans déconner, c'est vrai ? C'est si énorme que ça le PS ? Ou bien, peut-être est-ce cela, pour eux, la politique participative : un show télévisé calculé au millimètre pour donner l'impression au spectateur qu'il est actif...Non les gars, vous ne faites pas avancer le truc avec vos débats publics, tout le monde s'en tamponne, on attend tous de voir qui va sortir vainqueur, histoire de ne pas avoir à se farcir Sarko pendant cinq ans ! Réponse le 16 novembre pour le premier tour, pendant qu'en face, le programme de toute façon connu d'avance, se construira par des votes Internet ou SMS – et oui, c'est ça, la Sarkacadémie...

Plus l'échéance approche, plus je me dis que pratiquer la politique du « moins pire » semble être le plus réaliste. De lutter à armes égales et intelligentes, en somme. Car nous, on ne va pas se la jouer à attendre le grand soir, s'il doit y en avoir un. C'est le nôtre de toute façon donc pas besoin de l'attendre, il faut le provoquer. N'entendez pas par là un appel à l'émeute, loin de là. Je dis juste qu'il y a des moyens de faire évoluer la situation, qu'il faut s'y mettre nous-mêmes et tous ensemble, sans attendre que quelqu'un le fasse à notre place. Car si les

élites redoutaient tant que ça de nouvelles émeutes, pourquoi n'ont-elles rien fait pour ces quartiers pendant un an ? C'est donc plus de l'incompétence. Et cela se combat par l'action constructive, non par la mise à feu des bus qui ne fait que servir un peu plus le discours du tout-sécuritaire...

French Tickler

Réfléchissons un peu trente secondes : vous souvenez-vous de 2002 ? Vous rappelez-vous la raison pour laquelle le pen (oui en petit) a fait un résultat si élevé, pourquoi il est même arrivé au second tour ? Je vais me permettre de vous rafraîchir la mémoire, ça ne fait pas de mal par les temps qui courent : les gens avaient



peur. Oui, c'est aussi simple que ça. Peur à force de voir à la télévision les témoignages d'habitants de quartiers défavorisés incriminer les jeunes pour toutes leurs peines et tracas. Une chose était sûre, à l'époque, les

monteurs des JT savaient déjà faire du bon boulot ! Car, évidemment, toutes ces personnes avaient choisi de vivre dans des cités, c'était leur rêve le plus grand... Vous imaginez, vous ? : être excentré, le rêve absolu ! Le calme, la tranquillité, au moins deux ou trois heures de transports en commun par jour pour aller travailler ou suivre un enseignement, peu de commerces, peu de services, des contrôles de police quatre fois par jour, longs et laborieux, surtout si vous n'êtes pas de la « bonne » couleur...non, vraiment, je ne comprends pas pourquoi les habitants des banlieues nous ont fait chier devant les caméras avec leurs petits états d'âme...Et puis leur rap et leurs joggings jaunes, quel manque de goût, en plus...

Je disais donc, les gens étaient apeurés, et lorsqu'on leur a proposé de voter, ils ont fait le pire choix possible, comme d'habitude lorsqu'on est dominé par cette émotion. Il est tout à fait probable que ce scénario

se renouvelle cette année, voilà pourquoi il faut rester vigilants, ne s'intéresser qu'aux problèmes que nous considérons primordiaux et ne pas croire ceux qui rejettent la faute un peu trop facilement sur les autres pour fuir leurs propre incompétence...

En parlant de problèmes primordiaux, prenons par exemple celui des prisons. Un contrôle extérieur des geôles françaises va être effectué à partir de 2007 par le médiateur de la République, Jean-Paul Delevoye. Il était temps. Reste à se demander si l'opération va être menée avec conviction, et surtout, avec pour but d'améliorer les conditions de vie des prisonniers. Rien n'est moins sûr, à en croire les réflexions de Pascal Clément : « La France n'a pas à rougir de ses prisons et doit le dire publiquement » (Le Monde.fr). Si, si ! Quand on vous dit que certains hommes politiques sont à côté de la plaque...

En rapport direct avec ces histoires de taule, Sarkozy a exprimé son souhait, dans le Parisien du 20 octobre, de juger les mineurs de seize à dix-huit ans récidivistes comme des majeurs. Ces gamins ne sortiront pas grandis de cette expérience ni même sauvés, et il faudra bien qu'ils gèrent leur sortie de cabane alors qu'ils y seront entrés probablement sans qualification. Leur vie devrait bien s'annoncer... Imaginez que vous

êtes emprisonné à dix-sept ans parce que vous avez vendu trois grammes d'herbe à un pote. Ou que vous tombez sur un juge zélé et écopez de cinq ans fermes parce qu'on vous a surpris, une fois, en train de faire un tag sur un arrêt de bus et, une autre, en état d'ébriété sur la voie publique – d'accord, le juge est vachement zélé, mais bon, shit happens... –

Bref, vous sortez à vingt-deux ans, dans un monde différent, vous n'avez pas de boulot, pas de diplôme, tout le monde vous regarde de travers car vous sentez la prison, et vous n'êtes encore qu'un gosse. Peu de perspectives s'ouvrent à vous si vous n'avez pas la possibilité de prendre votre temps. Vous mettez alors en pratique ce que vous avez appris dans le seul endroit du monde où vous ayez jamais appris quoi que ce soit. Ce genre de politique du tout-répressif ne mène nulle part, même les policiers commencent à s'en plaindre (voir une A.G. récente d'Alliance, pourtant toute acquise à la Droite).

Malgré cela, le ministre de l'Intérieur continue sur sa lancée. Je veux bien qu'on ait des convictions mais, si la pratique nous prouve qu'elles sont discutables, il est nécessaire de s'en débarrasser. Faire le contraire s'appelle être stupide.

It's like a jungle sometimes it makes me wonder how I keep from goin' under

Et oui, Grandmaster Flash posait The Message en 1979, si je ne m'abuse, et les choses n'ont pas changé depuis. Les cités sont les mêmes dans tous les pays, semblerait-il. Triste constat, en France la situation empire un peu plus chaque jour. Peut-être que si les dirigeants écoutaient tous leurs concitoyens au lieu de faire le tri entre les gentils et les méchants, un plus grand nombre de problèmes aurait pu être résolu.

Je crains que la situation ne soit pas prête de changer : le collectif « AC le feu » a sillonné la France afin de recueillir les doléances des habitants des cités, pourtant, Jean-Louis Debré ne trouve pas le temps de les recevoir. Il voit plus urgent à faire ? A titre personnel, je ne vois pas bien quoi... Des policiers ne se font-ils pas agresser à répétition en ce moment ? Nous ne sommes donc pas en situation de crise ? Nier la situation ne fait qu'accroître la fameuse distorsion des liens entre les dirigeants et les populations, ce que nos bureaucrates déplorent pourtant eux-mêmes les deux mains sur le cœur. Ce qui est amusant, c'est qu'ils pensent qu'une crise peut être désamorcée avec de jolis mots. Ou ils nous font croire que c'est là ce qu'ils pensent...

El Fouine

TRITON



UTADA HIKARU

A fond dans le bleu

Rassurez-vous sur le sous-titre. Utada Hikaru n'est pas devenue la chanteuse officielle des gendarmes, même si elle imite la sirène à la perfection. Et je profite du break de l'ami Blue Powder pour passer du métal à la pop japonaise de surcroît. Oui, vous devez être sous le choc, passer d'un extrême à l'autre, sans prévenir, sans transitions. Mais accordez moi ces quelques pages pour tenter de vous rallier aussi à ma cause.

Oui, la pop, c'est souvent de la merde. Oui, ça s'écoute et ça s'oublie. Oui, les paroles sont souvent ringardes et sans portée. Et c'est exactement ce que je pensais d'Utada Hikaru jusqu'à maintenant. Petit rappel pour les non-japonophiles : la fille en question est connue comme étant la « reine de la pop » au Japon, et ceci depuis plusieurs années déjà. On l'oppose souvent à la casserole de service, Hamazaki Ayumi (qui attend toujours sa greffe de cordes vocales), elle aussi très

populaire dans l'archipel. Hikaru (surnommée Hikki par ses fans) est un poil plus reconnue pour ses qualités de chanteuse. Mais depuis 2-3 ans, l'une comme l'autre connaissent une baisse de popularité (hé oui, elles vieillissent, et au Japon on aime le poisson frais). Après un album « Deep River » (2002) plutôt encourageant, (deux trois morceaux se laissaient écouter) malgré un pied toujours dans la soupe, je n'ai jamais vraiment été convaincu par cette jeune fille qui avait la fâcheuse habitude, tout comme Goldman dans les années 80, de « chialer » dans ses chansons. Je tente quand même de garder des oreilles pour mon vieil âge.

Et puis, voilà qu'on m'offre le CD de ULTRA BLUE, le dernier album de la miss. Pochette affreuse, normal, on y voit Utada Hikaru en gros plan. Je ne comprends pas trop l'acharnement qu'elle éprouve à mettre en avant son visage (elle est plutôt laide, malgré le maquillage

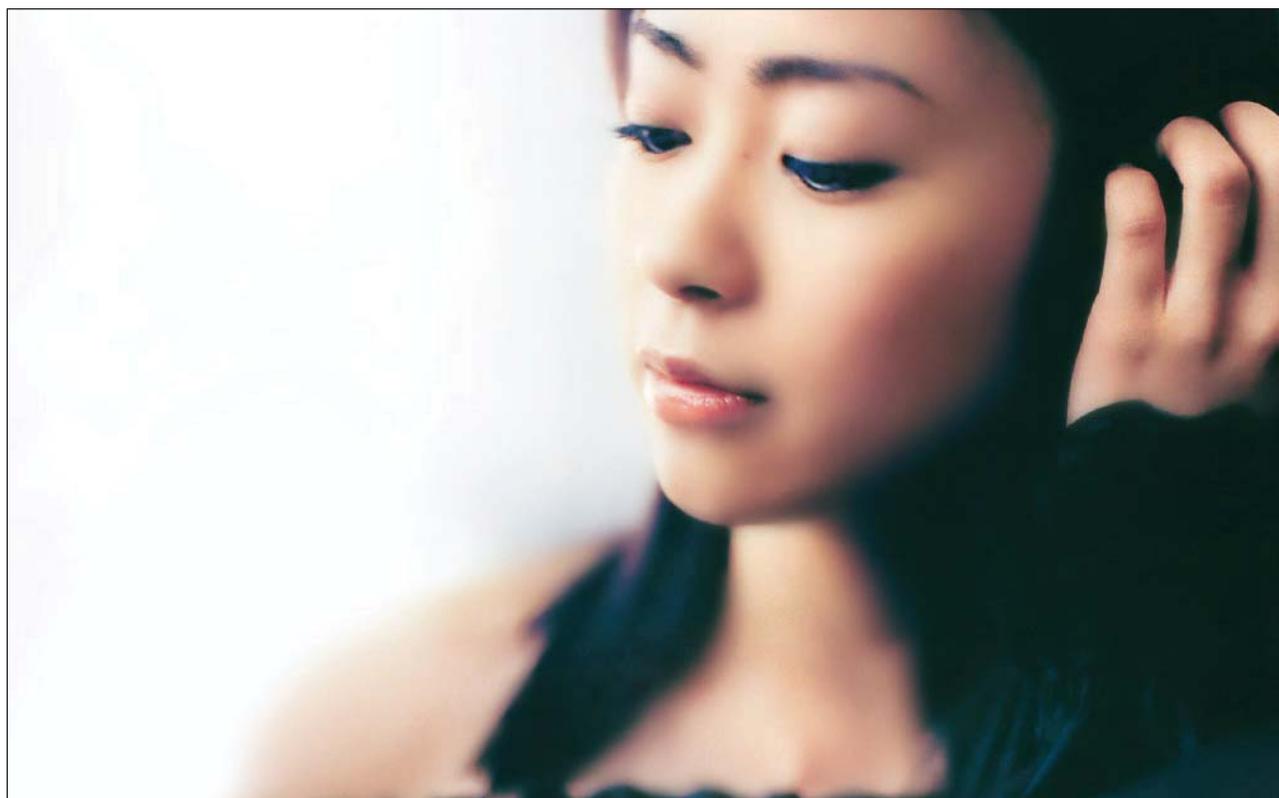


et les retouches chirurgicales qu'elle a sans doute subi) surtout quand cela sent le photoshopage à plein nez. Et là, vous ouvrez la pochette, et horreur, vous laissez

tomber le tout à vos pieds. Sur le CD, une autre photo d'elle, cette fois en bleu. Là voilà, les yeux fermés, au teint tellement pâle qu'on jurerait un cadavre. Heureusement que je ne m'arrête pas aux apparences, parce que ça partait très, très mal.

Sans trop y prêter attention, je glisse la galette pour une lecture non attentive. Hikaru en musique de fond. Le CD passe en totalité, sans interruption. C'est extrêmement rare : j'ai tendance à zapper les chansons que je ne peux pas encadrer, si le rythme ou l'air ne me plaît pas des masses. La comparaison n'a bien entendu pas raison d'être, mais pour vous donner un exemple, l'un des rares CDs que je peux écouter de la même manière, c'est « A Night at The Opera » de Queen (sans doute l'un des meilleurs CDs de l'univers, d'ailleurs, tant il est cohérent de bout en bout).

J'étais le premier surpris. Moi qui avait du mal à écouter du Utada Hikaru plus de 5 minutes dans le passé, me voilà pris sur le fait, avec plus de 13 titres alignés sans broncher. Aurais-je perdu mon audition plus tôt que prévu ? Je me replonge dans une seconde lecture, plus attentive, en prenant cette fois ci du temps de qualité, bien encastré dans mon fauteuil, pour vérifier



ma première impression. C'est tout simplement flagrant. 4 ans après « Deep River », elle n'est plus la même. Le CD garde encore quelques morceaux de pop, en commençant très fort avec « This is Love », plutôt classique, au rythme très carré, sans doute pour ne pas effrayer les fans dès le début. Ensuite, arrive un « Keep Trying » fort bien mené, où la musique ne couvre pas complètement la clarté de sa voix (pour une fois).

La miss se permet de fort jolies vocalises qui ne tirent jamais trop vers les aigus, tout en évitant de « chialer » comme à son habitude. Serait-elle guérie ?

Arrive « Blue », commençant plus doucement. D'ailleurs, la plupart des titres du CD bénéficient de fort belles introductions (de 20 à 30 secondes) avant que la mélodie principale se fasse entendre. Blue arrive donc, et permet de faire doucement baisser la tension avec

ce qui est presque une ballade. L'album commence véritablement avec « Getsuyou no asa » (lundi matin). Rythme lent, très peu musical (à part un rythme très binaire), il est accordé presque entièrement autour des performances vocales de sa chanteuse. Ca s'écoute très bien, ça laisse un goût sucré dans les oreilles, comme un petit gâteau après le café d'un 4 heures.

« Making Love » poursuit dans le sucré avec une sonorité plutôt fruitée, mais plus rythmée, plus rapide, architecturé autour d'une montée progressive de la voix d'Utada. Les textes sont assez sympas aussi, on est loin du truc con-con de la pop habituelle.

Déjà, à la deuxième écoute, je me surprends à fredonner. Bordel !

La suite de l'album ne déçoit pas : « Dareka no negai ga kanau koro » (le moment où le souhait de quelqu'un devient réalité), une fort jolie ballade, introduit un Coloris un peu trop typique (peut-être le moins réussi de tous, on a l'impression d'avoir déjà entendu ça 100 fois avant). « One Night Magic » est un duo très entraînant avec Yamada Masashi (je ne connais pas, au passage).

Et puis en retombe encore dans la ballade, avec « Kairo »



(route maritime), qui offre de jolis moments de temps mort, qui font presque rêver d'un horizon lointain quand on ferme les yeux. « Wings » continue dans la même veine, avec un peu plus de rythme, avec des voix en contrefort et une jolie flûte qui donne un son « vrai » dans un album qui se composait surtout de synthés jusqu'alors.

C'est l'hécatombe avec « Be my last » qui démarre avec de la guitare sèche, suivi de piano, et tombe encore dans la balade, mais sans devenir lassant malgré tout.

Là encore les paroles sont à des années lumières de l'Hikaru d'antant, ça fait plaisir.

Incompréhension : « Eclipse », qui suit, retourne brusquement au synthé, au rythme très binaire, et sans paroles. Une sorte d'interlude, avant d'achever l'album sur des sonorités similaires avec le dernier « Passion », qui serait effectivement très mal passé tout seul après « Be My Last ». Passion multiplie les effets sonores un peu pourraves et peu réussis – heureusement qu'il n'y en avait pas d'autre à la suite, plus dans le même genre et le CD passait par la fenêtre.

Alors ? C'est bien simple, cela fait plus d'un mois que j'écoute le CD dans son intégralité. A tous points de vue, Hikaru a grandi, et tout est plus adulte, plus mesuré, plus aboutit. Loin de la pop « cheap » que le Japon peut connaître, c'est tout simplement un album des plus réussis.

Je peux même recommander son écoute aux non-japonais, ils y trouveront quand même leur compte, ne serait-ce que d'une oreille.

Ekianjo



« Arf, c'est grand, Kyoto. »

Voyageur du dimanche, j'ai toujours l'habitude de bien préparer mes voyages à l'avance, histoire d'éviter les surprises sur place. Et il se trouve que j'aime bien marcher de longues heures durant (sauf par temps de pluie). A cet effet, je m'étais acheté un petit guide sur Kyoto, quelques jours après mon arrivée au Japon. Je regardais déjà les cartes de la ville pour prévoir mes marches entre les temples, con que j'étais. C'est en prenant mon premier bus pour sortir du quartier de la gare que je me suis rendu compte de ma grossière erreur. L'ancienne capitale du Japon est immense, et vous feriez bien de ne pas sous-estimer les distances. Premier pas dans la mare.

Le deuxième a suivi dans la rédaction du dernier SAN-KU-A (Sanqua Horizons 4). Dans ma précipitation, brûlant d'enthousiasme, je m'étais proposé de résumer ma visite à Kyoto dans ce numéro cinq. C'est en feuilletant les photos prises là-bas, sous Picasa (excellent logiciel, pub gratuite pour Google au passage) que je suis revenu à mes esprits : bien que ma visite fut courte (2 jours et demi), il y avait des tonnes de choses à dire. Passer tout cela à la moulinette de l'exercice du résumé, c'est provoquer la boucherie des détails, le waterloo des anecdotes et l'apocalypse du superflu. Et si vous lisez Sanqua, vous n'êtes pas là par hasard : vous aimez,

vous aussi, la couche de gras sur votre lard, la couenne autour de votre jambon, et rien ne vous scandalise plus qu'un verre de lait écrémé.

Ne sabrons donc pas les bonnes choses, et laissez moi discourir de quelques aspects de la ville, avant d'y revenir sans aucun doute dans le très proche futur.

Alors que d'autres commenceraient par vous parler de Kyoto en dévoilant cash, sans introduction, la beauté des temples, il me paraît nécessaire de vous mettre dans mes baskets, dans les chaussures d'un gaijin qui débarque sur place avec l'envie de conquérir le monde. Bref, sortons du train, arrivons ensemble dans la gare, où la première claque arrive sans prévenir : vous n'êtes pas le premier gaijin sur place. Un gaijin, c'est l'abréviation de gai-koku-jin : gai / extérieur – koku / pays – jin / personne. Les japonais adorent couper leurs mots en quatre. Mélangez ça à la conversion de la prononciation anglaise en katakana, souvent approximative (car les sons équivalents manquent souvent), et vous aboutissez par exemple à « sekuhara », conversion abrégée de sexual harassment, harcèlement sexuel en français dans le texte. Ne me demandez pas pourquoi j'ai pris cet exemple – disons qu'il est suffisamment parlant.

Vous voilà donc, en bon gaijin, débarquant dans Kyoto,

la valise à la main, et dès votre sortie de la gare, vous voyez donc que la place déborde de gens comme vous. « Attendez, on m'avait dit que Kyoto, c'était au Japon, non ? ». L'effet touristique à la puissance 10. Et encore, je ne me trouvais pas sur place en pleine saison, Dieu merci. En sortant de la gare, vous apercevez une grande tour qui s'élève en face de la sortie. L'engin répond au doux nom de Kyoto To-wa (enfin, Tower en bon anglais) et comme les japonais adorent tout ce qui



est kawaii, ils ont même une mascotte dédiée à cette tour. Je vous donne son nom en mille : To-wa chan... (chan est un diminutif qu'on applique aux petites filles, entre autres).

Mouais. J'y reviendrai.

Messieurs, si vous aimez les petits uniformes, les jupettes et les jeunes filles, Kyoto sera sans doute l'une de vos destinations favorites. La ville est prise d'assaut par des hordes d'élèves (et donc de lycéennes) qui viennent par wagons entiers poser leurs mirettes sur les merveilles de la cité. Difficile de les éviter, même : vous essayerez systématiquement de prendre une photo sympa quand un groupe scolaire choisira ce moment précieux pour passer devant votre objectif. Et quand les japonais commencent à prendre des photos entre eux, vous allez attendre comme un rat mort votre tour. Et vas-y que je te fais des signes de V avec la main, et vas-y que toi tu vas aussi sur la photo parce qu'on t'a oublié, et vas-y qu'on demande aussi au professeur de s'y mettre... il ne vous reste plus qu'à calculer de tête le nombre de permutations possible, de multiplier le tout par le temps moyen d'une prise, de rajouter 25% de temps additionnel pour les « ah, j'ai bougé comme une morue, je la refais ! », et vous arrivez à la conclusion que vous devriez mieux avoir « Le nom de la Rose » sous le coude, histoire de ne pas trop mourir d'ennui entre deux mitraillages.

Au passage, j'avais déjà trouvé le touriste chinois étrange (il faudra que je vous en parle un de ces quatre, c'est toujours marrant de voir des gars en costard pour



faire une randonnée en montagne) mais le touriste japonais me fascine encore davantage : pourquoi ont-ils besoin d'être physiquement présents sur les photos qu'ils prennent ? J'imagine que c'est le genre de truc que l'on arrive à comprendre après une thèse, un doctorat et 20 ans de vie dans le contexte, mais en attendant, c'est toujours avec une certaine incrédulité que je retrouve le même spectacle devant chaque endroit un peu connu.

Et voilà, je parle, j'écris, j'affabule, et vous n'en savez pas encore des masses sur Kyoto. Mais l'essentiel est déjà là, bande d'intégristes du guide touristique traditionnel ! Je vous ai posé l'environnement, le décors, les lieux, reste maintenant l'avant plan à vous servir tout cuit sur un plat.

Loin de moi la prétention de vous faire un cours d'histoire, mais sachez simplement que la ville fut la capitale du Japon pendant plus de mille ans, de l'an 794 à 1868, parce que sans chiffres, vous êtes perdus mes amis. Il ne doit pas y avoir des tas de villes dans le monde qui peuvent en dire autant. Tokyo est donc une bien jeune capitale (même pas 150 ans !) et les principaux trésors architecturaux se trouvent bien entendu dans l'ancienne demeure de l'empereur. On y compte quand même près de 2000 temples : ça calme tout de suite.

Ma première destination n'est autre que le Kinkaku-ji (pavillon d'or). Les quelques sous à sortir pour pénétrer dans l'enceinte vous sont rendus sous la forme d'un ticket d'entrée à la calligraphie soignée, sur beau papier, à garder précieusement. Ce temple, vous l'avez sûrement vu en photo si vous feuillotez des livres de voyage à vos heures perdues : il brille par la couche d'or fin qui le recouvre. Son emplacement est magique : au milieu d'un joli petit lac/étang, entouré d'une végétation maîtrisée jusqu'au bout de chaque feuille, il ressemble davantage à une petite hutte qu'à une construction massive. C'est en s'approchant qu'on s'émerveille par la précision des détails, la qualité de l'édifice, et l'harmonie de sa composition. Pressez votre déclencheur, et vous obtenez une carte postale à chaque cliché. C'en est presque trop facile. Mais en



même temps plutôt ardu pour ramener une photo unique.

Je croyais ma visite terminée, en suivant le chemin qui donnait à l'arrière sur un « petit » jardin qui conduisait sans doute à la sortie. Troisième pas dans la mare. Un temple, c'est tout d'abord un environnement. Le « petit » jardin à suivre était l'une des choses les plus belles qu'il m'est été donné de voir en ce monde. Loin de suivre des préceptes occidentaux où la beauté est toute géométrique et parsemée d'espaces colorés, le jardin d'un tel temple suit la tradition « zen » japonaise.

Le mot est lâché. « Zen ». Au-delà de la signification courante en français « reste zen » qu'on assimile facilement à « reste cool », le Zen est une vraie religion, une école/secte issue du bouddhisme. Pour mieux comprendre le pourquoi du jardin, il faut déjà savoir que les pratiques du Zen s'articulent en partie sur la méditation. Pour faciliter un tel état d'esprit, ce qui s'offre aux yeux ne doit pas être agressif ni attirer l'attention, d'où la profusion de la couleur verte dans de tels jardins. Ils remplissent donc une fonction bien précise avant d'être esthétiques – ils se doivent d'inclure la nature, car la nature est l'univers. La nature

représente le royaume de Buddha, et l'agencement des arbres et des plantes suscite des métaphores à celui qui les observe. Chacun y trouve ce qu'il y apporte. On ne se promène pas dans un jardin Zen, on le regarde.



Kyoto regorge de bons exemples du genre, et ma visite à Daitoku-ji, un espace composé d'une vingtaine de temples, m'a permis de voir ce qu'on appelle des « jardins de pierre ». Des petits graviers arrangés en relief pour recréer des paysages ou des situations. On y trouve par exemple des ondulations qui rappellent une surface liquide et des rochers qui symbolisent sans doute une île au milieu de l'espace. Pour profiter de tels

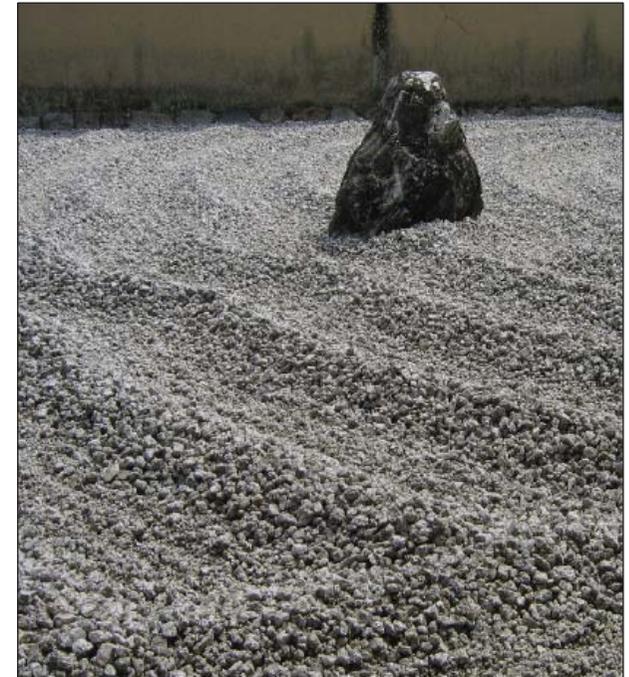
jardins figés, on s'assoit en fin de journée, alors que l'inclinaison du soleil permet aux ombres de se profiler sur ces fragiles motifs. Et pourquoi pas boire du thé pendant cette période de contemplation ?

En parlant de boisson, la fameuse cérémonie du thé découle aussi de cette tradition zen. J'y reviendrai dans un prochain article.

Oui, Kyoto est grand.

Mais cette immensité vous permet aussi de vous poser de bonnes questions : est-ce nécessaire de courir toute la journée pour faire un voire deux temples de plus que

prévu ? Ne serait-il pas plus sage de profiter pleinement de l'atmosphère, de chercher à s'en imprégner plutôt que de cocher des cases sur son tableau de chasse ?



A la prochaine pour un « Kyoto Reloaded ».

Ekianjo

De bonnes idées

C'est marrant de connaître à nouveau une période faste au niveau de la télévision, avec un bon paquet de séries vraiment pas mauvaises, voire très bonnes. Et derrière tout ça, il n'y a finalement qu'un seul principe qui revient : bien écrire son histoire. Peu importe le sujet. C'est d'autant plus flagrant pour nous gamers, qui n'avons PLUS l'habitude de voir d'histoires bien construites devant nos petits écrans, quand bien même il y en a une, d'histoire. Et pourtant, le coût humain derrière la conception d'un scénario est minime face à l'équipe purement technique.

C'est tout simplement une question de structure. Par essence, le jeu vidéo se conçoit rarement sur une idée cohérente dès le début. On parle de «gameplay» avant même de savoir à quoi il va servir. On taille une sculpture sans modèle en tête.

Tout ça manque horriblement de «pourquoi, pour quoi ?».

SANQUAHORIZONS6



SANOQUA h o r i z o n s
c h a n g e i n t h e a i r