



**SANQUA** horizons

---

Lundi 4 juin 2007



# Bordel !

C'est l'histoire d'un mec qui se dit « *tiens, ce week-end j'ai un peu de temps, je vais me payer un bon petit jeu des familles* ». Et il se rend au spécialiste du coin. Il tourne, passe d'un rayon à l'autre. Il regarde le stand de la Xbox, il zyeute du côté de la Wii, trifouille dans les étagères de jeux DS. Il va même jusqu'à explorer les étagères décidément vides de la PS3. A plusieurs reprises, il croit tenir un bon candidat, avant de se raviser. Il sort, dépité mais ne s'avère pas encore vaincu. Sur le chemin du retour, il fait escale dans un gros magasin d'occaz'. Les prix sont bas, le choix est là, mais... rien n'y fait. La main hésite une dernière fois avant de flancher pour de bon. A l'étage inférieur, il se rabat sur quelques mangas, histoire d'occuper de manière agréable ses quelques heures de temps libre. Oui, c'était un bien triste week-end dans la vie d'un gamer next-gen ascendant old-gen.

# STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

**KYLIAN ... Sous-marin**

**EL FOUINE ... Le meilleur ami de Nicolas**

**SNAPÉ1212 ... Très au courant**

**JIKA ... Emulé**

**EGOMET ... On le lit même en Chine**

**SILENTZEN ... Mouth of Long Journey**

**MEEGO ... Le grand retour bientôt**

**BLUEPOWDER ... Visite les asiles**

**DJEEN ... A moitié revenu**

**PULLOVER... Final Tricot XII**

**RODIX... Fan des legos**

**EKIANJO ... Compressé**

Absentéistes excusés :

**IANOS - PTITMEC - ANTIBUG - TOM - LUGH**

# 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 de mieux 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.



## UNDER ARREST

Voilà qu'Under Arrest prend à parti Mark Morris, l'un des fondateurs de Introversion Software, studio à l'origine des excellents Defcon et Darwinia. Ou comment les indés reviennent sur le devant de la scène grâce à la distribution en ligne.



## HYPE

Le marketing continue sa course effrénée dans l'industrie du jeu vidéo. Pas un jour sans nouveaux screenshots, sans nouvelles rumeurs, sans nouvelles annonces. Snape nous filtre les infos valables de ces dernières semaines.



# HANDS ON

Final Fantasy III, Final Fantasy XII,  
Trackmania United, Hotel Dusk

# 18

# CARNET DE BORD



Souvenez-vous ! Il y a encore un an, tout le monde attendait le mois de mai avec impatience. Pour les jours fériés ? Non. Pour participer à la survie du Parti Communiste en achetant du muguet ? Non plus. En fait, tous les gamers avaient les yeux tournés vers Los Angeles et attendaient impatiemment l'ouverture de l'E3. Les sites web étaient pris d'assaut. Des booth babes en HD, des vidéos « ingame » au format timbre-poste et de la news encore plus fraîche qu'un poisson sur le marché Tsujiki. Mais ce temps est révolu, l'E3 n'est plus. Le petit monde du jeu vidéo est très calme. Ecoutez, tendez l'oreille... Vous entendez ce vent ? Il souffle sur la plaine morne du vidéoludisme.

En attendant des jours meilleurs, on va encore être obligé de se moquer de la PS3 ! Enfin pas que nous, car même certains développeurs y vont de leur petit commentaire. Ainsi, **Masaya Matsuura ( 1 )** le créateur de Parrapa The Rapper, a récemment déclaré que « la PS3 est trop grosse pour les japonais ». Eureka Masaya ! Tu as trouvé l'unique raison de l'échec de la PS3 au pays des Sumo ! Car oui, on peut parler d'échec quand on regarde les charts japonais de la semaine du 18 mai. Pour la première fois, la PS3 passe en dessous de

la barre des dix milles exemplaires vendus. Avec 8839 exemplaires, elle se fait battre par son aînée la PS2 ! La faute n'est sûrement pas à imputer à la taille de l'engin, mais tout simplement au manque de titres vendeurs. Il faudra sans doute attendre la sorti d'Everybody's golf 5 ou de Ninja Gaiden Sigma pour espérer un regain des ventes. Le fait est que Nintendo a repris sa place de leader en bien peu de temps en s'emparant du top 10 des ventes de jeux. Huit jeux vendus sur dix sont sur DS ou sur Wii. Comme quoi, rester numéro 1, c'est jamais un acquis.

Même la France s'inquiète du manque de succès de l'usine à gaz de Sony. **Yves Guillemot ( 2 )**, le P.D.G. d'Ubisoft, pense que Sony doit « baisser le prix [de la PS3] de façon significative », sinon il ne fait aucun doute que leur part de marché va sérieusement chuter. Ce brave Yves, ayant sûrement aperçu le point rouge qui se baladait sur son front au moment de ses déclarations, s'est ensuite empressé de parler d'un prochain titre exclusif à la PS3. Il sera sûrement dévoilé lors d'un événement UBI organisé à la fin du mois à Panam'. Alors, prêt à jouer à « Sam Fisher contre les lapins crétiens » ? En parlant d'exclusivité PS3, les

deux « gros » jeux que tout le monde attend (surtout les actionnaires de Sony), viennent d'être repoussés à 2008, je parle bien sûr de MGS4 et FF XIII. À croire qu'il y a un complot mondial visant à détruire Sony pour de bon... Mais la bonne nouvelle, pour les possesseurs de PS3 surtout, est que MGS 4 devrait normalement rester exclusif à la console de Sony, contrairement aux rumeurs qui circulaient. Voilà qui devrait rassurer ceux qui ont claqué 600 boules dans leur console.

On se moque, mais ce n'est pas beaucoup mieux chez Microsoft. En ce moment, on peut entendre de nombreux grognements et gémissements de déception en provenance de nombreux fora. Ce sont les cris des fanboys de Halo. Car, vous le savez sans doute, **la beta multi joueurs de Halo 3 (3)** a commencé depuis quelques jours. Pour le moment, ce n'est pas bien brillant. On parle d'une version HD de Halo 2, et d'un flagrant manque d'originalité bref, on est déçu et on le dit. Halo 2 était le titre le plus joué sur le Xbox live, jusqu'à l'arrivée de Gears of War. Il est vrai qu'à comparer de visu Halo 3 à GoW, on se marre doucement. Si Halo veut s'imposer à nouveau, les gars de chez Bungie vont

devoir sacrément cravacher. Aucune info n'a cependant filtré concernant la campagne solo, bien qu'une bande de petits malins a découvert aux fins fonds du code, une allusion au jeu en coopération sur une même TV. C'est mince comme info, mais c'est tout ce qu'on a pour le moment. Promis, dès que j'ai du nouveau, je vous envoie un SMS. Ah si ! Le jeu sort le 26 septembre en Europe, au cas où ça vous intéresserait... Et histoire de rire un peu, clôturons le chapitre Halo avec une bonne vanne de Shane Kim, le patron de Microsoft game, parlant de la sortie de Halo 3 : *"Je pense qu'il s'agira de l'un des trois plus grands événements dans le monde du loisir cette année, avec la sortie de Spiderman 3 et du nouveau volume de Harry Potter"*. Merci Shane, tu viens de gagner ta place au Jamel Comedy Club.

Restons chez Microsoft, avec la **Xbox 360 Elite (4)**. L'engin est sorti le 29 avril aux États-Unis et le site de vente Amazon affirme que tout le stock a été vendu en une heure. Cependant, ils précisent que le nombre de consoles livrées était insuffisant pour ce premier jour. Qu'apporte-t-elle par rapport à la version Premium ? Et bien, déjà, elle est noire, ce qui plaira sans doute aux



5



6



adorateurs de Satan (et Dieu sait s'ils sont nombreux aux USA), mais surtout elle dispose d'un disque dur de 120 Go, d'une prise HDMI et... Euh, c'est tout en fait. Du Wifi intégré ? Un lecteur HD-DVD ? Allons, soyons sérieux... pour la modique somme de 479\$, vous pouvez donc repartir avec cette merveille de technologie. Si vous habitez en Europe, il va falloir attendre, aucune date n'ayant été annoncée pour le moment concernant une sortie chez nous. Mais bon, pour une fois, on est pas bien pressé.

Et si on allait faire un tour du côté du PC ? J'ai vu que ça bougeait là-bas. Oh, pas beaucoup biensûr, ça tremblote plus qu'autre chose. **Gabe Newell est content (5)**. Pas parce qu'il a entamé un régime, mais parce que Steam cartonne. Valve vient d'annoncer avoir dépassé la barre des 13 millions de comptes actifs. Cent cinquante jeux sont désormais disponibles et 7 millions de joueurs s'étripent tous les mois sur les parties multijoueurs. Il faut dire que Steam revient de loin. Lors de la sortie de Half Life 2, l'application était quand même une sacrée usine à gaz (d'où le nom d'ailleurs). Valve a réussi à bien redresser la barre depuis et de nombreux développeurs

choisissent d'être diffusés par cet intermédiaire plutôt que de subir la pression d'un éditeur classique, tout en récoltant plus de marges sur leurs ventes. À noter quand même que pas mal de petits malins jouent sur les deux tableaux, en se faisant distribuer dans les étagères en plus de Steam.

Une info vient de tomber sur nos téléspecteurs : Introversion software vient d'annoncer le **portage de Defcon (6)** sur plates-formes mobiles. Alors, PSP, DS, Pocket Pc, téléphone ? On ne le sait pas encore. Mais ce qui fait tout l'intérêt de cette annonce, c'est qu'Introversion (que vous retrouverez avec Mark Morris dans le UNDER ARREST de ce Sanqua) lance un concours ouvert à tous. Si vous êtes un RoXor du C++, vous pouvez vous amuser à créer un prototype du jeu, tournant en émulation sur Windows ou Mac OS. Le prototype est à présenter avant septembre 2007. Gain de l'opération pour l'heureux élu : 6000 £ et une probable embauche. Un bon moyen de montrer au monde entier que vous savez coder autre chose qu'un Mahjong en basic. En tout cas, l'initiative est plutôt originale. Juste une petite suggestion à Introversion : une version DS de Defcon, ça ne serait pas dégueu...

C'est peut-être un peu mort du côté du jeu vidéo, mais ça bouge dans le cinéma ! Si on faisait un point sur les futures adaptations de jeu sur grand écran ? Allez, on va bien se marrer je sens. Tout d'abord, une image : **l'agent 47 a un visage humain (7)**, sous les traits de Timothy Oliphant (un quasi inconnu qui a joué dans très bonne série « Deadwood »). Bon OK, c'est une photo du tournage et ça ne donne aucune indication sur ce que ça donnera, mais on constate déjà que l'agent 47 est bien jeune. J'aurais bien vu quelqu'un de plus âgé qui n'ai pas une « gueule d'ange »... Jean Reno par exemple ! Je déconne bien sûr. Le film est prévu pour fin 2007 et est réalisé par Xavier Gens, un petit français qui n'en veut. Mais le film Hitman n'est pas ce qu'on peut craindre de pire en matière d'adaptations, non, non, non. Il avance, lentement, tapi dans l'ombre... Uwe Boll ! Le « maître » vient d'annoncer, en parallèle de son adaptation de Far Cry, la mise en route de Alone in the dark 2. Tremblez, pauvres mortels... Tourné en même temps que Far Cry, AITD 2 ne sera donc pas réalisé par Uwe Boll. Quelle bonne nouvelle ! Pour finir, Christophe Gans espère pouvoir entamer le tournage de « Onimusha » en février 2008. Autant j'ai apprécié son adaptation de Silent Hill

(je dois être le seul chez Sanqua d'ailleurs... NDLR : oui, tu es bien le seul), autant j'ai d'énormes doutes quant à une adaptation d'Onimusha. Ça peut virer dans le kitsch et le cliché facile, très, très vite.

Pour terminer, une petite rubrique « chiens écrasés ». Aujourd'hui, dans la série « Regis est un con », voici « **Regis urine sur sa console** » (8). On se souvient encore de cette jeune femme morte pour s'être retenue d'uriner pour gagner une Wii à la radio. Là, c'est moins grave et beaucoup plus drôle. Des étudiants de l'université de Wyoming, après avoir fait l'acquisition d'une PS3, décidèrent de mettre à mort leur vieille PS2 ringarde en urinant dessus. Manque de bol, la console était encore branchée sur le secteur lors de l'arrosage. Le premier abruti ayant tenté l'expérience s'est donc retrouvé inconscient pendant dix secondes et a été conduit en urgence à l'hôpital. Ses jours ne sont pas en danger, mais on ne sait pas s'il peut toujours pisser ou se reproduire sans hurler à la mort. N'oubliez pas les enfants : avant de faire pipi sur votre console, assurez-vous que le bitonniau n'est plus dans le mur, sinon vous risquez de vous faire pincer le zizi très fort !



# UNDER ARREST

Digital distribution  
and the return of the indies

Introversion Software Ltd is a small independent games developer and publisher based in the UK. When we started five years ago we labelled ourselves 'The Last of the Bedroom Programmers', perhaps because at the time there was a certain nostalgia for the enormous creative output during those formative years, but also because although we hoped we weren't the last of this type of home-grown studio it certainly felt like we could be. Five years on, Introversion has released three critically-acclaimed titles, expanded to 7 full-time staff and a handful of freelancers all aiming to release a completely new and unique game every 18 months.

How has this been possible?

For us, and for many budding indie developers, the rise of digital distribution has been the real enabler.



**Mark  
Morris**  
Introversion  
Software

When we launched Uplink in October 2001, selling physical copies on the internet and distributing them via mail order made a lot of sense. We'd get 90% of the revenue back after card processing charges and shipping, and we could be trading within a couple of weeks, which was crucial considering we didn't have a lot of money to begin with. It took us some time, but shortly after the launch of our second title Darwinia we managed to get our digital download system up and running and as we grew and became better established we realised that self-publishing our titles online in this way had considerable bonuses.

For many indies it is of course the 95% gross margins that digital distribution guarantees that provides the biggest incentive – it may not make millions, but when you're a small studio like we are, the benefits are more than enough to keep you self-sufficient.

For us, digital distribution has a vast number of benefits beyond the financial returns. It's allowed us to keep a direct relationship with our customers, build a strong online fan community and importantly, retain the rights to our own IP, something that we've always considered very important for ensuring and maintaining our creative integrity.

With the availability of all three of our titles via digital download, we've been able to make the most of high broadband penetration and an older demographic (certainly in our area of retro-looking strategy games) who can all use credit cards. We can set our price point and change it quickly if necessary. We can spend 12 months developing a product and market test it in the real world to see if the IP is worth developing further, and we can access cutting edge console hardware and customers without cash-flow crippling licensing fees. In addition to the benefits derived from having our own system, we have also gained instant and cheap access to millions of hard-core gamers via more established services like Steam and still get the lions share of the revenue back.

Digital distribution also informs our marketing work, as we are able to track customer behaviour – where they heard about us, what areas of our website are most important to the purchase decision, and the conditions in which people most effectively persuade their friends to download and

buy the game in order to edge conversions up. It becomes possible to distribute a 30mb demo across the world in a matter of seconds, ensuring world-wide exposure and as a consequence huge demo download figures through the online word-of-mouth phenomenon. And as if that weren't enough, demo conversion rates tend to be very high as you can tap into the power of impulse purchasing, usually made in a fit of post-demo enthusiasm!

Of course with any method of distribution, there can be pitfalls and teething problems. With everyone's enthusiasm about the benefits of digital distribution, developers should consider some of the responsibilities and headaches associated with providing end user support, before they jump on the bandwagon. These types of support issues tend to get brushed aside when game revenues are uppermost on developer's minds, but providing proper support is crucial to keeping your customers happy long-term and it can be a time-consuming and costly task of upkeep.

In our case it was something we had to learn quickly; if you develop your own key/ distribution system as we had with DEFCON, you still had to have someone on hand to maintain it and reply to the stream of daily emails from customers asking for misplaced keys, and when you're a team of 7, dealing with 15,000 unique customers every month, that's no small undertaking. Developers

must also not forget about other distribution methods as a viable way of getting there game out there, otherwise they risk neglecting a whole section of gamers who might for whatever reason prefer to buy their games by a different method. For example, you might consider retail as an additional revenue source, distribution via cover discs or a game bundled with OEM hardware.

At Introversion however we still believe that digital distribution is one of the most important and positive opportunities introduced in recent years to rejuvenate what has become an increasingly stagnated and tired industry over time.

Put simply, it has helped to level the playing field, enabling smaller fish like us to survive and compete in the same pond as the bigger publishing sharks. It's enabled us to develop, create, license and sell our own IP and most important of all, remain true to the ethos behind our original slogan :

That of remaining wholly and forever independent.

*\*\* La version française de ce Under Arrest est disponible sur le site de Sanqua.*

# HYPE

alone in the dark near death investigation



Pour tous les joueurs qui suivent plus ou moins l'actualité du jeu vidéo, le mois de mai est le mois du bonheur. Ce mois annonce l'E3, le grand rendez-vous des éditeurs et de leurs avant-premières qui tourneront dans nos chères consoles et chers PC. Malheureusement mes frères, cette année est une bien triste année, l'E3 2007 ne sera pas! Vous le saviez déjà depuis l'année dernière. Les éditeurs n'en pouvaient plus de dépenser tant d'argent pour rien. Le gigantisme du salon devenait problématique. Trop de choses à voir en trop peu de temps, la plupart des titres passés sous silence.

Donc on se retrouve avec un mois de mai un peu terne. Certes, les filles s'habillent de façon aguicheuse, on se tape des ponts à rallonge mais pour ce qui est de l'actualité ludique, ça devient la zone ! Mais en bon professionnel, j'ai quand même trouvé quelques infos très croustillantes. En fin de compte, la hype ne prend pas de vacances.

Alone in the Dark. Rien qu'épeler le nom a de quoi vous donner des frissons. Jeu mythique développé en 1992 par Frédéric Raynal, il fut le précurseur des survival-horror. Une légende urbaine prétend même que les créateurs de Resident Evil auraient pompé le jeu de notre frenchie favori. Sans blague !

Après plusieurs opus un peu ternes (normal, le créateur, après s'être fait plus ou moins voler son IP, avait été gentiment poussé à la porte, merci Infogrames), et un film ripou de chez ripou, une nouvelle itération va arriver sur les consoles Next Gen. Intitulé **Alone in the Dark : Near Death Investigation**, le jeu se déroule à New York et plus précisément à Manhattan à côté de Central Park. Le tout sera décomposé en plusieurs épisodes. Chaque niveau (ou épisode) durera environ 30-40 minutes et

vous obligera à résoudre des énigmes et à combattre quelques monstres de ci de là. A chaque fin de niveau, comme dans une émission de télévision, vous aurez le droit à quelques courtes images du prochain histoire de vous mettre l'eau à la bouche. Techniquement, les vidéos diffusées semblent prometteuses. La modélisation de Big Apple impose le respect, ainsi que celle des monstres. Effets de lumière pas dégueulasses, des animations qui tiennent la route, les petits gars d'Eden se la donnent comme jamais. Ca donnerait presque envie de se remettre au survival horror. Depuis Silent Hill2, je suis en perpétuelle attente... même Resident Evil 4, intense et bluffant à bien des points de vue, ne m'a pas donné la claque que j'espérais.

Autre licence mythique qui renaît de ses cendres, **Nights**. Ce jeu, apparu sur la défunte Saturn en 1996, a été le premier à utiliser la manette analogique de la console. Dans un univers coloré, le joueur devait parcourir sept niveaux techniquement sympatouilles (NDLR: Ouais, on invente des mots chez Sanqua...). Onze ans plus tard, Sega a décidé de remettre le couvert sur la console de Nintendo. Vous me direz, avec la manette de la Wii, le jeu s'y prête bien. Le jeu étant prévu pour la fin de l'année, les infos se font rares, mais on fera avec. Vous circulerez dans un univers onirique, où il vous faudra tuer les méchants pas beaux Nightmares afin que le beau pays de Nightopia puisse retrouver son calme. Pour contrôler Night, vous utiliserez la Nightmote... euh.. la Wiimote (il faut dire qu'ils utilisent le mot Night à toute les sauces, c'est d'un relou). Certes, les screens n'offrent pas de quoi se décrocher la mâchoire, et rappellent plutôt le premier Night sur Saturn. Un peu moche quoi. En même temps, et sans faire mon anti-Nintendo, tous les prochains jeux Wii nous ferons cet effet-là, tôt ou tard.



nights





stuntman ignition

Vroummmmmm, vroooooooooomm mmmmm, pshhhhhhhh vlan. Hum, désolé, je faisais quelques vocalises pour le prochain Stuntman Ignition. Ah ! **Stuntman**, pour tous ceux qui ont joué à ce jeu prise de tête, j'ai une excellente (et mauvaise, selon les goûts) nouvelle, la suite du jeu est prévue. La sortie annoncée pour cet été va vous occuper pour un petit moment. Si le jeu reprend les vices du premier, il va y avoir des suicides dans la jeunesse française. Développé par les créateurs de Driver, le jeu se voulait "innovant". En plaçant le joueur dans la peau d'un cascadeur, vous deviez exécuter différentes cascades. Malheureusement, malgré un concept sympa, le machin était terriblement frustrant. Chaque niveau devait être réalisé à la perfection, sans erreur, ce qui obligeait le joueur à le connaître par cœur. Pourtant, les petits gars avaient développé un bon moteur physique afin de rendre l'ensemble crédible. Mais faire un jeu qui se veut fun et en même temps assez proche de la réalité, c'est un exercice difficile.

Alors cette suite ? Actuellement les images présentées ne montrent pas grand-chose, si ce n'est que c'est de la Next Gen mes amis. Pour ce qui est de la difficulté, les devs prétendent avoir fait des efforts et affirment que les niveaux seront moins du « par cœur » et qu'ils toléreront les erreurs. Pour le reste, on va attendre encore un peu. Mais j'ai peur que ce ne soit pas LE JEU de cet été.

Ca y est, la série Call of Duty progresse ! Oui, après des années où le jeu prenait comme événement la seconde guerre mondiale, les petits gars de Infinity Ward ont décidé de passer aux choses sérieuses. Fini les croix gammées, les SS et autres réjouissances. Pour ce nouvel opus, **Call of Duty 4 : Modern Warfare**, on revient à notre belle époque. Hélicoptères, soldats américains et fusils modélisés à la perfection, le tout avec du graphisme Next Gen

qui fait plaisir (ironie inside). D'après le premier trailer qui traîne sur le Net, on ne sait pas grand-chose mis à part que l'ensemble a l'air très dynamique. Le jeu fleure déjà le manque de finesse sur les lieux de bataille. J'espère ne pas non plus me retrouver en Irak ou en Afghanistan par soucis de coller à l'actualité. Enfin, j'ose croire que les développeurs ont décidé de dynamiser le fonctionnement de cet opus. Il faut bien l'avouer que les Call of Duty, bien que fun sur les bords, n'ont pas apporté grand-chose face aux Medal of Honor, par exemple. Si c'est donc pour incarner un soldat ricain et tirer sur tout ce qui bouge sans finalité, je passerai mon tour.

Notre chauve préféré revient. Non je ne parle pas de Mr Propre et encore moins de l'agent 47, mais de Sam Fisher, agent double depuis le dernier opus sorti l'année dernière. Petite piqûre de rappel pour tous les Alzheimer qui nous lisent. Sam, après avoir perdu sa fille (au supermarché... non c'est pas vrai, perdu tout court), se retrouve à jouer les agents doubles. D'après son chef bien aimé, Mister Lambert (rien à voir avec Christophe malheureusement), cette situation pourrait l'aider à refaire surface! Ca ne tient pas debout, ça sent les 24 heures à plein nez, mais que voulez-vous... quoi, vous voulez des jeux originaux ? Sortez, Monsieur !

Notre Sam devait donc infiltrer une cellule terroriste afin de déjouer les plans pernicieux de la fine équipe. Le jeu apportait un peu de sang neuf à la série qui commençait à sentir le sapin. Finis les lieux sombres, Sam infiltrait les lieux au petit matin, voire en plein jour. Une grande première pour cette série qui va continuer dans ce sens pour le prochain opus, **Splinter Cell : Conviction**. Ce dernier sortira en exclusivité sur Xbox360 (mais mon petit doigt me dit que cette exclu fera pssscchiittt! et que le jeu sortira aussi sur PS3). D'après les premières informations,



call of duty IV



splinter cell : conviction



le jeu se déroulera en journée avec des lieux espacés, ouverts. Fini les couloirs d'hôtel, les cales de paquebot. Vous circulerez donc dans des lieux bondés de monde. Il faudra rester sage pour ne pas se faire remarquer (Assassin's Creed est passé par là, on dirait). Autre changement dans la série, les « googles », ces magnifiques combinaisons pour l'infiltration seront laissées dans le placard. Sam aura une bonne grosse barbe des familles (c'est fini de copier MGS ?) ainsi que des habits amples. Enfin, Il pourra utiliser tous les objets qui seront autour de lui afin de faire du bruit ou bien assommer un ennemi. Pour ce qui est de l'histoire, Sam le pêcheur devra sauver Anna Grimstoddir (à vos souhaits !), le mentor de ses débuts. Apparemment, la mémère aurait perdu un peu de sa superbe pour l'infiltration et il faut donc lui donner un petit coup de main.

Etouffé, étranglé, la jugulaire tranchée, la tête explosée à l'aide d'une batte de base ball... tous les moyens sont permis afin de s'éclater entre amis avec **Manhunt!** Ceux qui ont joué à ce jeu se rappelleront sans hésitation de l'ambiance malsaine qui s'en dégageait. Et bien, rassurez-vous, le cauchemar n'est pas fini, la suite arrive sur Playstation 2, PSP et Wii. Les premiers screens laissent rêveurs. Entre le sac plastique pour étouffer ou la seringue plantée dans le cœur, le jeu va de nouveau être un condensé de violence exacerbée, sûrement inutile d'ailleurs, mais qui risque de se vendre comme des petits pains dans nos chères banlieues. Pour ce qui est de l'histoire, (oui ils ont apparemment décidé d'écrire un scénario pour cette suite) vous incarnez Daniel Lamb, un scientifique qui est malencontreusement enfermé dans un asile psychiatrique par une société ultra secrète qui a fait subir moult expériences scientifiques ayant mal tourné. Comme vous êtes le témoin de cette catastrophe, la société vous traque pour vous enfermer dans cet asile afin de vous faire

taire. Six longues années après, vous sortez enfin de cet asile, et vous n'avez qu'une idée en tête. Le jeu n'a pas trop évolué visuellement depuis Manhunt. L'ensemble est grisâtre, les décors vides. Mais cela n'empêchera sans doute pas votre cœur de battre la chamade quand un ennemi armé jusqu'aux dents sera à vos trousses.

Testé pour la première fois à Leipzig en Allemagne (Sanqua Horizons n° 4), **Silent Hill Origins** m'avait laissé une impression mitigée. Premièrement, la PSP n'est peut-être pas le support le mieux adapté pour le survival horror. Un Silent Hill, c'est comme un Resident Evil, enfin, en mieux. Il faut y jouer dans le noir, le son à fond, seul. Sur une console portable, la donne n'est pas la même. Jouer à un survival dans le métro, dans le train etc. dans un milieu éclairé, bien entouré, ne permet pas de s'isoler afin de rentrer dans l'univers. Enfin bon, passons ce détail, les premières images diffusées par Konami montrent un jeu techniquement sympatouille (NDLR : encore !? Appelez l'académie !), avec cette ambiance "Silent Hill", soit un bon gros brouillard, une ville toujours aussi déserte et une ambiance sonore très marquée. Les monstres sont toujours présents et le héros est un camionneur pas très charismatique. Comme son nom l'indique, l'histoire de ce Silent Hill se place bien avant les autres épisodes de la série. Apprendrons-nous enfin tous les secrets sur la ville ? Comment ce patelin s'est retrouvé dans ce bordel sans nom ? Pour avoir toutes ces réponses, il faudra attendre d'avoir le jeu en main, et j'espère que la maniabilité sera un peu plus dynamique. C'est un peu le talon d'Achille de cette série et comme je le soulignais dans ma preview, il faut espérer que cela soit corrigé... mais vu comme la PSP est plutôt faible de ce côté-là...



silent hill : origins



final fantasy III

# final fantasy III

nintendo ds

Pour ce numéro de Sanqua, je vous préviens, vous allez en bouffer du Final Fantasy. Pendant que l'ami Pullover perd toute sa belle jeunesse sur FF XII, j'ai décidé d'être beaucoup plus roots, « *back to basics* » comme dirait l'autre (le lecteur cultivé aura reconnu cette honteuse référence à Christina Aguilera)··· Car ouais, là on va causer RPG à l'ancienne, combats aléatoires, tour par tour et donjons moisis.

Un truc d'hommes quoi.

En fait, tout a commencé par un étrange colis reçu un matin, en provenance du Japon. A l'intérieur : Une vieille Famicom et une grosse cartouche grise au fier autocollant arborant un « *Final Fantasy III* » lumineux. Un petit mot accompagnait le mystérieux objet :

« *Salut Jika, voici un petit cadeau du Japon, je me suis dit que ça pourrais être sympa de tester un vieux jeu jamais sorti en Europe. Fais-moi donc un papier sur FF III pour le prochain Sanqua. Je t'ai joint un petit fascicule qui comporte tous les textes du jeu traduits en anglais. Amuse-toi bien ! Mouahahahaha (rire démoniaque) !!! A+++ Eki. PS : n'oublie pas de flageller Meego.* »



Me voilà bien ! Qu'est ce que je vais faire avec une vieille Famicom et un jeu dont les tous les européens se fichent ? C'est là que Dieu m'est apparu : grand, noir, avec des dreadlocks et une pipe à eau dans la main. Il me laissa une DS et son exemplaire tout beau tout neuf de Final Fantasy III, tout en chantant « *Redemption song* » de Bob Marley. Puis il disparut dans un nuage de fumée (afghane ou marocaine). Une fois remis de mes émotions, je compris alors le message qu'IL a voulu me transmettre : « *teste le remake DS de FF III pour Sanqua et arrête de te droguer* ».

Allons-y pour la première suggestion···

Pour une fois, la DS est au même niveau que sa concurrente, la NES··· Pardon, la PSP. En effet, c'est plus

souvent la portable de Sony qui accueille remakes et autres adaptations (la plupart du temps déplorables, mais gardons nos larmes pour un autre article).

D'ailleurs, possesseurs de PSP, attendez vous à bientôt manger du Final Fantasy à toutes les sauces, avec l'arrivée prochaine FF I et FF II. Ouh ! Comme c'est original tout ça. Bon, il est temps que je vous parle ENFIN de ce qui vous intéresse, car je sens que votre patience a des limites.

Le scénario de Final Fantasy III est··· comment dire ça poliment ? Euh··· limité. En gros, vous êtes un gamin orphelin vivant dans un petit village paumé et vous partez avec vos potes (orphelins aussi, que le monde est bien fait) combattre les ténèbres et devenir les guerriers de la lumière.

Y'a pas à chier, il y avait des super scénaristes à l'époque.

Nous voilà donc partis à diriger cette bande d'aventuriers à travers un monde qui est, avouons le, assez vaste. Tiens, comme dans la plupart des FF, en fait. Plusieurs continents, pas mal de villes et villages, divers moyens de transport (bateau, chocobo, bateau/hélicoptère). Bien



sûr, on retrouve la linéarité typique du RPG japonais : hors de question d'aller où on veut. Les montagnes infranchissables et autres plans d'eau sont là pour le rappeler. Il ne faut pas oublier que le jeu sortait sur NES en 1990, c'était déjà un exploit compte tenu des faibles capacités de la machine. Certes, sur PC et autres

ordinateurs, il y avait déjà depuis longtemps un certain Ultima qui avait une vraie histoire et une certaine liberté, mais imaginez une seconde que le monde n'était composé que de consoles.

J'imagine le sourire émerveillé du gamin Japonais qui découvrait l'immensité du continent à explorer. Lecteur

japonais trentenaire, si tu me lis, souviens toi des bons moments passés sur FFIII.

Dans le fond, ce troisième épisode donne dans le classicisme jusqu'au bout du pixel. L'avantage c'est qu'on ne s'embarrasse pas de cinématiques ni de phases de

dialogues à rallonge : « Vous devez récupérer le cristal volé par le méchant sorcier, qui s'est caché dans la tour au sud du village ! » - « Ok, allons-y les amis ».

Pourquoi réfléchir quand on nous propose de sauver le monde ? Cette simplicité dans l'histoire et les dialogues sied parfaitement au support portable et permet de se faire des courtes sessions de quinze minutes dans les transports le matin, d'autant plus qu'un système de quicksave très pratique a été implanté. Pas de risques de ne plus savoir où l'on en était après une interruption.

La système de sorts est vaguement inspiré de Donjons & Dragons. Pas de point de mana à dépenser, mais un nombre limité de sorts de différents niveaux qu'il est possible de lancer. Exemple : Au niveau 3, votre héros peut lancer quatre fois un sort de niveau 1, deux fois un sort de niveau 2 et une fois un sort de niveau 3. Au prochain niveau, il pourra lancer six fois un sort de niveau 1, quatre de niveau 2, trois de niveau 3 et un de niveau 4, etc... amis de l'arithmétique bonjour ! Il n'y a en tout que huit niveaux de sorts. Lors des combats, il faut donc faire des choix stratégiques pour optimiser la gestion de ses sorts. Bien que classique, ce système est plutôt plaisant et permet de varier les plaisirs.

Si on cherche de l'originalité, on la trouvera plus dans le système de classe de personnage, appelé ici « jobs ». Chaque héros peut, à tout moment, changer de jobs et passer ainsi de « black mage » à « rogue », « monk » ou « warrior ». Il existe de nombreux jobs, avec chacun ses

avantages et ses inconvénients. Pour vaincre certains boss par exemple, il est quasi indispensable de trouver le bon job à utiliser. Cependant, on finit rapidement par garder la même combinaison de classes. Le quatuor : double guerrier/double mage, frites, coca, à emporter, fonctionne par exemple très bien pour la plupart des combats.

Parlons des combats justement, car on est pas là pour compter fleurette à la première donzelle venue, bordel. On veut du sang, de la sueur, et des points d'XP à foison.

Les combats sont d'un dynamisme rarement vu.

C'est un système de semi temps réel qui permet de déclencher des furies dévastatrices en faisant la bonne combinaison de touches...

Nan, je déconne bien sûr. Les combats sont, eux aussi, ultra classiques. Les habitués de FF XII ou Tales of Eternia vont avoir un gros choc. C'est du bon vieux tour par tour de chez « *tour par tour magazine* ». Les actions de ses personnages sont sélectionnées une à une (attaque, magie, items, guard...) et le résultat s'observe à l'écran.

Seuls les aficionados de Dragon Quest sur PS2 retrouveront leurs marques instantanément. Heureusement, les combats aléatoires ne sont pas trop fréquents et on arrive à traverser un donjon ou se rendre au village voisin sans se faire emmerder toutes les cinq

secondes. Les villages s'articulent toujours de la même manière : une auberge pour se reposer et faire le plein de potions, un marchand d'armes, un marchand d'armures, un marchand de sorts. Des personnages importants nous donnent des missions, genre nettoyer un donjon et ainsi de suite.

Et pourtant, FF III accroche, rend heureux, envoûte.

Si le fond n'a rien d'extraordinaire, c'est la forme qui est éblouissante. Le jeu mérite sans doute de titre de « *plus beau jeu en 3D sur DS* ». D'accord, il y a toujours ces gros pixels moches, mais les graphismes restent extrêmement fins et colorés. Chaque arrivée dans un nouveau village est toujours un enchantement pour les yeux, mais aussi pour les oreilles. On retrouve les splendides compositions de Nobuo Uematsu, remixées pour l'occasion. On avance avec un sourire niais sur le visage, on fouille chaque recoin des donjons pour découvrir tous les passages secrets et les trésors inestimables qu'ils renferment.

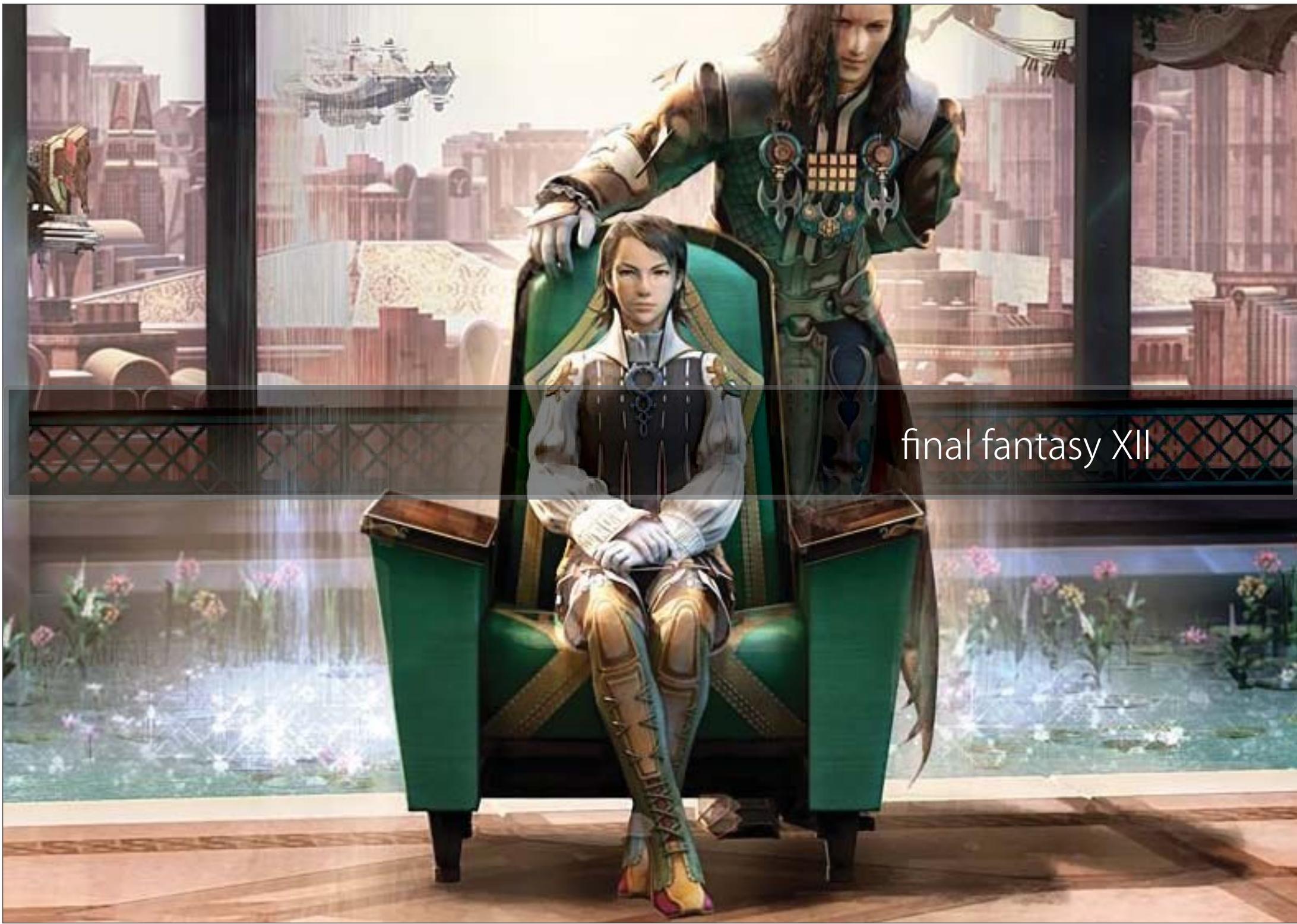
Les heures de jeux passent ainsi, entre combats, exploration et halte au village du coin.

Du classique, oui, mais du classique de qualité.



---

Jika



final fantasy XII

# final fantasy XII

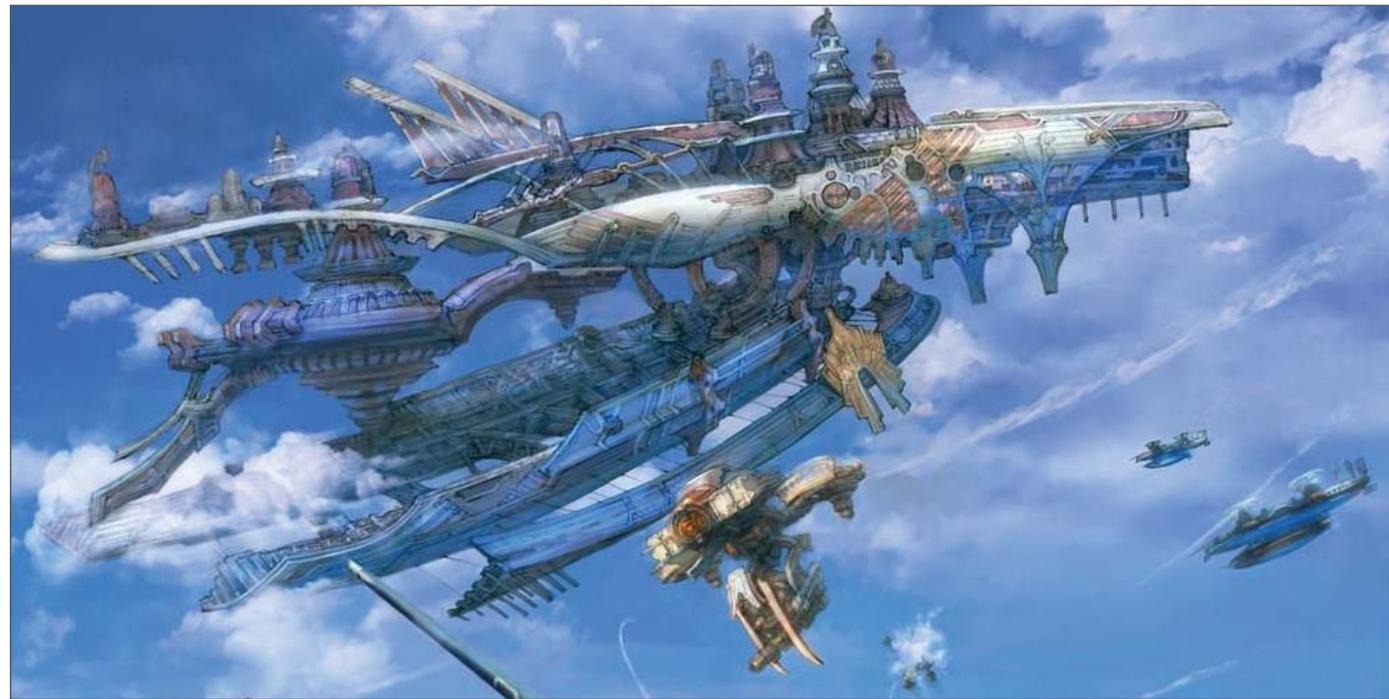
ps2

Voilà, c'est fini. J'appuie sur la touche Eject. Des deux doigts, je saisis le Dvd sur la tranche et l'insère au centre du boîtier PS2, avant de refermer ce dernier. Je presse des deux pouces sur les clip's et lorsque le claquement habituel se produit, c'est comme si l'on venait de sceller le sarcophage d'un guerrier légendaire. Dans vingt ans, se souviendra-t-on des prouesses accomplies par ce jeu inactuel ? Se souviendra-t-on du chiffre 12 et de ce qu'il représentait pour toute une génération de joueurs ? Je l'espère, comme j'espère que sa descendance saura récupérer le formidable héritage que nous lègue la série et en perpétuer l'esprit.

Entre le moment où j'ai commencé Final Fantasy XII et celui où je l'ai terminé, combien d'heures se sont-elles écoulées ?

100 ? 150 ?

Le compteur affiche 96 heures, mais je sais qu'en additionnant les défaites, les coupures d'électricité imprévisibles, le temps passé à explorer le damier de compétences puis à rebooter jusqu'à trouver la bonne combinaison, il a bien dû s'en écouler 150. Que vaut le



temps passé devant sa machine, devant la richesse de l'expérience vécue ? Est-ce dérisoire ? Aucunement. Dire cela serait opérer un raccourci trop rapide. Ici, on parle du face-à-face entre un simple joueur et un monument aux proportions gigantesques, aux ambitions pharaoniques. Quand on a derrière soi la quasi-totalité des épisodes de Final, qu'on les a fini une fois, deux fois, cinq fois chacun, on a conscience de l'investissement et du coût qu'il induit. Chaque nouvel épisode s'effondre à chaque fois sous le poids des autres : pourra-t-il à nouveau justifier le temps qu'on lui consacrera en offrande ? On le sait, tous les épisodes n'y sont pas parvenus.

Final Fantasy XII partait avec certains avantages. Je le savais en développement depuis 5 longues années par une équipe composée des anciens de Vagrant Story et

de FF Tactics, avec aux commandes Akitoshi Kawazu himself. Moins réjouissant, FF XII venait après un onzième épisode synonyme de reniement – qu'on reconnaisse ou non la nécessité d'un renouvellement de fond après le dixième épisode. Le titre s'annonçait donc riche d'un foisonnement d'influences, sans doute trop. Mais il avait un atout de taille : il arrivait comme le dernier grand RPG de la PS2 et pour ma part, j'ai toujours constaté que les derniers titres d'une machine sont souvent les meilleurs. J'avais donc une grande envie d'y croire et sans doute cela m'a-t-il permis d'endurer le sourire aux lèvres les vingt et très difficiles premières heures de jeu tout en ignorant farouchement la première scène cinématique – véritable plagiat de Star Wars comme vous avez sans doute pu le lire ailleurs. A partir de là, on ne cesse d'évoluer au milieu d'un fourmillement incessant de combats, de

décors aux proportions dantesques et de menus riches d'une myriade d'options, de compétences à débloquer, de goodies et de fiches de créatures très détaillées. C'est ce bazar incessant, parce qu'il est à la fois le fruit d'un projet impossible, celui du jeu total et l'expression d'une formidable vitalité, qui rend dérisoire tout effort de comparaison, que ce soit avec des jeux plus ramassés

dans FF X. Le système de combat dynamique ? Une reprise de FF XI. La fin des combats aléatoires ? Idem. Le background ? Jouez à Vanguard Story, c'est le même univers. Le scénario ? Ok, les intrigues politiques nous changent un peu du "sauvez le monde en 63 heures de jeu", mais on a quand même vu bien plus étoffé. Alors que reste-t-il ? Le background ? Il est directement pompé de

mais je ne serais pas surpris d'une repompe éventuelle. Le mode chasseur de prime ? C'est inspiré des MMOs mais ne faisons pas la fine bouche, il s'agit aussi d'une innovation réelle. Maintenant, quand on regarde en arrière, ça fait quand même peu pour un jeu censé bouleverser le monde du RPG. Et pourtant, Final Fantasy XII nous bouleverse. Malgré tout et malgré nous.



*Ah, Final Fantasy. Une série bien longue qui semblait un peu s'essouffler à force... De jeux marquants en jeux moyens voire passables, on ne savait plus trop quoi penser de Square-Enix. FF était-il devenu un autre FIFA qui n'était là que pour remplir les caisses chaque année ? Final Fantasy XII nous redonne un peu confiance, en attendant de voir ce que le XIII et ses multiples versions va donner.*

*Mais c'est aussi la fin d'une ère, celle de la PS2 toute puissante. FF étant un blockbuster fait pour se vendre par millions, quelle machine pourra le mieux garantir son succès dans le futur ?*

ou avec d'autres RPG. FF XII incarne l'effort ultime d'un genre qui compte accomplir ce qu'aucun autre n'aurait osé rêver : donner naissance à un mythe.

Y est-il parvenu ? Difficile d'y répondre, tant Final Fantasy XII n'invente rien. L'arbre de compétences ? Cf. le boulier

celui d'Ivalice. La touche graphique ? Même provenance. Le bestiaire ? On sait très bien que dans les Final, nous aurons toujours des chocobos et des mogs... le scripting de comportements, qui permet de donner des ordres à chacun des personnages de l'équipe, ordres que chacun accomplira dans les conditions définies ? Oui, peut-être,

En fait, ce qui nous bouleverse, c'est d'abord la place de ce jeu dans l'histoire du jeu vidéo. C'est d'abord le douzième épisode d'une série qui, comme son nom l'indique, se veut être la solution finale à l'expérience RPG. Et quand je dis douzième épisode, je veux dire qu'après, c'est le numéro 13 !

Osez dire que ça ne fait pas peur de jouer à un numéro 13.

Osez le dire !

Après le trailer immonde qu'on a balancé aux foules il y a quelques mois ? Qui plus est, tout le monde se demande quelle sera la place de la série si la PS3 coule. Square va-t-il travailler sur une console américaine ? Ou pire, effectuer un gros pas en arrière technologique en refourguant sa licence sous Wii ? Si c'est le cas, on comprend mieux pourquoi il a déjà amorcé le multiplateformes avec Revenant Wings.

Bref, tout ça pour dire que ce FF XII, c'est aussi la fin d'une époque. Un peu comme si l'on assistait au (majestueux) crépuscule d'une série. A l'instar de Bash qui continue à honorer sa reine, alors qu'elle n'a plus de royaume propre et que ceux qui ont pris sa place disposent d'une puissance et de moyens beaucoup plus importants, les Final Fantasy pourraient fort bien se retrouver dépouillés, lancés dans une tentative désespérée pour empêcher l'inexorable montée des nouveaux maîtres du monde.

Il y a là quelque chose de désespérément tragique, de profondément touchant.

Quelque chose de bien plus efficace que le plus homérien des scénarii : c'est de l'avenir d'un genre noble et peut-être révolu dont nous parle FF XII.

Au-delà de sa place si singulière dans l'histoire du RPG, Final Fantasy dispose tout de même de qualités propres et sans doute serait-il injuste de les passer sous silence. Est-il utile de le répéter, FF XII n'invente rien. Mais il a le génie de proposer une refonte totale de l'existant dont il fait usage. La méthode pour parvenir à tel miracle ? Abandonner l'illusion du scénario directeur, se décharger de l'essentiel des questions dramaturgiques sur le joueur et mettre l'exploration au coeur du système avec un tel acharnement que les menus eux-mêmes se révèlent soudainement transformés en territoires mystérieux. Pour y parvenir, l'équipe de Square a pris le pari risqué et payant de proposer en sus du voyage principal un ensemble de quêtes secondaires, à peine scénarisées et reposant sur le principe de la chasse à prime. Le miracle de ces quêtes, c'est qu'elles forcent à reconsidérer l'achèvement du scénario principal comme une finalité. Désormais, celui-ci, comme les quêtes secondaires, sert un idéal plus élevé : la découverte des moindres recoins d'Ivalice, un idéal déjà présent dans les autres FF, mais qui prend enfin, dans cet épisode 12, une forme pleinement assumée.

Cela le rend-il plus vivant que ses prédécesseurs ?

Pas forcément.

Certes, fourmillement il y a, mais à l'image de ce Dragon recouvert de mousse, Final Fantasy XII a d'abord l'odeur des anciens artefacts, quoiqu'on puisse ensuite dire de son audace, de sa témérité et de son génie.





Tout se passe en effet comme si l'on explorait un ancien mausolée, bien trop grand pour être raisonnable à jouer. Dans les intros de RPG, on voit souvent défiler d'anciennes tapisseries relatant quelque série d'exploits légendaires.

Final Fantasy XII c'est cela : une véritable plongée au coeur de la tapisserie, où l'on explore chaque portion, chaque motif, chaque maille et cela sans autre but que

le plaisir d'explorer un lieu appartenant déjà à l'antiquité, un lieu inhospitalier, inactuel, pétrifié au moment même de sa création.

Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que FF XII emprunte à son prédécesseur les combats dynamiques. Visiblement conscient d'engendrer une sorte de Leviathan du jeu vidéo, l'équipe de Square Enix a cherché par tous les moyens à donner à sa créature les couleurs de la vie, en

sachant très bien que cela ne pourrait tromper le joueur qu'à première vue.

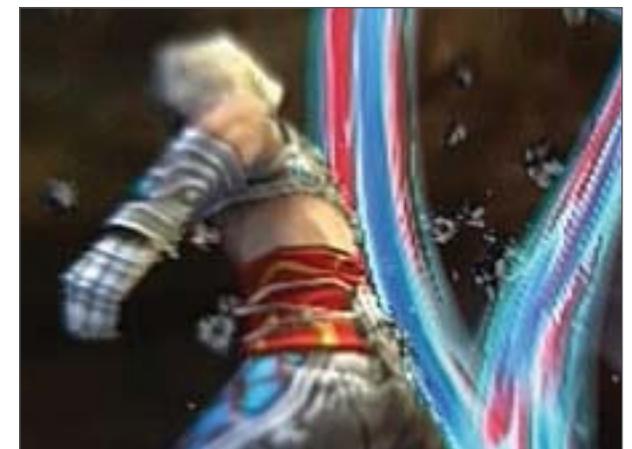
Passé cette première étape, jouer à Final Fantasy XII ressemble à un travail de fouille et de prospection. Quelque chose comme un travail archéologique où l'on découvrirait pan après pan les fondations d'un ancien site sacré. Une sorte d'encyclopédie, un projet de jeu total, forcément avorté.

12.

Oui, juste le nombre en lui-même.

La simple possibilité qu'une série parvienne à pareil nombre avait déjà quelque chose d'effrayant.

On devine une attirance inconsciente pour l'hypertrophie et la métastase.



Douze.

Bien plus qu'un pas ou deux de trop.

Le signe d'une persistance acharnée, l'outrage flagrant des limites du raisonnable. En contenu de jeu, cela se traduisait dès le 7ème épisode par un trop-plein d'éléments dont on ne savait que faire.

Du RTS, du snowboard, du tamagochi, des cinématiques en surnombre, des combats aléatoires interminables, des menus foisonnant de mille détails, un scénario de fin du monde puissance 5 : c'était déjà trop et c'est ce qui faisait la merveille d'un titre encore habité par l'enfance.

Depuis, cette volonté de surenchère avait inexorablement suivi son cours, quitte à sacrifier au passage les réquisits les plus élémentaires du bon goût (X-2). Bref, tout se passait comme si Square Enix n'avait eu de cesse de trouver une réponse à la question cruciale : A quel stade un jeu vidéo s'effondre-t-il sur le poids de ses propres composants ?

Question cruciale à laquelle ce douzième épisode apporte " *The Final Answer*".

---

Pullover



A dynamic racing scene from the game Trackmania United. The image is heavily blurred to convey high speed. In the foreground, a green and white rally car is seen from a rear-quarter perspective, with the word "ONE" visible on its rear bumper. To its right, a white sports car is also visible, slightly out of focus. In the background, several other cars are scattered across the track, and a large, dark, curved structure, possibly a tunnel or a bridge, looms overhead. The sky is a mix of blue and white, suggesting a bright, overcast day. The overall composition is energetic and emphasizes the fast-paced nature of the game.

trackmania united

# trackmania united

---

pc

Les legos.

Vous connaissez tous ces petits bouts de plastiques, qui s'avalent facilement, et qui ont fait le bonheur de générations d'enfants. Pourquoi vous parler de legos ? Vous connaissez Peter Molyneux (Populous, Magic Carpet, Theme Park, Black & White, Fable, The Movies... Bullfrog et Lionhead, ça vous dit quelque chose ?). Dans la plupart de ses jeux appelés très humblement « god-games ». On y retrouve le principe du joueur-tout-puissant. Que cela soit son parc d'attractions, son village ou son studio de cinéma, le joueur fixe les règles. Il a la possibilité de créer la montagne russe de ses rêves ou d'essayer de construire toutes les attractions possibles. Les limites du jeu sont celles du joueur. Je répète (la persuasion, ça marche et pas qu'en politique) : les limites du jeu sont celles du joueur.

Hors sujet : Peter Molyneux a reçu il n'y a pas si longtemps le titre de chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres avec Eric Viennot (co-fondateur de Lexis Numérique, auteur des séries In Memoriam et Oncle Ernest) et Antoine Villette (PDG de DarkWorks, auteur de Alone In The Dark : The New Nightmare et Cold Fear). Un pas de plus vers la (re)connaissance du jeu vidéo par le grand public ?



Vous attendez la petite pirouette qui va relier les legos, les jeux de Molyneux et TrackMania United ?

Perdu !

Je vais parler d'abord de leur grande différence : la destruction. Comme dans toute oeuvre, le créateur se lasse et finit par détruire sa création. L'enfant adore casser sa construction, le joueur adore tuer les villageois dans Black & White et provoquer une catastrophe naturelle dans Sim City.

Désolé, mais ce n'est pas le cas dans TrackMania United.

Là où les jeux précités ne sont qu'un éternel recommencement de « je construis, je m'étends, je

détruis, et je reconstruirai à la prochaine partie », toute création dans TrackMania est réutilisée et vient enrichir le jeu. Vous allez me dire que la création n'est pas la base de TrackMania, mais simplement un ajout, un atout, et je serais tenté de répondre non (ça c'est le point commun entre Molyneux et TrackMania. Pour le point commun avec les legos, attendez la fin de l'article). Mais je ne m'y risquerais pas, car tous les profils de joueur sont dans la nature, ou tout du moins dans les lecteurs de Sanqua...

Sortons du jeu vidéo encore une fois. Je vais parler du jeu de go. Vous ne connaissez pas? C'est un jeu de société d'origine chinoise vieux de plusieurs millénaires dans lequel deux joueurs s'opposent pour avoir plus de territoire l'un que l'autre. Des règles simples, et pourtant des millions de joueurs, surtout asiatiques, restent

ébahis devant le nombre de possibilités. Tellement de possibilités, que l'ordinateur ne battra pas le meilleur joueur mondial avant plusieurs décennies. Pour l'instant, le meilleur programme a un niveau très moyen.

Et TrackMania United ? Des règles simples. Non simplissimes.

inférieure, tourner à gauche, tourner à droite, la vue arrière, la marche arrière... Rien que ça, ça me fait peur. Et je ne parle pas des FPS qui ont bien une trentaine de touches entre les raccourcis pour les armes, ceux pour s'accroupir, sauter, se pencher, recharger, rentrer dans un véhicule... le joueur lambda comprend TrackMania en deux minutes, et l'apprécie en cinq minutes. Cette

Je résume : création par le joueur, simplicité et facilité d'accès. Il manque une chose pour que cela soit réussi, ce qui ne vient pas forcément à l'esprit de tous, et pourtant qui est la clef de voûte du succès de la série des TrackMania, et aussi le plus gros enjeu de TrackMania United : l'intérêt. (encore une touche de persuasion. Une période, une maxime, le cerveau enregistre mieux après).



Quatre flèches pour diriger la voiture.

Point.

Et si je compare avec Gran Turismo ? On a l'accélérateur, le frein, le frein à main, la vitesse supérieure, la vitesse

facilité d'accès, c'est l'avenir. Quoi de plus naturel que de pointer avec son stylet l'endroit où l'on veut aller dans un jeu sur DS, ou de jouer au tennis en bougeant sa Wiimote comme une raquette de tennis ? (faites gaffe, il y a encore de la persuasion dans ce que je dis. Les questions rhétoriques sont les amis des présidentiables).

*Si quelques-uns se rappellent encore de «Stunt Car» vieux jeu tournant sur les machines 16 bits de l'époque, ils trouveront de nombreuses similitudes avec Trackmania en général : une prise en main très rapide, des circuits plus tarabiscotés les uns que les autres, et une sensation qu'on peut vraiment faire la différence en s'entraînant régulièrement.*

*Sur le papier, le jeu n'a l'air de rien, mais tout réside dans la satisfaction d'avoir affaire à un truc bien fait, bien rodé, bien huilé. Essayez donc, Trackmania Nations est gratuit, et vous donnera une bonne idée du potentiel de la série.*

### **Jouer (ou petit précis lexical et conceptuel sur TrackMania)**

Ca fait trois ans que je joue à TrackMania. Mais on va dire, pour le besoin de l'article, que je suis un petit nouveau. TrackMania est un jeu à la conduite pas comme les autres. Il y a plusieurs notions importantes :

La liberté, l'égalité et la fraternité.

La liberté, car le joueur passe beaucoup de temps dans les airs, la tête en bas. Il arrive aussi de temps en temps de rouler sur une route, elle-même sur le sol, mais rarement. Tout ça pour dire que la conduite est très arcade.

L'égalité, car tous les joueurs ont des voitures qui ont exactement le même comportement. Pas question de gagner l'upgrade qui permet à sa voiture de mettre 5 secondes à tout le monde dans la première ligne droite. Ni même de payer l'upgrade, comme les consoles dites « next gen » le permettent et le permettront de plus en plus. J'ai failli oublier tellement ça me semble être évident : pas de collisions ici. « Quoi ? On n'peut pas envoyer son pote dans le décor ? ». Oui, et heureusement. Vous avez une route large de deux voitures, un circuit long de dix secondes, une cinquantaine de concurrents qui partent en même temps. Vous imaginez avec des collisions comment ça serait ? ... Moi pas (le paradoxe sur question rhétorique, c'est +2 en persuasion).

La fraternité, on pourrait appeler ça l'esprit TrackMania. Un joueur seul n'est rien. Il n'existe que par l'apport des autres joueurs. Sur un serveur (hébergé par un joueur), vous jouez sur un circuit (créé par un joueur) avec des textures personnalisées (créées par un joueur), avec des adversaires (d'autres joueurs), dans une voiture que vous aimez (modélisée par un joueur, texturée par un autre joueur, et parfois même vendue par un troisième joueur). Bien sûr le circuit contient des panneaux créés

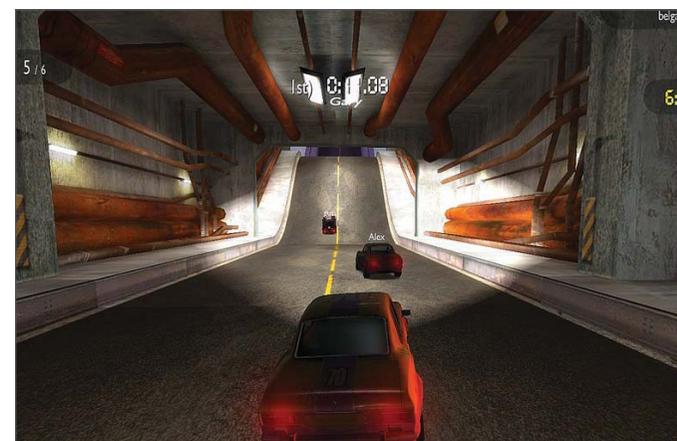
par un joueur, parfois même une musique composée par un joueur... Et l'ensemble de ce contenu circule principalement par peer-to-peer entre les joueurs.

Reprenons et oublions ma comparaison plus que douteuse avec notre devise nationale. Mais on va dire que je suis un petit nouveau. TrackMania est parti d'un concept simple : le puzzle. Vous avez une ligne de départ, une ligne d'arrivée, des points de passage obligatoires (les check-points) quelques morceaux de routes et une série de blocs en tout genre que vous devez placer judicieusement pour atteindre l'arrivée le plus vite possible. A cela, vous rajoutez deux modes solo : la course et le mode plateforme. Il faut aller le plus vite possible en course, et il faut aller le plus sûrement possible en plateforme.

Comme la plupart des routes sont en l'air, il arrive parfois qu'on tombe de ces routes, d'où la double utilité des checkpoints. Ils servent à réapparaître au dernier point passé en cas de chute, mais aussi à éviter le plus possible les raccourcis puisque ce sont des passages obligatoires. Dans le mode plateforme, il faut atteindre l'arrivée en réapparaissant le moins possible aux checkpoints. Il ne faut donc pas tomber de la route, se retourner... Ici, il n'y a même pas de chrono. Et c'est un mode très agréable.

### Faites vos jeux

Je ne vais pas m'étendre sur les nouveautés de TrackMania United, les coppers, les records mondiaux du mode solo, les ManiaLinks, les ManiaZones. Ce ne sont simplement que des évolutions agréables, mais anecdotiques. Le





succès de TrackMania United ne repose pas dessus. Et vous ne devez pas fonder votre opinion de ce jeu dessus.

Je vais prendre plusieurs cas de figure :

1) Vous ne connaissez pas du tout TrackMania : jouez à TrackMania Nations (téléchargeable gratuitement sur internet), avant de songer à acheter TrackMania United.

2) Vous êtes un joueur occasionnel, ou non, de TrackMania Nations. TrackMania United vous apportera quelques blocs de plus à l'environnement Stadium que vous connaissez déjà. Mais surtout vous découvrirez 6 (six) nouveaux environnements, que je trouve personnellement tous supérieurs en qualité à Stadium. Cet ajout vous permettra de vous amuser quelques centaines (milliers ?) d'heures.

3) Vous avez déjà acheté TrackMania Original (3 environnements) et/ou TrackMania Sunrise (3 environnements) et vous ne voyez pas l'intérêt d'acheter TrackMania United. Je vous comprends, vous avez tout à fait raison. À partir de ce constat, on peut avoir deux visions différentes :

La première, et la plus évidente, est de dire que TrackMania United est le jeu qui vous fera oublier tous les autres TrackMania. Je me souviens de ma première partie multijoueur sur TrackMania United, et le fait de jouer sur les sept environnements différents de TrackMania à la suite a été un pur bonheur. Prenons mon exemple : j'adore TrackMania Original, et j'adore l'environnement Coast de TrackMania Sunrise. Il y a quelques mois, je ne jouais uniquement qu'à TrackMania Original, car j'aimais les trois environnements de TrackMania Original. Enfin, grâce à TrackMania United je redécouvre Coast à côté de mes environnements favoris de TrackMania Original. Ça paraît anodin, mais ce ne l'est pas pour moi. Je fais peut-être partie d'une minorité de joueurs de TrackMania, mais je suis sûr que ce regroupement d'environnements est bénéfique pour tout le monde.

Enfin, la deuxième vision que l'on peut avoir de TrackMania United en tant que joueur des autres TrackMania est que c'est le TrackMania de l'avenir. Tout d'abord, ce jeu est le seul de la série qui va évoluer. Nous pouvons espérer voir apparaître de nouvelles fonctionnalités, et de nouveaux environnements qui vont venir se « greffer » aux autres dans le jeu. Quand

vous achetez TrackMania United, vous obtenez deux éléments bien distincts : la plateforme évolutive vide et inexploitable seule (que nous pouvons appeler TrackMania 2.0), et un pack d'environnements. Dernier avantage de cet épisode face à ses prédécesseurs : le soutien de la communauté. Les créations dont je parlais plus haut sont très nombreuses, mais désormais uniquement réservées pour cet épisode. De même pour les événements comme les compétitions, concours...

TrackMania United va changer dans les prochains mois. La différence se creuse jour après jour avec les autres TrackMania.

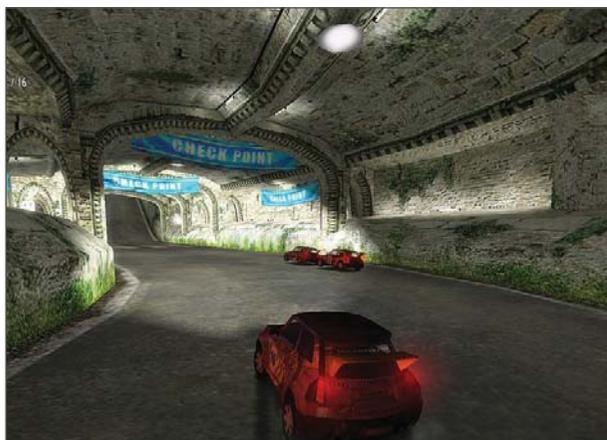
L'intérêt pour ce jeu est donc croissant, et non décroissant comme la plupart des jeux dans le commerce. En fait, ce n'est pas un jeu, mais un jouet à sortir régulièrement, et à ranger à côté de la boîte de legos.

Et je m'amuse, avec mes quatre flèches.

Je m'amuse, rien de plus.

---

Rodix





hotel dusk room 215

# hotel dusk room 215

nintendo ds

La DS souffre de troubles comportementaux et au fond, on l'a toujours su. C'est pas pour rien que la nuit, elle se transforme en machine à lire les DivX, en lecteur mp3 et en PDA. Depuis sa sortie, on l'a tous un peu trifouillée. Et on a tous un peu oublié que le stylet, avant d'être un tournevis bien pratique, c'était un gadget censé proposer une expérience tactile un peu à part. Mais ce mois-ci, les choses sont allées encore plus loin. La nuit a contaminé le jour, l'officieux l'officiel. Hotel Dusk est sorti et depuis, on ne sait plus trop si chez Nintendo on considère encore la DS comme une vraie console de jeu.

Il s'appelle Kyle Hyde, c'est le personnage principal de Hotel Dusk et avec un nom pareil, on se dit qu'il y a du dédoublement de personnalité dans l'air. Bref, un peu comme ce jeu qui voudrait se faire passer pour un récit illustré, ou ce récit illustré qui voudrait se faire passer pour un jeu. Je m'explique. Déjà, pour jouer à Hotel Dusk, il faut se débarrasser de ses habitudes, à commencer par utiliser la DS dans sa position habituelle. Pour entamer l'aventure, il faut accepter de prendre la bête comme on prend un bouquin, à la verticale. Au visionnage haut/bas/bas/haut se substitue le sens de lecture gauche/droite droite/gauche. Les deux écrans sont donc désormais



dans une position d'égalité, d'autant qu'une option pour les gauchers assure leur réversibilité. La croix directionnelle n'a plus la moindre utilité et le stylet sert tantôt de « canne pour aveugle » ( le personnage affiché en vue aérienne suivant le point défini par celui-ci) tantôt comme stylo pour prendre des notes. Bref, on ne sait déjà plus si la machine qu'on a entre les mains est une console ou un livre électronique, alors allez savoir ce qu'il en est pour le logiciel !

Comme je le laissais entendre tout à l'heure, il se pourrait bien qu'Hotel Dusk ne soit pas un « vrai » jeu. Les fondements de cette thèse ? C'est qu'il est très difficile de se sentir acteur dans une histoire semblant se dérouler d'elle-même. On s'était senti dépaycé après avoir renoncé à faire de la DS un usage conventionnel,

mais plus encore lorsqu'on s'apercevra combien l'on se trouve rarement sollicité à agir. Hotel Dusk se suit comme un film interactif, où il faudrait valider les dialogues et se rendre dans telle ou telle pièce pour que se lance la nouvelle étape du récit. Certes, le joueur a la main mise sur les déplacements de Hyde. Certes, il est possible de choisir l'ordre dans lequel poser ses questions durant les dialogues. On pourra aussi changer le cours de la discussion à certains moments en utilisant le stylet pour couper la parole à son interlocuteur. Fouiller les meubles, associer des objets, explorer les pièces de l'hôtel au fur et à mesure que certaines zones se débloquent, on ne peut parler de véritable passivité. Qu'il y ait plusieurs fins différentes devrait aussi donner au joueur la conviction d'avoir un réel impact sur le cours du récit. Et pourtant, au final, on se sent plus spectateur qu'acteur.

Est-ce lié à l'impossibilité de s'identifier à Mr Hyde, lequel nous « cache » visiblement des choses, en plus de se les cacher à lui-même ? Probablement pas. Est-ce lié à l'impossibilité de sortir du rail narratif dans lequel nous sommes embarqués ? Probablement pas non plus, les jeux dirigistes, ça n'est pas nouveau et que je sache, l'aventure point'n'click n'a pas pour habitude de proposer au joueur une grande liberté d'options. Si tout cela laisse un réel sentiment d'impuissance, c'est à mon avis parce que le joueur n'a jamais l'occasion de se distinguer. Logique, analyse, déduction, mémorisation, ces facultés sont très rarement sollicitées.

D'où la conviction qu'un bot pourrait tout aussi bien faire avancer l'histoire. Paradoxalement, ce seront d'ailleurs les dialogues qui mobiliseront le plus d'efforts, alors qu'il s'agit précisément des phases où l'on en est réduit à lire le texte qui défile. Qu'ensuite, la trame scénaristique soit de belle facture, que les personnages aient tous des secrets cachés ou que l'ambiance graphique soit élégante et racée, cela ne change rien au fait qu'Hotel Dusk se fait passer pour ce qu'il n'est pas. Une fois sa nature d'histoire interactive révélée, il ne peut donc plus s'évaluer de la même manière.

Tous les éléments précités (scénario, graphique, background) prennent dès lors une importance nouvelle, et se révèlent dans le même mouvement incapable de combler le gouffre laissé béant par la quasi-absence d'intervention de la part du joueur. Rapidement, on se retrouve donc à parcourir cette aventure de l'extérieur,

sans qu'elle nous affecte vraiment, faute de ressources ludiques et artistiques suffisantes.

Est-ce à dire que je n'ai pas apprécié Hotel Dusk ? Nullement. Pour ma part, l'essentiel de son intérêt réside dans sa fonction de révélateur. Une question de forme plutôt que de fond. Primo, il est saisissant de voir la



pression qu'exerce ce « jeu » sur la console, l'obligeant à changer de poser et cesser de se faire passer pour une simple console de jeu.

Deuxio, cet Hotel Dusk donne à méditer sur le rôle joué par l'écran unique dans l'histoire du jeu vidéo, dont le monopole n'a pas été sans conséquence sur notre manière de considérer l'expérience ludique.

Si l'on fait exception de la gamme Game and Watch, dont la DS est précisément l'héritière, les jeux vidéo se sont toujours joués sur un seul écran. Un seul écran, ou plutôt un seul écran par joueur et donc une seule version du monde proposée à un instant donné. Certes, il y a eu des exceptions, comme le splittage d'écran, dont l'intérêt ne tenait pas seulement à la possibilité de partager un

*Un style BD très marqué... à des années-lumière de la plupart des titres DS. Moi, ça me fait légèrement penser à «Another Code», avec une touche plus adulte.*

même écran pour un temps de jeu donné, mais à celle de visionner simultanément sur un même écran deux expériences de jeu différentes.

Avoir un écran divisé en deux (splittage) ou deux écrans distincts pour un seul joueur (Dual Screen) ne revient cependant pas au même et c'est ce que donne à comprendre Hotel Dusk.

À gauche, Kyle Hyde. À droite, Mila. Ces deux personnages se font face à face, mais s'affichent sur deux écrans différents. Qu'est-ce qui me dit qu'un dialogue se noue vraiment entre les deux personnages ? Qu'est-ce qui me dit qu'un mur ne les sépare pas, un mur qui ne s'afficherait sur aucun des deux écrans ? Plus encore, qu'est-ce qui me prouve que ces deux personnages évoluent dans le même univers, voire dans le même jeu vidéo ? Si la scène s'affichait sur un seul écran, je ne pourrais pas me poser ce genre d'interrogation. Mais parce qu'il y a un vide, une séparation entre les deux scènes, je ne peux savoir ni si elles sont simultanées (dans le temps du récit) ni si elles appartiennent au même récit. Je suis donc obligé de faire le postulat, certes assez probable, que Kyle et Mila sont dans la même pièce/univers/jeu alors qu'ils sont sur deux écrans différents. Si vous trouvez que je cherche midi à quatorze heures, c'est que vous n'avez probablement pas lu l'ouvrage de Scott Mac Coull "L'art invisible", dans lequel il explique comment en bande dessinée, les cases permettent de construire ce même genre de chose. Scott Mac Coull appelle cela « l'art séquentiel », pour désigner cette succession d'images entrecoupées de zones blanches qui fait le propre de la BD par opposition au cinéma ou au simple dessin.

Je ne sais pas si l'on peut strictement comparer la case de bande dessinée à l'écran de jeu. À mon avis, l'écran de jeu se rapprocherait plutôt de la page. Mais l'analogie est quand même frappante et ce n'est sans doute pas un hasard si le style graphique d'Hotel Dusk mobilise grandement la puissance expressive des crayonnés

noir et blanc. Tout dans l'aspect d'Hotel Dusk respire l'influence de la bande dessinée (plus particulièrement la comics novel) et je ne serais pas étonné d'apprendre que cet ascendant BD a été déterminant dans le choix de la DS comme support. Comme les cases d'une bande dessinée, les écrans de la DS introduisent une rupture et donc des zones d'ombre. Non seulement cette spécificité est adaptée au traitement d'un scénario où il est justement question d'énigmes et de réminiscences, mais elle me rappelle que l'expérience du personnage que j'incarne ne correspond pas forcément à celle qu'il me donne à voir.

Hotel Dusk n'est pas seulement un titre pensé pour la DS. C'est un titre qui pense la DS. Agissant comme un véritable révélateur, il met en lumière l'écart béant entre les productions actuellement disponibles sur la machine et la variété créative qu'elle pourrait héberger. Au-delà de son contenu propre, finalement assez anecdotique, ce titre invalide donc le discours dominant chez Nintendo et nous montre une console inquiétante, à l'identité complexe et bien mal cernée à ce jour.

Qu'importe après si Hotel Dusk n'est pas vraiment un jeu, il aura fait ce que peu auraient pu : déconstruire l'image établie d'une console dont on ne sait encore rien.

---

## Pullover



# OH LA LA !

## Le plus prisonnier des magazines

Pendant plus d'un mois, la rédaction de Ohlala! a pu profiter de vacances qu'elle pensait avoir bien

méritées. Un mois de détente, de farniente et de soleil (enfin de pluie surtout pour la plupart des

rédacteurs payés une misère et ne pouvant pas partir au soleil). Pendant un instant, nous avons même espéré qu'Eki, grand maître parmi les grands maîtres, avait fini par nous oublier... mais c'était le sous-estimer ! Au matin de notre retour, il nous attendait avec un large sourire : les locaux d'Ohlala! déménageaient. Il nous vantait déjà la mer qui se trouverait à quelques mètres de notre nouveau lieu de travail, la tranquillité de l'endroit et les voisins de l'étage d'en dessous pas farouches pour un sou. Ainsi commença le grand déménagement des locaux d'Ohlala!

Petite déception à l'arrivée... En fait, Eki avait loué l'île d'Alcatraz en la renovant "comme au bon vieux temps" nous avait-il dit avec un large



sourire... Une question de motivation selon lui... Et donc, sans possibilité de distraction, nous avons bien été forcés de nous remettre au travail, tout en planifiant notre évasion future... D'un commun accord, nous avons décidé de faire la rubrique la plus mauvaise jamais écrite et ainsi couler le navire d'Eki ! A vos mouchoirs, le résultat et catastrophique...

Le Blu-Ray est en nette progression sur le HD-DVD ces derniers temps. Il paraîtrait même selon quelques obscurs (comme le jeu) ragots et autres commérages de grand-mères qu'il se vendrait bien plus. Un nouveau pavé dans la mare (aux canards) à l'encontre du dernier format susnommé (le HD-DVD donc, mais c'était plus marrant de dire "format susnommé") : Pioneer va sortir un graveur de blu-ray à 30€ ! Heu non, on me fait signe que ce serait plutôt 300€. Toujours est-il que la somme reste encore un peu coquette, mais qu'elle va commencer à intéresser le grand public. Le HD-DVD perd donc son aspect de moins cher des deux formats et s'il ne veut pas finir la course en queue de peloton, il aura intérêt à repartir au plus vite, quitte à prendre quelques substances illicites...

Mais le vrai drame dans toute cette histoire, c'est que pour un prix de 300€, le dernier intérêt de la PS3 vient de partir en fumée... Que cette console repose en paix...



Cette année encore, le Cebit aura attiré pas mal de monde. Non, eux n'avaient pas besoin d'offrir un écran full HD pour faire presser les gens à leurs portes... Pourtant il n'y avait rien de bien transcendant cette année. Le salon est cher et devient plus le paradis du tuner (FM) que celui de la dernière nouveauté pour les personnes qui ne désirent pas avoir une tonne de néons dans leur machine.

Parlons bien, parlons processeurs. Le groupe AMD/ATI joue avec le feu. Le rachat d'ATI a coûté bonbon (donc plus qu'un carambar), et ce n'est

pas l'absence de leur nouveau processeur pour cartes graphiques qui va changer la donne. Alors que Nvidia a sorti voilà quelques temps déjà la dernière série (télé) des 8000 et quelques, ATI ne compte pas sur un lancement avant courant mai, et quasiment personne n'a pu voir lesdites cartes, à l'heure où nous écrivons ces belles lignes. Alors pour rassurer le client, on fait un sourire en coin du côté marketing quand on parle de performances, mais s'ils se retrouvent sur le marché avec une carte certes performante, mais aussi bien plus chère que chez leur concurrent principal, ça nous fera une belle jambe à nous consommateurs à la petite bourse (molle, dixit les visiteurs, film d'un haut niveau intellectuel). ATI tente de rassurer en annonçant la disponibilité de toute sa gamme à sa sortie, mais déjà qu'il y a de sérieux problèmes d'alimentation lorsqu'ils en sortent une, j'é mets quelques réserves quant à la disponibilité future de celles-ci.

D'ailleurs, Nvidia semble penser comme moi puisqu'ils ont décidé de jouer à cache-cache lors de ce Cebit. On est passé d'un énorme stand à quelques produits répartis ici et là chez leurs partenaires, sans nouveautés. Trop de confiance ? Plus assez d'argent ? Probablement la volonté de faire quelques économies, car Nvidia s'est aussi retiré de la ESWC (coupe du monde des jeux vidéo (non, il n'y avait pas de blague nulle là ^^)).

Sinon, au pays des billets verts et des Terminators qui deviennent gouverneurs, AMD perd de l'argent depuis le rachat d'ATI. A cela s'ajoute la baisse de leurs prix de façon drastique pour ne pas perdre définitivement la face à côté d'Intel qui baissait lui aussi les prix en rigolant (comme la vache qui rit, mais on sait toujours pas pourquoi d'ailleurs...). Il fait bon compter ses billets en ce moment...

AMD fait d'ailleurs dans le recyclage depuis quelques mois (-sissures) avec sa vieille architecture K8 équipant leurs processeurs depuis belle lurette. La montée en fréquence commence à devenir difficile, la consommation semble excessive par rapport à son rival Intel et les prix à puissance équivalente ne suivent pas toujours. Bref (en un seul geste de Bref...), il est grand temps de changer.

La nouvelle architecture K10 commence donc naturellement à pointer tout doucement le bout de son nez. On retrouvera dans cette nouvelle gamme de processeur les Phenom FX (toujours le très haut de gamme), les Phenom X4 (à quatre coeurs), le Phenom X3 (ou triple X, alias Vin Diesel) et les Phenom X2 (double coeur). L'entrée de gamme sera quant à lui constitué avec les noms de la précédente génération (Athlon et Sempron). Tout ce petit monde devrait nous arriver aux alentours de la fin de l'année, début

de l'année suivante. Reste à savoir si les prix à la sortie seront compétitifs face à l'offre bien ancrée de chez Intel. En tous cas, une chose est sûre, c'est que ce processeur est vraiment Phenom.... énal...

Que deviennent nos amis les sectaires ? La marque à la pomme aurait-elle décidé de perdre cette image fashion et in des derniers mois (-sissures, oui, encore) ? Probablement pas... Pourtant, l'écologie étant un thème en ce



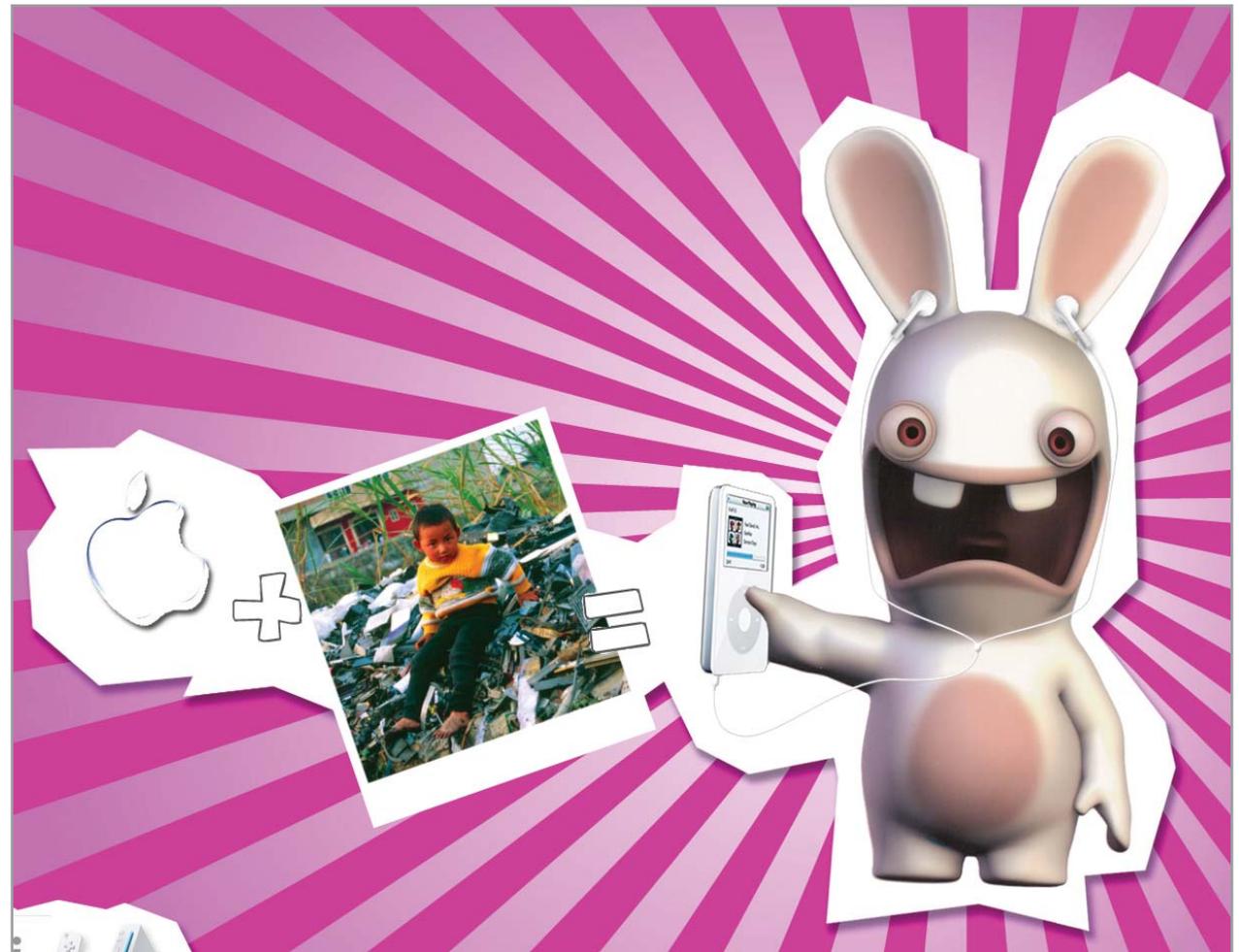
moment très vendeur, Apple semble n'y porter que peu d'attention.

Greenpeace, cette association aux activités médiatiques parfois discutables et controversées, lui a attribué un joli 2,7/10 dans son "guide pour un high-tech responsable", soit tout simplement la plus (contre-) basse note de tout le comparatif!

Mais tout n'est pas noir (comme la mer), loin de là : si Apple a obtenu une note si basse, c'est en partie parce que la société ne communique pas sur les engagements qu'ils prennent pour respecter l'environnement.

Il suffirait de donner quelques échéances en matière de respect de l'environnement, et hop, ils se retrouveraient rapidement dans le peloton de tête. Comme quoi, l'écologie, ça peut tenir à quelques beaux discours...

Et ce n'est pas en France qu'on dira le contraire.



---

Djeen

# THINK!



## GC 2006 : SUITE ET FIN

La dernière partie de notre retranscription de la conférence «Quels avenir pour le jeu vidéo» qui s'est tenue en décembre dernier lors de la Game Connection 2006 à Lyon.



## UN CAS D'ECOLE

Jika s'est rendu au carrefour de l'animation où plusieurs écoles françaises présentaient leur cursus en formation vidéoludique, avec de beaux projets alignés par leurs élèves. En bonus, une petite présentation de Dirty Racer par Guillaume Benoît (SupInfoGame).



## MEMORIES

Ah mes amis, vous n'avez jamais fait le tour des jeux de caisses si vous n'avez pas joué à Super Cars II. Quoi, ça ne vous dit rien ? Crénom, allez donc vous instruire avec ce Memories.

# UN CAS D'ECOLE

Ou les projets des étudiants des écoles de JV au carrefour de l'animation

# 46



# GAME CONNECTION 2006

## QUELS AVENIRS POUR LE JEU VIDEO ?

### PARTIE III

Suite et fin de la retranscription de la conférence organisée par LyonGame lors de la dernière GC en décembre dernier. Cette dernière partie traite de la santé des développeurs français et de l'innovation dans les grands groupes.

#### **Animateur :**

En termes de projets présentés autour de la région de Lyon, et les projets présentés par nos homologues de Capital Games qui sont en région Parisienne, c'est plus de 80% de l'industrie française.

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

Il y a effectivement une concentration très forte sur ces deux régions. Nous, en tout cas, on peut être fier de nos talents parce qu'entre les produits qui sont développés ici, je pense notamment à Test Drive Unlimited qui est dans les premières ventes dans les Charts européens, à Dark Messiah développé par Arkane Studios qui connaît lui aussi, enfin je ne connais pas précisément les chiffres de ventes et je ne sais pas si tu as la possibilité des les donner - bon c'est confidentiel - mais en tout cas c'est un succès. Je pense à Frédéric Raynal qui a été récompensé au même titre qu'un créateur parisien et un créateur japonais, le Pape du jeu vidéo, au-delà des chiffres qui sont ce qu'ils sont, il y a véritablement une réalité de contenu, de talents et de créativité. Là-dessus, l'action de Lyon Game est importante, que ce soit au niveau de la formation, qu'au niveau de la possibilité d'attirer sur le territoire des talents qui viendront demain du monde entier...

#### **Animateur :**

Et quelle est l'évolution des effectifs dans les entreprises de jeu vidéo, parce que j'ai cru comprendre qu'il y a avait une baisse démographique ?

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

(rires) Alors, ça dépend parce qu'aujourd'hui, lorsqu'on interroge les studios, ils nous disent que d'année en année ils recrutent. Alors, il doit y en avoir forcément qui perdent des effectifs, ce que rappelait Benjamin tout à l'heure. Il y a un certain nombre de studios qui ont disparu, et c'est un nombre conséquent. Les studios qui sont dans la région Rhône-Alpes sont des studios dans lesquels les effectifs soit se maintiennent, soit se développent. Et j'en veux pour preuve le projet que nous avons de formation initiale dans le domaine du jeu vidéo qui vise justement à répondre à ces besoins en matière de recrutement, qui sont partiellement satisfaits aujourd'hui par l'offre de formation existante en France. Globalement, les échos que j'ai aujourd'hui, c'est que les studios recrutent.

#### **Animateur :**

Une autre précision, c'est une augmentation de l'implantation des entreprises du secteur dans la région. On n'a jamais fait autant d'entretiens pour aider à l'implantation de

sociétés qui sont impliqués de près ou de loin sur le marché du jeu vidéo. Récemment encore, un grand groupe américain, SDI Media, qui fait de la localisation, implanté dans 28 pays, a installé son siège européen, pour la localisation des jeux vidéo, à Lyon, il y a à peu près 15 jours. Pareillement, on a reçu il y a peu de temps des éditeurs, et non des moindres, qui ont envisagé d'implanter leurs sièges français ici, à Lyon, voire de déplacer leurs sièges de Paris à Lyon. Au-delà de la capitale, il y a un réseau qui fonctionne très bien ici. Ce sont des indicateurs importants qui, à mon avis, vont dans le sens d'une augmentation des effectifs.

Et puis ce n'est pas étonnant parce que le marché français du jeu vidéo fait +7%, il y a un écosystème global qui est sain et croissant.

#### **Julien Villedieu :**

Juste pour compléter, il faut aussi rappeler que le jeu vidéo fonctionne en mode projet et que la baisse des effectifs ne signifie pas la perte de marché. Il y a des moments où les studios sont dans des phases de production maximum, des moments où il y a des inter-contrats, si je puis dire. On ne peut donc pas se dire, si à un moment donné des studios perdent des emplois, qu'il s'agissent de perte sèche par rapport à une crise réelle ou éventuelle. C'est aussi lié aux projets.

### **Animeland (du public) :**

Une question sur la créativité même du jeu vidéo : on parle de gros budgets, est-ce que les gros budgets n'ont pas un peu tendance à étouffer la création ? Quelle est la marge de prise de risques ?

### **Frédéric Raynal :**

Pour résumer, très rapidement, certains ne seront pas d'accord avec moi mais plus le budget est gros et plus la créativité est cantonnée dans du contenu mainstream connu pour minimiser le risque. C'est beaucoup plus facile de créer des expériences et de sortir des sentiers battus quand le budget est moins important. En gros, c'est directement proportionnel.

### **AnimeLand :**

Et il ne faudrait pas faire quelque chose pour faire re-balancer l'équilibre ? De plus en plus de joueurs disent « waouh, les jeux sont beaux » mais reviennent vers des petits jeux...

### **Frédéric Raynal :**

Il y a des réponses : cela va être des budgets beaucoup plus petits qui vont permettre d'oser des choses. La créativité existe toujours. Mais il est certain que lorsque le budget est de 30 Millions - et ce n'est même pas forcément une question

de frustrer le créateur - c'est aussi lié au public auquel on s'adresse. Il ne faut pas tout voir négativement en disant « c'est un gros budget, donc il n'y a pas de créativité », le public visé par ces jeux a aussi une demande particulière, des exigences. Je trouve que c'est assez bien équilibré, au final.

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

Je voulais préciser, il est nécessaire d'avoir un laboratoire, comme c'est le cas chez EA, pour pouvoir créer de nouvelles licences. Nous nous sommes aperçus que nos consommateurs étaient demandeurs. Quand vous êtes arrivés à un certain chiffre d'affaires, vous êtes obligés de grossir. Il y a des fondements économiques qui vont à l'inverse de la réalité créative mais c'est vital, nécessaire. Le Fifa 06, le Fifa 07 et l'année prochaine le Fifa 08, ça, c'est pour une partie. Ensuite, il est nécessaire d'avoir une marmite, un laboratoire de recherche et développement pour de nouveaux concepts, de nouvelles licences à créer. Nous l'avons annoncé, EA va créer 9 nouvelles IP cette année et nous avons un véritable laboratoire pour de nouveaux secteurs. Encore une fois, c'est nécessaire et vital pour le marché mais n'oublions jamais les fondements économiques et industriels. Il y a cette réalité et le retour sur investissement nécessaire, même pour les petits studios. Mais ce qui

est intéressant chez de grands groupes, et je le vois chez EA, c'est que l'on a de l'argent à mettre dans le développement, dans la recherche de nouveaux concepts. D'autre part, ce qu'il y a de très important dans le monde du jeu vidéo aujourd'hui, ce sont les « consumer research ». Il y a quelques années, on ne faisait pas du tout d'études auprès des consommateurs... ça fait douze années que je suis dans le jeu vidéo, et le joueur d'avant, c'était le mec crasseux et on appelait ça le « hardcore gamer ».

Je suis désolé, des hardcore gamers, je n'en ai pas beaucoup trouvé, j'ai surtout trouvé des « brains », des mecs qui sont capables de développer des jeux. C'est quand même quelque chose de développer un jeu, il y a une réalité fondamentale derrière. Ce que je trouve intéressant dans les consumer research, c'est d'arriver à connaître les attentes des consommateurs, et ça, il y a en a de plus en plus ! Et pourquoi des grosses sociétés comme Microsoft et pourquoi Nintendo, qui sort sa Wii demain, sont sur ces créneaux là, tout simplement parce que les consommateurs sont dans cette attente là.

### **François Ruault (Microsoft) :**

J'ajouterai qu'il faut être très positif là-dessus et pas manichéen. Si vous regardez les grands cycles, ce qui fait croître un marché, ce sont

les prises de risques. Et à l'intérieur d'un petit cycle dans le grand cycle, vous avez des pauses, il y aura des pauses de créativité pendant lesquelles on va consolider, comme dans n'importe quel domaine. Quand aujourd'hui, à Microsoft, on balaye de Gears Of War à Viva Pinata on est dans cette prise de risque, mais c'est une prise de risque qu'on assume parfaitement parce qu'on sait que c'est comme cela qu'on vient titiller un peu les frontières du marché.

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

Les Sims sont nés de nulle part, je voulais le dire. On ne s'attendait pas du tout à un tel succès et après c'est devenu un phénomène de société. Quant à Brain Trainer... lorsque je vois mon père de 75 ans sur une DS en train d'y jouer, c'est extraordinaire le lien entre le petit fils, le fils et le grand père ! Il n'y a que le jeu vidéo qui puisse faire ça !

*FIN DE LA GC2006*

---

Jika & Meego



Jika, entre deux moments de glande, s'est rendu au carrefour de l'animation pour voir les projets des élèves issus des écoles avec cursus « jeu vidéo ».

C'est sous une chaleur écrasante (28 degrés en avril, y'a pas à dire, la Terre part en sucette...), que j'enfilais mon plus beau t-shirt et un slip propre (c'est pas tous les jours), pour me rendre au Carrefour de l'animation, qui s'est tenu au parc de la Villette, du 27 au 30 avril dernier. But avoué : rencontrer les élèves des principales écoles de jeux vidéos françaises, qui présentaient plusieurs de leurs projets.

En effet, il semble que la France, depuis quelques années, ait enfin décidé de considérer les jeux vidéo comme quelque chose de sérieux, pas seulement réservés au Kevin moyen, qui attrape des Pokemon au fond de son lit à longueur de nuit.

La preuve ?

De nombreuses écoles spécialisées dans la création de jeux ont vu le jour en peu de temps et le succès semble être au rendez-vous.

Les quatre « grosses » écoles étaient donc présentes : l'ENJMIN, ISART digital, Supinfogame et Lisaa. Parmi celles-ci, seules Supinfogame et l'ENJMIN dispensent un cursus « 100 % jeux vidéo ». Ces cursus englobent les principaux aspects du métier : game-design, gestion de projet, design visuel et sonore, programmation... Lisaa et Isart

digital donnent plus dans l'animation et la 3D temps réel, même si une spécialisation en game-design est possible.

Ce qu'on constate en premier en arrivant sur le lieu (assez petit et isolé malheureusement, ce qui n'a pas vraiment encouragé les visiteurs à s'y rendre), c'est l'ambiance bon enfant qui y règne. Elèves et professeurs sont très détendus et se mélangent dans une absence de concurrence totale. D'après Guillaume, étudiant chez Supinfogame, « *il n'y a pas vraiment de compétition entre les élèves des écoles, chaque école est différente et aborde le sujet à sa manière. Certains vont se concentrer surtout sur l'aspect visuel, pour donner un cachet original à leur projet, alors que d'autres vont avant tout miser sur les mécaniques de jeu* ».

Mais surtout, ce qui anime tout ce beau monde, c'est la passion. Passion du jeu, de l'animation, des arts. Certains projets sont vraiment splendides en terme de design, en particulier du côté de l'ENJMIN qui est clairement l'école qui mise le plus sur l'originalité des concepts et du style visuel. Peut-être au détriment du « jeu », d'ailleurs.

Le jardin de Mirabelle a ainsi reçu le prix du meilleur graphisme étudiants lors des

## Le jardin de Mirabelle



Imagina Games Award 2006 (nous en parlions dans un précédent Sanqua). Matez donc les screenshots, c'est tout juste splendide. Par contre, le jeu se résume surtout à un dessin animé interactif destiné aux 3-7 ans. On ne peut cependant qu'être admiratif devant le bon goût dont ont fait preuve les étudiants ayant bossé sur le projet.

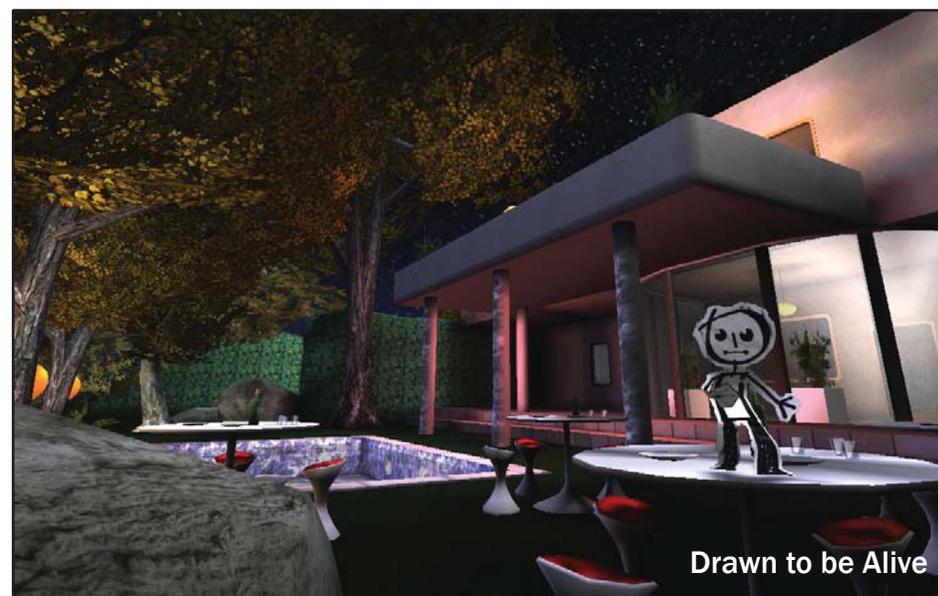
Autre jeu aussi intrigant que peu commun : **Aube et crépuscule**, toujours issu du cerveau des élèves de l'ENJMIN. Expliquer le concept de ce jeu est assez difficile. Il s'agit d'une sorte de jeu de go en temps réel, ou l'aube

et le crépuscule s'affrontent en plaçant stratégiquement leurs « pions ». Ces pions sont des entités propres au camp choisi : de beaux cristaux multicolores pour l'aube et des plantes lugubres pour le crépuscule. Les parties se jouent à deux et c'est à celui qui aura la plus grande zone d'influence sur la carte à la fin du temps imparti, sachant qu'il y a tout un système de régénération permettant de poser ses pions. Outre l'aspect visuel, toujours très accrocheur, c'est l'ambiance sonore qui vaut ici le détour. Une sorte de musique planante, très new age, nous accompagne pendant la partie et varie en fonction des actions de joueurs. En

parlant de choses intrigantes, le troisième jeu de l'ENJMIN était de loin le plus « concept » de cette réunion : Créer des vagues pour soulever un bateau, dans le but de lui faire attraper différents bonus. Rien de bien original me diriez-vous, sauf qu'ici, point de clavier, souris ou pad, c'est la voix qui fait tout. Selon le volume et la hauteur de votre voix (plus ou moins aigue), les vagues seront plus ou moins hautes et se déplaceront vers la droite ou vers la gauche.

C'est assez fendard de voir les gens s'égosiller pour guider le bateau. En tout cas, à l'ENJMIN, une chose est sûre : ils ont de très bons dealers...

Un de mes coups de cœur se situe cependant du côté de chez Supinfogame et il se nomme **Drawn to be Alive**. Développé à partir de l'Unreal Engine 2, ce jeu vous met dans la peau d'un bonhomme en papier qui souhaite s'échapper des griffes de son créateur pour découvrir le monde extérieur. Je ne résiste pas à l'envie de vous retranscrire le synopsis (issu du site du jeu, adresse à la fin de l'article) : « Grâce à une étrange machine, un inventeur fou se met à donner vie à des personnages d'illustration. Content de sa découverte, il s'amuse quelques temps avec ces personnages effrayés et décide finalement d'en faire ses « animaux de compagnie ». Fragiles et perdus, ces êtres découvrent rapidement qu'ils sont



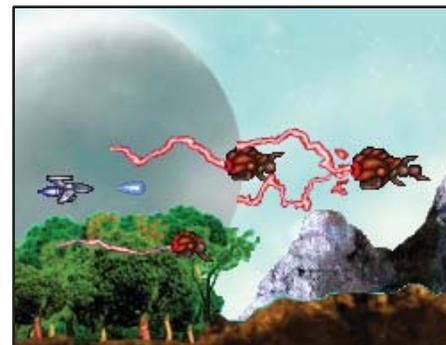
Drawn to be Alive



*prisonniers de la réalité, arrachés à leur univers. Un jour, notre héros inachevé, qui était censé être détruit, parvient à s'échapper de l'emprise du professeur. Dans sa quête, le héros part alors à la recherche de son dessin salvateur, aidés de compagnons de fortune... Tous les personnages imaginaires ayant réussi à s'échapper recherchent ce trésor inestimable, le seul à pouvoir leur apporter paix et sérénité... »*

Qui dit papier dit de gros obstacles comme l'eau ou le feu. Imaginez que vous tombez dans une flaqué d'eau. Le personnage va alors se ramollir et aura beaucoup plus de mal à avancer, jusqu'à ce que vous trouviez une bouche d'aération qui vous permettra de vous sécher. Bien sûr, le fait d'être en papier a aussi ses avantages. Se glisser sous les portes ou se planquer derrière une affiche sur un mur devient un jeu d'enfant. Tout le jeu repose donc sur le fait d'utiliser l'environnement pour parvenir à ses fins. Unreal Engine oblige, la réalisation assure bien et le jeu est assez stable, surtout pour un projet d'étude. Tout ce qu'on peut espérer, c'est qu'une démo, ou plus, voie le jour.

Les autres créations de Supinfo game n'étaient pas en reste. **Dirty Racer** par exemple, est un jeu de course assez original, basé sur le moteur de Far Cry. Des tas de bonnes idées, des bonus à ramasser et une conduite très arcade mais qui demande quand même un certain apprentissage. Au lieu de vous énumérer tous les aspects du jeu, je vous invite à lire le post mortem rédigé par Guillaume Benoit, étudiant ayant travaillé de longs mois sur ce projet. Il y avait même des jeux DS chez Supinfo game, comme par exemple **The Core**, sorte de STR/ Shoot'em up à l'envers. En récoltant des ressources, on construit des drones que l'on



place stratégiquement le long de la carte (scrolling horizontal). Le but est de détruire les vaisseaux qui essayent d'atteindre l'arrivée. Un mix improbable entre R-Type et Dungeon Keeper en quelque sorte.

Bien sûr, comment échapper à l'incontournable **la goutte**, Grand Prix Etudiants des Imagina Games Awards 2006 ? Développé par trois étudiants de chez ISART digital, la goutte permet au joueur de diriger une goutte d'eau dans un environnement hautement hostile : une cuisine. Avec une vue du dessus à la Micro-machines on dirige tant bien que mal cette petite goutte, qui s'évapore au fur et à mesure, à moins d'attraper régulièrement les petites gouttelettes qui parsèment le niveau. La prise en main n'est pas évidente et constitue



déjà un challenge. Mais on persévère, et on s'amuse pas mal.

Pour finir, allons du côté de LISAA, où les jeux présentés étaient surtout des jeux « à licences ». En effet, les étudiants en première année doivent réaliser un prototype de jeu basé sur une licence connue. J'ai pu essayer ainsi un shoot'em up basé sur l'univers de **Il était une fois la vie**. Vous savez, ce dessin animé de la

fin des années 80, qui se déroulait dans le corps humain ? Avec le vieux à barbe blanche et les méchants microbes qui ressemblaient à un croisement entre Pinnocchio et Nicolas Sarkozy ? Personnellement, j'ai toujours préféré il était une fois l'homme, bien plus passionnant à suivre, mais c'est une question de goût... Bref, ce shoot'em up ressemble assez à **Microcosm**, un vieux shoot'em up en 3D précalculée, révolutionnaire quinze ans plus tôt, car c'était un des premiers jeux à exploiter correctement le support CD-Rom. Le jeu de LISAA a l'avantage de proposer une réalisation en Cell-Shading très belle et un univers qui change agréablement du space-opera.

Que dire au final, si ce n'est que tout ce petit monde m'a sacrément impressionné ? Ok, leurs jeux ne pètent pas de trouzaines (c'est un indénombrable) de polygones en HD, il y a des bugs et des crashes, mais qu'est-ce qu'on en a à battre ?

La plupart des projets ont été développés en quelques mois et certaines nuits ont dû être bien courtes.

Quand on voit toutes ces bonnes idées, ces univers originaux, on se prend à espérer que le futur du jeu vidéo en France n'est peut être pas si terne qu'on peut l'imaginer.



Encore faut il que ces jeunes créateurs, une fois intégrés dans des studios de développement, puissent exprimer pleinement leur créativité et leur talent. Et ça, c'est loin d'être gagné. Créez vos studios les gars, quitte à vous barrer de France !

Merci à Guillaume pour le temps qu'il m'a accordé et à l'ensemble des étudiants pour la passion et le talent dont ils font preuve.

---

Jika

#### Les écoles :

ENJMIN : <http://www.enjmin.fr/>

Supinfolgame : <http://www.supinfolgame.fr>

ISART Digital : <http://www.isartdigital.com/>

LISAA : <http://www.lisaa.com/>

#### Les projets :

Le jardin de Mirabelle :

<http://www.maratis3d.com/projet.htm>

<http://www.aubeetcrepuscule.com/>

<http://www.drawntobealive.com/>

<http://www.dirtyracer.fr/>

<http://www.thecore-lejeu.com/>

<http://www.goutte-le-jeu.com/>



Guillaume Benoit, étudiant Supinfogame:

Bon nombre de jeux de courses sortent en ce moment, mais peu d'entre eux explorent de nouvelles voies de gameplay. Ils se contentent d'ajouter quelques features supplémentaires ou des graphismes plus détaillés. Prenant pour preuve la vue interne dans les jeux de courses, on s'est rendu compte qu'elle n'apportait rien de plus. En effet, rien dans les courses n'interagissait avec le pare brise ou le pilote en lui-même. Sur la base de ce

constat, l'équipe a commencé à réfléchir sur une possible interactivité.

Créé par une équipe de 6 personnes de Supinfogame, le projet naît de l'envie d'apporter un renouveau au genre du jeu de course arcade et prend le parti de faire tourner principalement son gameplay autour de la visibilité.

Une première passe en groupe a permis d'imaginer différentes salissures du pare

brise, sa destruction mais aussi le moyen de se nettoyer (les essuie-glaces). Car à inventer des handicaps sur la visibilité, il fallait trouver aussi des remèdes, sans quoi le jeu aurait été bancal.

Comme le jeu se voulait fun et surtout se destinait principalement au multi joueur, un système de bonus vint compléter progressivement le game design. Tous basés sur l'automobile, la majeure partie d'entre eux agit sur la visibilité du joueur mais surtout sur celles de ses concurrents. Car quoi de plus jouissif de nettoyer son pare-brise tout en salissant celui des autres ?

La distinction se fit alors entre le pare brise et la vue du pilote. Les différents éléments introduits pourraient agir sur l'un ou l'autre : salissure de boue sur le pare-brise, flash des photographes sur le pilote, par exemple.

En plus de devoir se préoccuper des concurrents, le joueur devrait aussi faire attention au public qui lui est assez hostile. Pour l'équipe, cette interaction avec le décor ou du moins certaines parties, était essentielle pour apporter un peu de stratégie aux courses ...et encore plus de « crasses » entre les joueurs. Chute de pierres, oiseaux qui déféquent, nuages de moustiques, geyser de pétrole...

Ces décors interactifs permirent aussi de trouver une utilisation plus intéressante aux coups de klaxon des joueurs.

A force d'apporter des éléments aux courses, une distinction semblait se profiler entre les bons joueurs et les joueurs occasionnels. Quoi de plus frustrant de voir un joueur partir en tête et finir premier sans qu'on puisse rien faire ?

Un souhait partagé par tous les membres de l'équipe était que quiconque joue occasionnellement puisse affronter les joueurs plus fréquents à armes égales et y trouver du plaisir. De ce fait, une ergonomie simple, très arcade fut pensée. Mais surtout des ajouts de bonus, de nouvelles règles et des mécanismes de jeu furent « *designés* ». Des bonus d'accélération, de blocage d'adversaires furent tout d'abord conçus pour former un groupe de pilotes, au sein duquel les interactions avec le décor auraient plus d'effets.

Pour remédier au fléau des jeux de courses du « *je pars premier, je finis premier* » si souvent présent chez les joueurs expérimentés, un système de génération aléatoire fut intégré pour les tracés des circuits, puis fut étendu aux obstacles. De ce fait, un joueur

chevronné ne sera jamais certain de la route et il n'y aurait pas de tracé « *miracle* » pour gagner une course. Enfin des règles cachées pour maintenir un groupe de pilotes ont été inventées... mais chut, vous les découvrirez en jouant au jeu.

Cependant, à force de rajouter plein d'éléments de gameplay, on s'était contenté de garder des courses basiques. Un circuit, un nombre de tours à effectuer, un vainqueur.

Dans un nouvel effort de démarcation mais tout en restant axé au niveau de la visibilité, l'équipe eut la bonne idée de pondre de nouveaux modes de course assez inédits et qui plus est, totalement dans l'esprit du jeu: arcade et fun.

Utilisant le Cry Engine pour réaliser le prototype du projet, nous voulions aussi nous démarquer du visuel de Far Cry et donner un cachet propre au jeu. Différents environnements furent envisagés et trois sélectionnés pour le prototype.

De ces environnements furent aussi choisis les décors interactifs : l'avalanche pour la piste enneigé, la chute de pierres pour le canyon, les troncs d'arbres qui roulent sur la piste pour la course en forêt. Ce ne sont que



quelques exemples. Pour chaque course, il y a au minimum 4 décors interactifs. Aux pilotes de les trouver et de les déclencher avant les autres.

Dans un souci de garder le joueur toujours actif que se soit avant, pendant et après la course, différentes solutions ont été imaginées : une zone d'attente - « bac à sable » - pour que le joueur apprenne à maîtriser le gameplay et se défoule avec les autres concurrents en attendant le début de la course ; un mode « spectateur actif » (en cas de mort ou d'arrivée tardive à la course) qui permet au joueur d'handicaper ou d'avantager certains de ses

anciens concurrents grâce à son canon à eau, à boue et à pétrole. Mais même à l'abri hors du circuit, les pilotes restants peuvent vous déloger !

Avec tous ces ajouts, la visibilité allait vite être minime pour le pilote. Du fait de certaines règles cachées, le joueur devait avoir à choisir entre être sale ou ne pas l'être. Pour pimenter cette décision et ajouter un challenge supplémentaire aux bons pilotes, la possibilité de sortir la tête fut adoptée à l'unanimité. Par contre, attention au contre coup et à la limitation de la jouabilité.



Le prototype du projet est actuellement en version alpha et intègre tous les éléments précités.

Si vous voulez en savoir plus, réagir, une adresse :

[www.dirtyracer.fr](http://www.dirtyracer.fr)

---

Guillaume Benoît

Encore un jeu Amiga. On va me taxer de sectaire. Mais, que voulez-vous... l'Amiga, contrairement au PC, était une machine qui avait une personnalité, en quelque sorte. Une invention hors du commun, bien pensée jusqu'au bout des touches. Il y avait comme un souffle de liberté, un semblant de rock'n roll dans cet amas d'électronique bon marché. C'était la machine des petits développeurs indépendants par excellence. Vous savez, ceux qui ont complètement disparu de la circulation ? Dire qu'il n'y avait que des bons jeux serait mentir, mais rarement une machine aura engendré autant de concepts et d'idées.

Avec le temps, avec le temps va tout s'en va, mais restent les souvenirs des bons moments... dont ceux passés sur Super Cars 2, par Magnetic Fields.

L'équipe de Magnetic Fields était connue pour deux choses : un, pour synchroniser l'apparition de leur logo avec l'air de la mort de Siegfried (je remercie d'ailleurs Wagner au passage pour cette merveilleuse compo) et deux, pour avoir fait les meilleurs jeux de caisses de l'époque. J'aurais pu citer Lotus Turbo Esprit Challenge, voire Lotus II, entre autres. Mais Super Cars 2 était vraiment encore un cran au dessus, même si sa renommée est moindre. L'idée de Super Cars 2 est simple : on voit la course du dessus, un peu à la manière de Micromachines, si ce n'est que les décors sont beaucoup plus réalistes. Les mauvaises langues diront que c'est terne, mais mieux vaut faire sobre que de sombrer dans le mauvais goût. Les courses se déroulaient donc sur des circuits fermés. La jouabilité était un peu déroutante au début, vu

que la voiture avait tendance à rebondir quand on touchait le décors de trop près. Mais très vite, on apprenait à maîtriser les virages et les lignes droites, et on s'amusait à bourriner les adversaires pour mieux passer en tête avant l'arrivée. Concept génial, le gagnant, en sus de gagner des points, touchait de la thune.

La thune sert, entre les niveaux, à réparer sa voiture. Eh oui, si vous avez beaucoup touché le décor, vous devrez aligner les billets pour avoir une voiture en état pour la prochaine course. Ça n'a pas d'influence directe sur la conduite, mais sachez que votre voiture a une sorte de barre de vie, et que si vous explosez trop souvent, c'est la fin de la course pour vous. S'il vous reste encore de la thune, les choses intéressantes commencent avec de jolis bonus à acheter : des missiles avant ou arrière (pour buter soit les retardataires soit les têtes de peloton), de la nitro pour booster la caisse, des béliers pour mieux enfoncer les adversaires d'un seul coup dans le cul, des armures pour

**MEMORIES**  
chronique d'une époque perdue

mieux résister aux missiles, des mines a poser sur le sol en priant que quelqu'un roule dessus (ca ne rate jamais tant les routes sont étroites) et des moteurs supplémentaires (oui !) pour largement avantager votre bolide dans les lignes droites. Avec ces quelques atouts, la course suivante sera plus facile. Mais, plutôt que d'utiliser vos missiles fraîchement installés, une bonne stratégie consiste aussi a ne pas les utiliser et à les garder jusqu'au prochain tour d'achat. Pourquoi ? Parce que les développeurs ont eu la bonne idée de faire fluctuer les prix d'un tour à l'autre. Ainsi, vos précieux missiles ont pu gagner 50% de valeur. Il serait donc opportun de les revendre histoire d'acheter un moteur, par exemple, si celui-ci est soudainement devenu bon marché.

Les économes pourront alors progressivement renverser la situation a leur avantage par rapport a ceux qui achètent des tonnes de missiles... Ceci est particulièrement vrai quand on joue à deux sur le même Amiga, avec écran splitté. Les courses



deviennent alors extrêmement prenantes, chacun essayant de buter l'autre par tous les moyens possibles sur la piste... par exemple si vous avez un bélier, votre pote aura chaud au cul quand il vous verra approcher par derrière et tentera a tout prix de garder ses distances pour ne pas se faire exploser sa voiture d'un coup bien placé. Dans certains niveaux, il se trouve aussi qu'un train coupe le milieu de la piste en passant toutes les 30 secondes. Si jamais votre pote se retrouve devant le train, freine et attend que celui-ci passe, n'est-ce pas le moment idéal pour le pousser très volontairement contre la rame qui passe à pleine vitesse, histoire de le faire rager ?

Super Cars 2, c'est le Bomberman des jeux de caisse. A plusieurs, on y revient toujours, même 15 ans après sa sortie. Source de fous rires incessants, c'est aussi un secret bien gardé que peu d'entre nous connaissent. Vous manquez quelque chose.

---

Ekianjo

# THRIVE!



## A LONG JOURNEY

L'espagnol de service fait du service minimum ! Notre ami mais néanmoins collègue Silentzen ne fait le tour que de deux films ce coup-ci : Spiderman 3 et Mouth of Madness. Heureusement que sur les deux, y'en a un qui vaut le détour.



## PREZ

Le verdict est tombé et vous vivez désormais dans l'ère Sarko. Vous l'aurez deviné, El Fouine n'est pas au anges et c'est un Prez déprimé du fond des chiottes qu'il nous livre.



## DEAF

BluePowder s'intéresse aux fous. En l'occurrence, ceux qui chantent. C'est Townsend qui passe à la moulinette, avec son dernier album, Synchestra. Mais si vous ne connaissez pas le bonhomme, ne vous bilez pas, BluePowder fait des présentations comme personne.





# ICU ALLEURS

Il est de bon ton, ces derniers temps, de fustiger la presse papier et de souligner la crise qu'elle subit : baisse des ventes, diminution du contenu. On se plaît à en souligner les causes supposées, parfois avec une dose de mauvaise foi, en critiquant un « politiquement correct » dont le contenu change selon l'idéologie qu'on veut soi-même défendre. On incrimine la concurrence d'Internet, qui est bien réelle (je suis moi-même devenu un lecteur assidu du Monde et je n'ai pas acheté un seul exemplaire depuis des mois). On accuse les rédactions d'avoir perdu leur indépendance et de s'être inféodées au pouvoir politique ou aux puissances de l'argent et de s'être ainsi décrédibilisées, alors que bien souvent, elles manquent seulement de caractère. On sait combien est précieuse une presse libre, indépendante, objective etc. pour le fonctionnement d'une société démocratique. Mais je ne vous parlerai pas ici de la situation française. D'autres rédacteurs de Sanqua sont intarissables sur le sujet.

En Chine au contraire, la crise paraît, comme ça, à première vue, bien éloignée. La crise financière du secteur en tout cas. Les lecteurs asiatiques tirent la croissance, d'après un article du Monde paru l'été dernier. Les quotidiens chinois auraient un **tirage total de 96,6 millions d'exemplaires**, avec une progression de près de 9% entre 2005 et 2006. Affolant, comme tous les chiffres venant de Chine. C'est assez logique d'ailleurs,

l'augmentation du niveau de vie et l'ouverture du pays vont de pair avec un besoin croissant d'informations.

De fait, la presse chinoise est variée, tant au niveau local, provincial que national. La presse spécialisée est dynamique, les magazines de mode ont du succès. Il existe une version chinoise de « Elle ». Quant à la presse quotidienne, sa diffusion dépasse largement ses tirages puisqu'il est encore d'usage d'afficher les journaux dans les lieux publics en particulier dans les universités. Elle est parfois étonnamment ouverte à ce qui est étranger. Plusieurs organes nationaux sont publiés en anglais, comme le **China Daily**. Il existe aussi un mensuel en français assez fourni : **la Chine au présent**. Surtout, les plus importants sont traduits sur leurs sites internet en plusieurs langues. Ainsi le Quotidien du peuple et l'agence de presse Xinhua diffusent leurs informations en anglais, en français, en russe, en japonais, en arabe et même en chinois !

C'est donc sur la base des articles traduits en anglais et en français que je peux vous proposer cette petite revue de presse. Attention, toutefois, à ne pas surinterpréter ce qu'on peut lire sur ces sites. Les articles présentés ne sont pas les mêmes selon les versions. Si la VF paraît étonnamment renseignée sur le duel Sarko-Royal, ça ne veut pas dire que les Chinois de base en avaient quelque chose à foutre. Cette page d'accueil



Certains journaux sont placardés - libre accès

est spécialement à destination des francophones. Or les Chinois qui connaissent notre belle langue (d'après certains d'entre eux, la plus belle du monde) sont à peu près aussi fréquents que les vérités dans un discours politique (le français est si difficile !) En général, leurs connaissances sur la politique française consistent à

trouver Mme Royal sympathique parce que c'est une femme et parce qu'elle a dit du bien de la Chine lors de sa visite en janvier. Il y a donc d'abord dans la VF, en plus des informations chinoises, ce qui est censé plaire aux Français : politique française, culture et art de vivre, le tout bien sûr, vu par les Chinois, dans le but très clair de faire la promotion de la Chine. La version anglaise parle plutôt de politique américaine (logique), de business etc. même si elle ne néglige pas la promotion de la culture chinoise. Bon, j'aurais plutôt tendance à penser que pour avoir des infos sur les US, tant qu'à faire de les lire en anglais, il vaut mieux les prendre sur les sites du Washington Post ou du New York Times.

Cependant, c'est instructif d'avoir un point de vue extérieur, même s'il est parfois cocasse. Le 26 janvier, par exemple, le **Quotidien du Peuple** a consacré un article à la présidentielle française pour souligner que : « *le « facteur chinois » devient un point d'application pour les concurrents* ». Ce qui révèle une jolie méconnaissance de la vie politique française et un énorme ethnocentrisme des Chinois. Car les journaux chinois ne diront jamais qu'un soutien de leur gouvernement fonctionnerait plutôt comme un repoussoir chez nous.

Il y a aussi des informations qui n'apparaissent pas dans nos media à nous. On est déjà bien gentil de s'intéresser aux Européens et de temps en temps à nos colonies. On



Et il faut en connaître, des signes, pour pouvoir lire le journal...

ne va pas s'occuper des Ruskofs ou des Chinetoques. Pourtant, à l'heure où l'on évalue le soutien à accorder aux Américains, il n'est peut-être pas inutile de savoir que les Russes ont testé avec succès des missiles K65M-R et des systèmes destinés à percer un éventuel bouclier anti-missiles (source Xinhua 23.04.2007). Vous

allez me dire : « *Qu'est-ce que les Chinois ont à voir avec les missiles russes ?* » Peut-être plus de choses qu'on ne croit.

Si on s'intéresse un peu aux questions stratégiques, c'est une jolie moisson de renseignements charmants que

l'on peut récolter. Nous savons qu'il existe un protocole de Shanghai sur la coopération militaire entre la Russie, la RPC (République Populaire de Chine) et un certain nombre de pays d'Asie centrale, que les mauvaises langues pourraient qualifier de pays satellites. On apprend aussi que ce protocole a eu des effets concrets, à travers des manœuvres navales communes en mer de Chine. La Chine a fait plus récemment des exercices similaires avec le Pakistan. Le Quotidien du peuple du 29.03.2007 y a d'ailleurs consacré un long article, très élogieux pour les marins chinois, peu instructif sur la partie pakistanaise.

Pour la Chine c'est une première, même si on est loin d'une capacité de déploiement comparable à celle des USA : « *les officiers et les marins travaillaient plus de 12 heures par jour et les apprêts ont duré 57 jours.* » Le simple fait de participer à des manœuvres multinationales est un succès. Un journaliste chinois ne manquera jamais de répercuter les propos élogieux d'un étranger sur ses compatriotes. Je vous donne un exemple qui vaut son pesant de cacahuètes : « *Notre correspondant a remarqué qu'aucun de ceux-ci [les marins] ne crachait par terre, jetait de l'ordure, parlait bruyamment ou s'infiltrait dans les queues. Le comportement civilisé des militaires chinois et leur attitude pondérée ont fait bonne impression sur la population pakistanaise qui leur a exprimé une grande*

*sympathie en leur adressant des salutations et en leur présentant des compliments.* »

Bien d'autres pays sont sollicités pour ce genre d'exercices mais j'en reviens aux Russes. Il y a aussi un programme spatial sino-russe pour Mars qui partira en 2009. On apprend même que « *Plus de 80 représentants de plus de 50 media et organismes de presse de Chine et de Russie se sont réunis jeudi [31 août] dans la capitale chinoise pour procéder à un échange de vues sur leur coopération et leurs échanges.* » (Xinhua) Nul doute qu'il y a là bien des formes d'expertise inconnues en Occident.

Bref, ils ont l'air, comme ça, de s'entendre comme cul et chemise. Il faut dire qu'en diplomatie, ils ont au moins une doctrine commune, celle de la non-ingérence. Cette doctrine essentielle des « *droits de l'homme* » à la chinoise a des applications nombreuses. A Pékin, on comprend très bien les déclarations des dirigeants russes sur la Tchétchénie, où les séparatistes sont des brigands, des terroristes et que ceux qui n'ont pas commis de crime grave ne risquent rien. Il est à noter que le terme « *séparatiste* » est teinté d'une très forte réprobation et s'applique indifféremment aux indépendantistes Tibétains (dont on parle relativement peu, vu que de toute façon le Tibet est attaché à la Chine depuis « le déluge ») qu'à ceux du Xinjiang ou encore,

contre toutes les apparences, à Taiwan. Une mention spéciale doit être faite au sujet de l'île. Officiellement, la souveraineté de Pékin n'a jamais cessé. Un article sur le développement économique de la Chine pointait les succès de certaines provinces et soulignait, à juste titre, que Taiwan avait pratiquement rattrapé le niveau de l'Occident mais omettait de préciser que si elle y était parvenue, c'était justement parce qu'elle n'a pas suivi le même modèle que celui du continent.

Les caricatures publiées en RPC, qui par ailleurs peuvent être bien senties sur des sujets de société ou sur l'écologie, montrent volontiers le président taiwanais, **Chen Shui Bian**, comme le fossoyeur de l'indépendance de Taiwan. Un dessin le représente aussi attaché à des bâtons de dynamite avec l'île effrayée et allumant la mèche.

Les campagnes de propagande sont nombreuses.

Ainsi un groupe d'« *experts* », a été appointé à Lijiang en 2003 pour discréditer d'avance un référendum qui proclamerait l'indépendance et pour justifier l'intervention militaire que cela nécessiterait. La proclamation semble les troubler bien plus que l'indépendance de fait dont les insulaires jouissent depuis près de 60 ans.

Chaque occasion est bonne d'en rajouter une couche. A chaque accord ou rencontre diplomatique, une déclaration de la part du partenaire dans le sens de la « *Chine unique* » est demandée et généralement obtenue. Presque tous les chefs d'Etat ont baissé leur froc, à l'exception du Vatican (pour l'instant, car le Saint-Siège ne désespère pas de signer un concordat) et de quelques mini-pays sans importance. La France, je crois, s'en tire en n'ayant qu'une représentation culturelle dans les locaux de l'ancienne ambassade à Taipei.

Les déclarations faites à l'occasion de ces rencontres, sont généralement peu instructives mais toujours très consensuelles. C'est très vrai avec l'Afrique. On parle beaucoup d'amitié, de développement et de coopération mais presque jamais d'approvisionnements stratégiques – ce qui contraste beaucoup avec ce qu'on peut lire dans les journaux français et, un peu moins, africains, d'un colonialisme qui en remplace un autre.

De toute façon, qui pourrait douter que « *l'amitié fraternelle entre le Burundi et la Chine est éternelle* » ?

Qu'on se rassure donc! La Chine est un pays pacifique.

La Chine est très rassurante.



Rien de tel que des caricatures pour ridiculiser le président taiwanais, partisan de l'indépendance.

Les journaux publient régulièrement des déclarations de ministres sur le sujet, généralement sans faire de commentaires ni expliquer pourquoi la Chine a ainsi besoin de protester de sa bonne foi. D'après un livre blanc sur la défense, « *la Chine ne s'engagera dans aucune course à l'armement et ne constituera pas une menace militaire pour aucun autre pays.* » Si vous avez compris, Taiwan n'est pas un autre pays et ce qui pourrait s'y passer ne serait qu'une opération de police de grande ampleur. Cela relève du maintien de l'ordre,

comme pendant les événements d'Algérie dans les années 50.

Toutefois les progrès militaires de la Chine sont nombreux et évidemment nécessaires, à cause du militarisme nippon, qui tire prétexte de la montée en puissance de l'Empire du Milieu. C'est eux qu'ont commencé, bien sûr ! Ces progrès sont relayés de façon plus ou moins discrète. La Chine a construit un nouvel avion de combat, qui, s'il n'est pas le plus performant,



Les japonais en prennent aussi pour leur grade quand leurs officiels vont visiter le temple Yasukuni à Tokyo.

Je m'aperçois que j'ai déjà beaucoup écrit. Je réserverai donc les questions de société et la façon dont le gouvernement envisage les prochains progrès de la presse pour la prochaine fois. En attendant, voici un petit florilège de déclarations rassurantes, pour se donner une petite bouffée d'optimisme, quand on est habitué aux media occidentaux :

- Li Zhaoxing: la Chine n'imposera pas son mode de développement aux pays africains.
- La Chine est un grand pays qui agit de façon responsable.
- La Chine est sérieuse et responsable dans le commerce de produits militaires.
- L'Afrique se tourne vers la Chine en tant que modèle à suivre.
- Les Jeux olympiques de Beijing seront un grand succès.
- La démocratie à la chinoise devient un nouveau modèle du système démocratique mondial.
- La Chine fait preuve de franchise et de sincérité quant au problème des droits de l'homme.

« Sans mentir », disait la Fontaine...

permet de rivaliser avec les autres aéronefs modernes. Elle a envoyé un homme dans l'espace mais les Chinois, qui en sont très fiers, semblent ignorer la signification militaire que cela peut avoir. Elle a détruit un satellite d'un coup de missile bien placé, ce qui n'est pas à la portée de tout le monde, même de ceux qui maîtrisent la pyrotechnie. On parle aussi de la création d'un système de navigation par satellite du genre GPS, qui doit être civil au moins autant que le projet européen Galiléo...

La rumeur d'un porte-avion en 2010 n'a pas été démentie mais seulement assortie d'une douce protestation de bonnes intentions. « Le développement de la défense nationale de la Chine, y compris des forces navales, ne constitue aucune menace pour d'autres pays, a indiqué jeudi Qin Gang, porte-parole du ministère chinois des Affaires étrangères. »

Je suis donc très rassuré.

Egomet

# A LONG JOURNEY

Ça y est, le beau temps est de retour.

Un avant-goût de l'été même.

Qui dit température plus clémente, dit parfois envie de choses plus légères.

Au menu donc de ce Long Journey, plus light que d'accoutumée, un pur produit d'entertainment en entrée, avec le dernier Sam Raimi et l'un des chefs d'œuvres de John Carpenter en plat de résistance.

Tout ça tombe bien. Parce que la saison des gros blockbusters commence et que mine de rien, on aime tous se détendre de temps en temps. Elle me permet de marquer une petite pause cinéphilique sans pour autant renier l'esprit de la maison.

## *The battle within*

Bien évidemment, je vais vous parler de **Spiderman 3**. Pas très original mais comment faire autrement ?

Pas un seul individu sur terre muni d'une télé ou d'un

ordinateur n'a pu résister au matraquage médiatique gerbant orchestré par la Columbia -donc Sony Pictures, pour assurer la rentabilité du dernier bébé de Sam Raimi. D'ailleurs, ce n'est pas une surprise, le film au budget colossal (250 millions de \$) cartonne dans le monde entier.

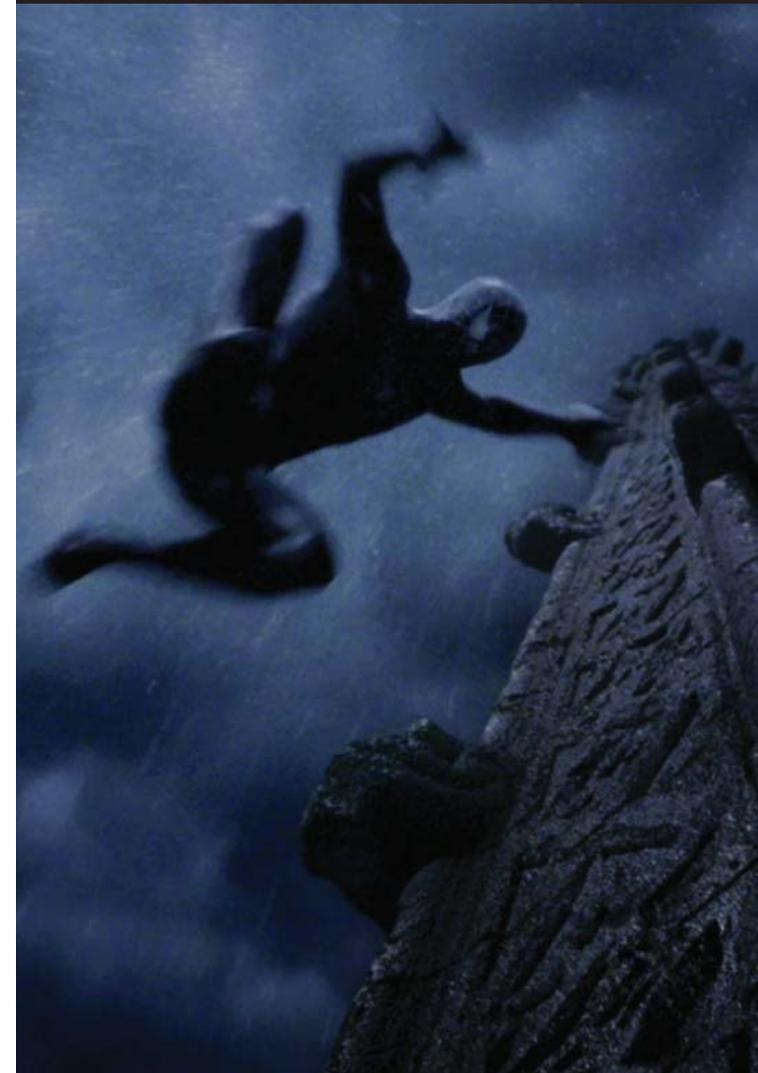
Y avait-il du suspense ? Aucun bien sûr, car l'équipe derrière le mastodonte est rôdée.

Trop rôdée peut-être. Usée vraisemblablement.

Si ce Spiderman reste un film de super héros supérieur au reste de ses collègues de chez Marvel, il affiche néanmoins de nombreux signes de fatigue.

D'abord, voici le synopsis torché par les équipes de Columbia Pictures:

*« Peter Parker a enfin réussi à concilier son amour pour Mary-Jane et ses devoirs de super-héros. Mais l'horizon s'obscurcit. La brutale mutation de son costume, qui devient noir, décuple ses pouvoirs et transforme*





*également sa personnalité pour laisser ressortir l'aspect sombre et vengeur que Peter s'efforce de contrôler. Sous l'influence de son costume, Peter devient trop sûr de lui et commence à négliger ses proches (NDRL : ce qu'il commençait déjà à faire sans même avoir été contaminé par son costume...). Contraint de choisir entre le pouvoir si séduisant de ce nouveau costume et la compassion qui le caractérisait avant, Peter va faire face à ses démons lorsqu'il affrontera deux des pires méchants de l'histoire (pincez-moi) : l'Homme-sable (Sandman) et Venom, dont l'extraordinaire puissance et la soif de vengeance menacent Peter et tous ceux qui lui sont chers.»*

Du grand art.

Attaquons donc par le plus attaquable, c'est-à-dire la construction de la charpente.

Six mains furent nécessaires pour prolonger les aventures de l'araignée ; Sam Raimi, son frère Ted ainsi qu'Alvin Sargent n'ont logiquement pas su relever l'impossible défi de raconter l'histoire d'une demi

douzaine de personnages et autant de sous-intrigues.

La multiplication des "plots" dévaste le rythme général du film, pourtant d'une durée de 2h19.

Voilà ce qui donne cet aspect boursoufflé au film, cette sensation d'effleurer des thèmes intéressants en les résumant par une microligne de dialogue.

## **Une histoire de structure**

Ce qui faisait la force du premier opus était ce temps qu'il prenait pour nous raconter l'histoire. Cette narration intelligente, signée David Koepp, donnait une sensation de progression équilibrée, juste, et rendait le personnage attachant car ancré dans une sorte de réalité. Ici, le trio Raimi frères-Sargent veut raconter le passage à l'âge adulte en introduisant un semblant de noirceur (le fameux symbiote qui va corrompre le bon Peter Parker), sans la cohésion manifestée dans le premier volet.

Quitte à faire grincer quelques dents, ce n'est quelque part pas une surprise tant le deuxième épisode, si

apprécié par la majorité, ne m'avait guère convaincu lors de sa sortie... Adapté pour l'écran par Alvin Sargent -tiens donc-, il portait déjà les germes du "toujours plus" qui contaminera complètement le n°3.

On sait tous qu'un bon film se construit en général sur un bon scénario, comme une maison sur une bonne charpente. Le script de Spiderman 3 est complètement schizophrène, mélange de séquences d'actions impersonnelles et de comédie dramatique post-adolescente.

Peter songe à se marier avec Mary Jane, mais est grisé par la notoriété de Spiderman. Une fois contaminé par le symbiote, il se laissera aller à ses pulsions les plus obscures : venger la mort de son oncle (*une fois encore*... la vengeance est un plat qui se mange froid, se vomit, et se remange) ; rendre jalouse une Marie Jane forcée par Harry, l'ex-re-ex-re-meilleur ami, de le laisser re-tomber ; Harry qui veut venger la mort de son père Green Goblin en éliminant Spidey-Peter jusqu'au jour où il est victime d'une perte de mémoire après s'être mangé un tuyau dans la tête, avoir subi un

arrêt cardiaque et avoir été ressuscité par Peter-Spidey rongé par le remord.

Mais pourquoi donc ce tuyau, précisément, alors qu'ils traversent cent fois les murs, se cognent dessus sans même saigner pendant plus de deux heures (c'est un détail mais les choix de ce type sont légions dans le film) ?

Attendez, c'est pas fini : Peter s'amuse avec la fille du chef de la police new-yorkaise, elle-même maquée avec l'ambitieux photo-reporter Eddie Brock. Brock super jaloux qui souhaite la mort de Parker pour l'avoir fait perdre son boulot et qui se transforme -toujours grâce à Parker- en Venom. Sans oublier l'autre méchant qui ne l'est pas vraiment, l'âme en peine Sandman, qui s'allie avec Venom pour battre Spiderman.

Le potentiel est bien là, mais le trait est trop souvent maladroit, forcé, caricatural. Par exemple, on ne saisit jamais exactement pourquoi Sandman s'allie avec Venom pour tuer Spiderman -quelle est sa motivation s'il n'est pas méchant ? - ou encore pourquoi le caractère





de Brock est aussi peu nuancé. Une des réponses à ces nombreuses questions vient sûrement du fait qu'on a imposé ce troisième bad guy au trio scénaristique.

Raimi l'avoue en concédant qu'Arad, sous la pression des fans, lui aurait demandé d'être moins égoïste et de ne pas seulement penser aux personnages qu'il apprécia dans sa jeunesse.

Une façon à peine masquée de montrer qui réellement est aux commandes de ce genre de projet.

## *Un jeu Activision ?*

Les séquences d'action, quant à elles, ressemblent à des cinématiques de jeu vidéo, soumises à aucun découpage cinématographique. Merde quoi ! Ces combats n'offrent aucune intensité, tout semble faux en partie parce que tout, de A à Z, est numérique.

Le cadrage et la composition créent une dramatique de l'image ; le montage donne un rythme et renforce cette dramaturgie. Quel intérêt alors de filmer des combats

aériens avec une caméra qui empile 360° sur 360° ?

Où est passée la grâce des combats du premier Spiderman ? Évaporée grâce au recours facile à la 3D. Ces effets ne sont, par ailleurs, même pas impressionnants, car vus à un niveau comparable dans d'autres productions. Si Raimi les cautionne, ils sont plus l'œuvre des animateurs des multiples compagnies signant les effets numériques.

On sent parfois que le réalisateur tente de reprendre le dessus, comme lors de la chouette séquence de combat entre Harry et Peter dans l'appartement du premier.

Maigre consolation.

Côté interprétation, on reste dans du classique. Le triangle amoureux du premier épisode s'est reformé sans réels enjeux avec un Tobey Maguire égal à lui-même, une Kirsten Dunst mignonnette bien qu'en retrait et un James Franco intéressant dans le rôle de Harry, surtout quand il ne fronce pas les sourcils pour appuyer sa condition de méchant.

Le casting des seconds couteaux s'en sort convenablement avec le jeu tout en retenue de Thomas Hayden Church en Sandman... et J.K.Simmons en truculent boss de la gazette. J'oubliais Bruce Campbell en maître de restaurant français (caricatural), bonne occasion pour lui de travailler son accent français (il y a du boulot) depuis son travail sur la Patinoire.

## *God Bless America*

Spiderman 3 est donc le parfait divertissement familial, plein de concessions, de choix très discutables. On s'en fout plein la gueule, personne ne souffre, même pas ceux qui se retrouvent ratatinés par un bloc de béton tombé depuis un building, le gentil gagne à la fin pour préserver la bonne morale et se permet même de parader au ralenti devant un drapeau US avant de sauver sa dulcinée.

Pourtant, je ne peux m'empêcher de le trouver au bout du compte sympathique. Il s'en dégage une sorte d'humanité, un sentiment tout simple qui rend ambigu le jugement final. Peut-être la petite touche

Sam Raimi qui serait bien avisé de quitter la franchise avant de commettre le film de trop, tant on perçoit que la machine est en train de lui échapper.

Au moins, le final ne laisser planer aucun doute : la boucle est bouclée, certes à l'arrachée. Comme si Raimi se dépêchait de dire au revoir à un personnage qu'il apprécie et qui lui aura permis de devenir un réalisateur bankable aux yeux des studios. La franchise se referme donc provisoirement, c'est tout aussi bien.

Place maintenant à un autre réalisateur américain, le grand John Carpenter. Vénéré des cinéphiles et souvent méconnu du grand public, ce monsieur qui fêtera ses 59 ans est l'auteur de quelques chefs d'œuvres du cinéma moderne. Je pense dans le désordre à New York 1997, Halloween, The Thing ou l'Antre de la Folie (In The Mouth of Madness en VO).

L'Antre de la Folie est une véritable perle du cinéma fantastique. Je l'annonce sans hésiter : vous aurez du mal à vous remettre de votre voyage à Hobb's End.





John Trent (Sam Neil génial) est engagé pour retrouver Sutter Cane, auteur de best-sellers d'épouvante brusquement disparu de la circulation avant d'avoir publié son dernier et attendu roman. Trent est un détective précis et méthodique, non dépourvu d'un certain cynisme.

Les lecteurs de Cane deviennent tous hystériques après lecture. Ils n'en peuvent plus d'attendre le nouvel opus, déclenchant de véritables émeutes.

Plus amusé qu'autre chose par ces événements, Trent se rend à Hobb's End, ville qui n'existe nulle part sinon dans les livres de Cane.

## *Welcome to the Twilight Zone*

Trent va progressivement perdre ses repères et pénétrer dans un terrible monde d'où il est impossible de s'échapper. Un monde où de mystérieuses entités démoniaques attendent le moment opportun pour revenir sur terre.

Le film est construit tel un cauchemar qui n'aurait pas de fin, d'autant plus qu'on ne cesse de s'identifier au personnage incarné par Sam Neil.

Celui-ci ne croit pas une seconde à tous les mystères qui l'entourent. Il est persuadé d'avoir affaire à une farce, une fiction orchestrée par l'éditeur de Cane, loin de se douter que tout est véridique... ou peut-être pas ?

Comment savoir si le point de vue adopté est celui de la réalité ou de la fiction ? Carpenter brouille les pistes avec talent en suivant un script en or signé De Luca. On ne sait jamais si cette histoire est le fruit de l'imagination torturée de Trent (interné dans un asile au tout début), ou si ce qui se passe est réellement en train d'arriver.

Ainsi, le script oscille entre la quatrième dimension et une nouvelle de Lovecraft, doté d'une mécanique implacable aux nombreuses références littéraires.

Ici l'imaginaire prend les commandes pour ne les rendre que 95 minutes plus tard.

Le long-métrage de Carpenter carbure donc au fantastique pour nous immerger dans une ambiance chaque fois plus oppressante.

Non, non, je ne divague pas.

La première vraie séquence choc de L'Antre arrive lorsque Trent et Styles (Julie Carmen), éditrice de Cane, recherchent Hobb's End sur une route paumée de la Nouvelle Angleterre. Jusqu'ici, rien de spécial si ce n'est que la foutue ville n'est signalée sur aucune carte.

Nous voilà donc perdus avec nos protagonistes en train de tourner en rond en pleine nuit sur une route que n'aurait pas renié David Lynch, quand soudain Styles renverse un cycliste aux cheveux blancs. L'homme a une voix d'enfant, se relève hors champ et remonte sur son vélo comme si de rien n'était pour disparaître dans l'obscurité.

Styles et Trent remontent à bord de la voiture.

Complètement angoissée, Styles reprend le volant

alors que Trent se rendort en père peinard quand, au bout de quelques minutes, la route s'estompe devant les yeux de l'éditrice...

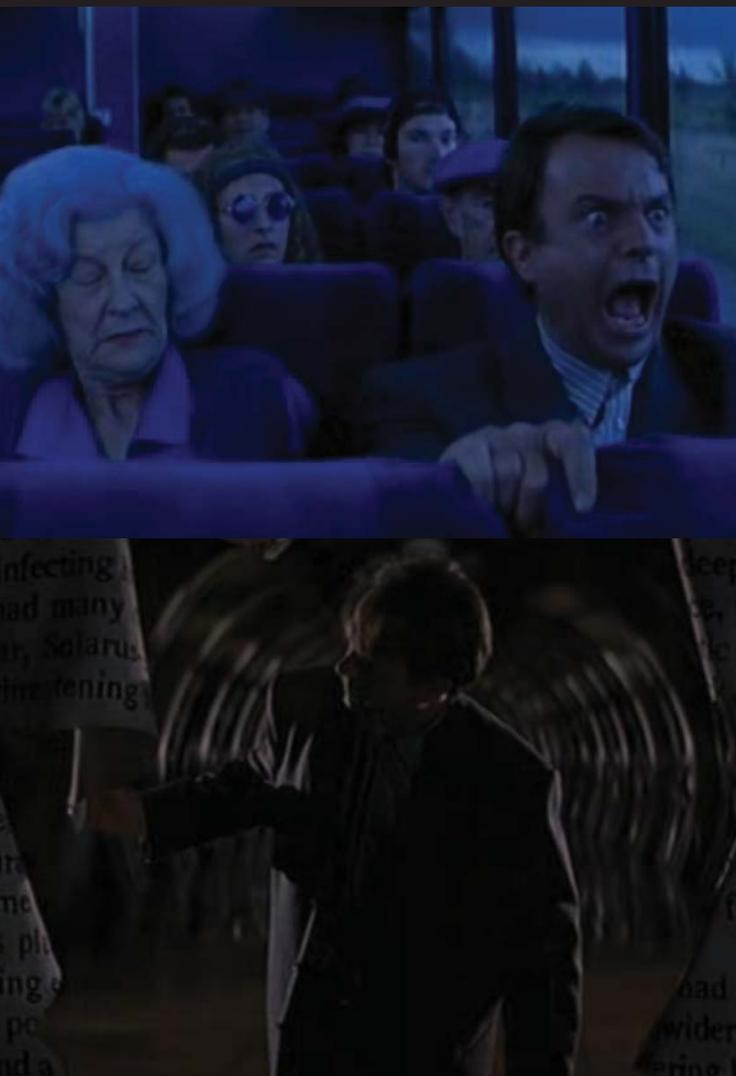
Monumental : on ne voit rien, il n'y a pas un seul effet spécial. Résultat, on est tendu comme un arc.

## *Do you read Sutter Cane ?*

Car ce faiseur génial qu'est John Carpenter a tout compris en misant sur le non-dit, l'hors champ plutôt que sur l'esbroufe visuelle. Une technique vieille comme le cinéma souvent oubliée par les temps qui courent. De même, la partie finale à la sauce Lovecraft évite d'en montrer trop et ne tombe ainsi jamais dans le ridicule. Quelques bouts de « slimy things » par ci, quelques humains au visage monstrueux par là, sans en rajouter. Le dosage parfait.

Il y a bien quelques effets sonores ratés et prévisibles qui dénotent, sans pour autant qu'on leur en tienne rigueur.





Un des indéniables points forts réside dans la présence d'un Sam Neill dans le rôle de Trent.

Il revisite toutes les émotions possibles et imaginables avec une justesse impressionnante.

Du cynique rationnel au fou terrorisé, en passant par le sceptique désabusé, il livre une composition qui restera dans les mémoires (le réveil dans l'autobus, un moment incroyable).

Jürgen Prochnow campe un Sutter Cane sobre et sûr de lui, sorte de dieu maléfique qui retient Trent prisonnier de son monde.

Vous l'aurez compris : vous devez vous procurer ce film urgemment, d'autant plus qu'aucune édition dvd n'était jusqu'alors disponible en zone 2.

Chose réparée depuis quelques mois avec la sortie d'une galette complète, cousine de l'édition américaine datant d'il y a huit longues années.

L'Antre de la Folie mêle habilement réflexion cauchemardesque et pur divertissement.

Ça devient tellement rare dans le cinéma moderne qu'on aurait tort de s'en priver.

Comme souvent chez Carpenter, on peut apprécier le film à deux niveaux : le revoir permet d'en tirer toutes les subtilités alors qu'un simple visionnage est un sacré moment de plaisir cinématographique.

À vous de choisir maintenant.

« - *Did he have anything to say?*

- *No. It was useless. He thinks he's fiction... and that Sutter Cane's causing the epidemic.*

- *Do you read Sutter Cane?* »

---

SilentZen

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

**PREZ**

Une seule chose compte :  
Arriver en haut.

*Final Prez...déprime:niveau maximum...heureusement  
que j'ai une vie privée...*

*putain 10 ans...*

*voire plus...*



« Hate-filled bastards steal the election ! »

20H. Le 6 mai 2007. Le moment tant redouté. Ce soir-là, je devais donner un concert avec mon groupe, Flying Padres. Etaient présents sur les lieux Zarb et Alchemy, deux autres groupes, presque aussi bons que nous, ainsi que trois autres potes, dont notre ingé' son.

Les résultats tombent : même si nous nous y attendions, le choc est immense. Pour la première fois de ma vie, je ressens un profond chagrin politique, je pense en premier à tous ceux qui n'ont pas la gueule de l'emploi, ceux qu'on reconduira « chez eux », ceux qui voudraient avoir un toit, ceux qui travaillent d'arrache-pied et à qui il demande de travailler encore plus... mes trois potes

et moi sommes au fond du trou, la première solution que nous trouvons est d'aller fumer un petit pilon dans la rue, non loin du bar, à l'abris des regards suspicieux. Nous roulons en vitesse, conscients que NS est au pouvoir, que ses hommes vont fêter sa victoire ce soir, à grands coups de matraque. R# éclate son joint, tire une bonne latte dessus. Je me retourne, histoire de savoir si l'endroit est sécurisé, et là, c'est le drame : une Renault Mégane blanche tourne au coin de la rue et ralentit lorsqu'elle se trouve à notre niveau. Trois hommes et une femme en sortent, nous demandent de jeter ce que nous avons dans la main, si nous en avons encore dans nos poches, ce qui était le cas pour l'un de nous.

Celui-ci leur tend son brun morceau, qu'ils examinent rapidement, puis, ils nous demandent de nous retourner face au mur. Ils procèdent à une fouille au corps. L'officier qui avait décidé de se charger de mon cas ne s'est d'ailleurs pas gêné pour traîner du côté de ma raie de façon pour le moins inappropriée, et pendant une durée bien trop longue à mon goût. Comment ça ? Tout ça parce que je porte des santiags, soit des chaussures vaguement mexicaines, je planquerais forcément de la came dans mon cul?

Bref, après avoir relevé nos identités, le plus gradé des flics a laissé le bout de chichon de mon pote sur le capot d'une bagnole en nous lançant un « Je vous fais confiance, vous irez le jeter » des plus amusants. Cet épisode m'a passé un peu de baume sur le cœur, car c'est à ce moment que je me suis dit que tout n'était peut-être pas foutu. Il existe toujours des gens comme ce type, même au sein des forces de l'ordre. Des gens qui réfléchissent.

Ceci dit, si l'on prend un peu de recul sur cet événement, deux autres conclusions me sautent à l'esprit :

1) Si le gradé sus cité n'avait pas été là, nous aurions passé un sale quart d'heure, je peux vous l'assurer. Les trois autres képis, surtout un petit brun teigneux, étaient relativement agressifs, même si ils riaient

timidement à nos blagues. On sent qu'un soir un peu moins agité, ils nous auraient foutu en G.A.V.

2) Les flics devaient déjà savoir que les commissariats



allaient être remplis de gens qui n'ont rien à y faire. D'après le chauffeur de taxi qui m'a ramené après notre concert douteux et déprimant -*je devais trimballer un Fender 100 watts et une Les Paul, je précise*- les CRS étaient en faction, costumés des pieds à la tête, depuis midi. Les consignes de la préfecture devaient sûrement être de ne pas trop s'attarder sur les junkies, mais plutôt de se concentrer sur les jeunes et/ou donc dangereux criminels anti-démocrates.

**Feels like I'm a-talkin' to the wind...**

Comme je t'envie Eki d'être au Japon. Enfoiréééé! Cela dit, moi, au moins, je ne risque pas de me faire buter par un Yakuza un peu trop porté sur le saké à tous les coins de rues...who am I kiddin'...

Mais, revenons à nos blaireaux: depuis que NS a été élu, la répression est intense, c'est peu de le dire. Et puis, qu'est-ce que c'est que ces consignes à la con du parquet? Donner de la ferme à des étudiants dont le casier judiciaire est vierge? Et puis quoi encore? De qui on se fout? Vous le prenez comme vous voulez, mais pour moi, cette série de peines spectaculaires marque le début d'une aire procédurière, dans laquelle tout le monde poursuivra tout le monde en justice, pour n'importe quelle raison. NS est un mauvais gestionnaire, c'est un avocat, son boulot n'est pas de gérer mais de défendre, bien au-delà de toute considération se rapportant à la bonne ou la mauvaise foi. La seule chose qu'il sache gérer ce sont les inquiétudes de son client, dans le cas présent, le peuple français. C'est un rhéteur, l'ennemi du juste, du bon, il assène des discours moraux auxquels il ne croit pas une seconde, comme tout cynique qui se respecte.

Au moins, il aura eu le mérite de dévoiler les failles de notre démocratie aux yeux des plus naïfs : le pouvoir politique est très faible par rapport à ses alter ego

économiques et médiatiques. Quoi qu'on en dise, les Français ont décidé qu'ils devaient tous être réunis, incarnés par un homme seul. Ils ont plus ou moins élu un roi, quelqu'un qui leur permettra de ne pas avoir à se soucier de prendre des décisions et qui fera les bons choix pour eux. Comment peut-on être si aveugle? Après tout, on a longtemps parlé d'un vote anti-sarko, mais, n'y a-t-il pas eu un vote anti-ségo bien plus fort, même si plus silencieux?

Le peuple a dit non à la démocratie participative, à la construction de nouveaux logements sociaux, à l'augmentation significative du SMIC, à la VIème République, à la création de nouveaux postes au sein de l'enseignement et dans les hôpitaux, à une nouvelle réforme des retraites... des promesses, certes, mais bien meilleures à mon humble avis que celles de travailler plus, d'être propriétaire de son lieu d'habitation, d'avoir un emploi précaire, d'être en permanence mis à l'épreuve par ses supérieurs hiérarchiques... on a donc décidé de foncer droit dans le mur, sans même se préoccuper de savoir si oui ou non notre véhicule était doté de freins. C'est un choix comme un autre. C'est celui de l'autodestruction, du suicide.

**Life's too good**

Il est amusant de dresser le parallèle entre les élections américaines de 2000 et 2004 et les élections françaises



de 2002 et 2007, je laisse d'ailleurs la parole à un journaliste du New York Sun dont j'ai trouvé un article dans le Courrier International n°862 (le New York Sun est un quotidien néoconservateur, donc pas vraiment à gauche, si besoin est de vous le rappeler) :

*« La guerre fait rage en Irak, en Afghanistan, au Soudan, mais aussi sur les rives plus chics de la Seine. Un vieux gaulliste fatigué se prépare au départ. Une jeune et jolie socialiste est offerte au peuple. Les Français accueillent tout cela en se rendant aux urnes plus massivement que jamais. Il n'en est quasiment pas un qui n'ait pas voté. Et qui les Français élisent-ils ? George W. Bush lui-même, parfaitement (···) Quoi qu'il en soit, son élection est indubitablement une bonne chose pour l'Amérique et pour tous ceux qui ont pris les armes pour défendre notre cause et celle de la liberté. Et un encouragement pour les républicains inquiets dans la perspective des*

*élections américaines de 2008. »*

Vous voyez, même eux le disent, ce n'est pas être mauvaise langue que de dire que NS est atlantiste dans le plus mauvais sens qu'il soit possible de donner à ce mot. Et comme Nanard « Oui à la guerre en Irak » Kouchner a obtenu le portefeuille de Ministre des Affaires Etrangères, on n'est pas dans la bouse... Il ne manquerait plus qu'à remettre Allègre à l'Education Nationale... Ah oui, autre truc marrant concernant la constitution du gouvernement : Alain Juppé a été désigné vice Premier ministre, vous savez, celui qui doit s'occuper d'écologie... euh, pardon, celui qui doit développer le nucléaire en lieu et place de privilégier les énergies 100% renouvelables... là aussi, on peut s'attendre au pire. Et puis, je me demandais qui il allait bien pouvoir mettre à la Culture, le domaine qui m'intéresse le plus : Johnny ? Gynéco ? Bigard ? Cécilia ? (ou celle qui ne votait pas... est-ce que son mari lui aurait collé une torgnole le matin-même ? ). Pourquoi pas Michou « Je Suis Pour » Sardou, ce serait tellement bien... En fait, non, ça sera une inconnue...

Je ne finirais pas cet article par l'éternelle rengaine sur le fait de vivre libre et sans contraintes, je ne pense pas que ce soit vraiment le moment. Mes Amis, il va falloir préparer un plan pour résister à cette invasion de connerie humaine, il va falloir serrer les coudes et

avancer tous ensemble, dans une même direction, jusqu'à ce que toute cette merde soit finie. Peut-on compter sur les législatives pour équilibrer la balance ? A mon avis, rien n'est moins sûr, je ne vois pas pourquoi les gens changeraient radicalement d'avis en un mois. Après, c'est à chacun de décider ce qu'il fera au moment donné, je ne vais pas me mettre à donner des consignes. Simplement, pour moi, la bataille est perdue, il faut préparer la suivante au lieu de grappiller des sièges afin de s'assurer une petite place minable dans une société non moins lamentable.

Sinon, il vous reste toujours la possibilité de vous en exclure, physiquement ou non, et je crois bien que c'est ce que je vais faire, finalement. Pourquoi se battre pour rien ? Certains appellent cela fuir, mais j'apparente plutôt cela à un acte de lucidité, chacun son truc après tout. Si les gens ne veulent pas s'entraider à tous les niveaux, tant pis pour eux. Pour ma part, j'aiderais tous ceux que je pourrais, du mieux que je pourrais, quand je le pourrais. Je ne vois pas d'autre solution. Je laisse désormais le pouvoir politique dans les mains des autres, car il a perdu toute signification pour moi.

ROGER AND OUT...

---

El Fouine



THE  
MUSIC

# TOWNSEND

## Le fou chantant

### And the winner is...

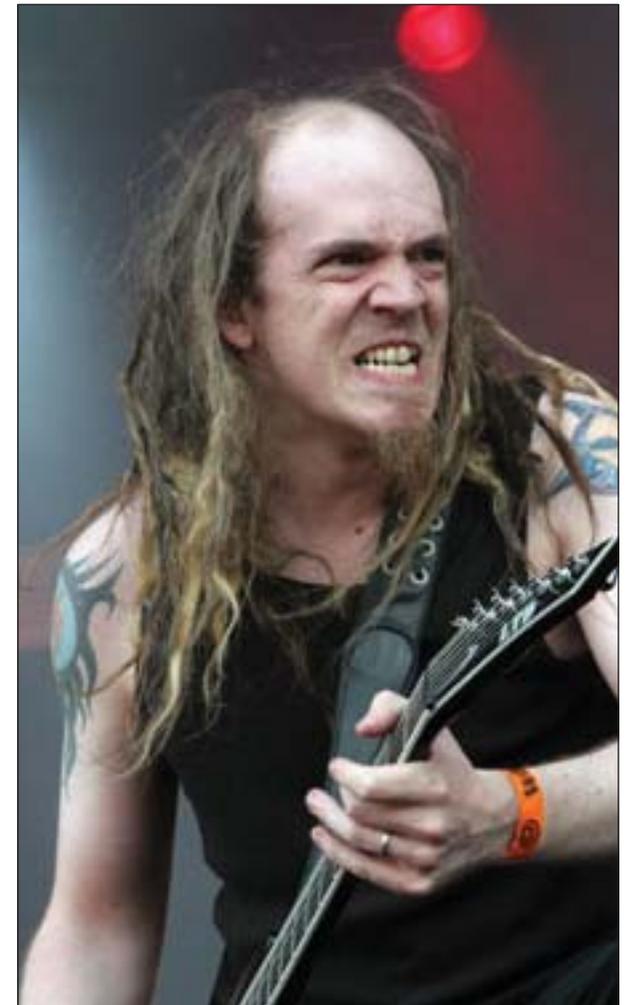
Bon, venons-en à ce qui nous concerne aujourd'hui, parce que bon, j'avais commencé mon article en partant sur les élections, mais il ne faudrait pas que je pique le job de mon collègue non plus. Au menu aujourd'hui, un canadien à l'aspect inquiétant et aux cheveux hirsutes, grand maître à bord de ses productions musicales, un peu taré sur les bords, au point de s'être volontairement fait interné il y a quelques années...

Attention, Devin Townsend est un musicien à part, totalement unique en son genre. Entré dans le monde musical par la grande porte lorsque Steve Vai lui donna le rôle de chanteur pour son album *Sex And Religion*, c'est avec brio qu'il dévoila un certain professionnalisme pour son jeune âge. Jadis inconnu au bataillon, sa renommée est venue lentement, mais surtout uniformément : il n'est pas rare de rencontrer

des gratteux qui lui louent une admiration sans bornes, et d'autres, voire même les amis de ceux que je viens de citer, ignorer jusqu'à son nom. Un fait étrange pour ma part, qui tient sûrement à sa musique « 50/50 », on scotche ou on zappe. Il n'y a aucun doute, Devin divise.

Canadien et excentrique, le bonhomme transporte ses deux groupes au fil des livraisons, qui malheureusement sont parfois inégales. Comment ça deux groupes ? Devin a scindé sa soif de création en deux entités : à ma gauche, ce que nous pourrions appeler le « Devin Townsend Band » (les dénominations sont changeantes selon les albums), et à ma droite, « Strapping Young Lad ».

Ces deux formations n'ont rien à voir, si ce n'est un même auteur principal. Nous avons donc le « Devin Townsend



Band » qui joue la carte mélodieuse, dantesque, grandiose voire abyssale, et « Strapping young lad » qui, de son côté, peut être apparenté à un chef-lieu

renommé pour ses joutes sonores, sorte de défouloir incroyable dégageant une intensité rare. SYL, bien que n'étant pas l'objet de notre préoccupation, mérite néanmoins intérêt et patience pour les aventuriers, gros son à l'horizon, une sorte de rouleau compresseur avec lequel toute discussion est inutile, le tout avec la patte inimitable de cet improbable monsieur.

Mais revenons-en à nos moutons avec ce (c'est une convention) « **Devin Townsend Band** ». Il est certes difficile de classer ses productions, mais ce qui commença avec l'incroyable **Ocean Machine Biomech** se termine pour l'instant par une sixième livraison de 2006 intitulée **Synchestra**. Avant de rentrer dans le vif du sujet, définissons d'abord un concept, où plutôt comment mettre Devin dans sa boîte ?

Apaisée, rageuse, comique, déprimée, joyeuse, kitsch, brutale, expérimentale, conventionnelle, entraînante, infinie, mégalo, limitante, rock, folk, métal, atmosphérique, dépouillée, riche... la musique de Townsend repousse toutes classifications autant qu'elle les embrasse intégralement dans ce que nous pourrions finalement appeler « **l'univers de Devin** ».



### Un pet' au casque

Je le laissais supposer depuis le départ, le monsieur est un personnage à part. Intégriste de la musique et un poil autiste, il est connu pour, entre autres, avoir séjourné en HP après s'être pris pour Dieu pendant trop longtemps... il a également refusé de coopérer

au chant sur un des derniers disques d'**Ayreon**, avant de finalement accepter à la condition de réécrire lui-même les paroles ! Il faut aussi dire que c'est le genre de personne capable de penser à enregistrer des instruments dans sa salle de bains en raison d'une forte réverbération naturelle. Ça y est ? Vous l'imaginez assis sur le rebord de la baignoire, la grosse disto poussée à bloc, déversant sa hargne dans les lampes brûlantes de sa tête d'ampli ?

Eh bien cette réverbération volontairement outrancière est un peu la marque de fabrique de sa musique : au final, le mouvement est perpétuel et il n'est plus ici question de « sustain » tant l'assaut est nourri en permanence.

Sur une base très metal, Devin ralentit le tempo la plupart du temps pour lui donner un aspect écrasant, pose pour fondation l'utilisation enveloppante du clavier et donne la parole à tel ou tel instrument pour définir un sentiment. Car sa musique transmet beaucoup, et à la différence d'un bon vieux rock'n roll éternel abonné aux histoires d'amour, Townsend est capable de peindre des fresques sonores aux fonds insondables. Mon discours fait marchand de tapis,



je vous l'accorde volontiers, mais sachez que mes honoraires à Sanqua sont très exactement de 0€/heure brut, vous pouvez donc avoir l'assurance que je ne vous bassine pas avec ce canadien pour rien. J'ai moi-même été longtemps sceptique jusqu'à ce que ce cher Adrien (si seulement tu lisais Sanqua...) m'a fait découvrir ou plutôt redécouvrir cet agitateur.



Des pistes aquatiques au grondement presque industriel du fameux **Ocean Machine Biomech**, j'ai bien eu du mal à percer cet univers mouvant et, au premier abord, similaire de bout en bout. La richesse de cette musique est donc ailleurs, et vous pouvez vous rendre compte à quel point il m'est difficile de vous donner un avant-goût manuscrit de ce qui pourrait vous attendre pour peu que vous tentiez le coup. Fort de cet écho permanent où les notes ne s'estompent

jamais, Devin propose en fait une musique développée sur trois fondations principales que sont : le métal, l'expérimentation et les synthétiseurs. Chaque album développe ensuite un thème et un univers sonore qui lui est propre : l'eau pour **Ocean Machine Biomech**, la terre pour **Terria**, l'immensité et le grandiloquent pour **Infinity**... et la nature dans son ensemble pour ce **Synchestra** qui nous intéresse ici. La marque de fabrique est si forte chez lui que ses détracteurs n'ont

pas à chercher bien loin pour le critiquer, ce faisant, **Synchestra** parvient-il à renouveler le genre, à apporter quelque chose de pertinent ?

### Let it roll

**Synchestra** démarre sur une partie acoustique accompagnée de chant. Ambiance chaleureuse, et accords qui fleurent bon les verdoyantes étendues des contrées de notre ami, le naturel revient quand même au galop et on n'a pas le temps de dire ouf que tout est chamboulé. La première piste se termine en queue de poisson et laisse place à un matériau plus connu des amateurs du savant fou. De but en blanc, grand revirement de bord et après quelques sonorités se rapprochant de **Strapping Young Lad**, on entre alors vraiment dans ce **Synchestra**. L'ambiance rappelle bien évidemment les précédents efforts, mais une ouverture est opérée, un peu comme si cette grosse machine était partie prendre l'air. Le champ musical est moins fourni que de coutume et cette volonté est sûrement un bon point pour le néophyte en la matière qui pourra plus facilement appréhender cette musique. Car il est vraiment question ici d'envisager les choses différemment. Pas de schéma éculé, non, on pourrait plutôt dire que cette musique est à l'image d'une sphère



faite de sons évoluant en permanence, cette dernière mettant en avant telle ou telle émotion, et donc tel ou tel instrument. J'irais même jusqu'à dire que le concept de « piste » ou de « track » est contrarié avec Devin, dans la mesure où les idées font leur bonhomme de chemin tout au long de la galette, revenant ici ou là, mais toujours en épousant la trame principale, majestueuse

et imperturbable, dont la couleur est souvent annoncée par l'intitulé de l'album.

Le troisième morceau renoue avec une rythmique caractéristique d'**Ocean Machine Biomech**, et on sent bien un abandon de l'aspect épars du néanmoins excellent Terria. Un discret featuring de **Steve Vai** en guise de solo un peu longuet clôt cette piste. On est

toujours sur sa faim malgré une certaine fraîcheur dans ce début d'effort.

**Babysong** est décevante et ressasse les aspects les plus répétitifs de la musique du chevelu, tout autant qu'elle marque un trait d'union entre une mise en bouche dépayssante et le corps de cet album. **Vampolka** et **Vampira** renouent avec le ridicule et le kitsch d'**Infinity**, sympathique parenthèse qui nous amène à **Mental tan** et **Gaia** qui pourraient ne faire qu'un. On a ici un point majeur de l'album où Devin maîtrise de mieux en mieux ce qu'il veut dire. Le côté presque électro est réaffirmé avec pléthore d'effets en tout genres mieux maîtrisés que par le passé. Il y a beaucoup d'âme dans cette piste et on se rapproche du niveau d'**Ocean**. On place encore un peu plus haut la barre avec le morceau suivant **Pixillate** qui enfonce le clou dans l'aspect hypnotique entamé avec la piste d'avant. Toujours par paire, les deux pistes suivantes que sont **Judgement** et **A simple lullaby** mettent un bémol à cet enthousiasme et proposent finalement une caricature de cette musique, avec beaucoup trop de longueurs. On touche ici les limites de la composition de Devin qui, à trop vouloir impressionner par la profondeur et le polissage de la production, finit par mettre en évidence les points forts autant que les points faibles.

Premier constat sur cet album : il va sans dire qu'on a affaire à un travail beaucoup plus concis qu'auparavant, Devin semble mieux maîtriser son inspiration et les pistes partent moins dans tous les sens. **Synchestra** fait donc très bien l'affaire s'il s'agit de découvrir cette musique. Plus propre, plus compréhensible, cet album se détache des productions passées et propose quelque chose de plus accessible, bien loin de l'aspect austère d'**Ocean**.

Encore une fois les deux dernières pistes travaillent de concert, **Sunset** introduisant de manière implicite le très bon mais malheureusement perfectible **Notes From Africa** qui s'achève un peu vite, clôturant alors prématurément cet album. Il ne nous restera alors plus qu'une bonus track anecdotique.

Que penser de ce **Synchestra** finalement ?

Mieux construit, plus aéré, cet album montre une maturité dans l'écriture et dans la production du canadien. Mais ce que nous gagnons en sérieux est malheureusement perdu en points d'orgue! Où sont passés le génie d'**Ocean**, la folie d'**Infinity**, l'impressionnant mélange de genres de **Terria** ?



**Synchestra** n'aura pas le mérite de surpasser ses prédécesseurs, sûrement à cause du manque d'unité de l'ensemble qui nous empêche d'en saisir la trame : c'est bien dommage. De bons moments quand même et un Devin qui n'a rien perdu niveau chant. Soit, une bonne introduction à ce personnage pour les néophytes, mais un disque qui a du mal à joindre les deux bouts et qui conduira nécessairement à **Ocean** et **Terria**, plus pertinents à mon goût.

---

BluePowder



En mai, les japonais sont très contents.

Non, pas parce que l'E3 s'est retrouvé aux chiottes et que seul le TGS sera le seul véritable grand temple du jeu cette année, mais tout simplement grâce à la Golden Week.

Hasard improbable du calendrier japonais, la Golden Week est donc une semaine dans laquelle se retrouvent, comme par magie, plusieurs jours fériés à la suite. Un peu comme nos ponts chez nous, à cela près qu'ils n'ont pas besoin de poser de jours pour avoir un long week-end. Pour la plupart d'entre eux, c'est donc le moment privilégié de poser les deux-trois jours restants dans la semaine, histoire de partir un peu plus loin que d'habitude. Comprenez, à l'étranger. Pendant cette période, les réservations sont complètes, et même en avance, il vous faut déboursier deux à trois fois plus que la normale. Pour ceux qui s'y prennent donc en retard, la dernière solution consiste à voyager à l'intérieur des terres, en train. Manque de bol, les trains sont aussi pris d'assaut et dans le pire des cas vous ferez le trajet entier debout.

Comme c'est à peu près la seule période avec les vacances de l'Obon (en août) où les japonais « actifs » peuvent partir à l'étranger. Vous comprendrez aisément pourquoi ils n'arrêtent pas de courir pour voir le max

de choses une fois débarqués : ils n'ont qu'une semaine devant eux !

C'est dans ces conditions bien particulières que je pris moi aussi quelques jours de vacances pour aller visiter une autre région, Kyuushu. Kyuushu est l'une des quatre îles majeures de l'archipel, la plus au Sud. C'est aussi là que se trouve Nagasaki, ma destination. Depuis longtemps je désirais me rendre aux endroits où les premières bombes atomiques furent lancées sur des civils, pour en apprendre plus sur l'évènement vécu du côté japonais, car trop souvent nous privilégions le point de vue occidental.

Petite précision d'abord.

Malgré leur puissance terrifiante, ce ne sont pas les bombes atomiques qui furent les plus meurtrières au Japon pendant la guerre. Bien avant cela, les américains avaient décidé de bombarder massivement les plus grandes villes du pays, en utilisant des bombes incendiaires.

A l'époque, la plupart des constructions japonaises étaient en bois... je vous laisse imaginer les flammes sans fin ravageant les quartiers, jour après jour. Le premier bombardement de Tokyo avec cette technique fit 100 000 morts (la plupart civils) en une nuit. Les américains ont ainsi pu raser la plupart des villes de

manière significative. Tokyo détruit à 51%, Yokohama à 58%, Osaka à 35%, Nagoya à 40%, Okayama à 69%, Kobe à 56%...

Conséquence immédiate : oubliez vos rêves de quartiers traditionnels pittoresques quand vous comptez voyager par ici. Le béton règne désormais en maître depuis la reconstruction. Kyoto reste peut-être l'une des rares villes à avoir été plus ou moins épargnée. Bref, les armes conventionnelles avaient considérablement affaibli et détruit le Japon. Mais les US, au bord de la ruine (hé oui, faire la guerre ça coûte cher, très cher à grande envergure) avaient besoin d'un signal fort pour faire capituler leurs adversaires. L'utilisation de la bombe atomique se présentait comme une bonne opportunité de faire un exemple.

En fait, la bombe qui toucha Nagasaki n'exploda pas au sol, contrairement à ce que la plupart des gens imaginent. Une bombe A ou H est plus efficace si elle explose en altitude, puisque l'onde de choc et de chaleur se transmet alors uniformément au lieu de traverser des obstacles.

Mais, puisqu'il faut bien placer un point sur la carte, l'endroit se trouvant juste 500 mètres en dessous du point d'explosion est appelé l'hypocentre.

C'est là que commence ma visite.



L'endroit est, de nos jours, une sorte de grande place vide. Enfin, presque. A l'endroit « exact » de l'hypocentre se dresse un grand monolithe noir. Quelques statues ornent les alentours. Un bras de rivière s'écoule un peu plus bas. Après l'explosion, la plupart des victimes encore vivantes, sans doute très grièvement brûlées par la vague de chaleur, cherchèrent à apaiser leur souffrance dans le cours d'eau. Un passant, à l'époque,

décrivit la scène ainsi : « *je passais le pont à moitié détruit de Matsuyama, au-dessus de Shimonokawa (le nom de la rivière). Il y avait tant de corps en dessous qu'ils formaient un barrage dans le courant ! C'était comme une vision de l'Apocalypse, un enfer sur Terre. Il n'y avait pas un seul nuage dans le ciel, mais au sol ce n'était que carnage et destruction* ». [« Témoignages de Nagasaki » – 1970].



Puisqu'il faut aussi donner quelques chiffres, une seule bombe (dénommée « Fatman » de par sa forme) suffit à tuer 75 000 personnes dans une ville qui en comptait 240 000. Soit près d'un tiers. Un autre tiers des habitants fut blessé (à différents degrés) par l'explosion ou ses conséquences. Parmi les victimes, 70% sont des femmes, des enfants ou des personnes âgées. Sur les 165 000 survivants, 120 000 n'ont plus de lieu d'habitation et vivent dans la misère pendant les mois qui suivent.

A 500 mètres de l'hypocentre se trouvait une église, celle d'Urakami, bâtie de 1895 à 1914. Parenthèse : il y a très peu d'Églises au Japon. Le pays n'a jamais été véritablement christianisé (les chrétiens, bien que populaires dans un premier temps, se firent massacrer à une certaine époque). Bien que la plupart des jeunes couples actuels se marient dans des églises, c'est plus pour faire « *comme les ricains* » que par conviction religieuse.

L'église d'Urakami était la plus grande dans tout l'Est asiatique. Nagasaki était une ville en effet réputée pour avoir établi, depuis longue date, des contacts avec des populations étrangères, alors que la plupart du Japon tentait de rester hermétique aux influences extérieures.

Ironique.

De cette église ne reste aujourd'hui qu'un pan de mur, déplacé quelques années après la fin de la guerre pour permettre la reconstruction. Ce pan se retrouve donc sur l'un des coins de la place.

Sur la place se trouve aussi une statue représentant une mère portant un nouveau-né dans ses bras. Selon l'information dispo, le sculpteur a voulu rendre hommage aux pays qui ont aidé à la reconstruction

du Japon après la guerre (représenté par l'enfant sans défense). À moins qu'il s'agisse simplement de signifier que la plupart des pertes locales furent civiles.



Il faut marcher un peu, grimper une petite colline pour arriver au musée de la bombe. L'entrée est décorée de nombreux objets multicolores confectionnés par les enfants du pays (et même de l'étranger) pour promouvoir un message de paix. Le musée en lui-même est très bien foutu. L'ensemble des témoignages, des objets de l'époque retrouvés en piteux état,

des reproductions de malformations résultant de la radioactivité, des animations sur la manière dont la bombe dévasta la ville... tout concorde à vous faire froid dans le dos. Certaines photos sont vraiment choquantes, mais c'est encore les dessins ou tableaux, réalisés par les survivants, représentant l'évènement qui touchent le plus, par l'horreur qu'ils suggèrent.

Tout comme cet ado qui vous raconte, dessin à l'appui, ce qu'il découvre au détour d'une rue : le corps calciné d'une femme, debout, tenant son bébé tout contre elle dans ses bras. Une de ses jambes est levée comme en pleine course. Figée, carbonisée telle quelle dans sa fuite.

D'autres témoignages racontent le calvaire des parents, portant le corps de leurs bébés morts avec eux, cherchant en vain des matériaux combustibles pour procéder à la crémation des petits corps. En guise de vase, ils se promènent avec un casque de soldat pour recueillir les cendres.

Et que dire de ces ombres terribles sur les pans de mur encore intacts... Le flash de la bombe imprima de manière définitive les silhouettes des choses ou personnes que la lumière dégagée par l'explosion ne pouvait traverser. C'est d'ailleurs grâce à l'inclinaison de ces ombres que l'hypocentre a pu être déterminé de manière précise.



Le musée ne s'arrête pas simplement aux évènements de la seconde guerre mondiale, mais établit aussi un historique des découvertes qui ont mené à la bombe, ainsi qu'un récapitulatif sur la prolifération des armes atomiques depuis 1945. Et des essais nucléaires qui vont avec, bien entendu. Une mappemonde représente le nombre d'ogives par pays, ainsi qu'un gros champignon atomique qui se dégage des US. Une petite métaphore

pour mettre en évidence la propension des ricains à faire péter des bombes sur leur sol. La ville de Nagasaki possède d'ailleurs une charte de la paix, sorte de projet pour la ville, de trépied pour promouvoir, entre autres, le désarmement nucléaire dans le monde. Inutile de vous dire qu'il y a encore du boulot... les derniers programmes de désarmement n'ayant jamais vraiment porté leurs fruits...

Une fois sorti, un petit tour au parc de la paix s'improvise. Le principal intérêt est d'aller voir cette gigantesque statue bleue, figure d'un homme assis, une main au ciel, qui semble vouloir empêcher l'enfer de déferler à nouveau. Quelques jolies petites statues se partagent aussi le terrain, parsemé de fleurs et de quelques fontaines.



Les japonais ne font pas dans l'excès de *pathos*, même au sujet d'une telle catastrophe. D'ailleurs, ils sont loin d'haïr les ricains. J'ai plusieurs théories à ce sujet. J'imagine que les ricains, après avoir repris en main le



pays, ont un peu forcé la main des nouveaux « dirigeants » pour qu'ils prêchent la bonne parole à propos du modèle américain, et ainsi de suite.

Loin de moi l'idée de condamner cette pratique en bloc, elle a eu des répercussions positives, comme l'ouverture progressive du Japon à l'extérieur, et leur rapide progression économique.

Et bien entendu des effets néfastes, comme la perte rapide des repères traditionnels, l'invasion

disproportionnée de la « culture » américaine (comme dans la plupart des « colonies » américaines, telles que l'Allemagne) et surtout l'image de « toutou des US » que projette le pays vis-à-vis de l'extérieur. Ils sont tellement dépendants de l'Amérique du Nord, en matière de ressources, que leur marge de manœuvre est très faible. D'où le « oui » à la guerre en Irak, malgré l'opposition d'une grosse partie de la population.

Nagasaki, c'est sympa, mais quoi d'autre à voir dans Kyuushu ? Tenez, voilà quelque chose d'inhabituel pour une fois !

Vous connaissez le principe des parcs à thème ? (Theme park en anglais). Il s'agit de parcs d'attractions qui s'organisent autour d'un univers. Tenez, par exemple, Disneyland, c'est un parc qui vous propulse dans l'univers de Walt et de ses charmants produits dérivés. Universal Studios vous propose de plonger dans les coulisses du film-making, des scénarii tarabiscotés et des acteurs populaires de votre jeunesse, made in Universal. Ces deux parcs se trouvent aussi au Japon, le premier dans la région de Tokyo, l'autre près d'Osaka.

À Kyuushu, ils en ont un bien plus original. Il s'appelle « Huis ten Bosch », mais les japonais n'arrivent pas à prononcer ces mots barbares. Il se contentent de « heusse ten bossou ». Là, le thème est très marqué, puisqu'il s'agit ni plus ni moins que de recréer une mini-Hollande sur quelques hectares. L'effet n'est pas complètement raté. Les bâtiments ressemblent, individuellement, à certains que l'on peut voir aux Pays-bas ou en Belgique. Les rues sont un peu larges, mais bon, c'est un détail. Au lieu de véritables habitations, les attractions se font héberger dans les maisons. On y voit quelques moulins (qui tournent sans vent !), mais aussi beaucoup de jolies fleurs. C'est encore ce que les japonais savent le mieux faire. Du point de vue cohérence, l'endroit est chaotique. Il manque juste



quelques tours en verre immondes au milieu de tout ça et on pourrait le renommer « mini-Bruxelles ». Pour ceux qui ne sont jamais allés dans le nord et plus précisément dans notre belle capitale européenne, Bruxelles est un exemple à ne pas reproduire en terme d'urbanisme. Genre, les autorités ont démoli des merveilles de l'art nouveau pour y poser des bâtiments immondes à la place, tous plus hideux les uns que les autres, sans

aucune conscience vis-à-vis du style environnant. Si vous voulez voir une ville qui se tient, essayez Anvers. Mais revenons à nos moutons. Quand on arrive à Huis ten Bosch, une grande tour se distingue au loin. Bien décidé d'aller voir de plus près de quoi il s'agit, mes impressions se confirment. Ils ont reconstitué l'une des tours de la cathédrale d'Utrecht (Pays-Bas), mais, pas de bol, ils n'ont pas trop compris qu'un clocher, ça n'est rien sans son église. Et puis, ce n'est pas normal que cette mini-Hollande n'ait pas son quartier rouge ! Sans compter que tout est bien trop propre ! Et personne ne fume de marie-jeanne dans les cafés ! Plus vrai que nature, je vous dis. Les visiteurs de ce parc sont ceux qui n'ont pas l'occasion ni la thune pour aller en Europe. J'espère simplement qu'ils se rendent compte que la Hollande, ce n'est pas vraiment ça. Avant de vous esclaffer à leur sujet, dites-vous qu'en France, c'est peu ou prou pareil. Quand on parle du Japon, les ¾ des gens vous sortiront « sushi » et « geisha », et ne savent pas faire la différence entre chinois et japonais, ce qui montre combien nos impressions sont stéréotypées.

Je pourrais m'étendre, écrire plus qu'il n'en faut, mais vous devez en avoir assez. Vous pouvez rouvrir la bouche et respirer, l'apnée est terminée.

---

Ekianjo

# Pas de montre

Pour tout vous dire, le gros des articles pour ce Sanqua étaient prêts depuis plusieurs semaines. La principale responsabilité de ce retard à parution est à imputer à mes bras, puisqu'aucun des deux n'a jugé nécessaire de porter de montre. Et voilà que le calendrier perd une page et change de mois, sans me prévenir ! Bref, à cause d'un emploi du temps (a?)normalement surchargé, j'ai préféré, dans la plus grande tradition de la maison, repousser un peu la sortie plutôt que de livrer un torchon mal relu. Ça va, notre imprimeur est assez flexible et compréhensif. Et nos marchands de journaux ne râlent pas trop non plus. Il manquerait plus que les lecteurs se plaignent ! Ceci étant dit, en espérant que vous avez passé un agréable moment à parcourir ce Sanqua, vous pouvez le refermer et compter les jours de retard qui le sépareront du prochain. Qui sait, vous serez peut-être surpris ? (dans le bon sens) :)

S A N Q U A



**SANQUA** HORIZONS  
merci d'être avec vous