SANQUA horizons

Jeudi 19 juillet 2007

Our great depression

Il y a quelques jours, le nouvel e3 100% moisi a ferme ses portes, et déjà la conclusion n'est pas formidable (le Hype de Sanqua 11 lui sera consacré). Pas beaucoup de nouveaux jeux annonces, rien de bien fameux, si ce n'est la poursuite du sensationnel avec le retour de Killzone 2, la suite de la daube sur PS2. Vous savez, celui qui était censé être le Halo Killer de la console de Sony ? Comme quoi, même sans Kutaragi, Les gens de Sony sont restés de grands comiques. Remarquez, il faut avoir de l'humour quand on commence à rire jaune quand on compare les ventes des différentes consoles plus-trop-next-gen.

Cet e3 sans aucune surprise (non, le pèse-personne de Nintendo n'est PAS une surprise) n'est ni plus ni moins qu'une autre confirmation, si cela était nécessaire, de la profonde crise de fond que traverse le jeu vidéo. La Wii n'est PAS la révolution qu'on aurait pu espérer et les consoles de pointe ne trouvent plus leur public. Et pendant ce temps-là, les éditeurs continuent gaiement d'aligner suites sur suites. Advienne que pourra.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Sous-marin
SNAPE1212 ... Ubi Snape
JIKA ... Vacancier
EGOMET ... Itinérant
MEEGO ... Coola Meego
BLUEPOWDER ... Petit nordique
DJEEN ... iDjeen
PULLOVER... Two Worlds, No life
EKIANJO ... Stupeur et irradiations

Absentéistes excusés :

RODIX - LUGH - EL FOUINE - SILENTZEN

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 !

6 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.

10 UNDER ARREST

Voilà qu'Under Arrest s'intéresse a Raphaël Colantonio, grand gourou des petits lyonnais de Arkane Studios. Quoi de mieux que de revenir plus en détail sur leur dernier jeu, Dark Messiah of Might and Magic ?

12 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. A noter que l'E3 sera traité dans le prochain Sanqua.

HANDS ON 22

Forza Motorsport 2,
Lego Star Wars 2, Two Worlds

CARNET DE BORD

1

2

Fait chaud··· Vite un ventilo, une Kro, une piscine ! Quel bonheur de vivre à Paris quand même : 30° dans l'appart, pas de soleil, pas d'air... Non-parisiens, vous ne savez vraiment pas ce que vous manquez. Restons en France, pour le début de ce carnet, avec pas mal de choses intéressantes. Décidemment, les écoles de jeux vidéo ont le vent en poupe (cf le précédent Sanqua) et ce n'est pas la région Rhône-alpes qui me contredira. « Gamagora » **(1)**, tel est le nom de la nouvelle école de jeu vidéo qui ouvrira ses portes à la rentrée. Issue de l'union de Lyon Game et de l'université Lumière Lyon 2, cette école proposera trois types de formation : deux diplômes universitaires (Level design et infographie 3D), accessible à tous les étudiants ou salariés à partir de Bac+2, ainsi qu'un master en programmation et développement réservé aux personnes titulaires d'une maîtrise en informatique, Bac + 4 ou 5. L'avantage est que de gros studios développement se sont associés au projet : Arkane, Eden, Widescreen··· Ces studios comptent bien suivre de près les travaux des étudiants, le but étant pour eux d'intégrer ensuite les meilleurs à leurs équipes. Il ne faut pas oublier que la région Rhône-Alpes pèse son poids dans l'industrie du jeu en France, avec 35% des salariés de studios de développement, contre 44% pour l'île de France. On y trouve aussi de gros éditeurs comme EA ou Atari. Bref, créer une école dédiée au métier du jeu vidéo dans cette région est une excellente idée.

La plupart d'entre vous connaissent Gameone. Entre deux émissions de tv-réalité racoleuses et quelques épisodes de South-Park périmés, les sujets traitant de notre loisir préféré sont pauvres, creux et sans intérêt. Bref, Gameone a sûrement fait la joie de certains d'entre vous, il y a maintenant fort longtemps, mais cette époque est révolue. La concurrence arrive enfin, avec la chaîne « Nolife » **(2)**. Bon, d'accord, le nom fait un peu peur au premier abord, mais au moins ça interpelle. Disponible pour le moment, uniquement sur le bouquet Freebox, cette nouvelle chaîne est un grand cri d'amour aux Geeks/Otakus/Nerds (rayez la mention inutile) : des clips de musique japonaise, du retro gaming, de l'actu, des émissions « surprenantes » comme celle où un gars nous montre sa suprématie à Shinobi, en finissant le jeu sans utiliser de shuriken, une émission style « Level One », par Marcus, ex-Gameone, ainsi qu'une sitcom complètement barrée (Nerdz) sur un geek qui reste

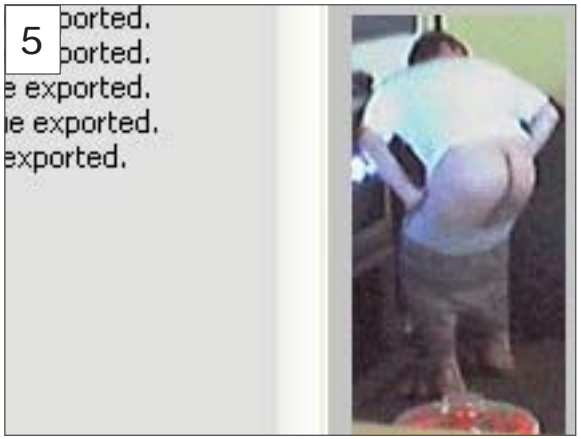
chez lui et passe sa journée en calebute sur son canapé, pad à la main. C'est franchement moqueur et souvent très drôle. Le contenu reste un peu léger mais ça respire la passion, malgré le manque de moyens, et puis c'est garanti sans pubs ajoutées (pour le moment, mais combien de temps cela va durer ?).

On va continuer un peu dans le domaine de la TV. En plus, je vais parler d'un gars mythique, petit par la taille, mais grand par les oreilles, un mec « formidable ». Vous avez reconnu **Philippe Gildas (3)**, bravo ! M. Gildas a besoin de thunes et pour renflouer ses caisses, il attaque Microsoft pour « violation de la propriété intellectuelle et préjudice », rien que ça. Mais enfin, pourquoi ? En fait, Philou a pour projet de lancer en novembre prochain, une chaîne destinée aux séniors baptisée··· « Vista ». Et là, tout devient clair, à l'opposé de la chaîne cryptée. L'animateur à la tête de choux avait déposé le nom « Vista » en 2003, bien avant Microsoft. Nul doute que MS va abandonner le nom de Vista, rien que pour faire plaisir à Phil la malice··· héhé.

Les procès, on aime ça en France en tout cas, surtout si ça fait intervenir l'association « Familles de France ». Eh oui, ils sont de retour et ça va chier. Cette fois-ci, ils s'attaquent à Second Life, le client IRC en 3D le plus populaire. **Second Life, c'est le mal (4)**, le repère de Satan : jeux d'argent, achat de drogues virtuelles, pornographie, scatologie, possibilité de se faire greffer un sexe (?!), et le fin du fin : y rencontrer même des gens en vrai ! Je n'invente rien, ces griefs font partie de la liste des accusations que porte Familles de France. Ils attaquent donc Linden Labs (l'éditeur ricain de Second Life) ainsi qu'une dizaine de fournisseurs d'accès français, pour verrouiller l'accès au « jeu » à tous les mineurs. Il est pourtant déjà interdit aux mineurs (seule une minuscule partie, réservée aux ados, existe). Étant donné que les FAI ne peuvent pas effectuer un filtrage 100% efficace de ceux qui se connectent, Familles de France va plus loin : elle exige donc que l'accès soit bloqué pour l'ensemble des internautes··· quel humour ! La réponse de l'AFA (Association des Fournisseurs d'Accès) ne s'est pas fait attendre : « Nous sommes le seul pays qui fournit l'accès gratuit à un outil de contrôle parental pour filtrer les contenus. Et pour Second Life, cela marche bien ». Le voilà, le fond du problème : ce n'est pas une association douteuse qui doit dicter ce à quoi un mineur doit jouer. Et les parents dans tout ça ?

3

4



Quittons la France et abordons un sujet plus léger, bien qu'il concerne encore la censure. Halo 2 est sorti sur PC récemment. Je passe sur l'absurdité de devoir posséder Windows Vista (vous savez, le Windows pour les séniors, développé par Philippe Gildas ?), pour jouer à un jeu sorti en 2004. Là où on se marre, c'est que la sortie du jeu a été repoussée d'une semaine à cause d'une histoire de cul. Les développeurs de chez Bungie ont dû, un soir de beuverie, se mater l'intégrale des sketches de Guy Montagné et ont décidé d'intégrer une très belle photo d'un **derrière de geek (5)** dans l'éditeur de Map. Voyez-vous, quand vous provoquez une erreur dans l'éditeur, cela génère un fichier en « .ass ». Alors, forcément, ass = cul = une bonne blague carambar qui fera rire mon petit cousin de dix ans. Bizarrement, ça n'a pas fait marrer Microsoft qui a dû retirer les quelques exemplaires du jeu déjà en vente, pour y apposer la mention « partial nudity ». C'est là qu'on regrette que les développeurs de Bungie ne soit pas tous des sosies d'Eva Green··· M'enfin, le jeu étant de toute manière classé M par l'ESRB (déconseillé au moins de 17 ans), ça ne va pas changer grand-chose. Heureusement que Familles de France n'a pas eu vent de cette histoire.

Tiens, voilà un film qui échappera peut-être à la censure : **Diablo (6)**. Oui, basé sur le jeu du même nom. Le même Diablo qui vous a pourri votre été il y a quelques années, un été passé sur battlenet à chercher ce foutu set d'armure. Les rumeurs d'un film ne datent pas d'hier : en 2001, Blizzard faisait la tronche à « New Line », car ces derniers projetaient de sortir un film intitulé « El Diablo », avec Vin Diesel (sorti depuis sous le nom de « A man apart »). Blizzard avait à l'époque gagné son procès et récupéré l'exclusivité sur le titre « Diablo ». Et voilà que l'annonce d'un film « Diablo » ressurgit, produit par Legendary Pictures, à l'origine du malheureux « 300 », mais aussi de « Batman Begins », ce qui rattrape un peu les choses. Legendary Pictures semble se spécialiser dans l'adaptation des jeux Blizzard puisque la boîte a aussi récupéré l'adaptation cinéma de Word Of Warcraft. Ca sent les beaux moments de kitsch Med-Fan en perspective, à base d'Amazone à gros seins, de nains bourrus et de boule de feu dans la face. Cela dit, je suis plus curieux de voir ce que donnerait un film Diablo qu'un film WoW. Le hack n' slash de Blizzard a peut-être un univers plus sombre et adulte que celui du MMO.

Une bonne nouvelle pour les pauvres, enfin aussi pour les classes moyennes : une baisse prochaine du prix de la PS3 est fortement envisagée par Sony ! Toute l'histoire a commencé il y a quelques semaines, suite aux déclarations de **Ryôji Chubachi (7)**, le président P.D.G. de la division Electronics de Sony : « la possibilité d'une baisse de prix n'était pas écartée ». Puis ce fut au tour de Howard Stringer, président himself d'affirmer qu'une baisse de prix était « actuellement à l'étude ». Ces deux déclarations, espacées de quelques semaines, ne laissent quasiment aucun doute sur une baisse de prix d'ici la fin de l'année. J'imagine bien les actionnaires de Sony lors de leur dernière réunion : « Bon les gars, on a perdu 1.4 milliard d'euros pour 2006/2007 sur la division jeux, la Wii se vend trois fois plus que la PS3 au Japon, l'objectif des six millions de machines vendues n'a pas été atteint, faudrait penser à réagir, non ? » - « Et si on sortait des bons jeux ? » - « Mouais··· baissons plutôt le prix de la machine, c'est plus simple··· ».Et voilà que l'annonce officielle vient de tomber : depuis le 9 Juillet, le prix américain de la console est passé à 499$ pour la version 60 Go et la version 80 Go, jusqu'à présent réservée au marché Coréen sera lancée au mois d'août, accompagnée de Motorstorm, pour la modique somme de 599$. Concernant l'Europe, une annonce est prévue à l'E3. En espérant que Sony sorte quelques jeux valables d'ici la fin de l'année, ils pourraient sortir un peu la tête de l'eau. Ça transpire à grosses gouttes chez Sony en tout cas. Chez Microsoft aussi... ils s'apprêtent en effet à claquer plus d'un milliard de dollars pour palier au fameux **« Red ring of death » de la X360 (8)**. Depuis plusieurs semaines, des utilisateurs rencontrent ce problème fatal. Vous allumez votre console et là : un cercle rouge autour du bouton Power··· vous n'avez plus que vos yeux pour pleurer. Certains distributeurs ont décidé de refuser de réparer les consoles atteintes, car le taux de machines défectueuses est, semble-t-il, énorme : plus de trente par semaine. Microsoft a depuis réagi, avec une lettre ouverte de Peter Moore, déclarant qu'ils ont déconné et qu'ils sont désolés. Ils jurent avoir depuis amélioré la fiabilité de la X360 et proposent aux victimes d'étendre la garantie de la console à trois ans et de prendre en charge toutes les réparations et frais de port nécessaires. Quelle générosité quand même···

Jika

7

8

UNDER ARREST

Dark Messiah
POST MORTEM

Raphaël Colantonio
Arkane Studios

La collaboration avec Ubi Soft s'est bien passée, surtout pour ce qui est de l'histoire. Ça n'était pas gagné, vu que c'est une licence à eux à la base. On a eu la chance de rencontrer rapidement les producteurs afin que l'histoire colle bien à l'univers. D'ailleurs, à la fin, c'est plus eux qui avaient le scénario en main, en nous envoyant des écrivains dans nos bureaux pour intégrer l'histoire au jeu. Ça restait assez collaboratif, vu qu'on a poussé l'histoire dans pas mal de directions pour qu'elle colle à nos niveaux de jeu.

Pour la direction artistique, ça a été un processus complètement différent, UbiSoft était très demandeur sur ce point. Au départ, on était parti sur un design assez traditionnel, mais UbiSoft voulait quelque chose de beaucoup plus « Fantasy », quelque chose d'unique. Du coup, on a eu pas mal d'échanges avant de finalement trouver notre « look ». Pour l'inspiration, on s'était tourné très naturellement vers « Le Seigneur des Anneaux », parce qu'on adorait le traitement « réaliste » du visuel, avec un travail assez poussé sur les matériaux et les lumières, surtout au niveau des monstres. Notre Orc est finalement très « humain ». On ne voulait vraiment pas s'éloigner trop de ce visuel, afin qu'il conserve un aspect menaçant et crédible. Pour les décors, on a essayé de garder le même esprit. Par exemple, la partie du jeu qui se passe dans des bâtiments à flanc de falaise, cet endroit est directement inspiré d'un voyage que notre directeur artistique a fait. Le décor est « Fantasy », mais il lui reste un « je ne sais quoi » de réaliste qui fait toute la différence. C'est ce qui est paradoxal dans notre démarche, car même si on travaille sur un univers complètement imaginaire, on doit pouvoir lui donner un aspect crédible, pour les décors, mais aussi pour les objets. Tout dans le jeu doit sembler « possible ». Concernant la vue à la première personne, on ne regrette pas

du tout d'avoir fait ce choix. Pour moi, c'est une grande victoire d'avoir réussi à en faire quelque chose d'unique. Pendant le développement de Dark Messiah, on s'est énormément focalisé sur le combat. Peut-être même trop, en mettant en avant cet aspect du jeu au détriment de certains autres. Mais bon, c'était notre choix. Ça nous a pris beaucoup de temps pour tout régler, presque un an au total pour avoir un prototype jouable. Le truc, c'est qu'il fallait qu'on y croie jusqu'au bout. Il y a pas mal de personnes qui avaient des doutes autour de nous et qui nous mettaient en garde sur les éventuels problèmes pour viser les ennemis ou pour savoir d'où viennent les coups sur le joueur. C'était des doutes importants et la seule façon de les régler a été d'y travailler d'arrache-pied, tout en gardant une lucidité sur ce qui marchait et sur ce qui marchait moins bien. Il a fallu qu'on se batte aussi contre les réflexes et les habitudes des joueurs. De nombreuses personnes ont vu le jeu comme un FPS dans lequel on tient une épée. Ils s'attendaient donc à le voir fonctionner comme un Half-Life 2 avec le pied de biche. Mais personne n'avait réellement envie de joueur à Half-Life avec le pied de biche, et rien d'autre. Au bout d'un moment, ça aurait été lassant. Les joueurs voulaient une épée qui soit réactive, rapide, mais qui donne aussi le sentiment d'avoir un certain poids entre leurs mains. Le bâton de combat est plus lent, mais certains joueurs ont beaucoup apprécié le fait qu'il soit plus puissant que les autres armes du jeu. Il représente une difficulté supplémentaire, car il va plus à l'encontre des habitudes des joueurs. Nous avons très souvent modifié le rythme des combats, mais ça ne collait pas forcément. C'était vraiment un point très délicat du réglage du jeu.

Chez Arkane Studios, nous adorons les jeux dans lesquels il y a différentes approches pour une même situation. Pour des raisons de temps, à un moment du développement, nous avons réalisé qu'il ne serait pas judicieux de faire un jeu à la « Thief ». Thief est un de mes jeux préférés. Pourtant, si vous prenez dix personnes et que vous les faites jouer à Dark Messiah pour la première fois, et bien neuf d'entre elles choisiront de jouer avec une épée ou avec des sorts. C'est un certain type de joueur qui s'orientera vers le profil furtif. Dans Dark Messiah, cette approche est plus choisie en tant que seconde expérience de jeu, une fois que le joueur l'a déjà fini avec une épée. Il recherche alors un nouveau défi.

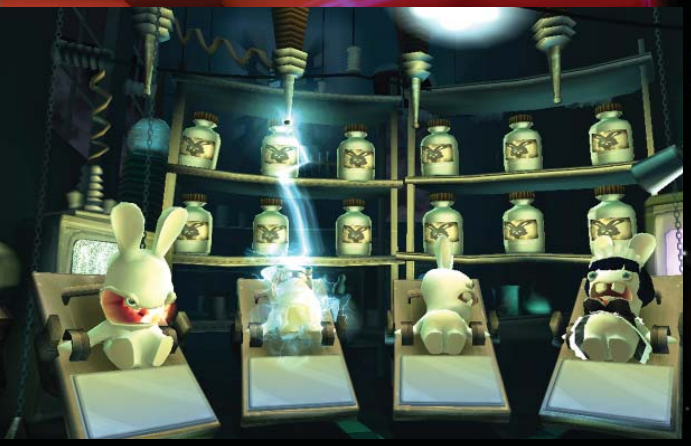
Pour ce qui est de la fin… c'est vrai qu'on n'a pas vraiment incité les joueurs à être du bon côté. On avait peur de se retrouver avec un déséquilibre flagrant à la fin du jeu. Le pouvoir de démon que Xana confère au héros devait être aussi puissant que le meilleur des équipements que le joueur pouvait récupérer, s'il avait pris la décision de se débarrasser d'elle. Les joueurs ont le choix. Certains préfèrent incarner un démon, afin d'utiliser au mieux ses pouvoirs. Possible qu'on ait fait une erreur et qu'on n'ait pas réussi à équilibrer la puissance des armes par rapport au pouvoir du démon. Mais bon c'est une question de goût, les joueurs feront le choix qui les attire le plus.

Il y en a qui essayent de comparer Dark Messiah et Oblivion. Je ne comprends toujours pas pourquoi. C'est un peu comme si on commençait à comparer deux jeux, seulement parce qu'ils se déroulent durant la seconde Guerre mondiale. On a mis pas mal de choses dans le jeu, mais il y a des armes et des sorts qu'on n'a volontairement pas intégrés, parce qu'ils donnaient une couleur trop « RPG » au jeu. Et ça, c'est quelque chose qu'on voulait éviter. On voulait que ce soit clair pour tout le monde que Dark Messiah est un jeu d'action. D'ailleurs, le magasine GameStar nous a décerné le prix du meilleur jeu d'action 2006.

Au final, on a pas eu trop à débattre sur la cohérence, entre nos idées et l'univers de Might & Magic. Lorsqu'on avait une idée pour un mécanisme de jeu, UbiSoft faisait pas mal d'efforts et était à l'écoute afin de pouvoir intégrer au mieux nos idées dans l'univers. Il y a juste un point sur lequel on n'était pas d'accord au début. Nous voulions intégrer des explosifs à notre jeu, qui auraient explosé au contact du feu. Il s'est avéré que c'était impossible et nous avons dû mettre nos barils explosifs au placard. Mais cette décision était logique, car elle s'appuyait sur la chronologie de l'univers, qui ne permettait pas une telle invention au moment où nous devions situer l'aventure.

HYPE

rayman contre les lapins crétins 2



Les Ubiday's m'ont sauvé mes frères ! Alors que les ténèbres m'entouraient un peu plus chaque jour à la pensée du rendu des articles pour ce Sanqua. Les différents jeux présentés par les développeurs étaient chiants à crever, que des suites usées.

Arrivé à l'heure du bilan, je ne savais même pas quoi mettre pour ce dixième Hype. Et puis Ubi s'est installé à Panam' pour deux jours afin de montrer tous leurs derniers jeux ! Que de bonheur, j'étais ivre de joie.

Enfin, la joie a été de courte durée.

Très rapidement, je me suis rendu compte que Ubi a bien présenté des jeux, mais les mêmes noms revenaient, encore. Splinter Cell, Rayman contre les lapins crétins, j'en passe et des meilleurs. J'avais l'impression d'être un an en arrière. Alors pour la énième fois, je vais vous parler de softs que vous connaissez sur le bout du pad. Mais je promets une chose, pour le prochain Hype, j'essayerai de dénicher des perles, des jeux dont on ne parle jamais, mais qui pourront créer la surprise. Amis éditeurs, si vous avez une de ses perles en préparation, faites péter la boîte mail. Ensemble, montrons que l'industrie n'est pas morte (même si elle sent un peu le renfermé et le sapin)

Ils sont de retour··· **les lapins crétins** ! Et malheureusement, ils sont encore plus odieux qu'avant. Les petits lapins mignons/idiots de Michel Ancel viennent de nouveau mettre la zizanie dans votre salon. Prévu pour la Wii et DS (les autres consoles sont pour le moment exclues, sûrement que les critiques plutôt acerbes des joueurs ont joué un rôle dans cette décision. En même temps, jouer à ce jeu au pad tenait d'une connerie non modérée). Alors quoi de neuf pour cette nouvelle itération ?

Baaaaahh pas grand-chose malheureusement ! Les lapins ont décidé d'envahir la terre, rien que ça. Pour cela, ils sont prêts à user de tous les moyens possibles et inimaginables pour mettre en œuvre leur plan diabolique (enfin diabolique, c'est vite dit)! Techniquement, ça reste de la Wii, même si on sent quand même une nette amélioration. Et le jeu ? Baaaahhhh, pas grande innovation non plus. En même temps, les développeurs avaient mis la sauce pour le premier opus, difficile de faire mieux ensuite. Ils ont quand même décidé d'améliorer le mode multi joueurs qui était un peu justos dans la première version. Résumons : plus de jeux à plusieurs en même temps, un mode « fun » ainsi qu'un mode « challenge »... Quid de ces trucs ? Le mode fun rend les jeux plus simples et permet à tous de jouer, même aux non-gamers. Le mode challenge reprend les mêmes jeux, mais avec un niveau de difficulté supplémentaire.
Le jeu étant prévu pour la fin de l'année, les vidéos débiles devraient vite envahir le web. Ça reste le seul truc qu'on attend, en fait. Baaaaahhhhhhh!!!!!!!

Alors que certains jeux sont sous les projecteurs pendant tout le développement, d'autres restent plus modestes et font de rares apparitions, mais la plupart du temps remarquées. **Assassin's Creed** fait partie de ceux-là. Proposant une histoire bien sympatouille, vous incarnez Altaïr, un assassin qui doit éliminer ses proies par tous les moyens possibles! Vous évoluez dans un univers médiéval, à circuler dans des ruelles, sales, puantes (heureusement que les jeux ne sont pas encore olfactifs) remplies de badauds. Pour parcourir les différentes villes (puisque le jeu propose plusieurs villes plutôt grandes d'après la belle Jade, la productrice du jeu qui fait aussi booth babe à l'occasion), le héros pourra bien sûr évoluer à pied, mais aussi grimper aux murs, voltiger en haut des habitations,

assassin's creed

sauter de maison en maison···. La foule joue de plus un rôle crucial, puisqu'après avoir réussi votre assassinat, la garde (la police locale) sera là, pour vous arrêter après votre méfait. Il faudra donc vous échapper, et pour cela la foule vous permet de vous dissimuler. Et si cela devient trop difficile, vous pourrez toujours jouer aux équilibristes, puisque seuls les assassins (et les gens du cirque), c'est bien connu, ont cette capacité à se déplacer de manière périlleuse. Pour autant, les développeurs se concentrent sur l'IA qui sera mega évoluée pour que les gardes puissent vous stopper par tous les moyens possibles. Certes, tous les développeurs nous racontent la même histoire à chaque début de développement. Combien de fois l'IA n'est-elle pas annoncée comme la couille d'un concept un peu faible ? Combien de fois n'est-on pas en admiration devant des IA qui sont capables de gérer des mondes entiers ? Amis lecteurs, il est temps d'apercevoir, encore ici, les symptômes de cette terrible maladie - la Molynade aiguë. Vous les connaissez sur le bout des doigts, mais par mesure de précaution notre devoir nous impose un petit rappel : la Molynade aiguë se caractérise psychologiquement par des délires éveillés, des visions de grandeur démesurée et une incapacité à reconnaître ses limites. Des signes physiques font souvent leur apparition, tels que des chevilles fortement enflées, une incapacité à fermer sa gueule devant un micro et une surdité complète aux éventuelles critiques.

Mes amis, cette maladie est extrêmement contagieuse. N'oubliez pas, vous qui suivez de près ce milieu, qu'elle touche en priorité les gens du jeu vidéo, à commencer par les développeurs, puis les éditeurs, et enfin les journalistes. La transmission journaliste-joueur n'est pas encore avérée, mais les craintes existent. Et, malheureusement, malgré les avancées de la science, aucun

vaccin ou traitement n'est encore disponible. Sortez protégés ! Les bonnes vieilles boules Quies sont encore le meilleur moyen d'éviter toute contamination. Soyez en conscients !

Fin du message d'utilité publique.

Retour à Assassin's Creed : un autre point semble intéressant : avant chaque assassinat, le joueur devra récolter les informations et planifier son coup. Le jeu propose un côté réflexion/infiltration/action pas désagréable à vue d'oeil. Et puis, vous vous en doutez, chaque personne que vous irez tuer, se défendra probablement, ou sera entouré de gardes du corps.

La date de sortie est toujours indéterminée, même si le jeu est pour l'instant prévu pour cette année. En attendant, je vous conseille de jeter un oeil sur la dernière vidéo proposée par Ubi ainsi que de mater la splendide Jade Raymond qui parle de ce jeu comme elle sait si bien le faire. Mais même sans le son, ça se regarde bien.

J'avais évoqué dans le précédent Sanqua **le dernier Splinter Cell.** Mais, l'article était composé essentiellement de supputations puisque les développeurs n'avaient pas encore dévoilé le jeu, sous-titré **Conviction.** Heureusement, les Ubidays sont venus et les infos ont éclaté au grand jour. Trailer, interview, démonstration, le jeu est enfin sorti de l'ombre.
Comme les premiers screens le montraient, le jeu prend un nouveau tournant puisque Sam la menace devra s'infiltrer en plein jour. Fini donc les coins sombres, la tenue moule-bite et les deux trois ennemis tous les 100 mètres carrés. Maintenant, il faudra jouer avec la foule qui vous entoure (tiens ! Assassin's Creed serait-il passé par là ?) pour échapper aux flics. Pourquoi

échapper aux flics d'ailleurs ? Qu'est ce que Sam a bien pu faire encore ? Il est accusé à tort d'avoir commis un meurtre et il est évident qu'il est recherché par tous les poulets des États-Unis d'Amérique. Mmmm··· oui, encore un scénario écrit après une overdose de séries US. Bref, notre Sam va devoir se débrouiller tout seul pour s'en sortir. Habillé à la mode SDF, Sam devra démontrer par A+B qu'il est innocent. Pour réussir ce difficile travail, il devra entrer dans des lieux publics, des endroits ou ça ''grouille'' de monde, mais surtout de flics. Au vu du premier trailer, Sam peut utiliser tous les objets aux alentours, soit pour faire diversion, soit pour assommer un garde un poil gênant (apparemment Dead Rising fait des émules). Il pourra aussi se barricader, bloquer des accès afin de ralentir les flics pendant qu'ils fouillent une pièce. Enfin, Sam pourra jouer les pickpockets pour voler un téléphone portable et créer une diversion en le faisant sonner. Ce Splinter Cell est donc un véritable bouleversement (à en verser une larme, même) pour la série, puisqu'il part sur des nouvelles bases, qui vont, je l'espère, lui donner un second souffle. Le jeu est prévu pour la fin d'année, l'attente ne sera donc pas trop longue.

Ambiance grisâtre, bâtiments en ruines, fumée omniprésente, des hommes qui tirent dans tous les sens, des morts à chaque coin de rue ! Y'a pas à dire, nous connaissons tous ces univers qui ont été maintes fois repris dans les jeux vidéo. C'est d'ailleurs étrange que dans tous les FPS, il ne semble y avoir que deux visions possibles : soit incarner un soldat pendant la seconde Guerre mondiale, soit un soldat dans un monde futuriste. A quand des FPS où l'on jouera à notre époque, avec un bon gros ricain bien gras qui va claquer la gueule à quelques barbus tout en prônant que « la démocratie c'est bon, mangez-en !» ? Pour **Haze**, c'est donc le second cas. Comment expliquer l'histoire de

dingue que nous ont concocté les développeurs de Free Radical Design (qui sont derrière la série inégale des Time Splitters) ? Vous incarnez le sergent Shane Carpenter, un super soldat d'élite qui travaille pour une société militaire ultra puissante. Ladite société a développé une substance dénommée « Nectar » qui décuple les réflexes ainsi que la vision des soldats qui l'utilisent. Dans l'une de vos missions, vous serez envoyé en Amérique du Sud afin de mettre un terme à une guérilla, mais, malheureusement tout ne se déroulera pas comme prévu…

Haze est plutôt beau même si ce n'est pas le « wow » visuel qu'on peut attendre d'une console Next Gen. Ça bouge bien, c'est détaillé ; toujours bon à prendre quand même. Les différentes armes proposées restent assez classiques : mitraillette, flingue, grenade... Alors pourquoi Haze et pas un autre jeu ? Pour le Nectar, bien sûr! C'est le seul petit plus qui démarque Haze des autres FPS. Grâce à cette drogue, les soldats sont dopés, ils peuvent donc voir des ennemis cachés ou bien détecter des mines qui ne seraient pas visibles à l'oeil nu.

Malheureusement, il ne faut pas trop profiter des bonnes choses, sinon ça tourne mal. Ainsi, si le joueur utilise trop souvent le Nectar, il risque de faire une overdose. Cela se traduit par une vision altérée et des gestes non coordonnés, mais surtout, vous risquez de tirer sur tout ce qui bouge, y compris sur vos camarades de combat.

Les développeurs s'excitent à expliquer que ce petit plus fera la différence en mode coopération. Pourquoi pas !

Pendant que certains s'acharnent à faire un peu de nouveau, d'autres s'attachent aux classiques. La première vidéo

fallout 3

apocalyptique de **Fallout 3** vient enfin d'être mise en ligne par les développeurs du jeu, Bethesda. Mais quelle vidéo mes enfants ! Sur la musique de the Ink Spots sous le doux nom de la chanson " I don't want to set the world on fire ", on aperçoit une ville ruinée, explosée par une déflagration nucléaire, ou peut-être des combats incessants ? Le trailer ne montre malheureusement que très peu de choses pour se faire une idée. Quoi qu'il en soit, même si la vidéo reste discrète sur le jeu, une chose est sûre, le gros gars tout « armuré » à la fin de la vidéo me semble très antipathique !

Autre news qu'on peut tirer de cette vidéo, le teaser a été conçu avec le moteur graphique du jeu, ce qui laisse augurer de très bonnes choses pour la suite. Le FALL 2008, pour la sortie du jeu, en dit long. Les fans vont devoir patienter encore longtemps··· en croisant les doigts que ce Fallout soit plus proche de Fallout 2 que de cette merde d'Oblivion. Il y a peut-être un espoir cependant, puisque quelques jours après la mise en ligne de ce teaser, d'autres infos sont tombées : le système de combat sera désormais en temps réel, avec cependant la possibilité de mettre le jeu en pause pour préparer sa tactique, ce qui est une bonne nouvelle. A l'instar des deux épisodes précédents, il sera aussi possible viser une partie spécifique du corps pour maximiser les dégâts. Une autre bonne nouvelle est que le nivellement automatique des ennemis (qui pourrissait la difficulté d'Oblivion) sera aux abonnés absents. Le moteur graphique est une version améliorée de celui d'Elder Scrolls IV et on pourra jouer, au choix, à la première ou troisième personne (Bethesda affirme d'ailleurs avoir grandement amélioré la maniabilité à la troisième personne, assez désastreuse dans Oblivion). Pour finir, les développeurs promettent, juré craché, un univers adulte, beaucoup d'humour noir, du gore, etc.··· Bref, tout ce qui fait

la force de l'univers de Fallout. Ça va être dur de tenir toutes ces promesses. En attendant, gardez Fallout 2 bien installé sur votre PC.

Abordons maintenant un genre plus ou moins en perdition, bien qu'il y ai un léger regain ces derniers temps : Le jeu d'aventure à l'ancienne, le bon vieux « point n' click ». **A Vampyre story** est le premier jeu du studio « Autumn moon », dirigé par Bill Tiller. Peut être moins connu qu'un Ron Gilbert ou une Roberta Williams, Mister Tiller s'est illustré chez LucasArts sur The Dig, Indiana Jones ou The Curse of Monkey Island. Pas dégueu comme CV…

A Vampyre Story est donc un jeu d'aventure dans la grande tradition du genre, situé dans un univers rappelant fortement les films d'animation de Tim Burton. La cantatrice Mona De Lafitte a récemment été transformée en vampire par un certain baron Von Kiefer (Sutherland ?). Pas déprimée pour autant, elle décide de se rendre à Paris pour aller chanter à l'opéra.

Bien sûr, le voyage jusqu'en France ne sera pas de tout repos et il faudra tout d'abord s'échapper du château, et quitter la Draxsylvanie. Un pitch sympa et surtout un univers qui s'annonce très accrocheur, avec des graphismes en 2D à l'ancienne, absolument sublimes, où chaque lieu parcouru est une œuvre d'art. Il faut espérer que le rythme et la difficulté du jeu soient bien dosés, mais le projet possède déjà un charme fou et rappelle les meilleurs souvenirs des jeux d'aventures de l'époque. Attendons sagement la fin de l'année.

Pour ne rien gâcher, présentons pour une fois un petit jeu indépendant qui risque de créer la surprise, même s'il sortira sûrement dans l'indifférence générale, surtout en Corée : je parle

bien entendu de **Starcraft 2**. Dans le genre « suite attendue par des trouzaines de fans en chaleur », on a rarement fait mieux. Tout d'abord, info cruciale : Le jeu sortira « when it's done et sûrement pas avant 2008 ». On fait confiance à Blizzard de ce côté, tant ils nous ont habitués à repousser la sortie de leurs jeux maintes et maintes fois (ils sont assez perfectionnistes, faut dire).

Au vu des premiers screens et vidéos, on ne peut pas dire qu'on soit étouffé par l'originalité : au mieux, on se retrouve avec un Starcraft 1.5 avec une 3D jolie, mais pas top non plus. Pas de nouvelles races jouables au menu, il faudra se contenter à nouveau des Terrans, Zerg et Protoss, une interface bien envahissante ressemblant trait pour trait à celle de l'ancien opus ... que peut-on donc espérer si ce n'est, quand même, de nouvelles unités qui permettront d'affiner le jeu original ? Peut-être une gestion du relief, aussi, jusqu'alors absente de la série ? Une petite déception pour ce qui semble pour le moment être une fausse suite destinée avant tout au e-sport. Nul doute, cependant, que la Hype sera avec lui et qu'il cartonnera à sa sortie (vous avez déjà vu Blizzard se planter sur un jeu vous ?).

Toutes les bonnes choses ont une fin. Comme le gâteau au chocolat qu'on finit trop vite, la bouteille de bourbon à qui on décroche une dernière goutte avant d'aller vomir, ou encore la Playstation de Sony. Oui, tout finit par foutre le camp, et ce dixième Hype ne demande qu'à en faire autant.

Mais, avant de partir, il FAUT parler de **Rock Band**. Guitar Hero est resté dans les mémoires, et voici son digne successeur. Le nouveau projet d'Harmonix (les créateurs originaux de Guitar Hero) est plutôt attirant. Guitare, basse, chant, batterie··· Le

jeu proposera tous ces accessoires et permettra de monter un groupe virtuel complet. Ce genre de concept existe depuis bien longtemps au Japon (guitar freaks, drum mania…), mais ce qui fait la différence ici, c'est la playlist de folie : Nirvana, Weezer, Black Sabbath, Guns n'roses, Bowie… Prévu sur PS3, X360 et Wii, le jeu risque par contre de coûter TRES cher : Le pack avec tous les accessoires (guitare, basse, batterie, micro) devrait être proposé pour la modique somme de 240$, sachant qu'on doit aussi ajouter le jeu, vendu 60$... donc plusieurs solutions : vous êtes riches et vous faites péter le pack complet, pour inviter vos potes à jammer le samedi soir. Ou alors chacun achète un accessoire et un jeu (mmm ça sent bon pour l'éditeur) et se spécialise dans un instrument. La dernière solution est d'acheter de vrais instruments pour monter un vrai groupe.

Et là, à vous les reprises de Kyo et les nanas folles de votre corps.

Ce Hype part vraiment en live, c'est le cas de le dire.

Allez, point final.

Ah, j'oubliais, je parlerai aussi de l'E3 qui vient de se terminer dans le prochain Sanqua. Il faut mieux prendre un peu de recul avec ces choses-là...

Snape1212 & Jika

forza 2
nismo
HKS
BRIDGESTONE
NISSAN
32
NGK
APEXi
CUSCO
BRIDE
brembo

forza 2

xbox 360

Putain··· encore Silverstone··· ça doit faire au moins vingt ans que je me tape systématiquement ce circuit de merde dans tous les jeux de caisse qui traînent··· déjà à l'époque des 8 bits, quand les premiers jeux de F1 n'affichaient grand-chose si ce n'est quelques sprites défilant sur une route en 3D bitmap··· et plus tard, re-Silverstone avec Vroom, sur Amiga (l'un des seuls jeux qui réussit à donner une impression de vitesse, au passage). Puis, rebelote, ce maudit circuit eut droit à sa retranscription sur divers jeux de caisses PC·· Et voilà que, pour fêter mon passage sur next-gen, Forza 2 m'offre à nouveau la même rengaine !

Merde quoi !

Il faut dire que Forza, à la base, c'est le jeu le plus anti-innovant qui soit. Prenez Gran Turismo sur PS1 ou PS2, secouez un peu, mettez un gros logo Microsoft Games dessus, et voilà ! Telle était la recette du premier épisode : un bon vieux clone à la Raëlienne de GT ! Sans matières grasses ajoutées.
Heureusement que les brevets n'existent pas sur les jeux vidéo ou leurs mécanismes, sinon MS se serait pris un bon gros procès au cul.

Mais comment en suis-je arrivé là··· à me retaper ce maudit circuit ?

Tout commença il y a quelques semaines. Je me promenais nonchalamment, songeant vaguement à trouver un jeu Wii potable, voire DS, au mieux··· quand je vis la boîte de Forza 2 sur un maigre stand 360, avec un gros sticker « nouveau » dessus. Vu qu'il sort un jeu 360 tous les trois mois au Japon, autant vous dire que c'était presque un évènement.

Après quelques coups d'oeils aux autres titres alentours, la décision fut prise : je reviendrais avec Forza 2 chez moi. J'avais trouvé le premier pas mal, après tout.

Bad guess ?

Mais pourquoi donc ais-je cru que Forza 2 allait faire plus··· ou mieux que son petit frère ? Ah, certes, tout est un peu plus joli··· les voitures sont bien modélisées, les options foisonnent, la costumisation est déployée à outrance (les décalcos sur les voitures, le point fort de Forza 1, revu et corrigé ici). Les sensations sont peut-être un poil meilleures··· et, il y a plus de voitures et plus de circuits.

Mais, je serais tenté de dire··· c'est tout.

Alors que l'équipe de Polyphony Digital (GT) cherche constamment à introduire de nouveaux éléments (sans doute pour mieux palier à la pauvreté de leur « vraie » simulation), Forza est au contraire un jeu extrêmement carré. Presque allemand, pour le coup. C'est bien simple,

il n'y a pas une once de fantaisie ou d'inventivité dans ce titre.

Je vous donne un exemple parmi tant d'autres : au début de la course, vous voilà au départ, arrêté au feu. Là où GT vous offrait une petite mélodie, sorte de signal d'encouragement, ici, vous n'avez droit à rien.

Silence mortel.

Idem pendant la course, où il est apparemment strictement interdit d'écouter de la musique en roulant. Je veux bien qu'on pousse l'aspect simulation, mais rien n'empêche d'avoir un fond sonore, peu importe le comportement de la voiture… musique n'est pas toujours synonyme d'arcade ! Même les jeux d'échecs les plus sérieux ne se refusent pas une petite musique de fond. C'est d'autant plus étrange que les menus sont remplis à s'étouffer de zik à vous secouer les tripes, presque à la Burnout…

Osons !

Osons la comparaison avec GT ! Cela vient naturellement, tant GT apparaît clairement comme LA source d'inspiration de Forza.
Allez, faites un petit effort, pour changer : rappelez vous GT3 ! Il y avait, au début du mode carrière, une petite carte d'une ville fictive, avec ses concessionnaires positionnés dans différents quartiers.

Il s'agissait en fait d'une manière contournée d'afficher un menu pour le rendre élégant.

Comme vous pouvez vous en rendre compte sur les screens qui jalonnent ces pages, Forza 2 est propre graphiquement parlant mais n'est pas a tomber a la renverse non plus. Le pauvre a déjà du mal a tenir les 30 images par seconde en 720p, ce n'est guère étonnant que les décors paraissent simples voire sommaires. A qui la faute ? A la simulation très poussée ? Difficile a dire. Je croyais que la 360, avec ses 3 coeurs, pouvait a la fois gérer des graphismes très complexes en même temps qu'un moteur physique et de l'IA. Mais les devs n'ont peut-être pas encore appris a la programmer de manière efficace... Allez savoir !

Peu importe la raison, ça parait un peu limite pour du next-gen.

Dans Forza 2, au contraire, tout se fait par menus déroulants… un coup à gauche, un coup à droite, histoire de sélectionner la voiture, le pays, etc…

Dès les premières minutes, le problème de Forza 2 saute aux yeux : c'est un titre sans aucune notion de design.

Le talent des gars de Polyphony n'était certainement pas tant de repousser les limites du genre de la simulation – il est ultra-évident qu'il existe de toute façon mieux ailleurs pour les véritables amateurs (sur PC en tout cas) – mais de proposer un titre esthétiquement et fonctionnellement cohérent de bout en bout. Quand le générique d'introduction de GT s'achève, après deux minutes d'un montage musical ultra-nerveux, GT est vraiment « the ultimate driving simulator » l'espace d'un instant ! On a envie d'y croire, et une seule envie vous démange : celle de prendre le pad et de vous lancer sur la piste.

Créer l'envie, le désir, est la base d'une bonne relation.

Ne pas entraver l'envie, ni la freiner, mais mieux l'entretenir, voilà un exercice plus difficile, que doit relever la femme··· enfin, en l'occurrence, le jeu, une fois le cœur du joueur emballé.

Ce n'est donc pas un hasard si GT est simple d'accès.

Il a, de bout en bout, été motivé par le design de l'ensemble.

Forza, à l'opposé, ressemble beaucoup plus à un brouillon, à des bouts de chaussettes rapiécés pour faire un slip. C'est ô combien révélateur de la manière de procéder des équipes de Polyphony et de MS, puisque les deux jeux, en terme de contenu et de mécanismes, sont quasiment identiques.

Et comme d'habitude, entre deux candidats très similaires, tout se joue finalement dans les détails.

GT avait réussi à établir sa solide réputation avec un seul détail qui tue : les replays. Déjà, sur PS1, le jeu offrait des dizaines de caméras sur chaque circuit, caméras qui bougeaient de manière très similaire aux retranscriptions télévisées. Alors que le titre était techniquement complètement dépassé à l'époque, même les joueurs PC, armés de leurs grosses cartes 3D de la mort, ne crachaient pas sur le résultat final, tant il était convaincant. Faire beaucoup avec peu, c'est une question de talent.

Et dire que les gars de Polyphony Digital, non contents de faire preuve d'ingéniosité en terme de caméras, avaient poussé le vice jusqu'à positionner des tonnes de caméras différentes d'un tour à l'autre···

L'équipe travaillant sur Forza a du se dire qu'il fallait reprendre, de manière rationnelle, toutes les fonctions de GT, pour être au moins aussi bon.

Grossière Erreur.

Manque d'analyse flagrant !

Ce n'est pas en mettant les éléments d'une horloge bout à bout sur une table qu'on aboutit à un réveil qui sonne.

L'assemblage est au moins aussi important que les pièces elles-mêmes.

Le tout n'est donc pas la simple somme de ses composants.

Forza reprend point par point les fonctions de GT, et les copie sans chercher à comprendre ce qui les lie, ce qui fait que GT était bien huilé.

Conséquence directe de l'ignorance / l'arrogance (les deux vont souvent de paire) de l'équipe, les replays de Forza 2 sont tellement pauvres (trop souvent on nous plaque la vue interne pendant 10 secondes··· arf) et répétitifs (les mêmes angles sont utilisés d'un tour à l'autre···) qu'après quelques courses, vous ne reviendrez plus jamais sur cette option.

Et là, ça fait mal, parce que les auteurs de Forza n'ont pas pigé un truc essentiel :

Le public de GT est au moins autant acteur que contemplateur.

Pire, Forza a de gros problèmes de fluidité.

Alors que GT a toujours eu comme principe de tourner à fluidité maximale (quitte à sabrer les détails ou à sacrifier l'impression de vitesse dans GT3), Forza joue le bord du hors-piste avec un frame rate qui n'hésite pas à déraper de temps en temps, surtout en vue extérieure (et notamment en replay). Déjà que les graphismes ne sont pas à tomber par terre, tout cela ne fait pas très sérieux···

Si seulement les défauts de Forza pouvaient s'arrêter là···

Mais ce n'est que la partie émergée de l'iceberg.

GT, encore lui, avait une manière assez amusante et originale pour déterminer si oui ou non un joueur était capable de rejoindre telle ou telle course.

Il s'agissait de passer une série d'épreuves qui constituaient un « permis ». Ainsi, chacun se devait d'améliorer sa précision, son style de conduite, sa manière de négocier les virages, pour passer ces épreuves parfois très ardues. Cette histoire de permis s'intégrait merveilleusement bien dans le concept d'un jeu de caisse.
Après tout, chacun passe un permis avant de prendre le volant, alors pourquoi ne pas imaginer de permis spécial

pour piloter des voitures de course ? Le concept n'avait rien d'aberrant. Notre ami Forza 2 ne sait pas trop où poser les pieds… d'un côté, il se targue « moi Monsieur, je fais de la simulation, de la VRAIE, et je pisse à la raie de GT » et de l'autre il murmure « alors, bon, pour débloquer les courses les plus dures, je vous propose de faire du level-up comme dans WoW ! ».

WTF ?!?!?

Fait d'autant plus incohérent qu'il suffit bêtement de booster sa caisse pour gagner sans aucun problème toutes les courses, et les points d'expérience qui vont avec.

Quand je vous disais que Forza n'avait aucun design…

Je pourrais m'étendre sur bien d'autres points, comme l'IA ultra médiocre des concurrents, (sous-vitaminée… heureusement que les 3 cœurs de la 360 sont bien utilisés…), l'intéressante gestion des collisions (malheureusement sans grand intérêt au final, car très peu réaliste pour les chocs violents), l'interface moche au possible de la plupart des menus (et dire que des gens sont payés pour ça…), la pixellisation immonde de la vue capot (il fallait mieux l'enlever…), mais il arrive un point où vous comprenez de toute façon où je veux en venir.

J'ai passé des centaines d'heures sur les différents GT, presque sans me lasser. J'ai 30 heures au compteur de ce Forza et déjà l'envie d'y revenir m'est passée.

Forza 2, malgré une simulation sans doute très potable, est un jeu d'un quelconque…

Ce n'est pas avec des exécutions aussi médiocres que la 360 va attirer du monde.

Si ce n'est les gens sans goût.

Ekianjo

lego star wars 2

lego star wars 2

psp

« *Il y a bien longtemps, dans une galaxie far far away (un appart' dans Paris 13)* ⋯ »

SANQUA

Episode 10 : A la recherche du bon jeu Star Wars

(Imaginez le texte qui défile avec la célèbre musique)

Le jeune Padawan Jika, en plein apprentissage de la dure vie de rédacteur, cède au côté obscur. L'œil attiré par ce nouvel objet du désir, il s'approche. D'une main hésitante, il touche l'objet de sa convoitise. Petit, blanc, doté d'un bel écran 16/9ème, il appuie sur le bouton power. La tentation se fait de plus en plus grande, l'image est belle, brillante. Son maître, décédé dans de tragiques circonstances, s'adresse alors à lui. « Ne pas te fier à sa beauté et à sa blancheur tu dois. Demi-tour avant qu'il ne soit trop tard tu dois faire. De toi le côté obscur s'emparera si tu ne fais pas attention »

- Mais, maître Yoga, elle est si belle ! Tant de personnes autour moi ont déjà craqué, à quoi bon résister ? »

- Darth Kutaragi écouter tu ne dois pas ! Son pouvoir, attirant il est. Facile et puissant il paraît, mais à ta perte il te conduira »

- Ecoute mon vieux, tu commences à me les briser avec tes tournures à la con ! Je vais t'apprendre à rester muet pour un moment ! »

Jika saisi alors son double sabre laser en plastique rouge, acheté à Carrefour et, ni une ni deux, tranche la tête de maître Yoga. Faut pas l'emmerder.

Bon, maintenant, on va pouvoir parler tranquillement. Oui, j'ai acheté une PSP et oui j'ai joué à Lego Starwars 2, je l'ai même terminé, c'est vous dire⋯ Si je l'ai fait, c'est parce que j'étais en manque de Star Wars. C'est triste ce qu'on peut être amené à faire en état de manque. Il faut dire que Star Wars, c'est plus trop ça depuis un moment. Je passe sur la dernière trilogie de tonton Georgie (Lulu pour les intimes), qui n'arrive même pas au petit doigt de pied de la « vieille » trilogie. Mais on est ici pour parler des jeux Star Wars et le constat est encore plus alarmant. Pourtant, il y a matière à faire avec un univers aussi dense et cohérent. Combien de jeux vidéo estampillés Star Wars sont sortis de chez Lucasarts depuis 15 ans ?

Enormément, sans doute trop.

Au début, ça allait. Souvenez vous de : X-wing, Dark Forces, Jedi Knight⋯

Et puis c'est parti en sucette : Battlefront, Star Wars racer, Galactic Battleground, Battle for Naboo, Empire at War. Tous ces jeux vont du moyen au très mauvais. Reste le correct Republic Commando entre temps, et l'excellent Knights of the Old Republic a relevé le niveau (merci

Bioware). Mais pourquoi tant de haine ?

Et voila que déboula Lego Starwars.

Mélanger l'univers de Lucas avec celui des Lego, fallait oser quand même. Je n'ai pas joué au 1er épisode et je n'ai pas manqué grand-chose selon Eki. Il se basait principalement sur la nouvelle trilogie (épisode I, II, III).

Ah, la fameuse scène de la vente des deux droides les plus populaires de la galaxie ! Comme vous le voyez, la technique ne va pas chercher très loin et ce n'est pas ce jeu qui va faire chauffer votre PSP. Reste l'aspect nostalgie qui joue toujours en faveur des jeux Star Wars, peu importe leur qualité...

Je coupe court à tout suspense : Lego Starwars II est un petit jeu sympa, rigolo et agréable à jouer. Ce n'est pas le jeu du siècle, mais il y a des petits détails qui vous accrochent. Le fait qu'il se base sur les épisodes IV, V, VI, y fait aussi beaucoup.

Toutes les scènes clef de la saga sont là : la bataille de Yavin, le sauvetage de la princesse Leia, le duel Skywalker/Vader, la bataille d'Endor, etc··· sauf qu'ici tout est traité avec désinvolture, Lego oblige. On croise des stromtroopers en caleçon, on éclate des Jawas en petites pièces de Lego et on se marre un coup. Mention spéciale aux cinématiques, qui reprennent certaines grandes scènes en les exagérant à fond (la scène de l'évasion de Luke sur la barge de Jabba est particulièrement drôle). C'est bien là la principale qualité de Lego Star Wars : son ambiance assez unique, à la fois très fidèle aux films (grâce, notamment, aux musiques et bruitages) et complètement décalée, voire parodique.

Coté mécanique de jeu, on retombe dans le classique : on progresse en blastant à tout va ou en découpant au sabre laser et des petits puzzles sont proposés régulièrement. La plupart du temps relativement simples, ils permettent de nombreuses interactions entres les personnages. Il est nécessaire de s'associer en duo, trio, ou quatuor, afin de mettre les différentes capacités des héros en commun. Ceux qui portent un blaster (Solo, Leia, Chewie···) peuvent utiliser un grappin pour atteindre certains endroits inaccessibles, tandis que les Jedi (Skywalker,

Kenobi, Yoda…) peuvent utiliser la force pour déplacer des objets. Les droïdes ne sont pas en reste, ils peuvent débloquer certains mécanismes. Les casse-têtes restent assez variés et on n'a pas trop l'impression de faire tout le temps la même chose. J'ai espéré un moment prendre du plaisir à manier les jedis et découper les stormtroopers à coup de sabre laser, mais de ce point de vue, c'est bien foiré : les combats/duels à coup de sabres sont mous et répétitifs et ce n'est pas les deux « attaques spéciales » qui rattrapent le coup. Les personnages équipés de blasters sont donc quasi-exclusivement utilisés pour les combats, ceux-ci étant bien plus agréables à manier que les Jedis, qui ne servent au final qu'à débloquer certains passages grâce à leurs pouvoirs

Régulièrement, entre deux scènes d'action/plate-formes/réflexion, nous voilà propulsés dans un chasseur pour participer à une grosse bataille. Autant vous le dire tout suite, ces scènes sont assez peu nombreuses et ce n'est pas plus mal. La faute sans doute à une maniabilité imprécise et certains passages casse-c… où on se retrouve à tourner pendant quinze minutes avant de trouver comment passer à la suite. Bref, ces scènes intermédiaires ne vous donnent qu'une envie : celle de revenir sur la terre ferme.

L'autre gros souci de Lego Starwars II, c'est sa facilité déconcertante. En fait, ils n'ont pas tiré les leçons du premier épisode. Certes, on meurt souvent, pas de soucis. Quatre cœurs d'énergie, point barre. Le problème, c'est qu'on revit automatiquement quelques secondes plus tard, exactement au même endroit. La seule pénalité est la perte de quelques pièces récoltées auparavant, surtout utile pour débloquer des bonus comme des personnages jouables. Nous voilà donc quasi invincibles et ça gâche le plaisir.

Heureusement qu'il y a suffisamment de niveaux à parcourir, sinon le jeu aurait un durée de vie de trois heures. Refaire les niveaux inlassablement pour découvrir tous les secrets et finir le jeu à 100%, ça n'intéressera qu'une petite partie du public. Ca commence d'ailleurs à me gaver cette mode du « si tu veux découvrir tous les aspects de mon jeu, refais chaque niveau 25 fois et dégoûte-toi pour de bon du titre ! ».

Je ne sais donc pas trop quoi penser de Lego Starwars 2 : Le jeu est d'une simplicité enfantine et semble au premier abord destiné aux 0-7 ans, mais il fait aussi plaisir au vieux fan de Star Wars que je suis. On fait une petite partie vite fait avant de dormir, on blaste du Stormtroopers et du Jawas en se prenant pour Han Solo et on passe à autre choses. De la détente, rien de plus, rien de moins. Un petit jeu fast food, qui fait autant plaisir qu'un Big mac et une grande frite.

Et comme pour tous les Big Mac, on débarrasse la table une fois fini.

Jika

two worlds

two worlds

pc

Le temps a passé. Et mes envies de Two Worlds avec.

Deux semaines de cure, pour cause de PC indisponible, ont suffi à me sevrer de ce qui ressemblait fort à une drogue.

Etrange comment aujourd'hui, avec du recul, l'engouement pour ce jeu me paraît suspect. Après tout, quand on y regarde de près, le « RPG » de Zuzzex n'est qu'un gros hack n' slash non-linéaire. Des personnages aux visages particulièrement laids. Des monstres sans charme. Un background dépourvu d'originalité. Y'a des fois, je ne me comprends pas. Comment ai-je pu me laisser hypnotiser par ce titre durant deux bonnes semaines ? Aurais-je été victime de la gigantesque campagne de com' orchestrée par Nobilis ? Etais-je à ce point en manque de RPG pour m'aveugler ainsi ?

Eh bien, c'est en me mettant à Guitar Hero II que j'ai obtenu une réponse à cette sibylline question. Je sais, le jeu date, et vu comme ça, n'a pas grand-chose à voir avec le RPG. Mais en y jouant, je me suis dit que décidément, il était bien difficile de rester exigeant et de conserver un certain sens critique quand on pratique les jeux video. Parce que le joueur est acteur de son propre plaisir, parce qu'il créée, au moins en partie, ce qui défile sous ses yeux, il lui est beaucoup plus difficile d'exercer par la suite un regard critique.

Ce qu'il jugera, ce sera un peu de lui aussi.

Pas seulement l'oeuvre, mais l'expérience engendrée, forcément unique, forcément contingente. C'est de cette manière que je me suis retrouvé à prendre plaisir sur des morceaux de metal ou de pop que j'aurais eu honte d'écouter dans d'autres circonstances. La même chose s'est-elle passée pour Two Worlds ? Probablement.

Après tout, un jeu non-linéaire, c'est par définition le genre d'oeuvre dont on tirera les expériences les plus diverses. Voire les plus diamétralement opposées. Quand certaines dénoncent la trop rapide montée en puissance du personnage, on peut ainsi rétorquer que rien ne les obligeait à se concentrer avec autant d'acharnement sur le monster bashing.

Ils auraient aussi bien pu passer leur temps à découvrir les propriétés des plantes, cambrioler les maisons des plus riches cités humaines ou suivre seulement le scénario principal, auquel cas les combats leur auraient semblés bien ardus.

Si je n'ai pas pris plaisir sur un jeu, est-ce à dire que celui-ci ne tient pas la route ? Et sous prétexte que pendant deux semaines, Two Worlds m'a tenu en haleine, puis-je affirmer en toute conscience qu'il s'agit d'une valeur sûre ?

Bon voilà, j'ai lancé quelques questions, mais je ne voudrais pas m'étaler dessus plus longtemps, après tout, je suis aussi là pour parler du jeu lui-même.

En évoquant quelques souvenirs de jeu par exemple. Les chevauchées à dos de cheval/lézard. Les combats à un contre quinze, ou l'on échappe à la mort de peu, en effectuant au dernier moment un bond en arrière. Les fusions d'armure qui aboutissent à obtenir des armures de base si puissantes qu'on hésite à les abandonner lorsqu'on trouve un item unco aux propriétés à peine supérieures, mais qu'on a pas élaboré soi-même. Il y aurait aussi beaucoup à dire sur l'étrange division de la carte, qui sépare les régions humaines d'un côté (où les femmes sont d'ailleurs bien rares) et les régions orcs, sorte de zone PvE où il est impossible de mener causette, qu'on ait ou non la tenue de déguisement orc.

Marrant d'ailleurs comment aucun test à ma connaissance n'évoque ce curieux état de fait : comme si les développeurs n'avaient pas eu le temps d'implémenter des quêtes de l'autre côté de la rivière. De quoi montrer que lorsqu'on développe un jeu aujourd'hui, on commence par les zones de départ, où l'on est sûr que le joueur (et le journaliste ?) ira. Et puis si on a le temps de développer de vraies zones pour joueurs de niveau élevé, bah tant mieux, mais c'est pas la priorité.

Toutes ces remarques vous paraîtront bien sombres, surtout venant de quelqu'un qui reste néanmoins persuadé qu'en terme d'ergonomie et de jouabilité, Two Worlds est un cran bien au-dessus de ses deux fameux concurrents. Quel plaisir par exemple de ne pas avoir à "ouvrir" une plante pour la cueillir : un simple "Espace" suffit pour la ramasser. Dans le même ordre d'idée, on est tout simplement bluffé par l'aisance avec laquelle on manoeuvre dans un combat :briser la lame de son adversaire, désarçonner un cavalier, jouer sa dernière attaque contre un dragon de feu en passant en mode

Si l'on exclut le design des monstres et de tout ce qui a deux pattes, Two Worlds est plutôt pas moche. Les paysages ont un certain charme. Les monstres, au contraire, sont tellement laids que je n'ai pas osé proposer un artwork de ces derniers dans les deux précédentes pages.

Vous me remercierez, un jour, de vous épargner toutes ces horreurs.

berserk, alors qu'on sait très bien qu'il n'y aura pas d'autre occasion avant la riposte ... et le coup fatal. La possibilité d'apprendre des attaques spéciales auprès de certains maîtres d'armes enrichit de façon notable l'intérêt des combats, au moment précis où ces derniers commençaient à devenir par trop répétitif.

Ce foisonnement de menues innovations mettent le joueur dans de bonnes dispositions, à condition qu'il ait pris le temps d'en appréhender les mécanismes et mis ses réflexes oblivionesques au placard.

De quoi pardonner certains problèmes de vraisemblance (aveugler son adversaire en lui balançant de la poussière au visage ok, mais bon quand on est sur un terrain herbeux, sur de la roche ou dans une zone enneigée, ça le fait moyen), un scénario d'une rare faiblesse pour un RPG (les forces du mal ont kidnappées votre soeur et vous demandent en échange de sa libération d'utiliser le pouvoir d'un artefact ancien qui éveillera un démon de sa torpeur) et un background sans âme.

Enfin, quand je dis pardonner, j'entends par là : durant les premiers temps de jeu, durant cette période où l'on est comme hypnotisé par le charme de la nouveauté et poussé à explorer vaille que vaille les moindres recoins de la carte (gigantesque cela dit).

Passé ce temps, que ce soit grâce à un évènement extérieur qui vous a obligé à vous interrompre ou par la simple force de la lassitude, on se rend alors compte que non, il est impossible de tout pardonner à Two Worlds. Qu'il n'y a aucune excuse suffisante pour pardonner à un jeu de ne pas avoir d'âme, excepté la perfection de la finition (ex : les premiers épisodes de Splinter Cell).

Cela dit, on peut ensuite disserter pour savoir si Oblivion ou Gothic 3 ont jamais possédé une âme, à la différence d'un certain Fallout ou d'un Arcanum...

P.S : lecteur, toi qui t'attendait à ce que je parle du multi, sache que je m'y suis attelé quelques heures, puis ai fini par lâcher l'affaire, désespéré de ne pas réussir à créer un groupe qui ne soit pas composé exclusivement de germanophones.

Ah oui, et j'oubliais : ça lag en réseau.

Pullover

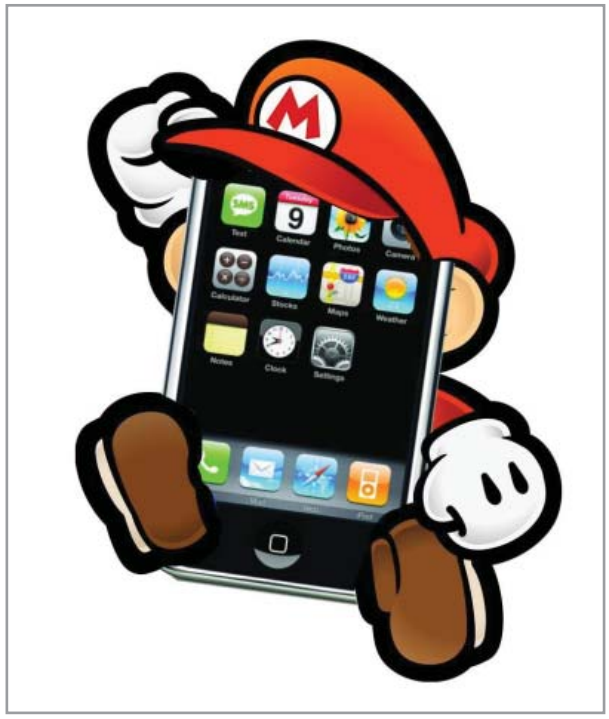
OH La La !

Le plus prisonnier des magazines

La vie suit son cours à Alcatraz. Nous sommes approvisionnés une journée par semaine en pain et en eau presque potable et, une fois par mois, Eki nous autorise à sortir de nos cellules pour admirer le monde extérieur (mais à la nuit tombée seulement). Du coup, nous trouvons le temps nécessaire pour écrire nos articles, mais, chose encore plus prodigieuse, nous réussissons quand même à les livrer avec un retard monstre. Que voulez-vous chers lecteurs, le fouet nous sied à merveille…

Le téléphone sonne toujours trois fois :

Certains sont anti-technologie (votre serviteur par exemple). Ils préféreront même au péril de leur vie garder un téléphone portable venu d'un autre temps plutôt que de succomber aux dernières évolutions. Tant pis, le monde continue à tourner sans eux. Apple, qu'on aime ou pas la société, a quand même un peu précipité l'évolution de ce milieu avec l'arrivée des portables à écran tactile. Pas que ce soit eux les premiers à le faire, mais il suffit de placarder une pomme sur un appareil pas forcément de la meilleure facture et le produit devient tout d'un coup "hype", inspirant les autres un peu trop d'ailleurs. L'Iphone, sorti le 29 juin aux États-Unis, a permis de voir une succession de portables utilisant le même principe débarquer (Prada de chez LG pour ne citer que lui).



Le dernier à présenter son portable est HTC qui, avec un prix d'appel de 449€ hors forfaits, peut se faire une jolie place au soleil sur le vieux continent puisque l'arrivée de l'Iphone sera très tardive chez certains d'entre nous. Il utilisera Windows Mobile 6.0 avec un logiciel de leur cuvée pour la reconnaissance tactile. Et il paraîtrait même qu'il aurait des fonctions de téléphone ! Incroyable ! Bien que tout le monde ne semble pas emballé par cette « évolution », il est fort à parier que l'industrie du mobile risque à terme de se tourner majoritairement vers elle.

Eh oui, j'ai un Nokia 3410 qui envoie les SMS en trois fois, qui vous bousille les oreilles lorsque vous tentez de parler à quelqu'un, si vous

réussissez seulement à capter le réseau, et qui reboote toute la journée, et vous savez quoi ? Je vous emmerde bande de riches !

Scoop : On a perdu le portable de Grincheux le nain

C'est tard dans la soirée qu'on nous a annoncé la disparition de l'ordinateur portable de Grincheux.

Son propriétaire nous a donné une description sommaire de l'engin :

Le disparu est une réalisation en collaboration entre Intel et Asus. Doté d'un écran de sept pouces, de 512 mégas de RAM, et de petits disques durs à mémoire flash pouvant contenir de 4 à 16 gigas de données, il ferait la jonction entre un ordinateur portable normal et un UMPC. Il serait vendu pour la modique somme de 199$, soit seulement 150€. On comprend mieux qu'un nombre important de personnes peuvent être intéressées pour une somme aussi raisonnable. Le portable n'est en effet pas destiné qu'aux marchés émergents, mais bien à tout le monde. Blanche neige, interrogée sur cette mystérieuse disparition, aurait affirmé avoir un faible pour tout ce qui était petit, sans pour autant admettre le vol…

La belle est la bête :

Toshiba, fidèle défenseur et bienfaiteur de la cause du HD-DVD (c'est leur bébé il faut dire aussi), a annoncé au travers d'un récent communiqué qu'ils allaient équiper la totalité de leurs ordinateurs portables avec cette technologie phare dès 2008. Le prix de tels lecteurs est encore cher, et l'utilité au quotidien n'est pas démontrée pour les personnes qui ne trouvent pas un intérêt au remplaçant du DVD. On espère que les solutions de Toshiba ne grimperont pas dans les prix par la même occasion. Et puis, c'est pour votre bien, c'est la technologie de demain dans votre ordinateur d'aujourd'hui, alors arrêtez un peu de vous plaindre !

Toshiba a d'ailleurs revu ses prévisions à la baisse. Tout ne semble pas rose pour la société qui vend moins de lecteurs que prévu. Le Blu-Ray continue sur sa lancée avec des films qui, à défaut d'être bons, tentent le public. De plus, les lecteurs continuent de baisser de prix. Toshiba a intérêt à frapper un grand coup s'il ne veut pas se retrouver vaincu dans ce combat acharné.

Le lièvre et la tortue, le retour :

Faisons un rapide point sur les cartes graphiques, maintenant que la relève d'AMD/Ati est sortie. La Radeon HD 2900 XT est donc un flop, c'est officiel. Comme quoi le coup de la tortue qui part dernière pour finir première, c'est bien pour vous faire croire lorsque vous êtes petits que vous pourrez vous en sortir dans la vie, même

en n'étant premier de la classe. Non, la vérité, c'est que vous allez travailler pendant plus de quarante ans pour un salaire de misère, avoir une

vie de ratée, voir votre femme vous quitter pour le premier riche venu (si seulement vous arrivez un jour à trouver une femme qui accepte une chose informe telle que vous), pour finalement moisir avec une retraite de misère le restant de vos jours, si vous n'avez pas décidé d'en finir avant. Mais trêve de digressions…

La carte n'est pas forcément mauvaise au vu du prix, mais le problème vient plutôt du fait que Nvidia a bien géré son coup cette fois. La Radeon consomme énormément, chauffe plus que ma bouillotte, fait du bruit, et ne se démarque pas au niveau des performances (inférieures à celles de sa concurrente la plus haut de gamme). Pour ne pas complètement crouler sous les dettes, le groupe AMD/Ati va donc devoir rapidement offrir une offre en béton sur l'entrée/milieu de gamme s'ils veulent espérer ne pas perdre d'argent avec cette carte qui arrive visiblement trop tard pour ce qu'elle a à offrir. Le passage à une mémoire de type GDDR4 avec 1 giga embarqué ne suffira malheureusement pas à augmenter de façon significative les performances de cette carte. Tout juste bon pour comme argument marketing.
La seule bonne nouvelle vient des constructeurs qui veulent proposer pour le milieu et l'entrée de gamme des cartes passives (donc sans ventilateur) qui plaisent toujours beaucoup. Reste à voir laquelle des offres entre celle d'AMD et de Nvidia sera la plus intéressante…

Dernier détail, puisque la mode est aux « golden parachutes » dans les journaux télévisés, on pourra constater qu'il n'y a plus besoin de se faire virer pour être bien rémunéré : en effet, le patron d'AMD a touché pas moins de 12.8 millions de dollars pour l'année 2006. Rajoutons encore à cela les stocks options qui font grimper le total à plus de 20 millions. Dommage que la situation financière d'Amd soit si délicate, il va avoir du mal en fin de mois le pauvre…

Osmosis Jones va avoir de l'aide :

Le célèbre globule blanc a en effet bien du mal à lutter contre toutes les attaques faites à notre pauvre corps de plus en plus maltraité par les dangers quotidiens (Mac Do, télé-réalité, joueurs d'accordéon...). Aussi voilà une bonne nouvelle pour lui : le programme de calculs orchestré par la World Community Grid fait des avancées notables en matière de calcul partagé. Le petit logiciel qui s'installe en tâche de fond et qui utilise un peu de votre CPU pour faire entre autres du pliage de molécules a permis de terminer la première phase du programme du décrypthon. Ce projet vise à trouver un remède contre les maladies neuromusculaires et le temps gagné grâce à la WCG a permis de cumuler quelque 8000 années de temps de calcul réparties sur pas moins de 154 000 ordinateurs différents. Qu'on ne dise plus que les geeks n'ont pas de coeur...

Window Tax :

Nous sommes chanceux d'être dans un si beau pays (pour nos lecteurs français, les autres vous êtes pas beaux) ! En effet, rares sont ceux qui peuvent connaître le plaisir d'une taxe taxée par une autre. Quand en plus cette taxe s'applique là où elle est injuste, on atteint des sommets...

La Commission d'Albis s'est tenue il y a quelques jours pour réfléchir sur la question de la taxe pour la copie privée. Cette fois-ci, il aura été question

de certains supports de stockage pas encore suffisamment ponctionnés.

Ainsi, les clés USB, les cartes-mémoires et les disques durs externes se verront accompagnés dans les plus brefs délais d'une jolie nouvelle taxe qui sera en fonction de la capacité pour chacun des media entre 23 centimes et 2 euros, 9 centimes et 95 centimes, et enfin entre 6,50 et 20 euros. Il faut en plus penser à rajouter l'éco-participation, mais bon, on ne va pas non plus chipoter sur toutes les taxes appliquées, on en aurait pour l'après-midi.

Sachant que cette taxe est censée remédier aux "ravages" de la copie privée (il faut bien trouver des excuses pour les ventes minables d'artistes non moins minables), on se demande ce qu'elle vient faire sur de tels supports. En lisant entre les lignes, cela signifie donc que nous piratons tous de la musique, sans exception. Une carte mémoire ne sert pas du tout aux appareils photo numériques par exemple, une clé USB au transport facilité de documents, un disque dur externe à la sauvegarde de ses données. On n'écoute pas des artistes venant de Jamendo, non non, arrêtez de leur faire croire ça, ils ne sont pas dupes. Nous sommes tous de vilains voleurs de musique détruisant par nos actes immondes l'industrie de la Star Ac'. Mais le top du top, c'est quand même d'avoir une taxe ajoutée... hors TVA ! De ce fait, cette dernière viendra donc taxer une taxe, on croit rêver...

Le marché des supports vierges tel que le DVD a été plombé par les taxes qui lui ont été attribuées de force. Les personnes pas trop stupides de se savoir dans l'Union européenne vont les acheter en Belgique ou en Allemagne. Le marché des disques durs externes risque donc de prendre petit à petit le même chemin... Mais les majors sont rois dans leur pays...

Mais cette commission ne va pas s'arrêter en si bon chemin. Naturellement, elle compte ajouter une future taxe à l'HD-DVD et au Blu-Ray, mais encore mieux, aux téléphones portables lisant les MP3, soit quasiment tous les mobiles qui sont désormais fabriqués...

Dans le doute, il vaut mieux sévir, on ne paie déjà pas assez...

Djeen

THINK !

44 LE ROI DE LA CASSE

Dans la série «cassons les faux bons films», il est temps de s'attaquer a la quintessence du film de bobo, j'ai nommé Lost in Translation. Et ce n'est pas la peine de se plaindre, ça ne va rien changer.

46 TALKING ABOUT INNOVATION : I

L'innovation, on en fait si souvent tout un flan qu'on ne sait plus trop ce dont on parle. C'est comme «Gameplay», le mot passe-partout par excellence utilisé par 99% des journalistes de jeu vidéo qui n'ont rien à dire. Alors, c'est quoi, innover ?

52 MEMORIES

Meego est à fond dans la mouvance gouvernementale. Lui aussi fait dans le service minimum. En attendant de le voir revenir à plein régime, il nous livre d'attendrissants souvenirs de Koola World.

LE ROI DE LA CASSE

Le Japon, c’est beau, voire même bobo. Très bobo.

44

Lost in Bobo Land

A l'époque, quand je n'étais pas encore allé au Japon, j'avais trouvé ce film marrant. Mais après la séance, je me demandais quel était le véritable but du film. Etait-ce simplement une histoire de deux gens qui se retrouvent seuls au japon et qui finalement tombaient amoureux ? Apres mûre réflexion une bouteille à la main··· Non, cette amourette n'est en fait qu'un gros prétexte a voir défiler des scènes hétéroclites sur le Japon, en continu pendant plus d'une heure et demie. La petite Sofia a sûrement cru faire quelque chose de chébran, mais à y regarder de plus près, à part le charme indéniable de Bill Murray, ce film est vide, désespérément vide.

Mais pourquoi avoir choisi le Japon ? Apres tout, si l'on voulait créer une histoire d'amour entre deux personnes qui se retrouvent dépaysés a l'étranger, ça aurait pu être n' importe où. La Chine aurait sûrement été encore plus dépaysante sous bien des aspects. Ou même la Corée. Alors, pourquoi ? La réponse est en fait très simple.

Le Japon, tout comme l'Inde à une certaine époque, est devenu de nos jours le pays préféré des bobos.

Sofia, en reine des bobos, a donc son sujet tout trouvé quand elle se lance dans la réalisation. Ca sera donc le Japon parce que « c'est trop trippant » comme endroit. Et tant qu'à faire, ça sera Tokyo, la capitale japonaise de Bobo Land.

Dans ce portrait ultra-rapide du Japon, tous les clichés y passent. Les séances ridicules de fitness à la télé. La visite d'un temple traditionnel. Les films américains doublés en japonais. Les pachinkos. Les jeux vidéo dans les Game Centers. La gym aquatique. Les mauvais interprètes. Les mariés en costumes qu'on croise au détour d'une rue.

La séquence qui parachève le tout est celle où Bill Murray et la Miss sortent en ville pour s'éclater comme de vieux potes. Vas-y qu'on se la pète au karaoke, qu'on porte des perruques, qu'on danse avec nos amis bobos japonais. Il ne reste plus qu'a fumer un pet', mais pas de bol, les drogues ne sont pas facilement accessibles au Japon. On se contentera des cigarettes, alors.

Le problème de tout ca, c'est que finalement, ca n'a pas grand chose à voir avec la nature même du Japon. S'arrêter aux excentricités et aux apparences témoigne d'un fort manque de maturité.

Et d'autre part, ce film est invraisemblable. En restant peu de temps au Japon, il est très improbable de voir autant de choses en si peu de temps. Ca me rappelle ces films de guerre ou les réalisateurs essayent de remplir à fond leurs histoires d'anecdotes au point de dénaturer complètement la réalité quotidienne des soldats.

Que cela soit Bill Murray ou Sofia, dans le film les deux personnages qu'ils jouent ne montrent aucun intérêt à chercher à comprendre la culture locale. Ils se complaisent dans leur statut d'étranger «blasé-cool» et cela leur suffit. Après tout, ce ne sont que des touristes de passage, malgré eux, il est donc difficile d'espérer bien plus de leur part. Mais tant qu'à faire, si l'on est sur place, pourquoi ne pas profiter de l'endroit pour devenir un peu moins con et inculte ? Mais telle n'est pas la logique des bobos. Les bobos se proclament citoyens du monde, voyagent d'un bout à l'autre de la Terre, sans jamais rien découvrir. Leurs souvenirs ne sont qu'une collection de cartes postales, et leurs voyages de nouvelles occasions de flatter leur ego.

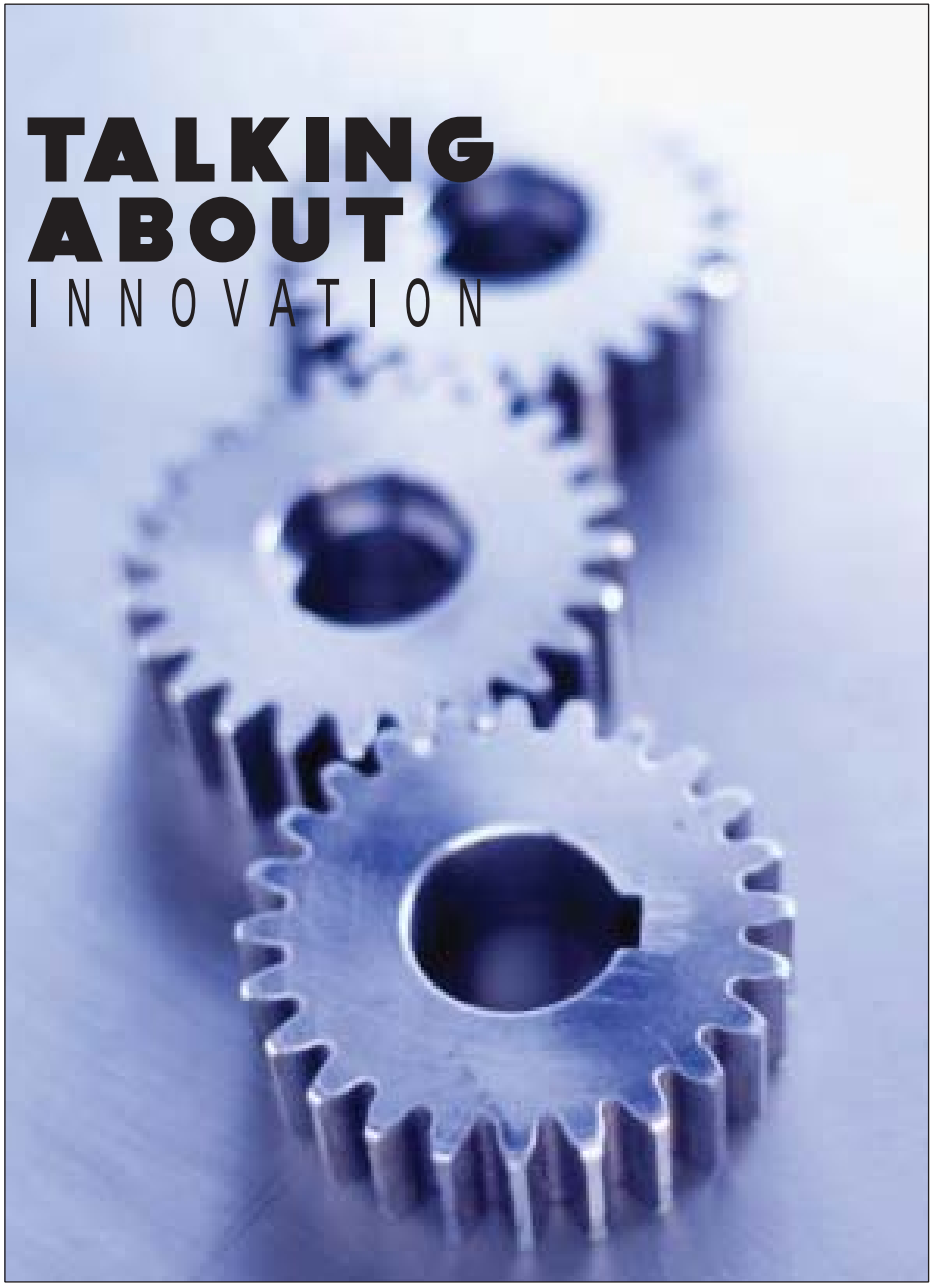
Preuve en est que le film, hésitant entre le pseudo-documentaire sur l'archipel et l'amourette à deux balles, choisit finalement la mièvrerie comme point culminant. Les citoyens du monde n'ont en fait rien à péter de leur environnement. Ce n'est qu'un prétexte a leurs petites histoires, a leur superficielle médiocrité. Lost in Translation, c'est un mauvais blog avant l'heure.

Heureusement, le cinéma est le medium où les faux-semblants sont les plus faciles. Hop, vas-y que je te rajoute de la musique branchos un peu partout, histoire de meubler le vide perpétuel des différentes scènes, pour donner de la consistance a un scénario en papier mâché et un montage à l'emporte-pièce.

C'est triste a dire, mais même Kill Bill, avec son court passage au Japon dans le premier épisode, arrive finalement à dire plus de choses justes qu'une heure quarante de Coppola. Et pourtant, Tarantino ne tourne même pas au Japon, utilise une scène en carton pâte pour simuler un izakaya, et se sert de pseudo acteurs japonais (dont le mauvais Watanabe Ken et l'horrible Lucy Liu qui n'arrive même pas à tenir un katana sans trembler) pour mener son histoire. Mais Quentin, lui, comprend bien mieux le Japon que sa consœur. Il a une idée précise de la nature du pays, et bien qu'il force la caricature, il le fait consciemment et ça passe. Sofia Coppola est et demeurera une touriste de base, comme le prouve son dernier flick digne d'une très mauvaise série B, j'ai nommé Marie-Antoinette.

Apres tout, ne dit-on pas que le talent saute une génération ?

Ekianjo



Innovation.

Vous avez remarqué ? Ce mot ci-dessus ?
Oui, IN-NO-VA-TI-ON.

Dingue comme un mot qui a pour but d'exprimer la nouveauté peut paraître usé et usité jusqu'à l'os. Il faut dire, le nombre de charlatans qui vous vendent de l'innovation, tous les jours, ne cesse de progresser.

Car si l'innovation sert bien à une chose, dans notre société de consommation, c'est bien à vendre.

Même mieux. Elle sert à établir un monopole, dans la plupart des cas. Quand une innovation est considérée comme « vraie de vraie », elle peut faire l'objet d'un brevet, et d'une protection de 20 ans dans la plupart des pays qui suivent ces dispositions.

20 ans, bordel.

Pourtant, il y a bien des brevets qui sont accordés pour des choses pas vraiment nouvelles··· Microsoft n'est pas le dernier dans cette série-là. Le genre de sociétés qui déposent le « double click ». J'exagère, mais c'est presque ça.

Heureusement, dans le jeu vidéo, il n'y a pas de brevets. Cela veut dire que les petites innovations à la sauvette, celle des marchants de sable, l'ont souvent dans le fion. C'est la sélection naturelle, chère à notre bon vieux Darwin, qui décide si oui ou non une innovation a le mérite d'exister. Les innovations non importantes sont facilement copiées et clonées, et ceux qui gagnent, qui marquent des points, sont ceux qui innovent en premier ou ceux qui créent des innovations difficiles à reproduire.

Comment définir une innovation ?

Par definition, innovation derive de nouveau, c'est-à-dire ce qui n'a pas été fait auparavant. Comme tout chose, tout jeu est unique, il ne faut pas confondre specificite et nouveaute. Une innovation est un acte volontaire de la part des developpeurs.
Les innovations peuvent se faire à plusieurs niveaux. Il ne s'agit pas uniquement de faire péter le nombre de polygones ou d'ennemis à l'écran. En fait, le seul paramètre réellement important, pour juger de la validité d'une innovation, est extrêmement simple à énoncer :

Une innovation n'existe **que si elle est reconnue comme telle par les joueurs.**

Prenons un exemple.

Depuis plusieurs années, les jeux 3D ont progressivement incorporé des moteurs physiques dans leurs environnements. Je ne saurais dire avec précision quel fut le premier à le mettre en avant, mais il me semble que Max Payne 2 fut l'un des pionniers en incluant le moteur Havok pour faire tomber les ennemis de manière realiste··· et les quelques caisses qui trainent.

Max Payne 2 était un bon jeu.

En tout cas, tout à fait dans la lignée du premier. Mais, est-ce que le moteur physique introduit par Max Payne a profondément marqué les joueurs de l'époque ?

La réponse est clairement : NON.

C'était certainement un détail esthétique très sympathique, mais au-delà du simple gadget, personne n'a retenu Max Payne 2 pour cet aspect.

Half Life 2 a peut-être réussi à intégrer un poil mieux le moteur physique dans le jeu, grâce à des phases spécifiques qui demandent au joueur d'utiliser cette particularité, mais là encore, on tient plus du petit plus que de la véritable innovation. La vérité est là : intégrer un moteur physique dans un jeu 3D est certainement une SOURCE d'innovation, mais comment transformer cet outil en proposition significative pour que les joueurs se disent « *putain, j'ai jamais vu ça* » de manière unanime··· ?

Là est tout le challenge sur la manière d'innover.

Souhaits et réalité

Je suis sûr que la plupart des développeurs fourmillent d'idées en permanence. Après tout, ils sont payés (ou espèrent être payés) pour ça et la plupart ne sont pas de simples techniciens, mais des gens passionnés par leur activité.

Bref, tout le monde a des tonnes d'idées.

Même les journalistes et les joueurs.

Mais, pour une raison ou une autre, ces idées sont progressivement éliminées au cours du cycle de développement. Manque de temps, manque de ressources, manque de clarté sur comment insérer telle ou telle fonction, ou simplement problème dans la mise en œuvre, dans l'exécution.

L'innovation n'est donc pas uniquement liée à la capacité d'un studio ou d'une personne à avoir des idées. C'est certes la base, mais comment arriver à transformer ces idées et à les intégrer en temps et en heure dans le projet, sans remettre en cause la qualité finale du jeu, est aussi un sacré casse-tête.

Il est nécessaire qu'un studio soit bien organisé, bien huilé, pour être un milieu propice à l'innovation. Combien de fois n'entend-on pas les galères des développeurs qui doivent travailler d'arrache-pied pour tenir les délais ? Si vos matelots sont constamment en train de boucher les trous sur la coque, ce n'est pas demain qu'ils s'occuperont de s'occuper d'orienter les voiles pour aller vers d'autres horizons. Innover prend du temps, à la fois pour engendrer des idées valables, mais aussi pour les essayer, les tester, les valider avant de les intégrer au final.

Il serait sans doute intéressant, si jamais un thésard n'a rien d'autre à faire, de chercher s'il existe ou non une corrélation entre l'innovation perçue par les joueurs et les conditions de travail des développeurs, sur un panel de jeux donnés.

Mais peu importe. En tout cas, s'en tenir aux déclarations de développeurs en milieu de projet est de toute façon très risqué : ils parlent souvent de leur vision idéale du « *produit* » final, mais est-ce que cet objectif est réaliste ?

Combien de fois ne voit-on pas la moitié des features décapitées avant la sortie du jeu ? Morrowind, par exemple, qui promettait gestion du cycle jour-nuit avec des PNJ qui iraient vaquer à leurs occupations suivant l'heure de la journée··· ça fait envie, mais finalement, clac ! Sabré à l'arrivée ! Sans parler de l'exemple le plus probant dans le genre, Fable, mis en avant par Molyneux. Notre ami Peter, à l'imagination débordante, qui invente des features à mesure qu'il donne des interviews. A l'écouter une heure, on remplit un cahier des charges pour 10 ans de travail.

Le résultat, tout le monde le connaît.

Autrement dit, une sage mesure serait d'arrêter de suivre tous ces communiqués de presse bidons, de la part des développeurs ou des éditeurs, quand ceux-ci promettent monts et merveilles en matière de renouvellement ludique. La plupart du temps, même si l'innovation se concrétise, il est extrêmement difficile de savoir dans quelle mesure elle proposée va « toucher » et marquer le joueur.

Et ce n'est sûrement pas les développeurs, qui ont le nez dans le guidon pendant 2 ans ou plus, qui ont la meilleure perspective sur le sujet.

Types d'innovation

Pour faire simple, imaginez que le jeu vidéo est un produit de consommation courante. Au hasard, un produit cosmétique. Allez, paf, en spray pour vos cheveux.

Qu'est-ce qui va différencier une marque A d'une marque B ?

Si vous pensez que le produit lui-même, le contenant, est forcément important...

Think again !

Dans le cas de notre spray cosmétique, voici sur quoi on peut jouer :

- le look de l'emballage extérieur
- la forme du récipient
- la manière d'actionner le spray
- la formule du produit

Et chacun de ces aspects peut avoir un impact significatif sur l'expérience de l'utilisateur. Ce qui l'amènera à se dire :

« *Tiens, c'est nouveau* ».

- Changer le look de l'emballage

L'emballage, dans un jeu, concerne principalement le visuel, bien que l'aspect sonore ne fut pas toujours négligeable. Les innovations techniques ont été, pendant longtemps, une manière relativement efficace de progresser et de faire péter les ventes, et de susciter un « waou ! » chez les joueurs. Par exemple, Doom, à son époque, était une petite révolution en terme de 3D texturée, ce qui a rapidement permis à id software de s'installer durablement sur ce marché, en réappliquant la même recette à chaque nouveau titre : repousser les limites de la technique sur du matériel existant. Ce qui marcha pour Doom se reproduisit pour Quake, Quake III et Doom III dans une certaine mesure. De nos jours, bien qu'il reste de la marge avant d'atteindre un rendu photoréaliste, progresser en terme de graphisme demande plus de moyens qu'il y a dix ans. Et plus ça ira, plus il sera difficile de se distinguer les uns des autres. D'une part, des sociétés se spécialisent dans la création de moteurs multi-plateformes. Les gros éditeurs n'hésitent pas à faire péter les licenses, histoire de raccourcir leur temps de dév et donc mieux contrôler leurs ressources, ce qui place la barre déjà assez haut pour tous les autres qui voudraient développer eux-mêmes leur moteur.

D'autre part, puisque la mode est à la 3D, il faut des modeleurs, des animateurs, des textureurs et tout le toin-toin. L'époque où une personne pouvait quasiment tout faire dans un jeu 2D semble désormais bien loin. Conclusion : beaucoup de gens à payer pour atteindre un niveau raisonnable, acceptable pour le joueur, et très difficile de mettre un vent à tous les concurrents sans exploser son budget.

Il est donc normal de voir le nombre de jeux jouant principalement sur l'aspect graphique se réduire comme les glaciers de l'antarctique en temps de réchauffement planétaire. Ils se comptent sur les doigts de la main… Crysis, entre autres ? Conclusion, en tant que développeur, miser actuellement beaucoup de ressources sur l'aspect visuel n'est pas forcément la stratégie la plus efficace pour démarquer son jeu de la concurrence, même si un minimum est obligatoire pour rester crédible.

- Changer la forme du récipient

Prenez votre spray. Actuellement, il est dans un container cylindrique métallique, tout droit. Maintenant, remplacez ce cylindre par une bouteille de parfum, transparente. Tout de suite, le « produit » a une gueule différente. Vous lui donnez une autre personnalité, sans rien changer à la formule en soi.

L'un des meilleurs exemples de ce transfert de formule, dans le jeu vidéo, est probablement Far Cry. Pendant des années, les FPS se concentraient sur des intérieurs. Vas-y que je prends le couloir à droite, vas-y que j'ouvre la porte, vas-y que je me cache derrière une caisse pour me protéger des tirs ennemis… Les gens de Crytek, toujours en gardant l'idée du FPS pur et dur, se sont posés la question : « *ça donnerait quoi si on foutait ça en pleine forêt tropicale ?* ». Eh bien, pour le joueur, ça change tout. L'ambiance n'est plus la même, cela donne une impression de liberté inhabituelle vis-à-vis des FPS habituellement agoraphobes. Et pourtant, Far Cry n'invente pas grand-chose dans le principe ! Il reprend même le coup des bidons explosifs, c'est dire.

- Changer la manière d'actionner le spray

Il y a aussi des innovations qui ne sont pas des prouesses techniques en tant que tel, mais simplement des idées qui viennent changer la manière dont on appréhende le « produit », en s'appuyant sur un aspect technique déterminant. Dans le cas de notre spray, si on l'actionne en pressant la bouteille plutôt qu'en pressant le dessus du flacon, l'expérience sera differente. Mais revenons dans le domaine du jeu... Avant Dune 2, les jeux de stratégie étaient tous au tour par tour, ça respirait le temps mort. Même si c'était propice à la réflexion, ils n'étaient guère passionnants pour le badaud de passage. Avec Dune 2, le premier le jeu de stratégie en temps réel (en réalité, le premier jeu tactique en temps réel), Westwood n'a pas fait preuve d'une évolution technologique extraordinaire. Ils ont simplement réussi à trouver le bon moyen technique pour garder la nature géniale des wargames, tout en rendant l'approche plus facile et plus proche de l'action.

Preuve en est que, techniquement, ce n'était pas très complexe à mettre en place, le concept fut repris très rapidement dans bon nombre de clones dans l'année qui suivit. Mais arriver le premier donne un avantage déterminant. Pendant que les autres s'occupent à copier, ceux qui ont une longueur d'avance planchent déjà sur les innovations à suivre.

- Redéfinir la formule de notre spray

D'autres tentent la voie des innovations conceptuelles. C'est presque l'équivalent de la physique fondamentale – ils inventent littéralement des mécanismes de jeu non existants. Récemment, Katamari Damacy pourrait être cité en exemple. Shadow of the Colossus joue dans la même arène : axer un jeu presque entièrement sur le combat contre 16 boss gigantesques, sur lesquels il faut grimper pour les vaincre, c'est très original en soi. Rez, ou même Portal, sont aussi à classer dans les expérimentations hors du commun. C'est encore là que l'innovation prend sa forme la plus pure, mais l'exercice est difficile et risqué, plus on s'éloigne des repères connus.

L'innovation peut donc prendre diverses formes. Elle dépend de la perception du joueur, et non de celle du développeur.

Et alors, comment est-ce que le joueur perçoit une tentative d'innovation ?

Comment juger l'impact d'une idée ?

Quelques réponses à ces questions existentielles dans le prochain Sanqua.

Ekianjo

Je suis dans un curieux état de certitude. Je sais, tout simplement.

Je ne l'explique pas.

Mon index fait tourner frénétiquement la molette de la souris, les pages défilent une à une, à toute allure mais j'ai peur de le louper alors je ralentis la marche de mon index. Je suis convaincu qu'il se cache dans l'une d'entre elles.

Je relève les titres de chaque article du blog. Le son de la molette de la souris m'agace, les minutes passent lentement mais bientôt, je tombe sur le titre du jeu.

Comme je l'avais prévu.

Je ne suis pas surpris mais un large sourire se dessine sur mon visage. J'ai enfin retrouvé ce jeu dont j'avais perdu la trace depuis des années, par hasard sur l'un des blogs de Gamekult. Je l'ai longtemps cherché pourtant, sans grande conviction il est vrai mais tout ça n'a plus d'importance. Tout me revient doucement : les fruits, les plates formes, le ciel, le ballon... Je parviens à cerner de nouveau le concept. Je prends doucement conscience de ce qu'il m'arrive. Et je jubile.

Kula World est un jeu de réflexion ô combien accrocheur sorti en 1998 sur PS1 que je ne lâche plus depuis nos retrouvailles, il y a quelques semaines. Le principe est simple : on incarne un ballon qui doit récupérer des clefs pour déverrouiller la sortie et accéder au niveau suivant. On évolue sur des plateformes constituées de plusieurs parallélépipèdes rectangles imbriqués les uns avec les autres.

Les premiers niveaux sont d'une facilité enfantine. Ils ont pour seul intérêt de nous apprendre à évoluer sur les plateformes et à se déplacer sur toutes les faces en utilisant les extrémités.

Toute la force de Kula World repose sur ces changements de faces puisqu'ils s'accompagnent d'un changement de la gravité – comprendre : la gravité suit la position du ballon sur les plates formes.

On doit donc envisager chaque niveau comme une entité multi-plan et se déplacer sur les différentes faces pour récupérer les clés, les fruits boostant le score, et pour enfin atteindre la fichue sortie. Assez rapidement, on se surprend à comprendre

MEMORIES
chronique d'une époque perdue

le fonctionnement du niveau à la simple appréciation des éléments qui le compose.

Kula World révèle toute sa saveur lorsque la difficulté augmente.

Le jeu se transforme alors en un véritable casse tête et il devient inévitable de multiplier les essais, souvent saugrenus, pour parvenir à choper toutes les clefs et à trouver le bon moyen pour arriver jusqu'à la sortie : parfois il suffit d'un saut (la chute permettant de récupérer les clefs et d'atteindre la sortie en même temps) mais il est souvent nécessaire d'effectuer d'innombrables changements de faces et autres manœuvres pour y parvenir. Pas toujours évident.

Les thèmes des niveaux changent au cours de la progression, modifiant donc régulièrement la manière d'appréhender les plates formes et renouvelant ainsi quelque peu l'expérience de

jeu, ce qui n'empêche pas Kula World d'être relativement répétitif.

Malgré cela, je ne peux pas m'empêcher d'y revenir. Une fois de temps en temps, juste histoire de réussir quelques niveaux et de me détendre un peu. Parfois un quart d'heure, parfois une demi heure, parfois une heure. Rarement plus.

Au-delà, je ne suis plus du tout détendu.

J'en arrive même parfois à vouloir oublier ce foutu jeu.

Celui-là même que je m'efforçais de retrouver il y a quelques semaines.

Meego

THRIVE !

52 ICI OU AILLEURS

Notre Egomet national quitte bientôt la Chine et c'est avec grande émotion qu'il nous livre ses dernières impressions sur un pays qui n'a pas encore révélé tous ses mystères. A ne pas manquer, donc.

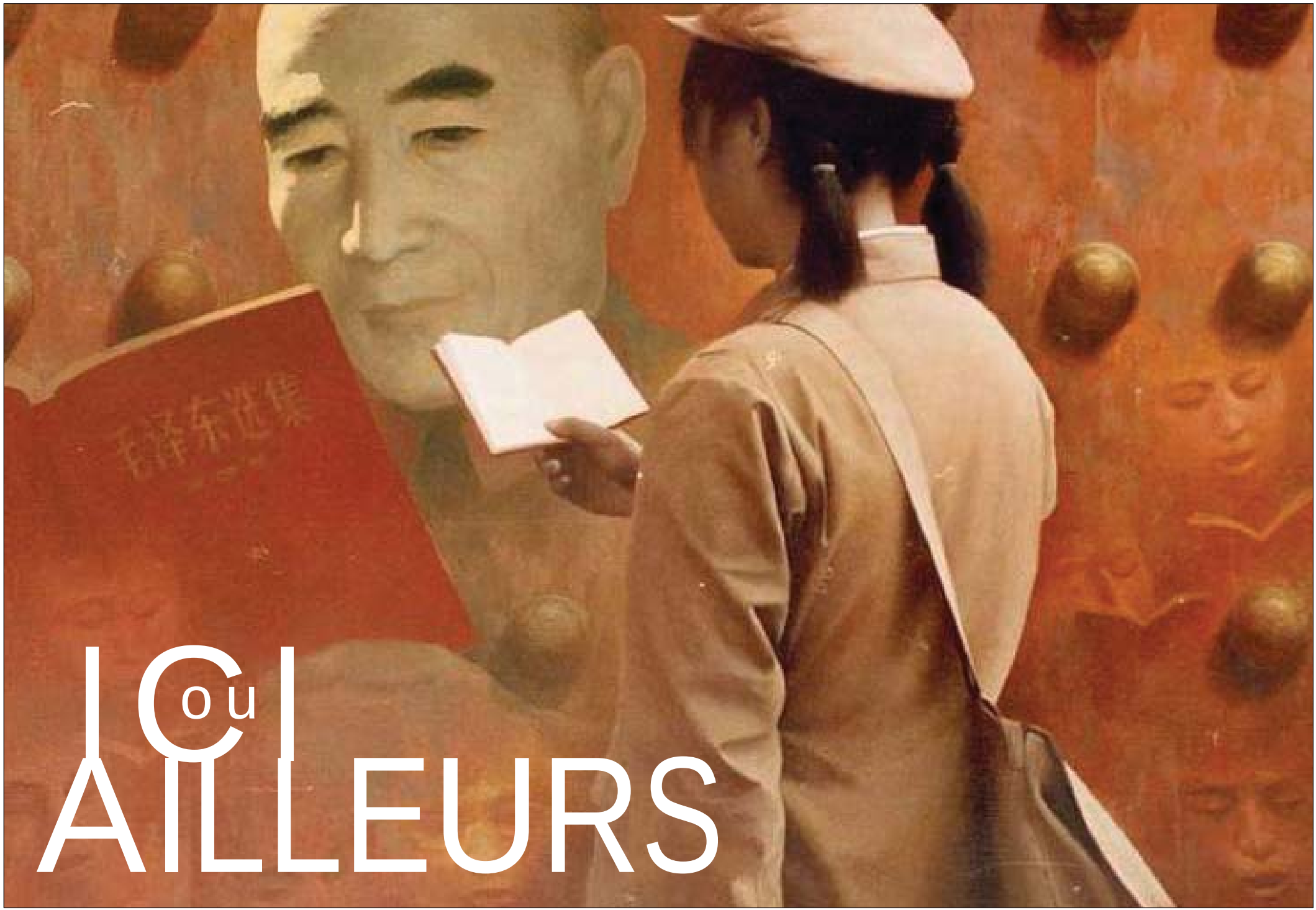
58 DEAF

BluePowder, habitué des formations plus ou moins exotiques, a fait son marché, et le voilà revenu avec un bon CD. Les heureux élus sont les nordiques de Pain of Salvation. Et ils placent la barre très haut, les bougres.

62 SANKUA

Eki au pays des tremblements de terre et des fuites radioactives. Mais ne vous inquiétez pas, le sujet est plus enthousiasmant cette fois-ci, puisqu'on parle de propreté. Et ce n'est pas un vain mot, ça non.

62 サンクア



ICI ou AILLEURS

8h du matin. La rue n'est pas encore trop encombrée de détritus alimentaires. Je m'enfonce dans un sous-sol sordide car c'est là que se trouve le cybercafé. Peu de monde. C'est l'heure tranquille où les gamers dorment. Quelques attardés de la veille sont encore là et ronflent devant les écrans éteints.

Quant à moi, je vais plus sérieusement aux nouvelles. La vie en France semble suivre son petit train-train quinquennal. Après les présidentielles, des législatives sans surprise. Que se passe-t-il ailleurs ? Afrique, Moyen-Orient, Asie ? Varier les sources, comparer, confronter, un vrai pensum, pourtant bien nécessaire quand on veut éviter de dire trop de conneries. En même temps… pourquoi avoir tant de scrupules ?

Je quitte la Chine dans deux mois. Puis-je dire que je la connais ? Sans doute pas. Trop grande, trop complexe. Tout est à une échelle qui outrepasse largement l'individu. Sans parler de la langue… De toute façon, je ne suis qu'un laowai, je ne peux pas comprendre. Si je fais une critique, ou si j'émets une opinion un tant soit peu contraire à la fierté nationale, je serai perçu comme hostile à la Chine, ce qui est un péché irrémissible. Si j'émets des doutes sur la « Chine unique », sur l'opportunité des JO de Pékin ou sur la façon dont se fait le développement économique, c'est que je ne comprends pas le pays, son histoire ou ses habitants.

Rien ne vaut les bons produits frais en Chine. 100% de contamination garantie !

Il faut beaucoup de temps pour créer la confiance nécessaire à un dialogue sincère avec une autre culture, pour qu'une critique puisse être perçue comme un acte de sympathie, pour qu'on y voie un désir de vérité et non une basse calomnie. A cet égard, utiliser des sources chinoises est un argument de poids.

Les Chinois sont naturellement agacés lorsqu'on évoque la faible qualité de leurs produits ou encore les problèmes de corruption. Pourtant, la récente affaire Zheng Xiaoyu a vraiment de quoi faire froid dans le dos. Le scandale est énorme. Il implique rien de moins que l'ancien directeur de l'agence chinoise

des médicaments et des produits alimentaires. M. Zheng a signé des autorisations de mise sur le marché pour de nombreux faux médicaments. Le China Daily cite le chiffre de 277 autorisations injustifiées, d'au moins 8 entreprises différentes. Le fait est d'autant plus inquiétant que la réglementation est encore assez neuve. On parle tout juste d'instaurer un système de rappel des produits défectueux. Quotidien du Peuple (QdP) 29.05.2007. Et déjà la plus haute autorité chargée de l'appliquer semble pourrie jusqu'à la moelle. Car Zheng n'est évidemment pas le seul concerné à la tête de l'administration. Bien sûr, il y a des morts, notamment des bébés. Zheng a évidemment été condamné à mort. C'était le 29 mai. Il faut toutefois noter que ce n'est pas sous une inculpation d'empoisonnement ou d'homicide mais tout simplement sous celle de corruption. Il a pris aussi 7 ans de prison pour manquement au devoir. Mais quand on va être exécuté, ça ne change plus grand-chose. Il a d'ailleurs été mis a mort récemment.

Ca donne envie de faire des omelettes !

En chine, les motifs de condamnation à mort sont nombreux (plusieurs dizaines) et la corruption est l'un des plus remarquables en ce moment, puisque le gouvernement a décidé, depuis quelques années, de s'attaquer vigoureusement au problème. Pour qui connaît la Chine, le travail semble titanesque. La corruption s'est tellement installée à tous les niveaux, que l'on ne peut que douter du caractère dissuasif de tels « exemples ». L'agence Xinhua parle de 6600 fonctionnaires ayant fait l'objet d'une enquête entre août 2005 et février 2007. Mais il ne s'agit que de la partie émergée de l'iceberg. Et combien vont être effectivement poursuivis ? De toute façon, on ne peut pas tuer tout le monde. On ne peut sans doute pas dire que Zheng est un bouc émissaire mais que penser de tous ceux qui échappent à la justice ? Un des critères essentiels pour prononcer une sentence capitale est en fait··· le montant des pots-de-vin et des sommes détournées, en ce qui concerne Zheng 6,49 millions de yuans (environ 650 000 euros). Bref, c'est en fait le fric qui décide de la vie d'un homme. Quoi qu'il en soit, le gouvernement a promis qu'il « luttera avec le même acharnement contre la corruption en 2007 ».

Et quand un gouvernement fait une promesse, on peut le croire···

Puisqu'on en parle :

« Le gouvernement central chinois a remporté la confiance de 1,3 milliard de citoyens. » C'est démontré le 24 mai 2007 par une enquête de l'Académie Chinoise des Sciences Sociales (CASS). Curieuse conclusion, quand l'article (QdP du 25 mai) indique que « Cinquante et un pour cent des sondés déclarent qu'ils n'arrivent pas à finir les fins de mois à cause de leurs faibles revenus, 45,5 pour cent disent qu'ils ne peuvent pas payer leurs frais médicaux exorbitants, et 45 pour cent pensent qu'ils ne peuvent acheter ou louer un appartement plus grand que celui qu'ils occupent aujourd'hui. »

51% de 1,3 milliard, ça fait combien ? Vous avez 10 secondes de réflexion. TOP. Curieux aussi de titrer cela quand on ajoute que « parce que beaucoup de chinois pensent qu'ils n'arrivent pas à joindre les deux bouts à cause de la situation économique précaire, les fonctionnaires sont sur la sellette pour ne pas avoir assez agi envers les problèmes de la population. »

Mais voilà, vous n'avez pas bien lu. C'est le gouvernement central qui obtient un « soutien accablant ». Il ne s'agit pas des gouvernements provinciaux, qui, eux, sont corrompus.

On peut parler en Chine de tous les problèmes… puisque « les fonctionnaires de haut rang du pays ont accru leurs efforts et initiatives pour abaisser les tensions de crainte de déboucher sur l'instabilité sociale. »

On peut parler de tout, du moment que la confiance reste indéfectible. « De plus, d'après le questionnaire, tous les sondés croient que l'information émises par les institutions gouvernementales sont plus crédibles que celles des sites web ou que les rumeurs. »

Je dois préciser une chose. Même si on peut être étonné de ces résultats et contester l'unanimité qu'ils affichent, je crois qu'ils ne sont pas totalement faux. Quand on discute avec eux de tel ou tel problème sociaux, les Chinois ont le réflexe de rajouter : « le gouvernement est en train de prendre des mesures ». Lesquelles ? On ne sait pas toujours. Mais il s'occupe de nous. C'est clair, il n'y a pas de soucis à se faire. On peut faire quotidiennement l'expérience de cette réaction, qu'il s'agisse de la condition des paysans, dont les charges ont été diminuées, de celle des ouvriers, de la pollution ou de la corruption. S'agit-il d'un simple réflexe patriotique à l'intention d'un étranger hostile ? Je ne crois pas. Le gouvernement central bénéficie vraiment d'un large soutien, soutien aveugle de gens fort peu renseignés sur le fonctionnement des institutions ou le contenu exact des lois. Les citoyens de l'Empire du Milieu semblent d'ailleurs s'en soucier bien peu. Le « sens civique » n'a pas la même signification de part et d'autre du continent eurasiatique.

L'information, voilà encore un point qui est censé s'améliorer considérablement ces prochaines années, s'il faut en croire les annonces officielles. « La Chine va émettre un décret de loi décisif favorisant la transparence du gouvernement » Aaaaah !

« Le Premier Ministre Wen Jiabao a signé un décret du Conseil d'Etat pour promulguer ces réglementations, qui vont probablement devenir les règles les plus spécifiques et les plus progressistes du pays, encourageant la publication d'informations du gouvernement lorsqu'elles prendront effet le 1er mai 2008. Les gouvernements à différents niveaux devront émettre des informations qui impliquent les intérêts de des particuliers et des groupes, qui devraient être connues des masses, et qui expliquent les procédures et institutions administratives, indiquent ces lois. » Bieeeen !

Ces lois contiendront également une clause stipulant que la publication de ces informations officielles ne devra pas « porter atteinte à la sécurité de l'Etat, à la sûreté publique, au fonctionnement normal économique et à la stabilité sociale. » Oooooh…

M'enfin, il est vrai que « cela représente un progrès remarquable pour la Chine, un pays où même le nombre de morts des catastrophes naturelles était considéré tabou. » Dommage que l'article illustre ce fait par un exemple qui date de … 1976 !

Dommage aussi qu'on critique surtout les mauvaises pratiques des gouvernements provinciaux. Les problèmes en Chine, c'est toujours dans l'application des lois au niveau local ! Beau progrès en effet que de reconnaître (QdP 5 avril) que « C'est une pratique fréquente pour les gouvernements au dessus du niveau préfectoral de soutenir un journal du Parti pour y publier leur travail et leur idéologie » ou encore de rappeler que « les reportages longs et sans intérêts sur les activités des dirigeants sont devenus de rigueur pendant la "révolution culturelle" (1967-76), lorsque le culte de la personnalité avait atteint son zénith. » Mais il est dommage que l'on s'en tienne aux niveaux subalternes et que « peux de gouvernements locaux ont pris la peine de mettre en application » le document du Bureau Politique du Comité Central du Parti Communiste Chinois décourageant de telles pratiques. Dommage aussi que le principal reproche soit d'ennuyer les lecteurs.

Mais peut-être sera-t-il plus judicieux de leur parler de la cohabitation des tigres et des poulets dans les zoos, de la libido des pandas (grand sujet de préoccupation pour les défenseurs de la biodiversité) ou encore des étudiants qui organisent des funérailles de souris !

Dans la série des progrès de la presse, j'allai oublier la répression de la pornographie, essentielle puisque « à peu près 80 pour cent des délinquants juvéniles ont été attiré dans la criminalité par des "contenus diaboliques"

sur le net », d'après un porte parole du Ministère de la Sécurité Publique. Je n'imaginais pas une telle influence. Ca fait rêver... En tout cas, les « contenus diaboliques » doivent être nombreux et terriblement variés quand on voit que « les ministères de la Sécurité publique, de l'Education, de l'Industrie informatique et de la Culture, le département de la Propagande du comité central du Parti, l'Administration nationale de la Radiodiffusion, du Cinéma et de la Télévision, l'Administration générale de la presse et de l'édition, la Commission de contrôle des banques et le secrétariat du groupe de travail de l'Etat chargé de la lutte contre les fléaux érotiques et les publications illégales » sont sur cette brèche fort encombrée. Ils se vantent d'avoir fermé plus de 2000 sites lors d'une campagne récente. Je me demande s'il y a beaucoup de sites français qui trouveraient grâce à leurs yeux, s'ils étaient contrôlés systématiquement. Dieu merci, les censeurs chinois sachant lire le français doivent être plutôt rares. Mais on sent quand même qu'on est bien en Chine et pas dans un village mondial.

Certes, on accède sans problème aux journaux français qui ont pignon sur rue, même lorsqu'ils répercutent des infos très troublantes pour la République Populaire. Tenez, ce mardi 12 juin, j'ai pu voir cet article du Monde: La police chinoise délivre 31 "esclaves" dans une briqueterie de la province du Shanxi, terrible. Quelques jours après le nombre des "esclaves" libérés atteignait 468. L'information a été traitée sans ostentation particulière. Le China Daily en a certes fait un article nourri, allant jusqu'a parler de 1000 enfants probablement toujours au travail dans le Shanxi.

Mais curieusement, l'article est resté dans les pages régionales et peu visible sur le site du journal, ce qui ne l'a pas empêché d'être le plus lu ce jour-la. En revanche, je n'accède pas à de nombreux sites: Wikipédia et tous ses avatars sont impitoyablement bannis. De très nombreux .org sont bloqués sans qu'on comprenne toujours bien pourquoi. Certains sites d'associations le sont aussi, même si elles n'ont a priori aucun rapport avec la Chine. En tout cas, en 2 ans je n'ai pas réussi à atteindre www.sauv.net. Sans surprise, les sites des grandes ONG militantes sont strictement verrouillés: Rsf, Human Right Watch, Amnesty International... Plein de jolies histoires édifiantes qui pourraient faire peur aux petits enfants.

Pourtant Amnesty International est cité dans un rapport chinois tout ce qu'il y a d'officiel. Un petit bijou de politique, une merveille de bonne gouvernance, un travail d'une honnêteté exemplaire. Je vous le donne en mille: le Dossier annuel sur les droits de l'Homme aux Etats-Unis réalisé par le Bureau de l'Information du Conseil des Affaires d'Etat de Chine (ça mérite bien quelques majuscules). Ce document est ouvertement publié « en réponse au Rapport américain sur les droits de l'Homme publié mardi par le Département d'Etat des Etats-Unis.» Le 8 mars, le porte-parole du ministère chinois des Affaires étrangères « Qin Gang a dit que le gouvernement des Etats-Unis n'avait aucun droit à se décrire comme le gardien des droits de l'Homme et à interférer dans les affaires intérieures d'autres pays sous prétexte des droits de l'Homme. » Certes, les donneurs de leçon sont parfois agaçants quand ils se permettent ce qu'ils interdisent aux autres mais quand la RPC en vient à affirmer que les Etats « restent muets sur leur propre violation des droits de l'Homme », ça devient cocasse.

Excusez-moi, c'est vrai, les critiques américaines sur les manquements du gouvernement américain ne viennent pas du gouvernement (le contraire serait surprenant) mais de la société civile, un concept un peu difficile peut-être pour le PCC.

Est-ce à dire que les Chinois méprisent totalement les paroles des étrangers? Non. Bien sûr. Le Quotidien du Peuple fait même toute une série d'article sur le point de vue des Laowai (« appellation affectueuse donnée par les Chinois aux étrangers »). Belle initiative ! Beau signe d'ouverture ! Formidable expression de la sympathie chinoise ! Formidable comme tout ce qui concerne la Chine, d'ailleurs. La preuve :

« La Chine qui progresse constamment et dont la physionomie se change de jour en jour les captive et ils viennent dans ce pays tellement varié et haut en couleur et en même temps tellement étrange et mystérieux. C'est pourquoi dans les voyages qu'ils y ont conçus spécialement pour eux-mêmes ils font tout leur possible pour satisfaire leur curiosité spirituelle en cherchant des sites pittoresques et historiques. »

Les témoignages sont encourageants : « Née dans une région côtière [en Corée], Sun Chunhua aime sentir le frôlement de la brise maritime et humer l'air à la saveur salée. C'est pourquoi la première fois qu'elle s'est rendue à la station balnéaire de Beidaihe, elle a éprouvé un profond bien-être et elle a eu le sentiment de retrouver son pays natal. »

« Pour moi, le Lac de l'Ouest est un poème et une belle légende particulièrement émouvante. Le chagrin et la joie ainsi que la séparation et les retrouvailles de Xu Xian et de Bai Niangzi ne touchent et m'attendrissent au plus au point. C'est pourquoi ce lac me restera dans la mémoire et je ne serais pas près de l'oublier, a soupiré Pierre tout ému. »

N'y a-t-il rien de négatif ? Si, tout de même. « Comme nombre de mes amis, je n'aime pas les constructions en béton armé des grandes villes, car elles sont souvent à l'origine du stress et de l'étouffement qu'éprouvent les citadins. » Mais ça, il faudrait vraiment être miro pour ne pas le voir.

Je crois que mes amis n'ont pas été interrogés.

Egomet

Dear

PAIN OF SALVATION
Scarsick, dernier album

En cette approche de début d'été qui fleure bon la farniente, la moisson est plutôt bonne, et qui plus est abondante. On pourrait croire qu'ils se sont concertés, car pas moins de quatre de mes chouchous ont levé le voile sur leur dernier bébé respectif. Dream Theater, Pain of salvation, Type o Negative et enfin Symphony X ont tous pointés en même temps. Comme il faut n'en retenir qu'un ici, mon choix se posera sur le dernier Pain of Salvation, de loin le plus novateur du lot. Au passage, ne prenez pas la peine de jeter une oreille sur le Dream Theater : j'ai bien l'impression (personnelle certes) qu'ils sont définitivement artistiquement mort, deux daubes incommensurables coup sur coup quand on est capable du meilleur, ça va bien cinq minutes··· et croyez bien que ça me fend le cœur de le dire.

Nonobstant, passons aux choses sérieuses, à savoir Scarsick, le dernier Pain Of Salvation.

De formation métal progressif tout ce qu'il y a de plus académique, en l'espèce chant, guitare, basse, batterie et clavier, POS propose depuis pas mal de temps maintenant une musique qui diffère des canons du genre. Fort d'un lyrisme prononcé, nos cinq krisprolls suédois (ils viennent du froid - à prononcer la bouche pleine, bien évidemment) se sont forgé une solide réputation depuis 10 ans grâce, notamment, à un sens aigu de la composition.

Mené par un chanteur-guitariste-compositeur surdoué, Daniel Gildenlöw, POS nous a offert jusqu'ici une riche discographie qui renferme presque autant de perles que d'albums. Conceptuelles et aux idéaux toujours bien marqués, les différentes livraisons marquaient chacune une nouvelle étape dans la progression de leur musique très personnelle.

Il faut savoir que POS évolue dans le milieu à la manière du vilain petit canard, suiveur déviant qui finalement ne fait rien comme les autres, et a su au fil du temps s'octroyer une place en soleil, en prouvant

systématiquement le bien fondé de sa démarche. Si vous préférez, POS, c'est un peu le « mentos » du métal progressif, le freshmaker en quelque sorte, un bon coup de fouet, celui qui fait volontiers impasse sur les us et coutumes··· et qui le fait bien.

Apres deux premiers efforts transpirant l'originalité, deux autres un peu moins éparpillés, un remaniement acoustique de toute beauté et enfin un effort bien sombre et torturé de 2004, arrive en 2007 ce Scarsick. Censé être la suite de leur troisième album, The Perfect Element, Part I, qu'il n'est pas forcément nécessaire de présenter, Scarsick se détache finalement de son parent et va pousser à son paroxysme le concept même de POS. Du métal progressif, certes, mais qui sert de catalyseur à une soif de créativité et une énergie cette fois-ci exacerbée dans un disque surprenant.

De The Perfect Element, Scarsick n'en retient principalement que l'aspect mélodique et onirique, et propose, en deux faces bien distinctes, des morceaux apaisés ou bien déjantés. Cette première façade est la plus prévisible de la galette et sert d'assiette à son pendant, sur-vitaminé et provocant pour l'intégriste chevelu de base.

L'entrée en matière est typique d'un POS, avec une piste entraînante et concise qui brouille malgré tout l'idée qu'on pourrait se faire de cet effort. Spitfall, la suivante, prend l'auditeur à contre-pied et propose une rythmique carré et brutale qui laisse cependant place à des refrains popisants, dans le bon sens du terme. Ils savent s'y prendre question harmonie, et c'est un plaisir de fredonner les tons majeurs du refrain, gorgés d'espoir mais en aucun cas tirant sur le niais. POS 1 / Dream Theater 0. En troisième position, Cribcaged rend encore une fois hommage aux mélodies les plus marquantes de POS, avec un certain côté « balade au bord du lac par un clair de lune », des voix-offs auxquelles ils nous ont souvent habitués, le tout dans une piste qui n'explose pas mais se contente de nuances et d'un relatif point d'orgue très court. Vient alors le véritable objet de Scarsick, car passé cette troisième piste, ça cogne dur, et c'est tellement bien écrit que certains doivent prendre bien cher à la comparaison. C'est donc au tour d'America d'entrer en scène, sorte de brûlot déjanté sur ce pays tant controversé. Ambiance faussement heureuse qui contraste admirablement avec les sonorités et un final grandiose, une vraie réussite. Au passage, des paroles mythiques bien que convenues, ou tout du moins qui ne nous apprennent rien, quelques clins d'œil comiques, et parfois un : « each year a new war » qui fait rire jaune. Les krisprolls partiraient-ils en croisade ? Rassurez vous, le pamphlet ne tient que le temps d'une piste et on a tôt fait d'en retourner vers nos moutons. On enchaîne avec Disco Queen, titre qui en dit long et qui ne trompe pas, probablement la palme de l'originalité,

ou comment concilier disco et métal ! Un bien curieux mélange qui fait néanmoins mouche tout autant qu'il fait honneur à nos suédois. Daniel sait vraiment tout faire, et pour peu qu'on apprécie ses qualités de chanteur, on est ici comblé, je mettrais d'ailleurs ma main au feu qu'une de ses inspirations principales ne soit autre que Mike Patton, chanteur de l'inoubliable feu Faith No More et accessoirement demi-dieu dans le monde des hocheurs de têtes. Kingdom Of Loss vient tempérer toute cette originalité et permet de mieux faire progresser de manière uniforme le discours de cet album fort bien construit. Du grand POS, quoiqu'un peu classique sur les bords, très mélodieux comme toujours avec ces éternelles voix-offs, qui plantent ici le décor et l'ambiance de ce qui nous attend plus loin. Mrs. Modern Mother Mary, fait quant à elle beaucoup penser à Porcupine Tree avec une trame rythmique très prononcé et concise qui ne se décline que par l'emploi de subtiles variations. Ma préférence va directement à cette piste, un peu tape à l'œil mais je ne serai pas étonné qu'elle devienne un nouveau classique. On se rapproche de la fin du disque avec Idiocracy qui confirme définitivement le côté ambivalent de cet album, alternant systématiquement violence et apaisement. Des grosses rythmiques, un côté inquiétant et des guitares qui paraissent noyées, un peu Pink Floyd sur les bords. Pour l'avant dernier morceau, Flame to the Moth propose un matériau plus classique en clin d'œil à la fougue des deux premiers efforts, mais on sent le gouffre des années et POS est aujourd'hui bien moins enclin aux envolées magistrales à outrance qu'on pouvait trouver dans l'énormissime One Hour by the Concrete Lake. Au passage, si Scarsick vous parle, jetez-vous sur One Hour, vous aurez là votre graal. Cet album se clôture avec Enter Rain, longue pièce à l'ambiance noire se développant parfois même dans la difficulté, un malaise sonore général qui met fin aux hostilités de manière pessimiste, dans un grondement incomplet car indécis. Un final qui me laisse perplexe.

Pain of Salvation signe ici un bel effort parsemé de nombreux bons moments mais qui fait surtout preuve de renouveau et d'originalité là où d'autres tournent en roue libre. À bien y réfléchir tout n'est peut être pas aussi rose, et en ayant brisé toutes les frontières qui l'entouraient autrefois il semblerait que ces nouveaux horizons aient quelque peu perdu en chemin le groupe, empêchant ce dernier d'offrir la densité dont il a jadis fait preuve. Un disque qui devrait cependant ramener dans le giron les sceptiques du précédent effort, injustement boudé. Un grand mélange de genres et une meilleure accessibilité de leur musique qui devrait logiquement plaire à un public plus large.

Quant à ceux à qui j'ai donné faim, il est temps d'aller découvrir les deux premiers efforts du groupe, tous deux excellents.

BluePowder

サンクア

Mine de rien, le problème des gens qui, comme moi, se la racontent sur leur expérience au Japon, est principalement d'être voué à l'échec. L'échec de ne pouvoir complètement retranscrire par des mots l'expérience qui consiste à vivre ici. Trop souvent, nos récits se limitent à un aspect particulier, à un détail marquant, à des choses qui sautent aux yeux de tout touriste débarquant sur l'archipel. Mais comment parler de ces moments simples, comment raconter une balade la nuit tombée, à traverser les quartiers sur le chemin du retour ?
Le talent éventuel de l'auteur n'y changera rien – le Japon est simplement une autre planète, où il faut tout remettre en question. Difficile de trouver une base commune pour établir des points de comparaison avec nos origines, puisque le fondement de la société même demanderait de longues explications et de profondes analyses.

Il est donc dérisoire de croire que le blog de « Régis le bobo qui vient d'arriver au Japon », ou même mes articles sur le sujet, soient d'une éventuelle utilité pour vous, amis lecteurs. Le risque constant de tels essais/torchons (rayez la mention inutile) est d'accentuer les différences les plus grossières du Japon sans pour autant toucher des doigts le quotidien, plus banal, du Japon silencieux. Le « Japon d'en bas » comme dirait notre ex-premier bouffi national.

Pour éviter donc de sombrer dans la caricature et les exagérations, je vous prie de prendre tout ce que vous lisez sur le Japon avec une certaine mesure. Tout comme une photo peut mentir (il est facile de cadrer son cliché pour cacher l'indésirable), les blogs, les reportages télévisés, les films, les podcasts, les magazines… tous ont tendance (même involontaire) à faire dans le sensationnel, ne serait-ce que pour attirer les plus blasés d'entre nous.

Et au sens le plus large, la plupart des étrangers qui débarquent ici croient être les premiers venus, et se sentent dans l'obligation de livrer leurs écrits au monde entier comme s'il s'agissait de saintes paroles. Les gars, arrêtez de vous prendre pour Marco Polo…

« Alors, comment ça se passe au Japon ? ».

J'ai dû entendre cette phrase un bon millier de fois depuis mon arrivée ici. Mais, à mon grand désarroi, c'est le genre de questions passe-partout à laquelle un « ça va » ne suffit pas.

Cependant, ceux qui s'interrogent sur mon sort le font souvent par politesse, et ne s'attendent pas à une longue explication, à un fort beau développement sur la nature du pays, l'essence de la vie sur place, la clarté du soleil matinal, la gastronomie locale, les rites

et traditions diverses, les usages quotidiens de la vie en société, et j'en passe et des meilleurs, d'où le sentiment de frustration qui s'empare de moi à ces moments-là.

Un « Ca va » suffira, donc.

Mais vous, amis lecteurs (si, il y a bien trois au fond qui lisent mes articles, ne vous cachez pas !), qui aimez en savoir un peu plus, je préfère m'étendre sur le sujet par écrit.

Alors, pour une fois, je vais essayer de parler de moments quotidiens, de choses observées au détour des rues, au coin des magasins… une sorte de condensé de plusieurs mois sur place, en quelque sorte.

Le Japon du détail.

Parlons-en justement, des petits détails.

Commençons par la propreté. Oui, je sais, en Europe vous avez l'impression d'être propre, mais détrompez-vous. Pour des japonais, vous êtes loin d'en faire assez !

Digérer ce que représente la propreté n'est pas instantané. J'ai dû arpenter au moins une dizaine de jours la même rue sans rien remarquer de particulier.
Et puis, à force d'observation, vous avez comme un déclic. Comme quand vous êtes gosses et vous commencez à relier des points numérotés les uns aux autres pour découvrir avec surprise un dessin se former sous vos yeux ébahis.

Un jour, dans cette même rue, j'ai vu des employés de magasin laver les barreaux qui protègent la boutique pendant la nuit. Laver, le mot n'est pas juste. Laver jusqu'à les faire briller nickel chrome, comme s'ils étaient neufs. C'est déjà plus ça.

Le jour suivant, je remarquais un riverain en train de passer un coup de balai sur le trottoir. Près de lui, une femme s'affairait, accroupie, à faire disparaître une trace sur ce même trottoir, en frottant dur avec une éponge.

Et tout d'un coup, je pris conscience d'un détail qui m'avait échappé pendant ces dix jours. Quelque chose d'essentiel qui ne sautait pas aux yeux.

Et pour cause. Pendant dix jours, je n'avais pas remarqué qu'il n'y avait aucun papier, aucune ordure sur le sol. Et soudain, tous ces petits détails se sont mis à concorder dans ma petite tête. Car tous suivent la même logique.

La quête de la propreté et du zéro défaut, aussi bien à l'extérieur des habitations qu'à l'intérieur.

Les habitations japonaises comportent toutes un genkan, c'est-à-dire une sorte de parvis, une fois la porte passée, dans lequel tous ceux qui rentrent doivent déposer leurs chaussures. Une fois passé le parvis, il faut soit marcher à chaussettes ou enfiler des tongs spéciales qui ne rayent pas le parquet. Le but de la chose est de ne pas ramener les poussières de l'extérieur chez soi et de créer une démarcation physique entre le monde extérieur et son domicile.

Au passage, pour les japonais, l'une des images les plus symboliques de l'invasion américaine pendant la seconde Guerre mondiale suffit à elle-même : c'est celle d'un GI, sa mitrailleuse à la main, posant ses grosses boots boueuses en plein milieu du tatami, devant des civils terrorisés.

Les boots sur le tatami.

Le sacrilège ultime, quoi.

Puisque tout est lié, sachez que nombre de femmes japonaises s'arrêtent de travailler une fois qu'elles ont leur premier enfant. Il y a en effet très peu de crèches et il est plus facile de s'occuper soi-même de son enfant que de trouver des nounous. À partir de ce moment-là, la femme japonaise peut être qualifiée de shufu. C'est-à-dire une femme qui reste à la maison, en gros. Mais ce terme est loin d'être péjoratif, contrairement à la France où une femme qui ne travaille pas est considérée comme moins que rien.

Au Japon, être shufu, c'est ni plus ni moins considéré comme un travail à part entière, puisque la femme doit s'occuper des tâches ménagères, de la lessive jusqu'au repas, et le faire bien de surcroît. Le mari, lui, s'investit complètement dans son travail et finit relativement tard. Il faut donc que sa compagne assure aussi de son côté. Si jamais la dame n'arrive pas à faire partir une tache sur une chemise, elle se sent blessée dans son amour-propre et estime « n'avoir pas pu bien faire son travail de maîtresse de maison ». C'est dire le niveau auquel on a affaire.

La propreté est aussi une affaire corporelle. La salle de bain japonaise est équipée d'une douche et d'une baignoire. Mais, contrairement à l'Europe où l'on fait soit l'un, soit l'autre, au Japon c'est d'abord la douche, pour se laver, et ensuite le bain, uniquement pour se relaxer. C'est un peu la source thermale à domicile, si vous voulez. Pour agrémenter leur moment de détente, ils ajoutent souvent des sels de bain, soit pour aromatiser, soit pour soigner les divers maux dont ils

souffrent. Certains sels ou certains extraits de plantes ont, paraît-il, des effets bénéfiques sur des tas de trucs. Ne me demandez pas quoi, je n'en sais trop rien.

Mais la propreté c'est aussi la petite serviette chaude ou humide qu'on vous présente au restaurant avant de commencer votre repas, histoire de bien vous rincer les mains.

Les mêmes mains qu'on ne serre pas pour se dire bonjour, par souci d'hygiène là encore.

Et que de dire de ces emplacements pour laisser son parapluie à l'entrée de chaque magasin ?

Et n'est-ce pas étrange, quand vous achetez des cookies, de découvrir qu'à l'intérieur du paquet, chaque cookie est emballé individuellement dans un autre petit sachet ?

Des détails, quoi. Prenez-les indépendamment les uns et des autres et ils passent inaperçus. Considérez-les comme des éléments d'un même principe, et vous comprenez la dimension du phénomène.

On atteint le paroxysme de cette logique avec les « washlet », ces toilettes automatisées qui vous rincent le fion à coup d'eau savonneuse et de jet d'eau chaude pulsée, sans que vous n'ayez y à mettre la main. J'avais d'ailleurs vu une émission intéressante à ce sujet où ils interviewaient le créateur du washlet. Au début, le gars proposa son idée dans la société dans laquelle il travaillait, sans grand succès. Il se mit alors à démarcher

individuellement des clients, en ciblant les hôtels. Ces mêmes hôtels faisaient ensuite parler d'eux dans les guides touristiques, de par le fait qu'ils avaient ce genre de toilettes uniques. Petit à petit, vu l'attrait commercial que pouvaient représenter ces toilettes, la plupart des hôtels en furent équipés. Les grands magasins ne tardèrent pas à suivre, pour toucher finalement les particuliers.
Bien que nombre de foyers ne soient pas encore équipés de telles toilettes, notre ami l'inventeur a oublié d'être con : il a maintenant signé des partenariats avec les bâtisseurs de nouvelles baraques pour que chaque nouvelle construction soit équipée de telles toilettes.

Enfin, la propreté est aussi bien visible qu'invisible. Ce n'est pas un hasard si les japonais sont très en avance en matière de produits antibactériens. Les pubs n'arrêtent pas sur le sujet, des lessives jusqu'aux nettoyants de baignoire. D'ailleurs, comme le Japon est un pays chaud et humide en été, les moisissures (kabi) se développent rapidement, et vous remarquez alors des points noirs se former entre les carreaux humides, ou dans votre machine à laver. Il est donc très facile de communiquer sur les micro-organismes, puisqu'ils ont tôt ou tard des impacts visibles.

Et plus récemment, même les climatisations sont désormais capables de se nettoyer toutes seules, sans qu'on ait à les ouvrir ou y faire quoi que ce soit. Et ces climatisations servent aussi, au passage, de filtre à air.

Bref, la propreté n'a pas de limites, et je suis quasiment certain d'avoir oublié de mentionner d'autres choses, mais vous voyez où je veux en venir, je crois.

La prochaine fois, je vous parlerai de la télévision japonaise, et là plus qu'ailleurs, c'est un monde à part.

A tous les niveaux.

Ekianjo

Pas trop net

Depuis mon arrivée au Japon je n'ai plus le net à domicile, à cause de quelques ratés et quelques retards. Au début, c'était dur, j'avais presque une sensation de manque. Puis, après un mois, je n'y pensais même plus. Je m'étais habitué à n'être plus au courant de 3000 choses qui me paraissaient importantes auparavant, et je commençais à nouveau à lire, à étudier à mes heures perdues et à privilégier les conversations face à face. Loin de moi l'idée de condamner les habitués du net (sauf peut-être les quelques millions d'autistes qui ne vivent que pour WoW), mais une chose est sûre : le changement est louable, quel qu'il soit.

En l'occurrence, le sus-mentionné changement est, entre autres, à l'origine des retards de parution de Sanqua. Mais ce qu'on perd un peu en fréquence, on le gagne ailleurs. A vous de deviner où…

S A N Q U A

SANQUA horizons

lazing on a sunday afternoon