



SANQUA h o r i z o n s

Mardi 6 novembre 2007

11

Ouf !

La gestation de ce SANQUA fut longue et douloureuse. Pour un tas de raisons (certaines valables, d'autres moins), ce 11 arrive plus de 3 mois après la sortie du dernier, ce qui est tout à fait intolérable. Je peux néanmoins raisonnablement affirmer que le prochain sortira avant Noël de toute façon, et probablement bien deux semaines avant. Revenons aux choses essentielles...

Nous sommes revenus il y a déjà un petit moment du Tokyo Games Show, avec un joli sourire et de jolies photos dans nos baluches. Mais après-coup, que reste-t-il vraiment à garder de ce TGS 2007 ? Pas grand-chose, ce qui confirme mes craintes passées : même au Japon, l'innovation dans le jeu vidéo prend une pause et fait une sieste.

Il faudra penser à le réveiller, quand même.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Sustension

JIKA ... MasterCard

EGOMET ... Rapatrié

SILENTZEN ... En tournage

BLUEPOWDER ... Chevelu

DJEEN ... Futurama

PULLOVER... Serrurier

EKIANJO ... TGS Babes Fan

Absentéistes excusés :

**SNAPEI212 - RODIX - LUGH - EL FOUINE -
MEEGO**

Le légal, un vrai REGAL

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

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

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

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

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

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

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

TOUCH!



CARNET DE BORD

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



HYPE VIRTUELLE

Voilà une bonne invention, une rubrique dans un sommaire qui ne pointe vers rien du tout, et qui sert de bouche-trou-noir. Cependant, c'est aussi parce que nombre de jeux sont déjà traités dans notre dossier sur le TGS. Rendez-vous dans THINK !



OH LA LA

Djeen s'adonne à un exercice difficile, celui d'émuler Nostradamus et de prédire le futur de nos technologies actuelles. Il risque bien entendu de se planter complètement, et si cela s'avère le cas, nous nous verrions obligés de le flageller sur la place publique, pour l'exemple.

HANDS ON
Puzzle Quest, Safecracker

10



CARNET DE BORD



Il s'en est passé des choses depuis la sortie du dernier Sanqua... tenez, rien que pour la PS3, on pourrait remplir un carnet de bord entier, mais nous n'en ferons rien, rassurez-vous. Mais sachez quand même que la grosse annonce du TGS concernant la PS3 n'était pas une baisse de prix, mais un truc dont les gamers rêvaient depuis longtemps... le Dualshock 3 (1) avec un vibreur à l'intérieur ! La révolution de Lénine, à côté, c'est de la pisse d'âne. L'ami Kaz Hirai, en beau costard cravate, a annoncé sur écran géant que c'était ce que les gamers réclamaient à cor et à cri depuis l'aube des Temps modernes, et que Sony, qui ne se fout pas à moitié pas du monde, avait écouté les gens d'en bas et décidé d'inclure à nouveau la fonction vibromasseur dans ce maudit pad. Mais au fait Kaz, pourquoi tu l'as enlevé, à la base, le vibro ?

C'est pas les gamers qui l'ont demandé pourtant... ah, mais non, c'est parce que Sony a dû payer un paquet de roubles pour viol de brevet, et que depuis peu les deux sociétés ont pu s'arranger à l'amiable. Bref, ou comment faire passer un retour à la normale comme une victoire pour le grand public...

Malgré la pression insistante du journaliste dédié à Kaz (2) au TGS, l'ami Hirai n'a pas voulu lâcher quoi que ce soit sur une éventuelle réévaluation du prix de la console. Mais quelques semaines plus tard, Sony décida enfin, pour sa PS3, de passer du « *prix de baise* » à la « *baisse de prix* ». Comme quoi, une simple correction orthographique et une inversion de mots peuvent faire toute la différence. Mais tout n'est pas rose chez les amis des vibreurs... En effet, la PS3 dont le prix passe à 399 euros est en fait bridée, voire châtrée de quelques attributs, dont un disque dur moins couillu passant à 40 Go, mais surtout l'abandon définitif des chips Emotion Engine intégrés à la PS3 d'origine, ce qui annule d'office la fonction de rétrocompatibilité. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, sachez que le Dualshock 3 qui excite ces mesdames ne sera pas disponible cash avec cette console, mais uniquement à partir de février en Europe. Vous avez compris le message ? N'achetez pas de PS3 pour Noël !

Pendant que nous dormions à Sanqua, voilà que le boss de chez EA, John Riccitiello (qui aurait pu jouer dans le Parrain), se met à raconter des insanités :

en anglais dans le texte, ça donne : *“We’re boring people to death and making games that are harder and harder to play. For the most part, the industry has been rinse-and-repeat. There’s been lots of product that looked like last year’s product, that looked a lot like the year before.”* – en bon français : *“Les gens se font chier comme des rats morts sur nos jeux, et les merdes que l’on pond sont de plus en plus inchiabables. Le pire, c’est que l’industrie tout entière a la diarrhée, et déjecte de la chiasse d’une couleur forte apparentée à celle de l’année dernière »*. Tu l’as dit **Johnny (3)** ! Ne vous méprenez pas, loin de moi l’idée de critiquer *Don Corleone*. Il a parfaitement raison. Mais vous savez comment ça se passe dans le monde des affaires. Le boss a compris où était le problème, mais le temps qu’il arrive à faire passer des réformes jusqu’en bas de l’échelle, et qu’on prenne en compte sa stratégie, ça ne sera pas avant 4-5 ans. Que vont dire les marketeux de EA, qui ont jusqu’à maintenant bien appris leur leçon en alignant suite sur suite et en assurant les rentrées de thunes année après année ? De toute façon, un CEO, ça reste rarement très longtemps en place… Donc, amis investisseurs, rassurez-vous, l’action EA continuera à

grimper fortement grâce aux FIFA 20xx, NHL 20xx et autres Madden 20xx pendant quelque temps.

Toujours chez EA, Gérard (Gerhard Florin) y est allé de sa petite déclaration amusante sur le nombre de consoles sur le marché. Selon **gégé-au-sourire-crispé (4)**, EA préférerait qu’il n’y ait qu’une seule console sur le marché, histoire de se concentrer à 100% sur le contenu. Le pour et le contre d’une telle vision se discutent. D’un côté, avoir un seul standard est bénéfique pour beaucoup de gens, à commencer par les développeurs, les éditeurs, qui n’auraient plus à se poser de questions sur quelle machine investir à chaque génération, sans oublier les joueurs, qui n’auraient plus à attendre 1 ou 2 ans histoire de voir quelle machine semble attirer le plus de monde. En clair, on assisterait sans doute à un taux d’adoption plus rapide qu’actuellement… mais la plus grosse épine est… si un standard est sur le marché, qui est chargé de le faire évoluer ? L’initiative avait déjà été tentée avec la 3DO, vers 1993 si ma mémoire est bonne. A cette époque un consortium s’était associé pour dresser les plans d’une console « *standard* », qui pourrait être fabriquée par n’importe qui.



5



Adrienne Barr VidGame0 ©2002

6



Dans les faits, seul **Matsushita (5)** avait eu des couilles et s'était bien planté, pour un paquet de raisons qu'il n'est pas nécessaire d'exposer ici. Cependant, « *n'avoir qu'une seule console sur le marché* », c'était déjà presque un rêve devenu réalité, depuis la génération Playstation. En effet, la supériorité écrasante de la PS1 et de la PS2 a grandement facilité l'explosion du jeu vidéo dans le grand public, puisqu'il n'y avait pas de question à se poser – jouer sur consoles, c'était devenu jouer sur Playstation pour un paquet de gens. Mais récemment, les choses sont à nouveau déstabilisées – une Xbox 360 qui tient la route avec un peu d'avance, une PS3 qui marche au ralenti... deux plateformes faibles qui n'arrangent au final personne. Du coup, les exclusivités se comptent sur les doigts de la main, et il n'y a plus clairement de raison de passer de l'une à l'autre si ce n'est pour une poignée de jeux propriétaires. Du gaspillage à mon sens. La Wii, elle, joue à part, je ne l'aborde donc pas ici. Et ce n'est de toute façon pas une « *next gen* » à proprement parler, quoi qu'on en dise. Sortez les mouchoirs, la plus mauvaise nouvelle depuis la disparition de Claude François est le **rachat de Pandemic et surtout de Bioware (6)** par EA. Il y a

pourtant un an, Bioware rachetait Pandemic pour prendre de la taille et éviter de se faire bouffer par le premier venu. Mais le premier venu est un gros requin qui peut bouffer une baleine au petit-déj', alors un yaourt Bio, vous imaginez bien... Concrètement, le rachat de Bioware et de Pandemic serait rentabilisé en trois ans par EA. C'est ce qu'on appelle un bon investissement, mais c'est l'arrêt de mort de Bioware que l'on signe en même temps. Inutile de faire le bilan des acquisitions passées de EA, on sait très bien ce que ça donne : le dernier titre interne en développement sort, et puis l'équipe est plus ou moins dissoute, ou la plupart se barrent pour reformer un studio... et il ne reste que l'IP au final. Les plus barbus d'entre nous se rappellent du funeste destin d'Origin, le studio le plus innovant des années 80-début 90. Première déception douloureuse après un rachat qu'on essayait de nous faire passer pour « *une bonne direction pour l'entreprise* » avant que Garriott et Roberts ne se cassent, dégoûté de la gestion EA.

Bon, arrêtons de parler d'EA et allons voir ce qui se passe chez Microsoft. Ben tiens, c'est une figure emblématique, et pas n'importe laquelle, qui se barre.

Peter Moore (7) quitte son poste de vice-président de la déconne pour devenir président de la section EA Sports. Bah merde alors, tout ce carnet tourne autour d'EA... C'est d'ailleurs un ancien de chez EA (décidément) qui prend la place de Moore chez Microsoft, un mec du nom de *Don Mattrick*. Un nom bien difficile à porter, le pauvre. J'imagine déjà les appels à sa secrétaire, « *Bonjour Madame, je voudrais savoir où est passé Mattrick...* ». Ou encore, dans le cas d'un marketeux engueulant un développeur chez EA « *Si tu me trouves pas un concept qui tue pour Fifa 2010, tu vas avoir Mattrick au cul !* ». Arf, des noms comme ça, on en fait plus. Mais revenons à nos a-Moore, c'est déjà le deuxième comique cette année victime d'un licenciement déguisé (après Kutaragi), comme quoi il ne fait pas bon avoir de l'humour dans le jeu vidéo. Alors, si un jour vous postulez pour ce genre de jobs, n'oubliez pas de vous planter un bon gros balai dans le cul. C'est le conseil de Sanqua, à prendre ou à jeter.

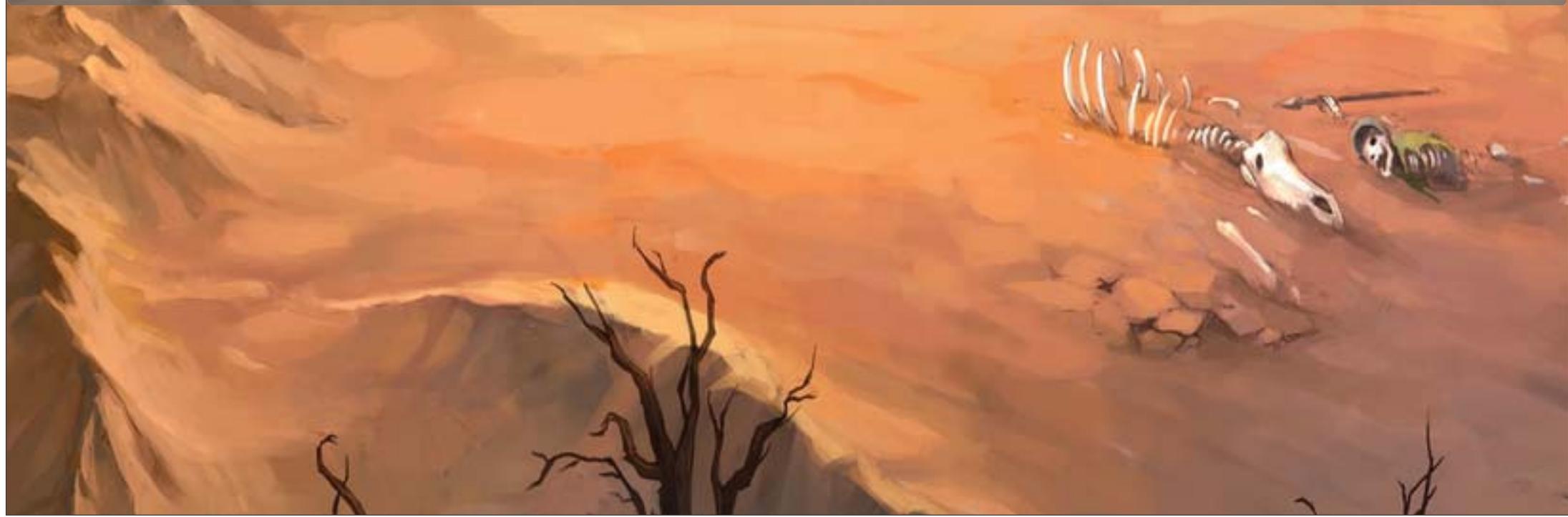
On leur avait rien demandé, mais Sony en a profité pour sortir sa **PSP Slim (8)**. Contrairement à la DS Lite, elle n'apporte rien de neuf. Ah, on me fait signe que je

suis méchant. Bon, ok, elle est plus légère, plus fragile, consomme moins, mais a une batterie de plus faible capacité donc bof, et son proc' marche cash à 333 Mhz, alors que celui de la PSP normale était de fréquence variable selon les jeux. Une sortie vidéo (pourrie) fait aussi son apparition, et le seul intérêt est de pouvoir regarder les films avec... les films sur... UMD bien sûr ! Donc, laissez tomber. Franchement, l'ayant eu en main, il n'y a pas de quoi se taper les cuisses, vu que la PSP était déjà pas trop mal pensée à la base. La PSP avait-elle besoin d'une mise à jour ? Pas sûr, mais la sortie de versions costumisées FFVII Crisis Core a en tout cas fait un carton au Japon. Dans l'archipel, des joueurs sont carrément venus remplacer leur grosse PSP par cette nouvelle version. Mais selon les revendeurs, cet enthousiasme va vite retomber car aucun gros titre ne sort dans les prochains mois. Sony se garde toujours d'ouvrir le développement aux indépendants. Pourtant, même Apple, le plus inflexible des constructeurs, semble faire un pas dans la bonne direction en annonçant la possibilité de développer sur iPhone. Les vieux cons sont longs à la détente.





puzzle quest



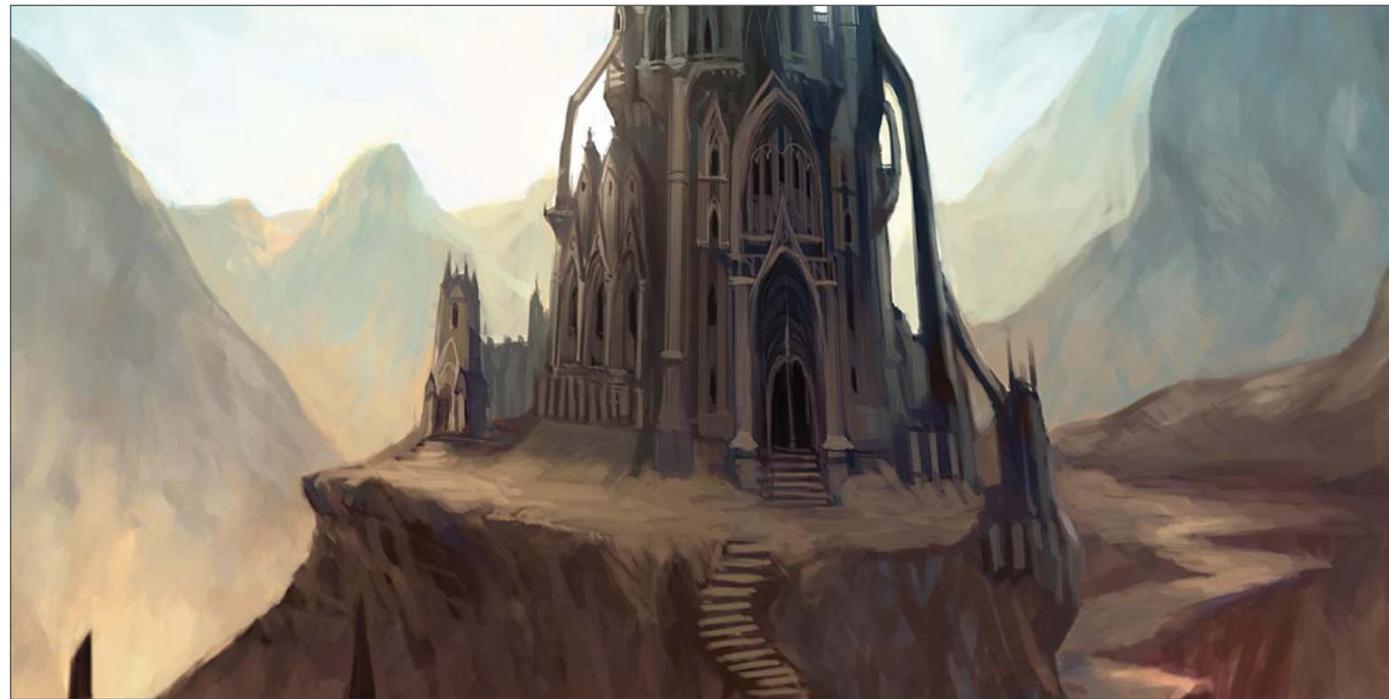
puzzle quest

nintendo ds

La DS est-elle une console pour vieux ? C'est en voyant la dernière pub pour « *Brain training 2* », que je me pose cette question. Aussi ringarde qu'un vieux téléachat, plusieurs quadras - quinquagénaires, défilent à l'écran pour expliquer qu'ils ont le cerveau ramolli, mais que grâce à la DS, tout ça va changer, Dieu soit loué. Nintendo part dans une direction qui m'inquiète de plus en plus. Vont-ils abandonner les « *vrais jeux* », au profit de logiciels d'entraînement de plus en plus improbables ? Selon eux, le seul moyen de faire travailler son cerveau, c'est de « jouer » au calcul mental et lire des phrases à voix haute, mouais...

A l'heure où ses concurrents jouent à celui qui aura la plus grosse, la firme à Mario part dans une tout autre direction et enfile tout le monde... Même les joueurs ?

La DS possède des qualités évidentes et une ludothèque désormais bien fournie, mais Nintendo axe de plus en plus son image sur les « *casual games* », ce qui (pour le moment) signifie : petits jeux sympas qui plaisent à tout le monde, mais qui manquent cruellement de profondeur. C'est là que le bât blesse. Pourtant, en se creusant un peu les méninges, il y a moyen de plaire, vraiment, à tout le



monde. Il suffit peut-être de mélanger les genres, parfois d'une bien drôle de façon. Car les mélanges improbables, ça a parfois du bon : La pizza à l'ananas, le comté avec de la confiture de groseille (à essayer si vous ne connaissez pas) ou encore les makis au nutella (Non Eki, ce n'est pas *sale*...). Si vous êtes déjà écoeuré par toutes ces descriptions, je peux aussi parler jeux vidéo.

Souvent, dans ce domaine, c'est moins réussi cependant. On a beau vouloir mélanger les genres, ça donne rarement des chefs d'oeuvres. Un FPS reste un FPS, un STR reste un STR. Alors, quand on voit débarquer un jeu mélangeant Columns et jeux de rôles, on se dit d'abord « *what the fuck ?!* », on a un peu peur, on ose pas allumer sa DS et on se roule en boule dans le coin de la pièce en suçant son pouce. Puis, après mûre réflexion on appuie

du bout du stylet sur « *nouvelle partie* » en se disant qu'il faut tout essayer dans la vie. Et on se fait avoir comme un con.

DJ ABDEL présente : À l'ancienne Vol 12

Au premier abord, Puzzle Quest ressemble à un vieux scénar' de Donjons et Dragons. Que de souvenirs autour d'une table, accompagné d'une feuilles de caract' et un D20, à bastonner Trolls et squelettes, dans la peau d'un nain bourru adepte du marteau de guerre et du bondage. Pourtant, ici, point de caractéristiques à répartir. On choisit un héros type en début de partie et la campagne commence dans un univers heroic-fantasy classique, à base d'orcs, de gentils chevaliers humains, d'elfes des bois et de tavernes à visiter. Tout, du design des personnages jusqu'aux musiques pseudo épiques

tout droit sorties d'un Dungeon Master de la fin des années 80, sent bon le JDR à l'ancienne. Ça sent presque la production Westwood ou SSI. Les ennemis rencontrés sont issus directement du bestiaire D&D : Squelettes, araignées, zombies, orcs, trolls, liches, ogres... du « *kitsch old school* » qui n'est pas sans rappeler le deuxième épisode de Heroes of Might and Magic (le

et apprendre leurs sorts. Le héros possède un certain nombre de compétences, que l'on peut améliorer en gagnant de l'expérience ou en dépensant de l'or, acquis pendant les combats.

Et comment passer à coté du traditionnel magasin, qui vous permet d'acheter moult artefacts, épées, boucliers, heaumes, gantelets d'acier, anneaux et sex toys magiques

Pour ceux qui aiment les jeux de boules.

Mais sous cette couche de « JDR à papa », se cache la vraie qualité de Puzzle Quest : les affrontements. C'est un peu comme si « *Magic the Gathering* » faisait un gosse à « *Zoo Keeper* ». Il est assez difficile de décrire le déroulement des combats de manière simple, sans tomber dans le descriptif rébarbatif. Respirons un grand coup, c'est parti :



Un original mélange de Might & Magic et de boulier, voilà ce que vous propose Puzzle Quest. Pas très beau, pas très passionnant à long terme, pas top quoi. Un peu comme la plupart des jeux, quoi.

meilleur). D'ailleurs, la parenté avec ce dernier ne s'arrête pas là, puisque le héros se déplace sur la carte du monde avec la possibilité d'assiéger des villes, de construire des bâtiments dans sa citadelle pour améliorer certains attributs (plus d'or, nouveaux sorts, etc.), ou encore capturer certains ennemis pour s'en servir de monture

en tout genre (*je précise que mon héros est une femme, célibataire de surcroît*) ?

C'est clairement du côté occidental que l'aspect JDR s'oriente, à l'opposée du RPG nippon avec ses héros androgynes.

les affrontements se déroulent sur une grille remplie de petits symboles, qu'il faut grouper par trois pour les faire disparaître et bénéficier de leurs effets. Quatre types de « ressources » se partagent le terrain : or, expérience, dégâts et mana. L'or est symbolisé par... des pièces d'or, l'expérience par des étoiles violettes, les points de

dégâts par une tête de mort. La mana quant à elle, peut être de trois types différents : bleu, rouge, jaune ou vert. En collectant ces ressources (c'est-à-dire en alignant trois symboles semblables pour les faire disparaître), on produit l'effet annoncé. Alignez trois têtes de mort et vous causerez plusieurs points de dégâts à votre ennemi. Pour les sorts, c'est un peu plus complexe : par exemple, vous voulez lancer un sort à votre ennemi qui affaiblira sa quantité de mana rouge, pour mieux l'empêcher de vous attaquer de la sorte. Pour ce faire, vous avez besoin de six doses de mana vert et de huit doses de mana jaune. Il vous suffit donc de collecter suffisamment de boules jaunes et vertes pour lancer ledit sort. Compris ?

Chaque ennemi rencontré possède ses caractéristiques, avec points de vie, sorts, équipement, etc... Autant vous dire que certains combats sont loin d'être évidents et il faut rivaliser d'astuce pour défaire un troll qui possède deux fois plus de points de vie que vous.

La drogue c'est mal, sauf quand ça rend intelligent

Rapidement, le jeu devient très prenant et on enchaîne les combats de façon presque hypnotique.

Mais tout cela a des limites. Le jeu devient vite répétitif et il est difficile d'y jouer plus d'une heure d'affilée sans ressentir une certaine lassitude. De même, les mécanismes de jeu s'essouffent, une fois la plupart des sorts découverts et les réflexes de combats bien ancrés en tête. Après avoir affronté trois fois le même troll, plus de surprises.

Le jeu aurait clairement gagné à être plus varié. Certes, certains puzzles changent en fonction du résultat souhaité (quand on veut capturer un ennemi par exemple), mais ça ne suffit pas à cacher la faiblesse de l'ensemble.

Puzzle Quest, c'est un geste en trois mouvements :

Tout d'abord, vous êtes attirés par ce concept bâtard RPG/puzzle en vous disant qu'un mélange aussi osé, ça ne marchera jamais. Ensuite, une fois les bases assimilées, d'aucuns crient au génie. Grâce à la profondeur du jeu de rôle (toute relative ici) alliée à la réflexion d'un puzzle game, il souffle sur ce jeu une brise rafraîchissante d'originalité. Mais, au bout de quelques heures, le concept commence à se dégonfler et la lassitude prend le dessus.

Si l'aspect JDR avait été plus développé, avec une histoire plus palpitante et des situations plus variées (les quêtes consistent la plupart du temps à nettoyer une grotte ou un avant-poste infesté de monstres, super), Puzzle Quest aurait peut-être été un grand jeu. Et avec des «si», on mettrait Paris en bouteille et EA ferait des super jeux.

Sur ce, je retourne dormir, et je vous conseille d'en faire de même, foi de Jika.

Jika

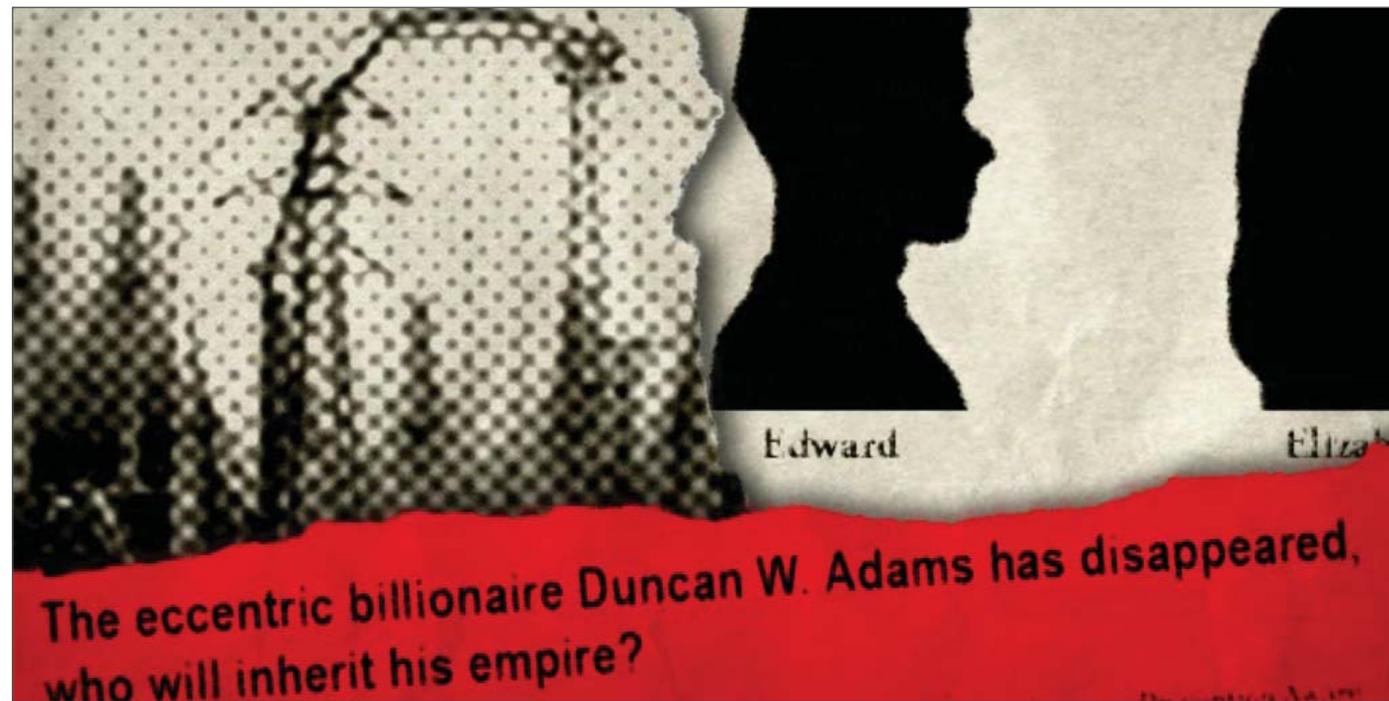


safecracker

pc

D'une manière ou d'une autre, on revient toujours aux poupées gigognes. Une première boîte qui en contient une autre qui en contient encore une autre. Et chacune plus dure (enfin difficile, dur c'est le contraire de mou) à ouvrir que la précédente. Il y a dans dans ce principe quelque chose de terriblement rigide, et ce n'est pas pour rien que le Myst-like en a fait son cheval de bataille, de manière plus ou moins avouée. Et s'il y a bien un jeu qui assume cette filiation, c'est le Safecracker de Kheops, en complète osmose avec son rôle de gros casse-tête de luxe. « *Tu es devant une boîte, comment l'ouvrir et accéder aux suivantes ?* ». Telle est la seule et unique question posée, répétée inlassablement au joueur. Quant au pitch censé emballer le tout, il n'a pas l'épaisseur d'un papier à cigarettes. Et pour cause, Safecracker n'est pas du genre à dissimuler ses racines sous un joli papier-cadeau.

Une maison sécurisée, un testament au bout du parcours. Le joueur en guise de passe-partout intelligent. Point à la ligne. Comme on est grand prince, on vous rajoute quelques documents au milieu du parcours, au cas où vous seriez du genre à vouloir savoir pourquoi cette maison est remplie de ces putains de coffres-forts. La vraie carotte, c'est la promesse d'avoir dans chaque coffre



une ou plusieurs clefs pour accéder aux suivants. Quand le coffre-fort n'est pas lui-même un sas donnant accès à une nouvelle zone. Tout repose donc sur une hypothèse : le joueur est d'abord un individu curieux, très curieux même, désireux de savoir « *ce qu'il y a à l'intérieur, et à l'intérieur de l'intérieur* ». Le pari est alors le suivant : pour savoir ce qu'il y a derrière, il sera prêt à s'éclater quelques neurones, à devenir intelligent, alors que sa nature de gamer l'incline naturellement à suivre les patterns, à cliquer sur les icônes qu'on lui présente, à fragger sur tout ce qui bouge.

Le premier mur que je rencontre manque d'être le dernier. C'est une sorte de juke-box avec des pierres de couleur, un truc assez kitch qui semble bien compliqué à débloquent. La flemme. Ben ouais, me voilà dans cette

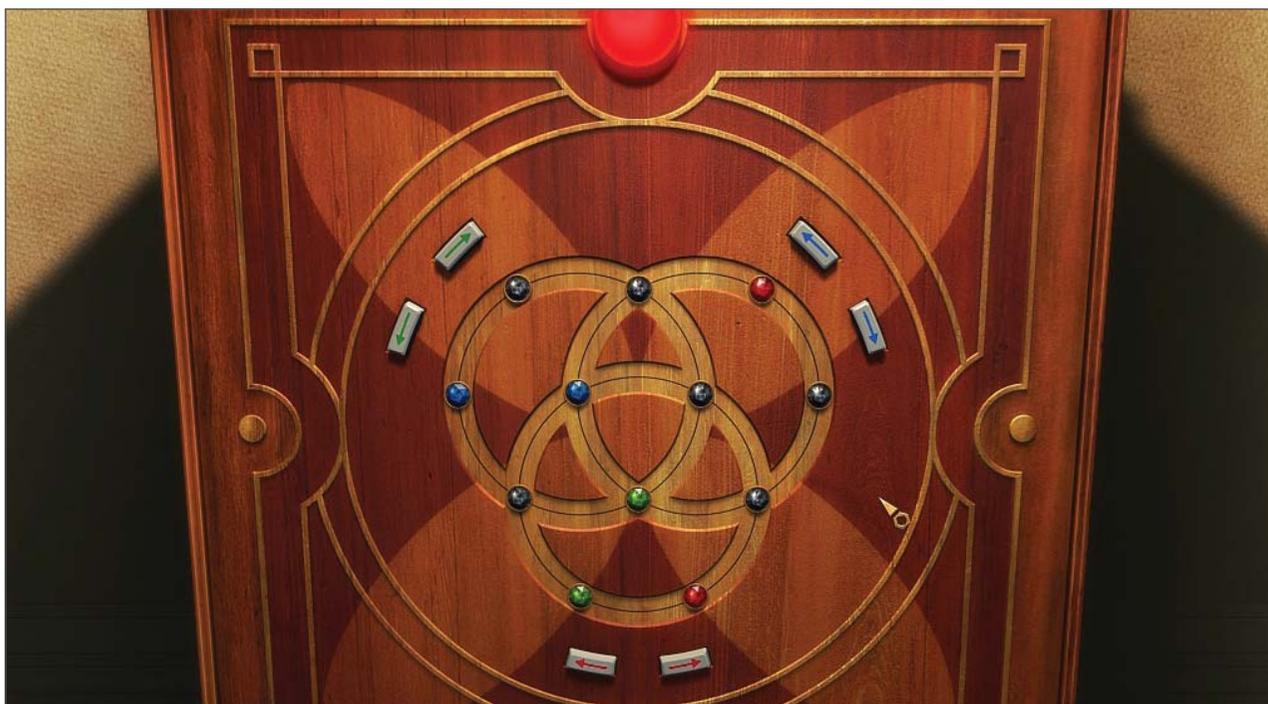
maison depuis dix minutes et je n'ai pas pu passer plus d'une porte, toutes les autres sont fermées. Ce n'est pas à franchement un espace dangereux, rien ne me menace directement, mais c'est « hostile ». Un peu comme dans le premier Resident Evil : un hall d'entrée et un bureau, tous les autres accès bloqués. Barricadé à l'intérieur d'une maison sans fenêtre, cloisonné par les murs, totalement indifférents à ma présence. Tout ici respire la non-vie. On dirait un mausolée, c'est pourtant très propre, très classieux, aussi bien question ambiance que style graphique. Bois cirés, tapis passés à l'ammoniac, ce genre de choses. De quoi mettre le gamer mal à l'aise, lui qui est habitué aux environnements a) étranges ; b) futuristes/fantastiques/merveilleux. La hype est là, d'une certaine manière, mais question démesure, c'est plutôt le registre Beethov'et Fourier. La rupture avec le

real world est assez nette, mais le jeu semble avoir passé un contrat « *respect mutuel* », et ça met mal à l'aise, comme si les clics à outrance étaient bannis de l'endroit. Résultat : on reste sans rien faire, en espérant trouver d'un coup la logique du truc sans avoir à trop y toucher.

Plutôt que de tourner en rond, on finit bon gré mal

pousse puzzle. Un ensemble de schémas électriques comprenant une centaine de combinaisons possibles. Un coffre à calibrage laser, impliquant fréquence et couleur. Un digicode où les valeurs numériques affichées à l'écran ne correspondent pas aux numéros inscrits sur les touches. Un coffre-fort basé sur un système de fréquence. Chaque nouvelle boîte en amène une, deux,

prendre des notes, de multiplier les impressions-écrans pour examiner sous Paint les différentes possibilités. Safecracker est un imperturbable bloc de marbre, un rubiscube indifférent au dialogue, qui n'offre d'autre possibilité que de se soumettre, d'accepter les règles édictées, sans compromis possible.



Ah, là nous manquait, les jeux de merde à la Myst. En fait, non, ça nous manquait pas du tout, mais celui-ci va encore plus loin en zappant les énigmes tordues et en allant direct à la case « casse-tête » à la mord-moi-le-noeud. Mais détrompez-vous, il y a un public pour ce genre de jeux.

gré à s'attabler à la tâche. On tente quelques clics timides, on observe les effets de rotation obtenus. Trois anneaux entrecroisés, deux repères fixes à l'extérieur de chacun d'entre eux. Ok, next level. Et nouvelle boîte, donc. Une porte à code. A carte et code. A carte, clef et code numérique et alphanumérique. Un pousse-

trois nouvelles. L'espace débloqué devient de plus en plus grand. D'un deux pièces, on est passé à une maison à étages, avec cave et premier étage. L'impression d'immobilisme et d'hermétisme ne diminue pas pour autant, car ce qui est gagné en liberté de déplacement est perdu en facilité, les énigmes demandant désormais de

Il y a là quelque chose du rapport maître/élève. D'un côté, Safecracker, campé sur ses positions, comme persuadé d'être dans son droit. Il ne cédera pas, il ne s'adaptera pas au joueur. De l'autre, le joueur : testé, mis à l'épreuve sans relâche. Est-il observateur ? Sait-il faire preuve d'analyse, d'inventivité, de logique, d'intuitivité ?

Ça n'arrête pas, ça n'arrête jamais, le jeu n'abandonne pas, ne cède pas. On peut réussir à avancer d'un pas, ouvrir une nouvelle porte, derrière, on le sait, un défi encore plus élevé nous attend. Impossible de trouver une faille, de contourner les règles. Cette chose n'a aucune fissure, aucun warp. Cette chose ne feint même pas d'avoir une âme, d'avoir un jour hébergé de la vie. Les documents que l'on récolte au fur et à mesure n'ont rien de convaincant. C'est sûr, cette maison se fout de ma gueule, il n'y a jamais eu de propriétaire, jamais d'arrière-petite-fille, ni de testament. Tout cela n'est qu'un appât à peine dissimulé.

Les lits n'ont jamais été défaits. Les sièges sont dépourvus du moindre signe d'usure. Pas un gramme de poussière sur le secrétaire, ni même dans la cave. Cet endroit ressemble à une maison, il s'agit d'une cage. Cette simu a un air de jeu de réflexion, il s'agit d'un centre d'expérimentation. Dark City ? Pire. On ne m'a donné aucun rôle, aucune histoire, même préfabriquée. On m'a seulement déposé là, sans consigne, devant un mur, pour voir si la créature serait capable de s'adapter, ferait preuve de mobilité, quand devant elle, rien ne bouge et ne peut être mû hors du cadre restreint à l'extrême qui a été défini, et qui pour être identifié demande de plus en plus d'efforts.

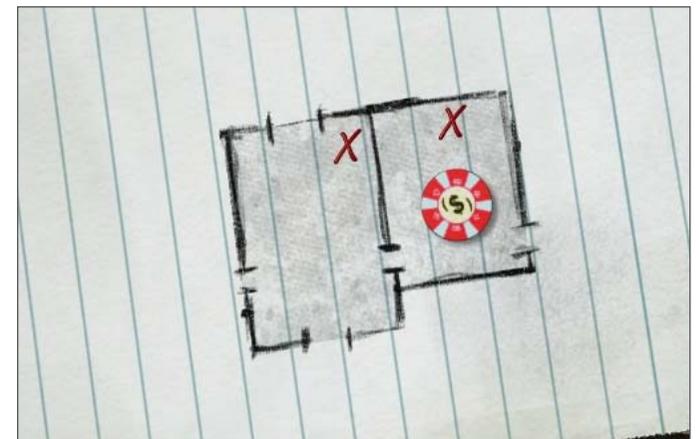
Alors on n'en pas sur PainStation, c'est clair. Et aucun piège ne viendra se déclencher si vous merdez. Mais Safecracker connaît une autre manière de punir son joueur.

Le silence.

L'inertie.

Le sentiment oppressant de perdre son temps lorsque les choses n'avancent pas. Cette inertie ne résulte pas d'un défaut, mais de l'aspect quasi monolithique du titre. Le Colossus n'a pas de point faible ici. On ne peut pas espérer trouver la faille, mais seulement espérer renoncer le plus tard possible, vaincu non par un game-over, mais par ses propres limites.

Comment différencier cette réaction du sentiment de lassitude ? En se rappelant le plaisir ressenti au moment d'une découverte, au moment où l'on comprend soudainement comment fonctionne tel mécanisme, et pourquoi il a été pensé de cette manière. Dans ces moments-là, on peut même décider que oui, on a réussi à entrer en communication avec quelque chose, de l'autre côté de la paroi. Ce genre de sentiment, on le retrouve dans bien des Myst-like, mais sous une forme souvent diluée. La faute à la densité d'un scénario qui trop souvent détourne le joueur, compromet la possibilité d'une relation frontale. Ou à la trop grande étrangeté des boîtes. Souvent de gigantesques machines à l'aspect exotique, source d'émerveillement et de fascination. Bref, tout l'inverse des coffres-forts de Safecracker, lesquels semblent se renfermer sur eux-mêmes, jouant certes la carte de la préciosité – il s'agit à chaque fois de beaux objets – mais sous le mode de l'austérité.





Je ne sais pas si Safecracker est un jeu vidéo. C'est peut-être un beau projecteur de diapos. Mais il possède quelque chose de très rare : la capacité à forcer le joueur à réévaluer ce qu'il croit savoir sur ce qui est amusant et ne l'est pas. Comment expliquer qu'un jeu pareil puisse à la fois être si exigeant, réclamer une concentration inouïe, et donner envie qu'on y revienne, encore et encore ? Comme si l'on affirmait que se cogner la tête contre un mur pendant des heures et des heures

pouvait être une expérience ludique. Mais ce qui fait de Safecracker un jeu, c'est que ce mur a précisément une faille, clairement définie et qu'il existe une manière de la trouver. En d'autres termes : il y a des règles à suivre, et une solution à trouver. Bref, Safecracker, c'est le principe de la raison suffisante. La peau et les os, avec une belle patte graphique, mais terriblement froide pour emballer le tout. Aucune tentative pour séduire le joueur, arrondir les angles, faire preuve de pédagogie. Un minimalisme

qui a forcément de quoi rebuter, mais qui peut aussi donner envie de dominer la bête, d'en trouver les faiblesses.

Rétrograde, froid comme un bloc de glace, doté d'un niveau de difficulté éhonté, les qualificatifs ne manquent pas pour discréditer Safecracker. Certains n'aiment pas Safecracker, mais Safecracker s'en fout. Classieux, exigeant, attrayant comme un tombeau encore scellé, les qualificatifs ne manquent pas pour le louer.

Certains aiment Safecracker, mais Safecracker s'en fout. Jouer n'a jamais autant ressemblé à une plongée dans le domaine de l'inhumain. Même le survival-horror, parce qu'il continue à dépendre de la sensibilité du joueur, n'a pas réussi à creuser un tel abîme entre la nature du joueur et l'environnement dans lequel il est plongé.

Safecracker demande de savoir comprendre divers langages et de noter les détails les plus anodins, mais reste quant à lui dans le mutisme le plus obtus, totalement aveugle à l'existence du joueur. En ce sens, finalement, Safecracker pratique lui aussi l'hyperbole.

Pullover



OH LA LA !

Le plus futuristique des magazines

«640Ko est suffisant pour tout le monde.»

B. GATES, PDG et fondateur de Microsoft, 1981.

L'article qui suit n'est qu'une possible vue de ce qui pourrait arriver dans les prochaines années dans le milieu de l'informatique. Ne prenez pas tout au mot, je ne suis pas Dieu (même si je m'en rapproche), il se pourrait que tout ne se révèle pas exact puisque souvent les hypothèses formulées dans cet article sont le résultat de projets ou de prototypes en cours.

Bonjour Mesdames, Messieurs, Mesdemoiselles, et bonjour à vous charmantes créatures fabriquées grâce aux multiples retombées



radioactives sur la Terre ! Vous êtes ici au Musée de l'Informatique et je serai votre guide durant les deux prochaines heures. Je vous demanderai de rester groupés et de ne pas m'approcher si vous êtes vecteur d'une maladie transmissible. Si vous avez des questions, attendez la fin de la visite, nous avons récemment décidé de faire payer les informations. Merci de bien vouloir me suivre, nous avons un horaire à respecter.

Le début de notre siècle fut une époque formidable au regard des innovations technologiques employées ! C'est à cette époque et à la fin du XXIème siècle que le monde de l'informatique a évolué à une allure vertigineuse. Certes, les technologies de l'époque jugées comme novatrices servent aujourd'hui à maintenir le biberon de votre enfant à bonne température, aussi je vous prierai de ne pas vous moquer. On viendrait à lâcher un scientifique de cette époque dans nos rues, il aurait sans tarder un orgasme tant ce nouveau monde est excitant par rapport au sien, rudimentaire.

Ce scientifique avait une piste majeure pour faire évoluer l'informatique : la non-innovation. En effet, son but premier était de gagner de l'argent en dépensant le moins possible pour la recherche. C'est ainsi que les processeurs voyaient, pour justifier une augmentation de leur prix, une simple élévation de fréquence ou

une diminution de la taille de leur gravure. Mais lorsque l'architecture arrivait en bout de course, ils se trouvaient alors dans l'obligation d'innover !

La première salle de cette exposition est réservée à la domotique et la simplification de la machine. Veuillez me suivre je vous prie.

La domotique était un mot barbare à l'époque. On ne voyait pas bien comment une machine pouvait tout commander à la maison. Microsoft parlait déjà au début de notre siècle de machines capables de gérer seules nos maisons. Mais la technologie mise en place ne permettait pas de telles possibilités, les protocoles reliant un frigo à un ordinateur n'étant pas encore mis en place. Aussi, c'est par petits bonds que se sont faits les progrès. Microsoft a joué un rôle indéniable dans cette démocratisation de l'omnipotence des machines dans nos vies.

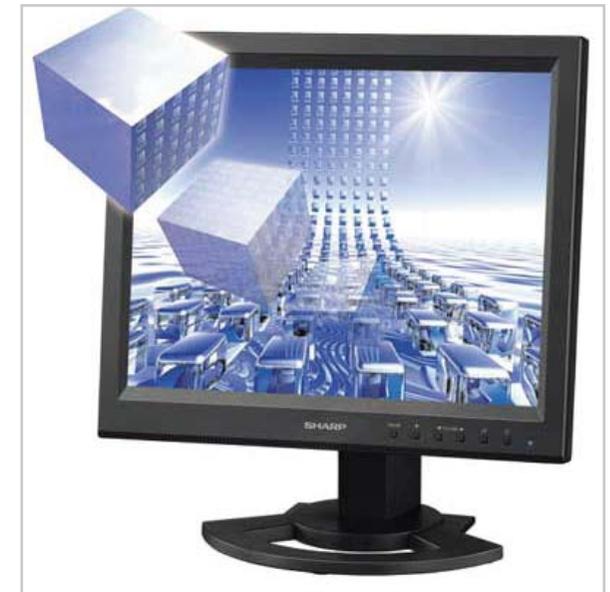
Un de leurs vieux projets du nom de « *Surface* » a par exemple permis l'arrivée d'une machine simple d'utilisation dans les cafés et les lieux de distractions. En posant simplement un téléphone sur un écran/table, il était reconnu et l'on pouvait alors transférer de la musique ou des photos sur un autre appareil électronique ou simplement regarder ses clichés. Tout cela en agissant directement sur l'écran avec les doigts, simplifiant grandement l'interface homme/machine.



C'est cette généralisation du tactile qui a permis certaines avancées dans l'ergonomie. Les téléphones et les consoles suivirent la tendance. Bientôt, tous les appareils se durent posséder une interface pilotable avec un doigt pour intéresser le public.

Une autre avancée intéressante dans l'informatique fut la réalisation des premiers écrans dits « 3D ». Il s'agissait d'une vraie lubie

chez nos ancêtres, surtout parmi les joueurs. Cette partie de la population désirait obtenir toujours plus de réalisme et d'immersion, ce qu'a apporté la stéréoscopie. Ces premiers écrans calculaient puis projetaient deux images différentes aux deux yeux à l'aide d'un système de lentilles. Comme lorsque l'on regarde naturellement un objet, l'écran donne une réelle impression de troisième dimension sans avoir besoin de porter ces lunettes ridicules qu'un temps ils utilisaient pour un résultat bien loin d'être satisfaisant.



On pourrait encore parler des avancées du Wifi ou d'autres normes permettant de s'affranchir des câbles et de mille et une choses rendant l'ordinateur toujours plus simple, fonctionnel

et indispensable pour tout homme civilisé, mais ce n'est pas là notre intérêt premier. Veuillez à présent continuer dans la deuxième salle.

La deuxième salle est dédiée à l'Internet et à l'ancienne architecture des machines. Beaucoup de gens en passant dans cette salle se demandent comment des hommes pouvaient vivre sans toutes les technologies d'aujourd'hui, mais je vous rappelle qu'à une époque lointaine, l'ordinateur n'existait même pas ! Alors gardez un peu de considération pour ce qui fut l'ancêtre de notre actuel « *ordinateur* ».

L'ordinateur, au fil des années, a vu son nombre de composants se réduire de manière drastique (la dernière salle en sera un bon exemple). Pensez qu'il y a quelques années, des objets comme les disques durs ou les cartes graphiques emplissaient ces machines ! A cette époque, toutes les données ou presque des personnes se trouvaient stockées sur leur propre machine. Bien sûr, Internet a permis de mettre un terme à cette situation.

Au début, les données furent centralisées dans des serveurs. Il s'agit de machines regroupant toutes les données de plusieurs autres machines au sein d'un même foyer ou d'une entreprise. Ainsi, les photos, la vidéo ou la musique étaient disponibles pour tous. Mais le disque dur, support

de stockage pour ces machines, persistait. Il fallait un système d'exploitation pour faire fonctionner une machine.



Aussi, Internet prit une grande place dans cette petite révolution. C'est à cette époque que les taux de transfert augmentèrent rapidement, au point de pouvoir télécharger des gigas en quelques minutes. Aussi, des solutions de sauvegarde sur la toile pour ses données virent le jour. La VOD (*Video On Demand*) permit de ne plus se déplacer pour aller chercher des films. Par la suite, c'est une bonne partie du disque dur qui fut transféré sur Internet, une fois les mentalités ayant évoluées. Les gens se sachant espionnés de toutes part, ils se résignèrent et arrêtaient de penser que mettre un document sur Internet était dangereux car il pouvait être lu par tous.

Windows Live Folders ou Box.net permirent de stocker directement ses données sur la toile puis les rendre accessible selon ses envies. Bien sûr, au départ, la taille allouée aux comptes de ces sites était restreinte, mais comme chacun de vous le sait, ce n'est pas la taille qui compte.

Le disque dur ne fut alors plus nécessaire que pour le système d'exploitation. Dans le même temps, les supports optiques de lecture comme les lecteurs de DVD disparurent. C'était la fin des pièces mécaniques dans les ordinateurs, les rendant plus fiables.

Le disque dur ne survécut pas bien longtemps. Des solutions comme EyeOS ou Ulteo vinrent rapidement sur le devant de la scène pour montrer aux gens que de n'importe quel ordinateur connecté sur Internet, on pouvait retrouver son système d'exploitation en libre usage. En quelques années, ces solutions se multiplièrent.

Microsoft, pensant que les gens ne voudraient jamais ne plus être en possession physique de leurs données, ne s'engouffra pas dans la brèche. Cette société coula quelques années plus tard et son illustre créateur Bill Gates rentra dans une secte qui vénérât Windows Millennium, la version la plus pourrie qu'ils avaient pourtant réussis à vendre à des « pecnos » comme on les appelait alors.



Il suffit donc d'un navigateur à présent pour être en possession de son système d'exploitation et de tous ses fichiers. Les disques durs avaient leur destin scellé. Ce n'était pas plus mal pour cette technologie obsolète.

Pour terminer cette courte incursion dans notre passé d'hommes encore bien peu civilisés, voici une salle dédiée à un objet assez étrange qui pouvait faire saliver bon nombre de personnes rien qu'avec des appellations des plus barbares. Ces déesses des temps anciens se prénommaient 8800Ultra ou encore HD2900XT. Pensez : avant, il fallait une carte graphique pour faire tourner un moteur 3D qui permettait de faire des jeux somme toute assez laids, en particulier en matière de réflexion lumineuse si mal gérée et pourtant si cruciale pour un meilleur réalisme. De plus,

ces cartes se révélaient être monstrueusement chères à l'achat et étaient de formidables consommatrices d'énergie. L'ordinateur ancestral de vos parents n'était rien de moins qu'un grille-pain haut de gamme ! Heureusement pour nous, une loi les a définitivement prohibées en 2011, bien que seuls les pauvres en possédaient encore une.

C'est Daniel Pohl qui ouvrit la voie de l'évolution en 2007 en affirmant que dans peu de temps, les processeurs seraient suffisamment puissants pour permettre un rendu en « *raytracing* » en temps réel et en haute définition. En cause, les débuts de la multiplication des coeurs dans nos processeurs permettant de calculer plus de rayons dans le même temps, ainsi que la montée en fréquence bien entendu. Intel avec son projet Larrabee a beaucoup aidé en ce sens (réalisation d'une puce avec de nombreux coeurs, seize dans sa version la plus haut de gamme).

Cette technique du « *raytracing* » ou « *lancer de rayons* » dans la langue de Caquet, notre illustre président - et on ne se moque pas dans le fond, les Etats-Unis, avant leur chute, avaient bien élu un acteur comme gouverneur et un autre président, alors il fallait bien faire pire qu'eux - est une technique de rendu en synthèse d'image qui simule le parcours inverse de la lumière de la scène vers l'oeil comme vous le savez tous. Elle



est notamment utilisée dans tous vos films en images de synthèse.

Une petite révolution donc, qui aura permis de nous enlever du joug de ces cartes qui n'ont leur place aujourd'hui que dans ce musée.

C'est ainsi que se termine notre visite, merci de bien vouloir remettre vos combinaisons antiradiations en sortant, le musée n'est pas responsable des morts par inadvertance à la sortie de ses locaux.

Et n'oubliez pas le pourboire pour votre guide.

Djeen

THINK!



LE ROI DE LA CASSE

Silent sort de sa torpeur espagnole pour nous parler du film de l'été, qui a réuni comme toujours les petits et les grands, je veux bien entendu parler de TRANSFORMERS. Et Dieu sait qu'il y a matière à ce qu'il figure ici.



TALKING ABOUT INNOVATION: II

L'innovation continue. Cette deuxième partie est consacrée à la théorie des océans rouges et des océans bleus (non, je n'ai rien consommé d'illégal avant d'écrire, enfin *pas cette fois*). Soit une nouvelle façon d'analyser le succès de la Wii.



MEMORIES

1991 était une très bonne année. Enfin, ce que j'en ai retenu c'est surtout Another World, en fait. A l'époque où tout le monde s'acharnait à dessiner des sprites, Eric Chahi est venu donner un grand coup de pied dans le marché en introduisant les polygones pour animer ses personnages.



ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

TRANSFORMERS

Depuis le temps qu'on l'attendait cette version Live des Transformers.

21 ans exactement et la dernière apparition au cinéma de nos robots préférés.

21 longues années d'absence pendant lesquelles le Japon s'est totalement imposé dans le domaine de la robotique.

21 longues années de souffrance, au cours desquelles nos amis nippons nous aurons imposé un nombre incalculable d'abominations, de Macross à Patlabor en passant par Gundam et consorts.

Heureusement, Hasbro et Dreamworks se sont réveillés pour ressusciter nos géants d'acier préférés. Une idée rendue entièrement crédible grâce aux miracles des images de synthèse et des génies de la société d'effets spéciaux ILM, créée par George Lucas il y a déjà bien longtemps.



Tchh – Tchh – Tchh –Tchh –Tchh -Tchh

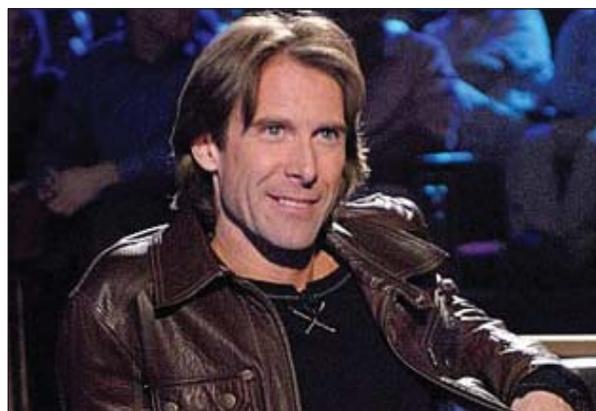
Pourtant tout n'était pas gagné d'avance.

Dès la mise en route du projet, les rumeurs se répandent. Les noms de James Cameron et David Fincher circulent pour réaliser le blockbuster le plus attendu de l'année 2007.

Les Transformers font des envieux. Même David Lynch ira de sa petite déclaration lors du festival de Cannes, se déclarant intéressé par un script au fort potentiel.

Alors les réactions des fans ne tardent pas à faire leur apparition sur le net. Une campagne anti-Cameron est même lancée. La pression devenue mondiale est cependant positive, car elle va pousser le studio dans ses retranchements. Le paquet est donc mis pour constituer une équipe artistique de rêve. Pour notre plus grand plaisir.

Steven Spielberg, en grand fan des Transformers, se joint rapidement au projet comme producteur exécutif. Le golden boy du cinéma américain est une valeur sûre et sa contribution à l'entreprise ravit les fans, tant le formidable Twister ou l'émouvant le Petit Dinosaur persiste dans les mémoires.



Le choix du réalisateur est un peu plus compliqué. Les prétendants se bousculent, mais le choix sera vite fait sur le polyvalent Michael Bay.

L'auteur de succès comme Bad Boys, Armageddon, Pearl Harbour ou The Rock- rejette la pépite dans un premier temps, jugeant le scénario stupide. Erreur qu'il aura vite fait d'effacer.

Après être revenu sur sa décision, celui qui a toujours été le premier choix du studio décide de passer à l'acte pour ce qui sera son film le plus monumental.

La synthèse de son savoir faire.

La fine fleur du cinéma d'action moderne au chevet d'Optimus et ses potes ne pouvait décevoir.

Résultat ? Un feu d'artifice qui pulvérise tout ce qui a déjà été proposé sur grand écran.

Du cinéma avec un C majuscule, qui bouscule tous les codes du genre pour le sublimer. 145 minutes d'action et d'aventure non-stop que nos petits yeux ébahis ne sont pas prêts d'oublier.

Emotion Engine

Si dans Transformers tout va très vite, c'est simplement parce que le scénario rédigé à six mains est un modèle de précision. On passe de séquences d'actions dantesques à celles plus légères de comédie sans que cela ne choque, sans oublier de beaux moments d'émotion –le baiser lors du combat final-. Beau mélange de genres.

Ah, l'émotion.

C'est dans ce domaine que Michael Bay fait la différence. Alors que la majorité des films sortant en salle aujourd'hui oublient cette composante, Bay réussit avec brio à nous immerger dans la vie de ses personnages.

Des gens normaux, comme vous ou moi, qui font face à des situations extraordinaires.

Il s'agit cette fois-ci de la fin de la race humaine, future proie des Decepticons à la recherche du cube sacré.

Un postulat implacable, qui renforce le phénomène d'identification aux héros en plus de la crédibilité de l'histoire imaginée par le scénariste de Catwoman.

Le jeune lycéen Sam Witwicky –campé par un Shia LaBeouf survolté- se voit offrir sa première voiture par son père, à un âge où chaque jeune homme est sujet à des poussées de testostérone. Sam, c'est l'ado parfait, celui que nous avons tous été : l'école ne l'intéresse pas trop... non, son truc c'est plus les voitures et les nanas. Et vendre les lunettes de son grand père explorateur sur Ebay.

Sauf qu'il est très timide le Sam. Qui n'a pas été timide à cet âge ?

Il n'a pas pu s'empêcher de flasher sur la bombe de la classe au passé douteux, maquée avec l'apprenti quarterback de service. Heureusement, sa voiture –en fait l'Autobot Bumblebee- et la suite des événements l'aideront dans son entreprise de séduction.

Bay réalise encore ici le rêve de toute une génération en faisant d'un robot un ami sur qui l'on peut toujours compter, même en amour. Il n'oublie d'ailleurs personne, chaque personnage bénéficiant d'un traitement plus que soigné : les militaires ont leurs faiblesses, la blonde aux courbes avantageuses est une tête en informatique, le secrétaire de la Défense Rumsfeldien sait se servir d'armes à feu et passer à l'action quand c'est nécessaire, le père de Sam lui demande de ne pas fouler son chouette gazon car il vient de construire un petit chemin.



J'allais oublier les stars du film, les robots. On s'y attache forcément. La séquence du jardin des Witwicky où toute l'équipe des Autobots joue à cache-cache derrière les murs de la maison familiale restera dans les annales.

Drôle, irrévérencieuse (Optimus écrase la fontaine toute neuve du père de Sam) et se concluant par un regain de tension avec l'arrivée de l'agent Simmons, voisin de palier de Fox Mulder.

On note une volonté sincère d'humaniser les Autobots.

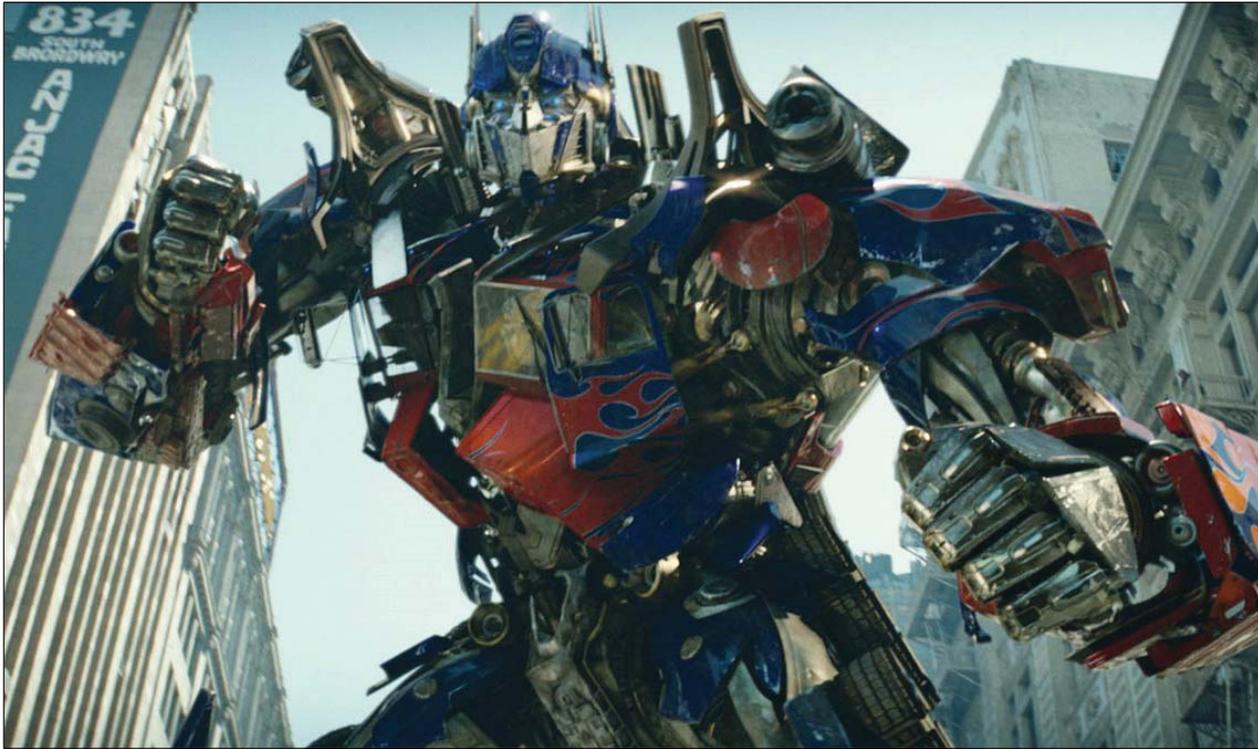
Le film démarre et se clôt sur des monologues du bavard Optimus Prime.

Extrait : « *Before time began, there was the cube. We know not where it comes from, only that it holds the power to create worlds and fill them with life. That is how our race was born. For a time we had lived in harmony, but like all great power, some wanted it for good... others, evil. (...)* »

Les robots sont des entités vivantes et autosuffisantes qui discutent entre eux de notre avenir. Concernés, les Autobots veulent notre bien parce qu'ils perçoivent la bonté en nous.

Nous sommes un peuple encore jeune et nous avons droit à cette liberté contestée par les Decepticons, vilains par excellence.

Méchants robots, ceux-ci ne sont intéressés que par leur survie et l'extinction de l'être humain. Dommage que le charismatique Megatron reste congelé pendant deux heures de métrage. Son réveil –« I am Megatron ! »- marque aussi celui des phases de destructions massives.



Un sacrifice nécessaire pour ramener la paix sur cette planète.

Venons-en à ce que tout le monde attendait : les bastons entre robots. Sur ce point, Bay approche du sans-faute, sa réalisation touchant parfois au sublime. Immeubles, autoroutes, voitures, humains se trouvant sous les pieds des géants sont saccagés.

Le réalisateur fait une démonstration de sa gestion de l'espace via un découpage qui prend son temps entre chaque coupe. Clair et net : jamais nous ne sommes

perdus dans le champ de bataille. Les empoignades entre robots sont de la même espèce ; point important, on ne perd jamais de vue qui est le gentil et qui est le méchant. Ouf.

On retrouve une autre caractéristique de la touche Bay : les superbes soleils couchants rouges/orangés – comparables aux envols de tourterelles chez John Woo – ne sont pas dénués de poésie, parfaits contrepoints à la fureur véhiculée tout le film durant.

Maintenant, il y aura toujours des mauvaises langues pour vous dire :

Que Transformers est une pub pour l'US Army et l'état Major américain.

Qu'il y en a marre du patriotisme à la mord-moi le nœud.

Que l'humour est ras les pâquerettes (le coup de la pisse sur John Turturro).

Que le chien et les enfants ne meurent jamais même si le pays entier a été rasé.

Que tous les clichés possibles et imaginables sont concentrés dans le scénario.

Que les robots n'aiment pas le froid.

Que les robots lisent Emmanuel Kant.

Que faire un blockbuster d'été ne signifie pas prendre les spectateurs pour des demeurés.

Que le vide appelle le vide.

Que ce genre de production est le comble du cynisme.

…Ils ont peut-être raison ;
Personne ne vous force à les croire.

SilentZen

TALKING ABOUT INNOVATION



Suite du premier article sur l'innovation... cette fois-ci, je voudrais vous initier à un concept qui est relativement facile à comprendre. Ce n'est pas de moi, c'est tiré d'un bouquin que j'ai parcouru récemment. Ça parle des « océans bleus » et des « océans rouges », mais c'est en anglais dans le texte.

La plupart des entreprises, de nos jours, se positionnent face à la compétition. Elles cherchent à faire des produits meilleurs que ceux de leurs concurrents et donc à faire plus d'argent en gagnant des parts de marché sur leurs adversaires. Ce genre de contexte peut être considéré comme un océan. Dans une grande mer, les poissons pullulent et les requins sont nombreux. Comme la petite poissonnière est limitée, il arrive un moment où les requins en viennent à se battre entre eux pour jouir du maximum de poisson. Vous avez compris la métaphore ?

L'entreprise prend la forme d'une petite armée, dans les faits. Chacun à son poste. Ce n'est pas un hasard si, dans la langue anglaise en tout cas, le P.D.G. est appelé CEO, c'est-à-dire « *Chief Executive Officer* ». *Officer*, comme officier. Sans oublier les « *Headquarters* » pour désigner le siège. Oui, tout ça emprunté au langage militaire. Les stratégies employées dans ces bureaux visent constamment à

établir une supériorité face aux autres acteurs du marché, qu'elle soit réelle (produit) ou affichée (marketing et communication). De fait, la tactique de l'entreprise consistera à aiguiser ses dents, prendre du poids (ressources humaines et/ou financières), faire du sport (productivité) histoire d'être dans les meilleures conditions pour faire face aux requins d'en face.

Dans les faits, la concurrence est saine, mais elle finit souvent par laisser un ou plusieurs concurrents sur le carreau, à terme. Les petits requins sont mangés par les gros, laissant derrière des carcasses sanglantes. Peu à peu, l'océan devient rouge.

Mais est-ce vraiment la seule stratégie pour rester en vie ? Même en systématisant au possible la manière de fonctionner dans l'entreprise, l'environnement est sans cesse changeant et il arrive toujours un moment où un requin plus gros, plus vorace ou plus rusé fait son apparition.

Bref, les entreprises qui ont des succès durables sont rares. Savez-vous que parmi les 50 sociétés les mieux cotées du magazine « *Fortune* » de l'année 1950 et des poussières, seules 5 sociétés existent encore de nos jours ? Et pourtant, « *Fortune* » ne sélectionne pas des



petits branleurs à la base, mais c'est un fait : la survie n'est donnée pour personne.

Mais, ici ou là, ne serait-ce que par moments fugaces, on distingue des entreprises qui, malgré une concurrence extrêmement rude dans leur secteur, arrivent à tirer leur épingle du jeu comme si de rien n'était.

C'est simplement que ces sociétés-là ne font pas dans la logique de « *battre la concurrence* ». Dans leur quête de croissance, elles font le choix de ne pas aller se casser les dents dans les océans rouges, mais d'aller dans les océans

bleus où aucun requin n'est encore allé, et où ça regorge de poisson.

Si l'on observe un peu ce qui se passe avec la dernière génération de jeu vidéo, c'est tout à fait ce qui se passe avec la Wii.

La PS3 et la 360 sont toutes deux des consoles finalement très traditionnelles. Elles ne font que répéter le schéma déjà exploité pendant les x générations précédentes, en appuyant toujours un peu plus du côté de la technique pour continuer à croître. Pendant leur développement, le discours de ces deux

sociétés s'articulait autour de « *qui avait la plus longue* », avec des articles à la con sur les capacités théoriques de chaque machine alors que personne n'avait jamais programmé dessus.

Nintendo ne s'est même pas posé la question, pour le coup, ils ont gardé le hardware de la génération précédente et basta.

Microsoft et Sony s'adressent aux mêmes joueurs qu'avant, de par leur philosophie et la forme que prennent leur console et les jeux développés. La Wii s'en moque et cherche non pas à attirer ceux qui jouaient avant, mais ceux qui n'ont jamais joué. De par ses choix hardware (le contrôleur) et software (le type de jeux proposés), la Wii souhaite créer un nouveau marché au lieu d'exploiter l'actuel.

La Xbox et la PS3 sont toutes deux des consoles relativement chères. Les versions « abordables » de ces machines sont plus ou moins bridées – pour atteindre un compromis entre la valeur de la machine et son prix. La Wii, avec son offre unique au prix le moins cher, ne fait aucun compromis et propose de base la console la plus « nouvelle » et la moins chère. Elle casse l'idée du compromis nécessaire.

Pour atteindre cet objectif, Nintendo (et

bien d'autres sociétés dans des situations similaires) s'est sans doute posé les questions suivantes :

- **Réduire** : quels sont les facteurs de la console qui doivent être réduits au minimum, bien en dessous des standards de l'industrie ?
- **Élever** : quels facteurs se doivent d'être bien au-dessus des standards de l'industrie ?
- **Éliminer** : quels sont les facteurs que les concurrents considèrent comme acquis et qui doivent être éliminés ?
- **Créer** : quels facteurs que personne d'autre n'a encore offerts se doivent d'être créés ?

Voyons chacun de ces points en détail :

Réduire : la Wii a choisi de ne pas faire la course aux graphismes. Alors que la PS3 et la Xbox 360 poussent des polygones en HD, la Wii se contente de graphismes passables et d'une résolution traditionnelle.

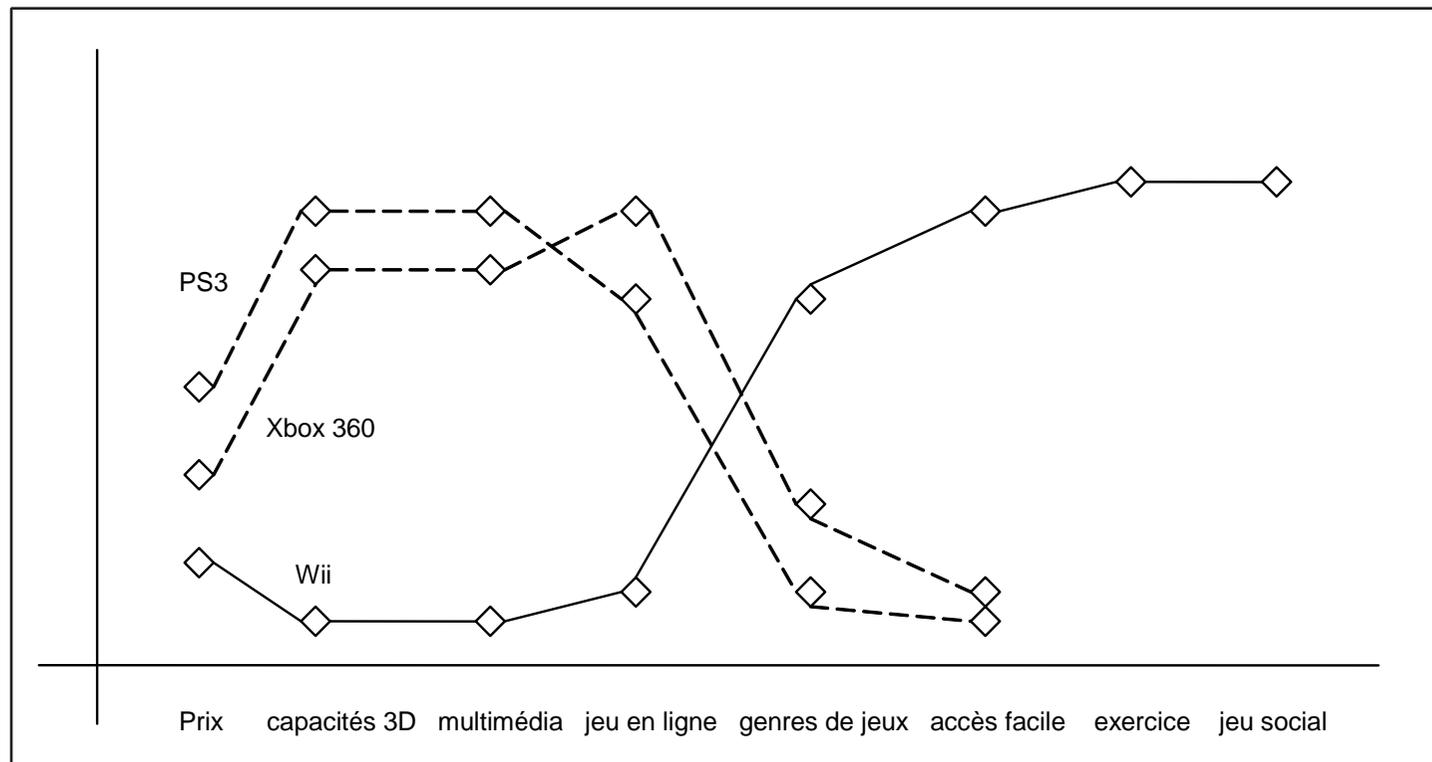
Élever : le choix des genres de jeux proposés par la Wii est bien supérieur à celui de ses concurrentes, conséquence directe du public visé.

Éliminer : alors que les autres cherchent à transformer la console en centre multimédia, remplaçant quasiment le PC, Nintendo positionne la Wii comme une console et c'est

tout. Même pas de lecture DVD alors que c'est techniquement possible.

Créer: la Wii amène une grosse innovation dans la manière de jouer avec la quasi-destruction du pad pour l'avènement de la Wiimote, qui détecte les mouvements au lieu d'interpréter des séries de clicks. Il en ressort une facilité d'accès comme jamais vu auparavant. Enfin, et c'est sans doute l'argument le plus porteur de Nintendo, comme tout le monde peut jouer en 5 minutes sur Wii, la console devient un instrument social, un centre pour réunir dans gens dans la même pièce.

Tout ça peut se représenter par un schéma qui reprend graphiquement les différences évidentes de stratégie .



Résultat de cette stratégie : la Wii est passée devant la Xbox 360 et est loin devant la PS3 dans les ventes au niveau mondial.

Et Iwata, le président de Nintendo, n'a même pas intérêt à baisser le prix de sa console – eux les premiers ont bien compris qu'ils ne jouaient pas dans le même bac à sable, et que si la comparaison Xbox 360 – PS3 pouvait se concevoir, la Wii n'avait pas de direct concurrent en face.

Et c'est très, très vrai.

Le succès de la Wii fait écho, par exemple, au succès de l'*Ipod Shuffle* (page suivante), qui suit un schéma somme toute très similaire face aux lecteurs MP3 traditionnels.

Et concrètement, comment arriver à créer de telles propositions pour les clients potentiels ?

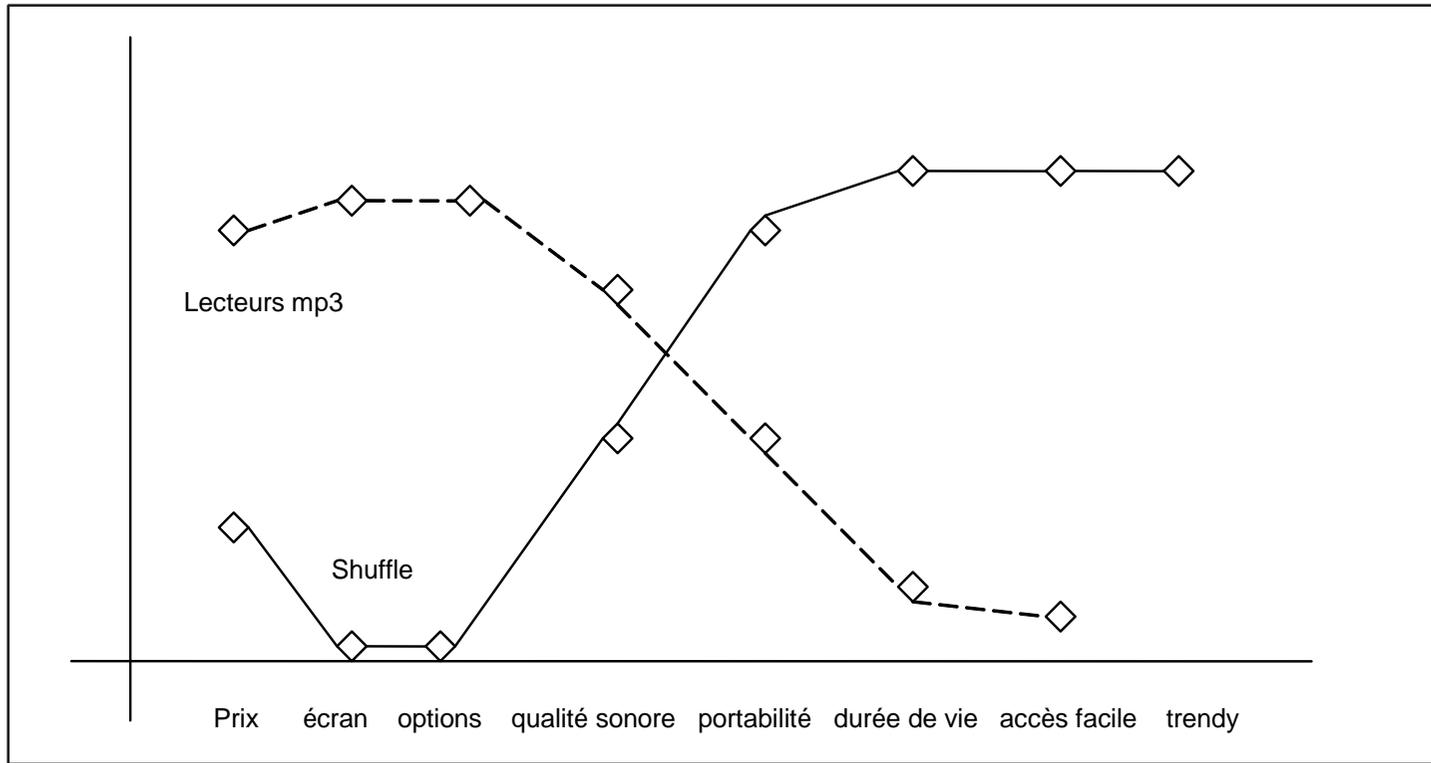
Comme toujours il suffit de se mettre dans la tête de l'acheteur. Quand vous sortez en ville, et que vous voulez passer un bon

moment, vous pouvez vous poser la question de dîner au restaurant ou d'aller voir un film, par exemple. Pourtant « aller au restaurant » et « aller au cinéma » appartiennent à des « industries » très différentes.

Mais pour la personne lambda, la vraie question est « comment passer un bon moment ? » et dans ce contexte, des « industries » très différentes peuvent apporter une réponse satisfaisante à cette même question.

Pour le jeu vidéo, c'est pareil. La majorité des joueurs sont des joueurs occasionnels, qu'on appelle « casual gamers » parce que ça fait chic de mettre de l'angliche de partout. Pour ces joueurs, la question n'est pas « à quel jeu je vais jouer ce soir ? » mais « je peux regarder la télé, me mater un DVD, lire un bouquin, surfer le net ou même jouer à la console... que faire ? ».

Tout est une histoire d'alternatives.



Une fois qu'on a compris que le choix du joueur était à la base extrêmement diversifié, il est aisé de saisir que l'attrait de la proposition « *jouer à la console* » diminue si d'une génération à l'autre, c'est peu ou prou la même chose. Nintendo s'est donc posé la question : « *comment transformer à nouveau le jeu vidéo en alternative attrayante ?* ».

Allez,
EX-EM-PLÉ !

Pour une seconde, imaginez-vous dans un supermarché. Vous venez d'acheter vos 3 paquets de Pepitos qui serviront d'amuse-gueule pour le dîner de ce soir, et soudain vous réalisez « *Merde ! J'ai plus de foie gras dans le frigo, je vais manger quoi demain matin ??* ». Vous vous rendez donc dans le rayon petit déjeuner, et voilà que vous décidez, en 5 secondes, d'acheter des croissants. Pourtant, vous aviez le choix entre des biscottes, des petits pains au lait, de la brioche, etc... et

c'est con, les deux principaux fabricants de biscottes ont pourtant tout juste sorti leurs biscottes dernière génération il y a peu, mais pas de bol pour eux, vous ne les avez même pas regardées. Il faut dire qu'après tout, les biscottes restent des biscottes, et vous avez du mal à voir une quelconque différence avec les versions précédentes surtout si vous n'y prêtez pas attention. Ce sont donc les croissants qui constituent à présent une alternative attrayante, parce que vous en aviez

marre, à force, de vous tartiner des biscottes tous les matins.

Les chaînes de télé commencent enfin à comprendre pourquoi elles perdent de l'audience. Ce n'est pas qu'une chaîne, plus qu'une autre, attire 70 % des gens, mais c'est simplement que le téléspectateur est aussi capable d'éteindre la télé et de faire autre chose, par exemple lire, mater un DVD, jouer sur console, etc. ce ne sera donc pas en essayant de faire une chaîne de télé meilleure que CNN ou NBC que ma chaîne privée BBN (Bon Bon Network) va gagner de l'audience.

Se retrouver dans un océan rouge alors que tout le marché s'engouffre dans un océan bleu peut s'avérer périlleux.

Parlez-en donc à Sony.

La suite au prochain numéro.

Ekianjo

la mauvaise entrée



TOKYO GAMESHOW 2007
TGS Forum
プレス受付
Media Registration

20 septembre 2007. Bordel qu'il faut se lever tôt parfois. Je suis arrivé juste la veille à Tokyo, me suis couché à 1h30 du mat', et me voilà de nouveau debout à six heures et quelques pour me préparer à partir. Mais l'occasion est quand même particulière. Ce n'est pas tous les jours qu'on peut aller à Tokyo Games Show.

Nous arrivons sur les lieux un peu avant 9 heures – après 45 minutes de train. 45 minutes, bordel ! Ce n'est même plus dans

Tokyo ! Il pourrait très bien s'appeler le Chiba Games Show ! Mais c'est aussi vrai pour le Tokyo Disneyland qui est tout juste à côté... et la situation rappelle notre « Disneyland Paris ». On n'est pas à un gros mensonge près quand on doit attirer des gens.

Nous ? J'ai oublié de préciser. Nous, c'est Jika, notre traducteur, Steve, et moi. Jika vient d'arriver au Japon une semaine plus tôt et nous raconte ses premières aventures dans le

train. Déjà tout enthousiaste, la perspective du TGS le rend tout fou. Steve, lui, connaît un peu les jeux vidéo (et en sait plus qu'il n'ose le dire) mais c'est surtout sa connaissance en japonais qui allait nous permettre, en tout cas nous l'espérions, de toucher un peu plus près à cet événement. Quant à moi, j'approchais ce TGS avec fascination et curiosité, en me demandant à quoi pouvait bien ressembler « le plus show de jeu vidéo au monde » depuis la déconfiture de l'E3.

Des touristes au TGS

Ça fait déjà 30 minutes que nous faisons la queue pour rentrer au TGS. Les portes auraient du s'ouvrir à 9h30, mais nous attendons encore. Bizarre, il n'y a pourtant pas encore beaucoup de monde dans la queue. Re-bizarre, des gens derrière nous ont déjà leur badge... Encore plus étrange, une anglaise, accroupie devant nous, dont le string dépasse du jean, est déjà en train d'écrire son compte-rendu du TGS sur son bloc note. Elle n'est même pas



la bonne entrée

encore rentrée ! Après quelques moqueries à son sujet, et 15 minutes plus tard, nous nous rendons enfin compte que ces présages n'indiquent rien de bon. A ma requête, Steve redemande à l'une des filles de l'entrée, si c'est bien normal que les portes ne soient pas encore ouvertes et que l'on ne dispose pas encore de nos badges. Aïe Caramba ! Les pauvrettes n'en savaient pas bien plus que nous il y a 20 minutes, mais voilà désormais qu'elles nous indiquent une autre entrée pour

avoir son badge, à l'opposé de notre position.

Ben merde !

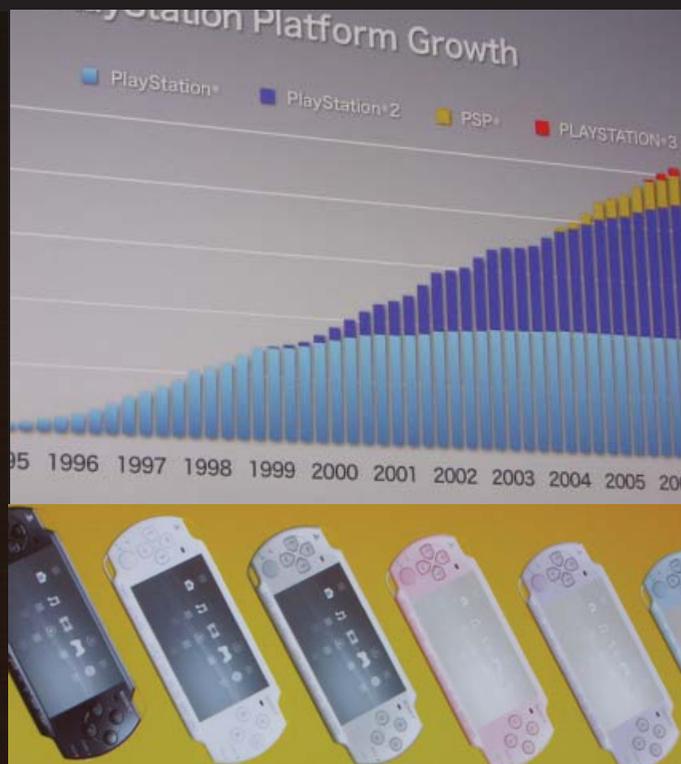
Ni une ni deux, nous prenons notre barda et filons à l'anglaise... enfin, nous quittons l'anglaise, et nous nous dirigeons vers l'entrée en question. Le choc. La queue est déjà si longue qu'elle sort du bâtiment, et dehors là voilà qui serpente. Bien diligemment, nous rentrons dans les rangs, en maudissant l'organisation pourrie de ce TGS, et notre

manque de perspicacité. Déjà 10h... 10h15... finalement, la queue avance assez vite, bien que derrière nous, elle ne cesse de grandir... elle fait maintenant tout le contour du bâtiment ! Une fois nos badges récupérés, nous passons brièvement à l'intérieur du show pour un premier coup d'œil, et nous remarquons que nous avons encore juste assez de temps pour aller voir le speech de Kaz Hirai, qui est sur le point de commencer... là où nous attendions au tout début, en fait. Ben

merde, c'est comme qui dirait ne pas être au bon endroit au bon moment. Mais qu'importe, nous arrivons quand même à temps.

Ca fait bizarre de voir Hirai en vrai. C'est un peu comme si Kutaragi sortait de votre gâteau d'anniversaire sans prévenir. Comme nous sommes loin, nous suivons le monologue sur grand écran. Bien entendu, c'est la branlette assurée... *la PS3 est la meilleure console du monde - sauf que personne ne l'achète,*

Louis de Funès



mais chuuuut ! faut pas le dire -. D'ailleurs, en regardant le graphe de la progression de « *the Playstation platform* », c'est à se demander si la PSP ne sert pas de bouche-trou dans l'histoire, en comblant le déficit des ventes de PS3... Peu de temps après arrive l'annonce de la PSP Slim. Celle-ci est proposée en pack avec Final Fantasy Crisis Core, assurant sans problème ses ventes dans les premières semaines. Les fans, ça sert aussi à ça. Ensuite, il faut bien que la PSP serve à quelque chose à part émuler une

PS1, et c'est la fonction GPS qu'on nous rabat, ou encore la petite caméra. Encore, le GPS, je veux bien – ça peut vaguement être utile de temps en temps, mais pour le public visé par la PSP (les ados) je doute un peu quand même, vu qu'ils ne circulent de base pas en voiture. Pour la caméra par contre, c'est du gros n'importe quoi, vu qu'on ne peut même pas s'en servir pour communiquer en direct avec un logiciel de type Skype, et que la plupart des portables au Japon disposent déjà d'un appareil photo

intégré. Bref, du beau gâchis. Mais tout est bien qui se finit bien, avec le plus gros doigt de Sony jamais fait dans l'histoire de la PSP : le tuner 1-seg en option (qui permet de recevoir la télé numérique sur sa PSP au Japon), mais attention... uniquement compatible avec la PSP Slim ! Tu m'en remettras bien un coup dans les fesses chéri ?

Alors que le grotesque semblait atteindre son paroxysme, voilà qu'un gars du R&D de Sony

vient en rajouter une couche... en proposant une connexion sans fil entre PSP et PS3 (ce qui concerne 0.0001% des ménages, faut-il le rappeler), tout ça pour remplacer le pad de la PS3 et jouer au jeu PS3 sur l'écran de sa PSP. Ben voyons, ça valait bien le coup d'acheter cette grosse télé plasma ! Au moins, ça répond à la question « mais qu'est-ce que Sony peut bien foutre au lieu de faire des jeux ? ». Heureusement, un grand rappel au mot d'ordre intervient quand Hirai reprend les



commandes de sa présentation en proposant au public l'exposé de sa stratégie pour la PS3. Attention, prenez des notes :

Premier point :

renforcer les relations avec les développeurs tiers. Sûr, vu le nombre de développeurs qui ont laissé tomber l'exclusivité PS pour aller voir si l'herbe était plus verte du côté de la Xbox 360, quelqu'un a dû bien merder dans le service relations extérieures de Sony.

Deuxième point :

renforcer les développements internes. Ah ouais, comme GT5, le jeu jamais fini qui sort en démo payante deux ans avant sa vraie sortie ? Tu m'étonnes, y'en a bien besoin !

Troisième point :

Réduire davantage les coûts. Mais quels coûts ? De fabrication de la PS3 ? Le coût à l'achat pour le joueur ? Dans tous les cas, ils ont déjà fait le nécessaire avec l'annonce récente de

la PS3 châtrée, comme quoi la réduction des coûts tenait à peu de choses : un disque dur plus petit, deux ports USB en moins et magie, magie, les ports pour carte mémoires, en veux-tu ? Dommage y'en a plus !

Quatrième point, le plus drôle :

VOC, à ne pas confondre avec « Viel Orifice Concave ». Il s'agit bien entendu des « *Voices Of Consumers* », autrement dit, écouter ses clients. Ah ouais. J'ai trouvé ça limité

choquant qu'être à l'écoute de ses clients arrive en dernier. Dans les sociétés qui n'en veulent, le premier principe est toujours « *Consumer Is BOSS* ». Mais chez Sony, c'est d'abord organiser des petits fours entre potes, des barbecs au bureau, faire des pépettes en raclant les fonds de caisse, et si jamais il reste un peu de temps, écouter un peu le consommateur avant de rentrer pépère chez soi. Et puis si le temps manque, il sera toujours là demain, le consommateur, donc y'a pas

un salon à taille humaine



mort d'homme, hein ?

Comme quoi, Sony marche mal, et ça se voit cash dans la stratégie du grand chef. D'ailleurs, l'exemple que Hirai donne pour son écoute attentive des consommateurs est assez parlant. Il présente le Dual Shock 3, avec le vibreur réintégré, comme étant une demande de longue date des gamers. C'est une grande victoire pour le peuple, camarades ! A ce point là, pris d'un accès de gerbe, je cherchais déjà, sous ma chaise, un sac en papier pour ne pas

dégueulasser cette belle moquette noire. « Voici le Playstation Home, l'Internet vu par la PS3 ». Pas de sac, je ravale mon vomi, et c'est un goût amer qui traverse ma gorge, ce qui décrit sans mal la stratégie Internet de l'ami Hirai, avec des inepties à la Second Life sur PS3...

Mais putain, si les gens veulent un PC, ils achètent un PC ! C'est quand même pas compliqué, on te demande de faire une console !

S'en suit une petite interview toute préparée à l'avance par un journaliste dans les petits papiers de Kaz, où l'interrogateur fait semblant d'insister pour faire avouer à Kaz la baisse de prix de la PS3 dont tout le monde parle. Kaz joue les durs et reste sur ses positions, avec le sourire, quel gentleman.

Bon, après avoir bien perdu une bonne heure, la Sanqua Team s'en va se promener mater les babes au salon avant de commencer les choses sérieuses.

Bon, soyons clairs, le salon est énorme. Au début, après avoir arpenté tout le hall, Steven me lance « c'est bizarre, je croyais que ça serait plus grand comme salon ». Tu m'étonnes coco ! Un bref aperçu à la carte et voilà que nous découvrons que trois halls de la même taille se succèdent ! Mais d'un côté ou de l'autre, la situation se résume à ça : les babes sont magnifiques, pas un gramme de bidoche, corps de rêve, sourires à vous faire tomber... et j'allais oublier les jeux. Mais nous y



le stand Sony

reviendrons après. Le stand Sony est énorme. Ça sent le budget. Dans le fascicule qu'on nous remet, sont mis en avant : GT5, MGS4, FF XIII, FF Versus XIII, The last remnant, Winning Eleven 2008, Legend of White Knight, Ratchet & Clank Future, Heavenly Sword, Devil May Cry IV, Kenzan (que certains crétiens appellent Yakuza 3 en Europe), Callian Chronicles, Time Crisis IV, Little Big Planet, Uncharted, Afrika, Rise from Lair, et j'en passe. Dans tous les jeux proposés, peu impressionnent. Surtout quand

le journaliste lambda joue sur 360 depuis plus d'un an. Mais, ne crachons pas dans la soupe pour autant sous peine de passer pour un gros anti-Sony primaire par les donateurs d'étiquettes décérébrés, Kenzan, Uncharted tirent leur épingle du jeu. Tous deux sont très beaux. Heavenly Sword n'est pas mal non plus, mais le concept est déjà vu, revu, repassé, plié. Mention spéciale cependant pour Little Big Planet, très original et magnifiquement bien réalisé à tous points de vue.

Bougeons.

Parmi tous les stands, celui de Tecmo était immanquable. D'abord, les babes de Tecmo étaient très déshabillées, et très BIEN choisies, et les organisateurs avaient eu la bonne idée de les faire se trémousser sur la scène régulièrement, histoire d'attirer les foules. Pourtant, à part un jeu de golf tout ripou et un trailer de Ninja Gaiden 2 (bien qu'une démo jouable fut aussi dévoilée), le contenu était limité. L'appel c'est une histoire de détails.

Le stand de Konami faisait bien entendu la promotion massive de MGS4. Pour y jouer, il fallait s'enfiler dans une longue queue, et attendre bêtement une demi-heure pour espérer y toucher 10 minutes. Les moins cons d'entre nous auront repéré la bonne combine qui consistait à aller sur le stand tantôt déserté de Sony pour jouer à MGS4, presque sans limitation de temps, et avec une hôtesse qui vous prenait par la main pour vous expliquer les commandes. Vous aurez tout de suite



Master Kojima

deviné quelle aura été mon approche. Konami présentait aussi en grandes pompes Time Hollow, un jeu DS dans lequel on remonte le temps pour défaire de sales situations. Le tout avec un stylet qui permet d'ouvrir, en dessinant, une fenêtre sur le passé...

Mais se rendre sur le stand de Konami était un impératif. Ne serait-ce que pour chopper le fascicule digne d'un artbook sur MGS4, ou pour avoir le plaisir de voir Kojima en live

faire des blagues d'un niveau douteux à son interlocutrice. A ce propos, Kojima à l'étranger et Kojima au Japon, c'est le jour et la nuit. A l'étranger, je me rappelais de lui comme un poil crispé, presque gêné de parler en public. Au TGS, c'était presque l'ambiance pique-nique. Il était sur scène, simplement en train de raconter quelques anecdotes sur l'histoire de MGS, la sortie de MGS4 et aussi des épisodes PSP, etc. Devant la scène, tous les adorateurs s'étaient allongés au sol, position

mouton, pour mieux boire ses paroles. Bon enfant, Kojima était comme un poisson dans l'eau, gros sourire aux lèvres. Il en profita d'ailleurs pour faire la promo d'un livre qu'il a écrit, « *A viewpoint by Hideo Kojima* ». Si je ne peux m'avancer sur le contenu du bouquin, j'ai lu pendant plusieurs semaines son blog journalier à une époque et c'était constamment de la haute volée. Un autre bouquin, toujours de Kojima, s'appelle « *Je suis fait à 70% de films* ». J'espère que ce second

ouvrage raconte autre chose, parce que c'est loin d'être une révélation ! Le sous-titre devrait d'ailleurs être « *et à 30% d'angles de caméra moisis* ». Vient ensuite un gros australien de la taille d'un ricain sur le plateau. Il s'agit du gars qui a réalisé les « *bandes dessinées* » de Metal Gear Solid 1 et 2 pour PSP.

Et franchement, même si ça me ferait ultrachier de payer pour ce genre de trucs, je dois avouer que ça me fait presque envie, tellement c'est chouettos.



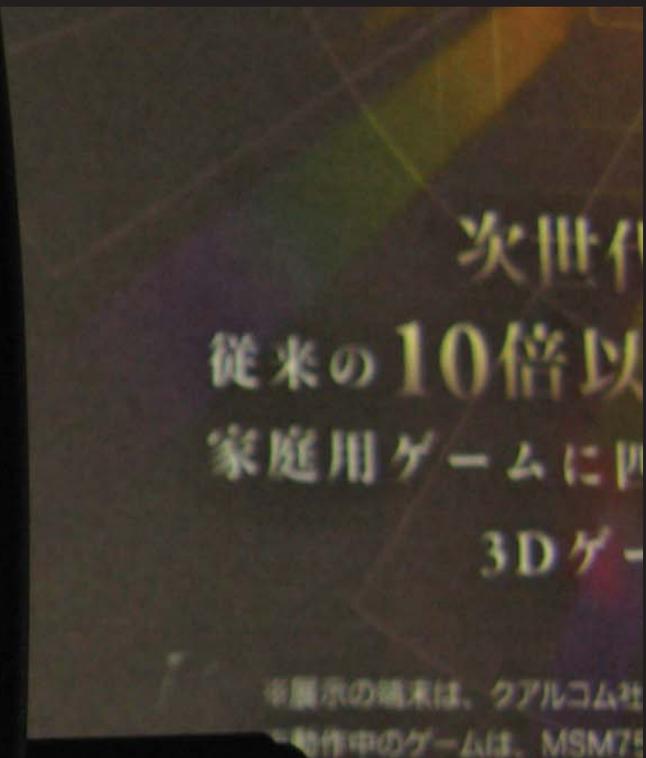
Grosoft gros stand

Ah, le stand Xbox. Presque diamétralement opposé à celui de Sony (c'est-à-dire qu'il fallait se frayer un chemin entre les hordes de babes qui vous agressaient sur le parcours), il n'était pas aussi grand, mais disposait d'un Line up déjà conséquent. Bien entendu, Halo 3 et ses 15 bornes était un peu la star, car le mode multi tournait en continu. Mais les projections sur écran géant des différents jeux à venir faisaient aussi leur effet. Parmi celles-ci, notons Ace Combat 6, Lost Odyssey, The

Last Remnant et le tout fraîchement annoncé Infinite Undiscovery (mouais, entre nous ça respire le titre à la con). Si ça manquait de RPGs japs, voilà qui rassure un petit poil sur l'avenir immédiat de la console au Japon – elle a encore un petite chance de survie. Assassin's Creed était aussi jouable sur les stands, ainsi qu'une tripotée d'autres jeux plus secondaires. Dans un recoin du stand, le badaud de passage pouvait même tomber sur une partie intitulée « *games for windows* », où Flight

Sim X Acceleration était en démonstration avec 3 écrans qui formaient un cockpit. Plus important, Crysis s'exposait à nu sur un PC à part, et comme l'attention était portée sur la plupart des autres titres consoles, c'était sans trop de problèmes que tout un chacun pouvait s'essayer à la bête. Et voir, d'ailleurs, que ce pauvre Crysis ramait sa mère à certains moments. Et pourtant, sûr qu'il y avait de la pure bécane sous le capot...

Parmi les grands, le stand de Square n'était pas mal dans le genre. Seul problème,) part les 30 000 remakes de Final Fantasy ou de Dragon Quest (que cela soit sur PSP ou sur Nintendo DS), les nouveautés se faisaient attendre. Capcom était un petit cran au dessus, avec les versions jouables de Resident Evil Umbrella Chronicles et Devil May Cry IV (qui se trouvait aussi sur le stand PS3 et le stand Xbox !). Là encore, comme sur beaucoup de stands, un jeu de golf était mis en avant (bordel !), et



malgré toute ma bonne volonté, j'ai vraiment du mal à avoir envie de faire sur golf sur console, même sur la Wii.

Plus impressionnant, les jeux sur mobiles. Mine de rien, les téléphones portables au Japon commencent à en avoir dans le ventre, et beaucoup de jeux 3D faisaient leur apparition dans ce TGS, dont un MGS! Ce n'est certes pas du niveau de la PSP, mais largement du niveau de la DS si ce n'est mieux ! Seul

problème, comme d'habitude, jouer avec les touches de ces téléphones n'est pas pratique du tout. Dans le même genre, Resident Evil 4 était adapté sur mobile, et aussi dingue que cela puisse paraître, ce n'était pas si loin de la version Gamecube, toutes proportions gardées. Si j'avais été marketeur, j'aurais pu dire que ce téléphone portable, «*maaa, elle a tout d'une grande!*».

A la fin de chaque journée, jolie surprise, sur la plupart des gros stands, les babes se mettent

en ligne pour remercier le public de sa visite. C'est à ces moments-là qu'on se sent tout triste de partir, surtout sans babe accrochée à son bras. Pour se consoler, prendre beaucoup de photos est encore la plus abordable des solutions.

Au final, bien que plaisant sous bien des aspects (surtout de profil), ce TGS n'était pas le killer show que j'espérais. Pas de grandes annonces, peu de jeux vraiment hors du

commun, et même MGS4, qui aurait dû être la star du salon, était décevant. J'aurais aimé pondre des dizaines de pages de previews, déposer mon enthousiasme par paragraphes sur papier, partager avec vous d'heureuses découvertes, mais las !

Ça ne sera sans doute pas pour cette fois.

Ekianjo

* « J'ai les mêmes à la maison! » Désolé.



TGS 2007





TECMO - peu de jeux mais beaucoup de joueuses



Un stand dont je ne me souviens pas le nom, mais est-ce vraiment important ?



CAPCOM - le soir, à la fermeture du show. Les uniformes de Capcom étaient très particuliers. Ils savaient donner de la forme à la marque.



MEGA GAMES - des jeux pour mobiles, oui, mais bonjour le merdier pour jouer !



KONAMI - MGS4 était mis en avant mais de piètre façon.



SONY - Parmi tous les gros titres, Heavenly Sword avait bien sa place.



TECMO - Itadaki, maître de cérémonie.

20th METAL GEAR ANNIVERSARY PARTY



©1987 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

KOJIMA PRODUCTIONS

KONAMI - Kojima parlait de l'anniversaire de la série des Metal Gear, interviewé par sa groupie.



TGS - une vue du salon, hall central.



SQUARE-ENIX - Si vous ne vous êtes pas faits les précédents FF, on va vous rappeler à l'ordre...



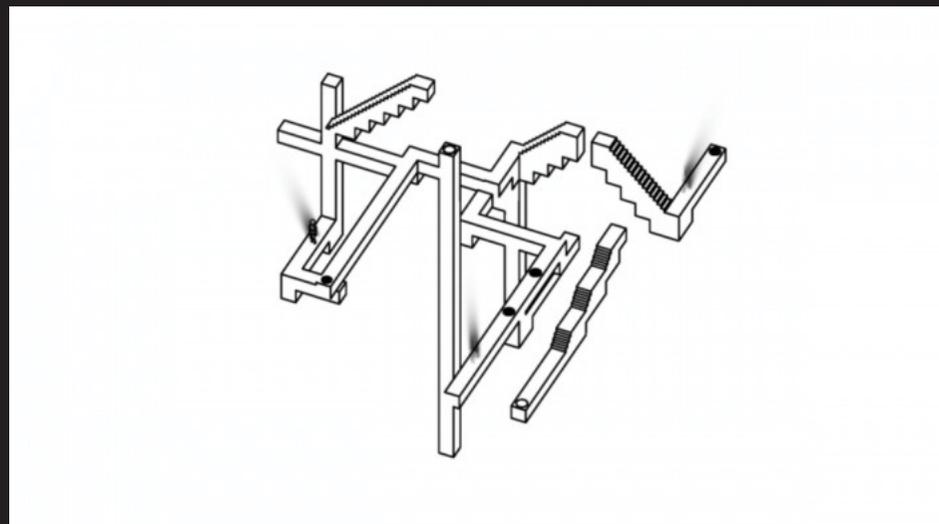
*C'est BON, vous avez eu
votre quota de babes ?*

LES JEUX DU TGS SELON JIKA

Une bonne claque dans la tête. Oui, une bonne claque qui a duré deux semaines, voilà ce que j'ai pris. Premier voyage au Japon et surtout premier salon à envergure internationale, et pas n'importe lequel. Avec la mort de l'E3, le TGS est devenu le plus gros salon de jeu vidéo du monde et ça se voit. Il suffit de voir les photos de babes présent par l'ami Ekianjo sur les fora de Sanqua pour se rendre compte du niveau d'excellence. Pour ma part, j'ai joué, et pas qu'un peu. Je suis revenu les valises chargées de goodies, les cartes SD blindées de photos, et un sourire bien niais sur le visage. Afin d'éviter que cet article ne vire en blog façon « ma life au japon », je vous ai préparé une petite sélection des titres les plus intéressants que j'ai pu essayer. Mais de rien, ça me fait plaisir...

Metal Gear Solid IV (PS3)

Sans conteste, LE gros jeu du salon, il n'y avait qu'à voir la file d'attente pour y jouer... Avant de donner mon avis, je tiens à préciser que je n'ai jamais été très fan de MGS, appréciant surtout le premier sur PSOne. Les deux suivants m'ont plutôt déçu et MGS IV n'est pas le jeu que j'attends le plus cette année. Ces précisions faites, MGS IV s'annonce assez bon.



Visuellement déjà, c'est très joli, les textures sont fines et les éclairages en jettent. La caméra mal foutue de MGS III a disparu et on a affaire à une vue à la troisième personne des plus classiques, mais beaucoup plus efficace.

Le principal souci de cette démo (qui se déroulait dans des environnements ouverts en plein jour, a priori la même chose que ce qu'on avait pu voir à la Game Convention), était une maniabilité assez lourde qui nuisait

pas mal au plaisir de jeu. Il est vrai que l'on dirige un « papy Snake », mais quand même. Dès que l'on se fait repérer, c'est la croix et la bannière pour s'en tirer vivant. Cela dit, les ennemis rencontrés étaient vraiment TRES idiots. Espérons que ces petits défauts soient gommés d'ici la sortie, prévue en 2008.

Echochrome (PS3/PSP)

Voici sûrement le jeu le plus intrigant et en même temps le plus prometteur que j'ai pu essayer lors de ce TGS. Ce qui interpelle en premier, c'est le style graphique extrêmement sobre et épuré qui ne va sûrement pas plaire à tout le monde, mais qui capte carrément l'œil. Un petit personnage en fil de fer marche à travers un niveau, le but étant de le guider vers la sortie, façon Lemmings. Pour ce faire, on peut juste jouer sur les perspectives en bougeant les deux sticks analogiques. Par exemple, pour éviter un trou, il faut diriger le décor de telle manière que la perspective cache ce même trou. C'est assez complexe à expliquer, mais une fois le pad en main, tout paraît évident. A voir maintenant si les niveaux seront suffisamment inventifs pour éviter la lassitude qui peut arriver très vite dans ce genre de jeu. Dans l'état actuel, Echochrome est une curiosité qui a un charme fou et qui ose aller à contre-courant de la



course technologique. Le jeu sera disponible en téléchargement sur le Playstation Store et sur UMD pour la PSP.

No More Heroes (Wii)

On continue dans l'audacieux, avec le prochain jeu de Grasshopper, auteurs du psychédélique Killer 7. Le studio continue son ingestion de champi magique et nous pond un jeu au style visuel... intrigant, une sorte de Cell Shading minimaliste. Au niveau du jeu, il faut avouer que c'est moins original que prévu. No More Heroes semble être un beat'em all bien bourrin, où l'on se bat avec une sorte de sabre laser qu'il faut recharger en agitant frénétiquement la Wiimote. Un geste qui, de dos, est assez équivoque. Idée

assez sympa : on peut effectuer certains mouvements à la Wiimote pour achever ses ennemis façon fatality de Mortal Kombat. Le tout semble cependant un peu répétitif et bien linéaire : J'avance, mandale dans tronche, ennemis suivants, boss, etc. Difficile cependant d'émettre un jugement définitif, tant la démo présentée était courte.

Devil May Cry 4 (PS3/X360)

Autre Beat'em all bien bourrin, mais cette fois-ci connu de tous. Exit Dante, welcome Nero. Honnêtement, ils se ressemblent tellement qu'on ne sera pas trop dépaysés (et ça fait moins de boulot pour le modeleur aussi). La recette reste la même, mais ne sent pas trop le réchauffé. Quelques nouveaux mouvements

bien sympas viennent pimenter les combats comme une sorte de poing géant qui permet d'attraper les ennemis pour les tabasser encore plus violemment. L'argument principal de DMC4 est sans conteste sa réalisation. Des boss monstrueux sont au programme, tout ceci dans des décors très beaux et détaillés. C'est toujours aussi nerveux et simple à prendre en main. Mauvaise nouvelle cependant : Le jeu vient d'être repoussé à début 2008.

entre les mains. Le jeu est beaucoup plus beau que les premières images et vidéos qu'on avait pu voir l'année dernière. L'ambiance est vraiment très sympa et les environnements ressemblent pas mal à ceux aperçus dans Resident Evil 0 sur Gamecube. Cela dit, le titre manque carrément de pêche et les sensations ne sont pas vraiment au rendez-vous. Il manque une mise en scène plus nerveuse et des ennemis plus agressifs pour rendre le



Resident Evil : Umbrella Chronicles (Wii)

Cette démo d'Umbrella Chronicles était aussi l'occasion de tester le «Wii zapper», l'espèce de bout de plastoc blanc qui permet d'enficher une Wiimote et un Nunchuk afin d'avoir l'impression d'avoir un fusil à pompe playskool

tout vraiment attrayant. On est loin du rythme d'un House of the Dead. L'argument principal du jeu est sans conteste son scénario, qui devrait faire frémir les fans d'impatience. En effet, toute la lumière sera faite sur la chute d'Umbrella et on en apprendra beaucoup sur Albert Wesker. Certainement le segment



scénaristique qui manquait à la série. Le jeu va donc sûrement bien se vendre, rien que pour son histoire, mais il est bien dommage que l'atout du jeu soit le scénario, ce qui risque d'occulter le reste...

Assassin's creed (PS3/X360/PC)

Étonnement, c'est pour jouer à Assassin's creed qu'il y avait le plus d'attente. La démo avait lieu « Behind closed doors ». Un gentil québécois de chez Ubisoft Montréal nous faisait d'abord une petite démo du jeu, avant de nous laisser les manettes. Honnêtement, le jeu est vraiment très prometteur. Premièrement, c'est magnifique et l'ambiance Jerusalem médiévale est des plus plaisantes. La liberté d'action semble réelle. Lors de la

démo, Mr Ubisoft est monté tout en haut d'une tour, pour nous faire admirer une très belle vue sur la ville, en nous assurant que les déplacements étaient totalement libres et que l'on pouvait vraiment aller où l'on voulait. Du coup, il existe plusieurs moyens de mener à bien une mission. Mode « Stealth » ou « Gros Bill », à vous de choisir. Les missions se découpent souvent de la même manière : je me fait d'abord très discret dans les rues, pour ne pas éveiller les soupçons. Je repère une ruelle déserte et je commence à escalader les murs, afin d'obtenir un point de vue général de l'action. Je repère ma cible au loin. Après avoir virevolté de toit en toit, ma cible est là, quelques mètres plus bas. Bam ! Attaque surprise, je lui saute dessus, crac : tranchage de gorges. Bien évidemment, les nombreux

gardes du corps ont à peine eu le temps de dégainer leurs épées. J'en pourfends deux-trois qui me barrent la route et je fuis. Les passants sont bousculés, paniqués... je repère la première corniche venue, en escaladant les toits, j'arrive plus ou moins à les semer, mais la panique règne toujours. Je jette un oeil en contrebas : Un charrette remplie de foin, mon salut. Je plonge et j'atterris dans le foin. J'attends. La calme revient, les gardes m'ont perdu. Mission réussie.

Voilà en substance ce que propose Assassin's Creed. Petit bémol sur les combats à l'épée qui étaient un peu brouillons et peu maniables. En tout cas, un jeu que j'attends désormais avec impatience. Le titre est d'ailleurs passé « gold » depuis quelques semaines et il arrivera

donc à l'heure dans les magasins, c'est-à-dire le 9 novembre.

Guitar Hero 3 (PS2/PS3/X360/Wii)

Guitar Hero, c'est mon péché mignon, ma petite faiblesse. Clairement, ce troisième épisode ne sera pas une révolution, d'autant plus qu'Harmonix a quitté le navire et bosse actuellement sur Rock Band. Mais, merde, vous avez vu cette playlist de folie ?! Metallica, les Smashing pumpkins, les Beastie boys, Queens of the Stone Age, Iron Maiden, Rage Against The Machine... Et, surprise, deux groupes français, Superbus et Naast ! Bon, c'est vrai, Naast, à côté de Metallica et Maiden, c'est des clowns, mais bon, ça plaira à ma petite cousine de 14 ans. Des morceaux supplémentaires





seront aussi téléchargeables. Tom Morello (Rage Against The Machine) et Slash, feront parti des « boss » à affronter dans des duels de riffs rageurs, où il faudra envoyer des « malus » ramasser en court de morceau, afin de faire

chuter l'adversaire. Le feeling semble toujours être le même, le concept n'a pas changé d'un iota. C'est surtout un nouvel opus « ++ ». Plus de chansons, de personnages, de modes multi joueurs... Une nouvelle guitare sera proposée

en cadeau, prenant comme modèle la Gibson Les Paul. L'accessoire fait en tout cas beaucoup moins cheap que le modèle original de la PS2. Les fans des deux premiers seront donc aux anges et les nouveaux venus découvriront un jeu musical des plus fun... En attendant Rock Band ?

White Knight Story (PS3)

Les petits gars de Level-5 ont réussi à me faire perdre de nombreuses heures de ma vie, avec Dragon Quest 8 et je compte bien résister à l'attrait de leur prochain RPG, White Knight Stories. La démo permettait de tester le système de combat, assez étrange. C'est en temps réel, avec un niveau de charge pour balancer ses coups.

Il existe aussi un système de combo pour achever ses ennemis. Pas aussi beau que les premières vidéos que l'on avait pu admirer, il n'en reste pas moins très mignon. Cette démo était malheureusement bien trop courte pour se faire une vraie idée sur le jeu. Aucune indication sur le scénario, mais on reste dans un trip « Heroic fantasy/Tolkien », on ne peut plus classique.

Mais connaissant le talent de ce studio, croisons les doigts.

Uncharted : Drake's Fortune (PS3)

Voilà peut-être un des rares jeux qui me donnent envie d'avoir une PS3. Naughty Dog, les créateurs de Jak and Daxter, veulent en tout cas bien se faire remarquer pour leur premier titre sur la console de Sony. Uncharted se présente comme un mix entre Tomb Raider et Gears of War. Tomb Raider pour l'ambiance « vieux temples et jungle luxuriante » et Gears of War pour les combats assez pêchus, où l'on peut se mettre à couvert derrière à peu près n'importe quoi. La maniabilité est bien étudiée et les gunfight sont maniables tout en proposant un minimum de challenge, bien que Drake semble moins souple et docile que Marcus. Certains passages à bord de véhicules sont aussi prévus (c'est à la mode), avec notamment du canoë. Un jeu à suivre de près.

Voilà pour cette sélection des jeux du TGS. Bien sûr, c'est loin d'être exhaustif, mais j'ai volontairement limité mon choix aux titres que je juge les plus intéressants. J'ometts volontairement certains titres potentiellement bons (Ratchet and Clank ou Call of Duty 4 par exemple), qui se contenteront d'assurer le minimum, sans prendre de risques. En tout cas, la fin de l'année et le début de l'année prochaine s'annoncent chargés sur console et c'est tant mieux.

LES JEUX DU TGS SELON EKIANJO

A mon tour. Je ne vais uniquement parler des jeux que j'ai trouvé corrects, mais voici simplement une petite mise en bouche sur de bonnes et mauvaises impressions...

Lair (PS3)

Déjà sorti, mais c'est pas grave, j'en parle quand même. Graphiquement, le jeu est inégal... tantôt impressionnant, tantôt très moche (l'herbe a une couleur horrible) et très souvent hyper saccadé, c'est à mon avis plus un flan en devenir qu'un gros titre qui arrache la gueule. Le jeu est assez mal fait (les flammes sont en spite, je crois) et l'animation laisse à désirer. L'action n'a pas l'être d'être super intéressante non plus, en tout cas dans le niveau présenté... et on est loin de l'image de base où on voyait des centaines de dragon dans le ciel - il ne faut pas s'attendre à ça.

Et vu comme ça saccade, je doute que la PS3 puisse faire beaucoup mieux en l'état actuel. Bref, pas terrible, pas impressionné, pas convaincu, et d'après ce qu'un développeur externe à Factor 5 nous disait, un paquet de gens ont quitté le projet en cours de développement, ce qui explique peut-être le ratage...



Gran Turismo 5 (PS3)

Le jeu est assez beau et surtout toujours impeccable du point de vue design des

menus et du style en général. Rien à dire, GT5 a beaucoup plus de classe que n'importe quel autre jeu de course, de par sa présentation. Mais à part ça, c'est du classique, mais la conduite

et les collisions sont toujours approximatives. Bref, un mélange arcade-simulation comme le fait Polyphony depuis déjà un bon bout de temps. Il devrait normalement être (enfin !) assorti d'un mode online, ce qui en ferait le premier GT jouable à plusieurs à distance. Sur PS3 il n'y avait pas d'autres jeux de course présentés à ma connaissance. Polyphony pourrait donc se transformer malgré eux en Monopoly.

Metal Gear Solid 4 (PS3)

Je sais, Jika en a déjà parlé, mais à chacun sa version. J'ai pu y jouer pendant une quinzaine de minutes, sur un niveau, celui de la ville en ruine. Désolé Jika, mais pour moi, le jeu n'est pas très beau, surtout sur un grand écran... l'aliasing est mortel... les pixels foisonnent et il est difficile de ne pas faire la fine bouche quand on a joué auparavant à un Devil May Cry 4, par exemple. Surtout, il faut garder en tête que ce jeu sortira mi-2008, et d'ici là, ces graphismes paraîtront tout ce qu'il y a de plus commun.

De toute façon, les textures de certains objets sont moches, les décors sont parfois très simples, mais là encore ce n'est que du graphisme. Le pire concerne la prise en main. C'est une véritable catastrophe. C'est

sûrement aussi dû au fait que les contrôles ont été remaniés par rapport aux épisodes précédents, mais quand même... Viser les ennemis est une galère pas possible, et Snake fait quasiment du sur place quand il court... et la caméra est tout sauf pratique. Pour une fois, pas assez au-dessus, on ne voit pas grand-chose de l'action et ça devient vite très confus. Sinon les ennemis sont très cons, mais surtout très nombreux une fois repéré, donc ça leur donne un avantage significatif. Bref, je suis tout sauf convaincu par la prise en main de ce dernier MGS, mais ils peuvent sûrement encore arranger ça. Je me rappelle d'avoir essayé « MGS 1 : The Twin Snakes » à l'ECTS à l'époque, et sa prise en main était pourrie aussi. Le jeu final avait bien corrigé ce problème, donc gardons espoir. Au passage, MGS4 ne sera apparemment pas le dernier épisode, Kojima a annoncé pendant son speech au TGS qu'il continuerait la série. Il est fort possible que ça soit un METAL GEAR, mais pas un METAL GEAR SOLID – surtout si « SOLID » Snake meurt dans ce 4, ce qui serait logique.

Little Big Planet (PS3)

S'il y avait un jeu PS3 à retenir, c'était bien Little Big Planet ! C'est un jeu multi joueurs, plus précisément à 4. Chacun dispose d'un morpion (cf screen). Le but est d'arriver à la



fin du niveau, en passant divers obstacles et en enclenchant un certain nombre de mécanismes, en jouant sur la physique. Vos personnages sont effectivement des morpions parce qu'ils sont tout petits par rapport à leur entourage. Ils tiennent à 4 sur une planche de skateboard !

Pour passer les obstacles, il est souvent nécessaire de coopérer entre les joueurs, ce qui est assez marrant. Mais surtout, le design général du jeu est vraiment génial et tout bouge merveilleusement bien. C'est tout en 3d mais concrètement c'est un side scroller et la 3D amène juste un tout petit peu de profondeur. Mais c'est très très beau et les personnages ont des mimiques très marrantes. Franchement, franchement sympa.

Time Hollow (DS)

Sans doute le jeu DS le plus mis en avant au salon, Time Hollow a un concept assez original. Le personnage que vous incarnez se retrouve un jour en possession d'un crayon qui lui permet d'accéder à des visions du passé. Il se trouvera par exemple dans des situations où quelqu'un vient de mourir il y a peu, et il devra tout d'abord trouver le moment exact de l'acte en question, puis, avec le stylo, se rendre sur l'endroit et tracer un rond sur l'écran, qui ouvrira un "trou" sur le passé – ce qui vous permettra de voir le passé à travers l'orifice créé. Mais faire des trous coûte cher en énergie astrale, et vous êtes limités, un peu comme dans Phoenix Wright. Après il vous faudra faire un saut dans le temps pour

réparer l'évènement, et ainsi de suite. Ça me rappelle un peu « Shadow of Memories ». Pour peu que l'histoire ne consiste pas simplement de chapitres séparés les uns des autres, ça pourrait faire très mal.



Jika & Ekianjo



Je n’y pensais plus depuis un moment, mais c’est en retombant sur un making off égaré sur le net que mes souvenirs d’Another World ont brusquement ressurgi. Another World, ou Out of this World (titre pas terrible…) dans les versions anglaises, était un jeu à part pour bien des raisons. Tout d’abord, c’était un jeu français. Enfin, ça c’est pas rare, mais le fait que ça ne soit pas une sombre daube française, ça l’était plus. Ensuite, il a été entièrement (si l’on exclut les musiques et quelques bruitages) conçu, programmé, réalisé par un seul homme, Eric Chahi. Bien entendu, c’était sur Amiga, la machine la plus à même de proposer des outils puissants et de quoi faire tourner le tout, à l’époque. Enfin, les polygones faisaient leur apparition. Peut-être pas la première fois, mais certainement là où ils ont été utilisés de

la plus belle manière jusqu’alors.

Le jeu commençait par une intro de deux minutes, en plein écran, qui montrait de quoi était capable ce moteur fait maison par Chahi. Inutile de vous dire qu’à l’époque, tout le monde était comme des fous en voyant dérapier la Ferrari dans les premières secondes. Les mouvements étaient étonnamment fluides, et tout en détails. L’histoire vous met dans la peau de Lester, un scientifique geek qui vient faire des expériences avec son cyclotron pendant un orage, la nuit. Manque de bol, un éclair frappe le cyclotron, et notre ami est touché de plein fouet par cette modification.. et le voilà qui se retrouve dans un autre monde, en train de nager à 6 mètres sous la surface.

Aucune explication sur le « comment on bouge » n’est prodiguée dans le jeu. Tout est laissé à

l’intuition du joueur, à la manière de la découverte du monde dans lequel il est propulsé. Et, encore une innovation pour l’époque, vous n’avez pas de « vie ». Vous allez donc mourir beaucoup de fois et finalement comprendre, petit à petit, comment passer les obstacles et déclencher des trucs. Alors que le premier niveau sert d’introduction, le deuxième rentre cash dans l’action, avec l’obtention d’un pistolet laser double action : d’une part, il permet de tirer et de vaporiser vos ennemis instantanément. Ensuite, en laissant le bouton appuyé, il se charge et peut former des boules d’énergie. Une petite boule d’énergie se transforme en bouclier personnel (qui bloque les lasers ennemis) alors qu’une plus grosse, elle, permet de lancer une sorte de kaméhaméha (pardonnez-moi l’orthographe).

Au final, le jeu est très court (il peut se faire en deux heures quand on connaît tout par cœur) mais, à chaque nouveau screen, la situation change. Il n’y

MEMORIES

chronique d’une époque perdue

a quasiment pas de répétition, il ne sombre jamais dans la facilité. C'est aussi pour cette raison qu'il est devenu un classique : il est incomparable.

La technique développée par Eric Chahi eut un gros retentissement à l'époque sur plusieurs jeux qui suivirent. Flashback (de Delphine Software) – certains disent que le moteur du jeu a été volé à Another World – difficile de confirmer de telles déclarations. Flashback était lui aussi un excellent jeu, mais déjà bien plus « classique » que son prédécesseur. Quant à Croisière pour un cadavre (Delphine Software, aussi), il appliqua la technique à fond pour permettre de faire évoluer les personnages en profondeur dans des décors pourtant en 2D. On n'était plus très loin de Alone in The Dark dans le principe.

Après sa sortie sur Amiga, Another World fut porté sur PC et Mac et consoles (rallongé sur consoles, et notamment sur la version Mega CD) à la demande



des éditeurs ricains si ma mémoire est bonne. Mais à ce stade-là, le jeu commençait doucement à être dénaturé. Une version 3DO vit le jour et elle resta la plus belle disponible pendant un moment, jusqu'à ce que Eric Chahi lui-même mette à jour son jeu sur PC tout récemment, pour 5 euros.

Après Another World, Heart of Darkness fut une déception (moins original, moins aboutit, moins novateur) et depuis, j'attends avec une lueur d'espoir le retour du VRAI Eric Chahi.

Que ce «Messie» soit Eric Chahi lui-même ou un autre, le nom importe peu. A ce stade, «Eric Chahi» est devenu un concept en soi, la personnalisation d'une idée forte et d'une réalisation parfaitement cohérente.

Ekianjo

THRIVE!



68

ICI OU AILLEURS

Notre Egomet national a quitté la Chine (pour de bon?) et c'est avec nostalgie qu'il redécouvre la bonne vieille rengaine française en se souvenant de son passage en Chine et de son récent voyage au Japon.



72

A LONG JOURNEY

SilentZen vous fait revenir dans le passé avec un article écrit pendant l'été. Oui, ça parait bien loin, tout ça, la canicule et le soleil qui vous bousille la peau. Qu'importe, un coup de crème solaire et vous voilà prêts pour parcourir ses écrits.



82

DEAF

BluePowder fait dans le bruyant cette fois (comment ça, encore ?) avec Nevermore. Quoi, cela fait 15 ans qu'ils existent et personne ne vous avait dit ? Il est temps de réparer cette erreur !

88 サンクマ





ICI
AILLEURS

Retour au pays.

Ligne B entre CDG et Paris 7h30 du matin ...

Le charme ineffable des paysages urbains à vue de RER, avec leurs graffitis aux messages d'amour et de paix me plonge dans une douce rêverie (en substance : « *mort aux flics !* », typique de l'esprit français, plein de bon sens et de nuances), La nuit a été longue.

Les Halles.

8h du matin.

Un corbeau éventre un sac-poubelle transparent, sinistre effet secondaire du terrorisme.

Cà et là, des clodos se réveillent. Ils n'ont pas encore rangé leur barda et peuvent encore profiter un instant de la rue qu'il leur faudra rendre aux touristes.

La France pourrait être le plus beau pays du monde. Elle en a la réputation en Asie, mais il s'en faut de beaucoup. Ou de si peu. Il suffirait que les Français arrêtent de cracher dans la soupe et d'étaler leur négligence et leur suffisance.

Qu'ils cessent de se comporter comme des sagouins quand il s'agit des biens publics. Nous n'avons même



Parfois ,même les endroits les plus ordinaires font de magnifiques tableaux.

pas l'excuse de la pauvreté. Les Français peuvent être si distingués quand ils font un effort, supérieurs même aux Japonais quant à la galanterie. Mais parfois, *j'ai honte*. Pourtant, je ne déteste pas de me balader dans de tels lieux. J'aime à saisir des ambiances. Les sites touristiques n'ont pas d'ambiances ou bien c'est toujours les mêmes.

Toujours quelque chose de surfait, de forcé. Un pays ne s'apprécie pas par ses sites touristiques, mais par ses beautés ordinaires. On n'apprécie pas les Françaises parce que Sophie Marceau est française (surtout si elle parle) mais lorsqu'on les croise dans la rue ou qu'on les invite à dîner.

Tôt le matin ou tard le soir, ce sont les moments pour « sentir » une ville ou un pays. Le reste du temps, c'est généralement aseptisé. La Défense après les heures de bureau a une jolie réputation, qui contraste joyeusement avec ce qu'elle est dans la journée.

Le caractère d'un pays se sent dans les rues parallèles aux rues commerçantes qui sont de vrais coupe-gorge ou au contraire des quartiers paisibles. Il se sent dans les petites gares de campagne où personne ne va. C'est le petit temple un peu délabré, dans la forêt, au-dessus des rizières dans l'arrière-pays nippon. Un peu en contrebas, c'est le distributeur de boissons isolé dans la cambrousse et non surveillé, chose impensable en France.

En Chine, c'est un quartier en construction, où les paysans protestent contre les expropriations (le terme est peut-être mal choisi, puisque de toute façon la terre appartient à l'État, mais le résultat est le même : ils ont perdu leur gagne-riz.). C'est la rue derrière les facs où ils s'installent pour vendre trois raviolis, quelques choux ou des poissons pêchés on ne sait où.

Ce sont les échangeurs routiers sous lesquels les paysans promus ouvriers se rassemblent pour attendre les employeurs avant d'être emmenés pour la journée sur tel ou tel chantier, s'ils ont la chance d'être choisis.



Alors Marcel ? Tu tires ou tu pointes ?

Ce sont les arrière-boutiques où l'on va marchander un bric-à-brac d'artisanat local. Ce sont les magasins des rues insalubres où l'on aura les mêmes pyjamas en soie que dans la rue commerçante, mais deux fois moins chers et avec la possibilité de marchander.

En France, c'est la beauté de nos vieilles maisons ordinaires, le charme désuet des petits villages. C'est aussi la morosité des cités où traînent quelques jeunes

désœuvrés et désabusés par une longue expérience d'au moins quelques mois de déception et de chômage payé.

C'est par contraste que l'on peut percevoir ce qui fait l'originalité d'un pays, mais c'est souvent trompeur. En arrivant au Japon, lorsqu'on vient de Chine, on ressent une sensation incroyable de calme et de sérénité, même dans une grande cité comme Kobé. Les conversations

dans le train sont confidentielles. On n'élève jamais la voix. Les gens sont d'une politesse extrême. Alors que les autorités pékinoises enseignent aux Chinois à ne pas cracher et à ne pas se bousculer à l'entrée des bus, une association japonaise apprend aux gens par voie de presse à incliner convenablement leur parapluie pour ne pas mouiller ceux qu'ils croisent dans la rue. Pas le même niveau. L'odeur du Japon n'est pas du tout celle de la Chine, mais ce ne serait pas très charitable d'insister.

D'autant plus qu'il y a toujours des choses qu'on ne sait pas. Le silence des trains nippons respecte aussi le sommeil des travailleurs surmenés qui profitent des temps de trajet pour récupérer un peu. La politesse des Chinois à l'égard des Occidentaux contraste fortement avec la rudesse dont ils font souvent preuve entre eux, sans parler des peuples qu'ils méprisent. La politesse japonaise, qui peut paraître hautaine semble beaucoup plus naturelle, courante, mais il paraît que les hommes ont peu de scrupules à mettre la main sur la croupe des filles. Des gens plus informés que moi vous en parleront peut-être.

On ne connaît pas vraiment un pays. On le fréquente plus ou moins intimement, c'est tout.

On peut l'apprécier, s'y sentir bien, mais le connaître... De toute façon, on ne connaît déjà pas son propre pays,

ni ses amis, ni sa famille. On peut maîtriser les usages, se conformer aux habitudes locales. Ça n'a rien de pénible ou de difficile. A la rigueur je peux me faire une idée sur les préjugés les plus courants, si je décide d'y passer un peu de temps. C'est toujours profitable. Mais en aucun cas, je ne peux dire la Chine est ça ou ça. C'est trop grand, trop complexe, tout cela dépasse de trop loin l'intelligence humaine.

Rien ne remplace l'expérience personnelle et une observation bienveillante des coutumes locales. Puisque j'ai quitté la Chine pour un bon bout de temps, ce sera mon dernier article. Je ne peux que vous inviter au voyage. Vraiment, ça n'a rien de sorcier. Que ce soit pour des vacances ou pour quelque chose de plus sérieux, il n'y a rien de plus simple pour un Européen. Ce n'est qu'une question de volonté. Et encore !

Alors que je préparais mon départ de Chine, on me posait beaucoup de questions. Depuis mon arrivée en France, on me pose aussi beaucoup de questions. Elles se ressemblent, et il n'est pas toujours aisé d'y répondre quand on ne veut pas froisser les uns ou les autres.

« *Que penses-tu de la Chine ? Est-ce que tu aimes la Chine ? Comment tu trouves les Chinoises ? Elles sont belles, les filles du Hunan ? Hein ? Ce sont les plus jolies de Chine !* »

Les gens qui m'interrogent sont-ils prêts à entendre une réponse nuancée ?

Ily a sans doute des pays dont on peut tomber amoureux. Tous sont intéressants. La Chine est assurément un pays très intéressant. Mais pour ce que j'en ai vu, je ne le qualifierai pas de beau ou d'agréable.

Non plus que je n'approuverai la façon dont il est géré, même si ça ne doit pas être une sinécure. Les Chinois à qui je dis cela sont souvent déçus. Comment l'éviter ? Ceux qui ont vécu un peu à l'étranger me comprennent mieux.

Si encore j'éprouvais une aversion profonde, ce serait facile. Je l'exprimerais et ne m'en soucierais pas plus. Mais j'ai rencontré bien des gens sympathiques et je m'en voudrais de gâcher l'amitié en avouant maladroitement que non, je ne suis pas amoureux de leur pays, dont ils sont si fiers. Disons-le puisqu'ils veulent le savoir, mais avec diplomatie. Restons en bons termes.

Je ne me suis pas non plus marié avec une Chinoise.

Egomet

A LONG JOURNEY

Cet article a été pondu pendant l'été. Pour mieux vous mettre dans l'ambiance, coincez-vous entre deux réchauds à gaz, fermez vos volets, et enlevez vos dix couches de vêtements. Voilà, vous êtes fins prêts.

Plus de 40°C de l'ombre. Le pic de chaleur du mois de juillet.

Ces jours où la ville se transforme en four gigantesque.

Ma tête pèse trois tonnes. Je me sens écrasé. Dans l'obscurité. Les fenêtres et volés clos. C'est préférable d'être enfermé que de laisser cet air étouffant pénétrer.

Besoin d'eau, de beaucoup d'eau. Dois me lever. Chaque effort paraît encore plus dur par un temps pareil. Je dois me lever et me vider cette bouteille d'eau collée dans le congélateur une heure plus tôt.

Ça rafraîchit plus vite. Logique.

J'ouvre la porte du congélo : bien joué ! Trop attendu

et me retrouve maintenant avec une brique glacée. Faudra être un peu plus patient, la coller en plein cagnard ? Pourquoi pas. Ce sera toujours plus rapide que d'attendre qu'elle se décongèle toute seule.

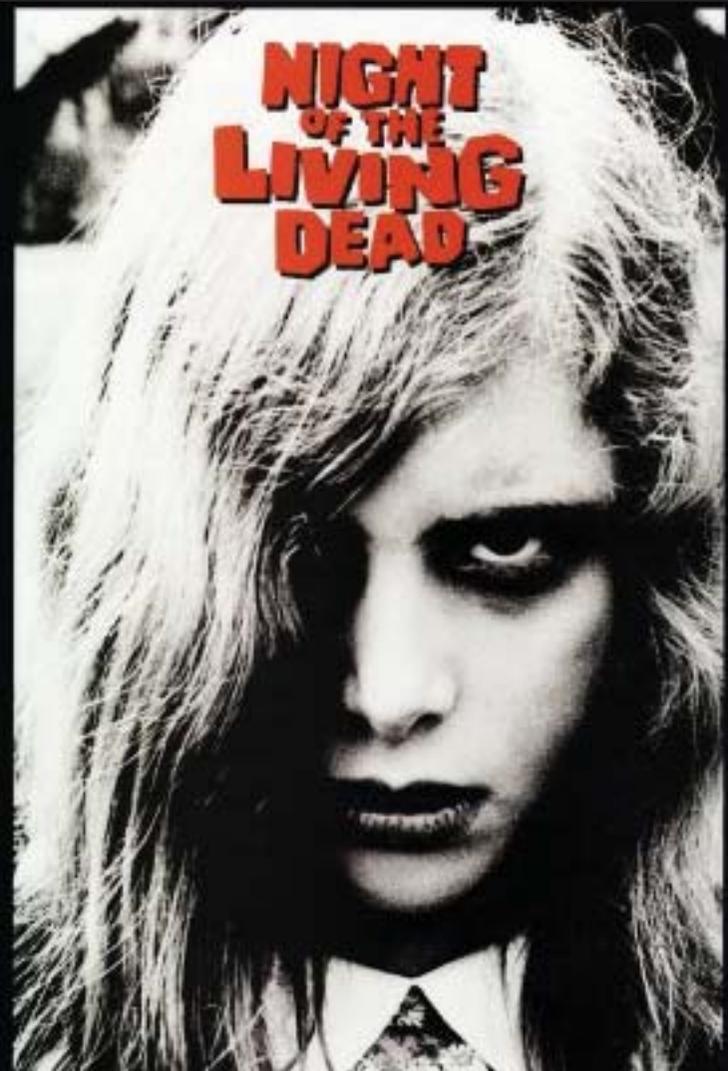
J'espère que ça ne file pas des saloperies laisser de l'eau se réchauffer en plein... Non, on sait jamais aujourd'hui, avec tous ces virus et autres bactéries qui traînent. Je n'ai pas envie de me choper une légionellose. Pas très amical comme germe, du genre à vous coller une fièvre de cheval et vous envoyer à l'hosto dans un état grave. 15% des infectés risquent même la mort.

La sueur dégouline de mon front. Le ventilateur tourne à plein régime. Je dois vous parler de ciné, bordel !

28 minutes plus tard

Pas bougé d'un millimètre, hagard. L'eau est prête. Faut avaler ça, pas trop le choix. Suis à sec. La sensation est agréable quand d'un coup, je repense à cette histoire de virus.





Virus, « particule formée par l'assemblage complexe de protéines et d'un acide nucléique, ADN ou ARN, ayant la propriété de pouvoir se reproduire. Les virus se multiplient dans la cellule infectée en utilisant la machinerie cellulaire de cette dernière ».

Intéressant. J'espère que ça ira. Oui, ça devrait aller –ne sois pas ridicule-. Positivons.

Et puis au moins, je ne suis pas poursuivi par une horde de zombies aux yeux ensanglantés qui courent les 100 mètres en 6 secondes, plus vite que ne l'aurait jamais fait Carl Lewis.

La transition est toute faite.

Heureusement que ce genre de choses reste –pour l'instant ?- du domaine de la pure fiction.

Comme dans le binôme "28 Jours/Semaines plus tard".

Quand Danny Boyle réalise en 2002 le premier volet de ce qui semble prendre le chemin de la trilogie, personne ne s'attend à une pareille claque. Le genre "zombiesque" est alors moribond ; le père fondateur

George Romero est alors considéré comme un has been dont les brillants films n'intéressent –à tort- plus grand monde mis à part les cinéphiles.

Le film de zombies naît avec « *La Nuit des Morts Vivants* » en 1968, petit film fauché à forte résonance politique dans une des périodes les plus troubles des États-Unis. Un pays embourbé dans la guerre du Vietnam, au cœur d'une société toujours marquée par un racisme latent. C'est aussi l'époque du mouvement hippie et des aventures sanglantes de Charles Manson.

Romero, 28 ans, a beaucoup de choses à dire et il le fait par le biais de la métaphore. L'idée de ces personnes décédées, revenues à la vie pour dévorer les vivants n'est rien d'autre qu'un miroir tendu à l'Amérique. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le héros de « *La Nuit des Morts Vivants* » est black.

C'est aussi un bel hommage à l'écrivain Richard Matheson : au départ, Romero souhaitait transposer "Je suis une Légende", idée qu'il abandonna pour en faire sa propre version.

« *Night of the Living Dead* » fut financé indépendamment, avant que ses droits ne tombent dans le domaine public suite à une erreur de copyright.

Il possède de nos jours le statut de film culte, lié à des œuvres telles qu'El Topo d'Alejandro Jodorowski ou Pink Flamingos de John Waters. Il s'agit des fameux « *Midnight movies* », projetés comme leur nom l'indique dans des salles combles à minuit, souvent dans une ambiance survoltée.

Tout ça, c'était avant 28 Jours plus tard.

Migration

Qui aurait cru au retour aux affaires d'un style né aux USA et repris à son compte par des Européens ? Logique et à la fois ambivalent, car si l'Europe reste un réservoir à auteurs pour Hollywood, "*28 Jours plus tard*" est bel et bien produit par Fox Atomic, filiale de la 20th Century Fox.

Son succès critique et commercial a pourtant renversé la vapeur et imposé ce genre d'un point de vue mainstream. Il sera d'ailleurs rapidement suivi par le remake du « *Zombie* » de Romero par Zack Snyder (« *L'Armée des Morts* »), voire par la comédie anglaise « *Shaun of the Dead* » – produite par Universal-.

Buse que je suis, j'avais zappé la sortie ciné de 28 Jours.

Domage.

Cette merveilleuse invention qu'est le DVD – que déjà certains veulent remplacer – me permet de passer la session de rattrapage.

1h53 plus tard... la gifle fut belle.

Bel exercice visuel presque entièrement tourné avec une DV Cam montée d'un adaptateur à objectif de cinéma mini35, Boyle et son équipe ont su profiter de la bonne ergonomie de la vidéo pour transmettre ce sentiment d'urgence palpable tout le long du métrage.





Tension et nervosité qui ne vous quittent pas un seul instant, allant même jusqu'à créer un nouveau style de plus en plus repris par d'autres productions –même hors cinéma comme le montre le dernier trailer de Resident Evil 5-.

Boyle et son producteur Macdonald ont insufflé à leur projet un allant qui a déteint sur le reste de l'équipe. Direction artistique, musique, sound design et tout le tralala sont au diapason.

Le casting avec en tête Cillian Murphy, Christopher Eccleston et Naomi Harris s'acquitte de la tâche avec panache. Même ce bon vieux Brendan Gleeson en père de famille au grand cœur tient bien la route.

Mais j'oubliais le plus important : le terrible script d'Alex Garland, prenant comme point de départ l'incompréhension et la connerie humaine. Des scientifiques créent un virus mortel –nommé ici « Fureur »-, qu'ils testent sur des animaux quand des jeunes activistes de la cause animale prennent le contrôle de la salle et relâchent les primates.

Le début de la fin

Les singes font un carnage. Le virus est transmis à l'homme. Plus rien n'arrêtera sa diffusion jusqu'au réveil vingt-huit jours plus du personnage de Jim, nu et allongé sur une table d'opération. Une idée géniale et déjà exploitée dans « The Quiet Earth » de Geoff Murphy qui renforce ce sentiment d'isolement.

Seul dans une Londres qui semble avoir été vidée de ses habitants, Jim marche à la recherche du moindre signal de vie, qu'il pensera avoir trouvé dans une église malheureusement pour lui peuplée par des contaminés.

Qui sont-ils ? Pourquoi lui courent-ils après ? Et ces gémissements, cette vitesse ? Ce regard noir rempli de sang ? À peine le temps d'échapper aux "sprinters fous furieux" qu'il apprend la vérité sur Londres et le Royaume-Uni. Dévasté par une épidémie mortelle, à l'image de la pandémie de la "grippe espagnole" qui sévit dans le monde entre 1918 et 1920.

Comme le traitement visuel penche vers un réalisme

quasi documentaire, impossible de ne pas penser que la « *Fureur* » est le pendant fictif et hargneux du SRAS mixé à Ebola.

Danny Boyle tend le film comme un arc avec plusieurs moments forts.

Jamais on ne se sent en sécurité –la traversée du tunnel, la cage d’escaliers de la tour- à peine le temps de respirer que déjà une nouvelle péripétie commence. Le doute est toujours dans notre esprit ; le réalisateur anglais joue habilement avec l’espace et l’hors-champ.

Une expérience très physique pour un film à voir si ce n’est pas déjà fait.

Intermission

Cette petite coupure est l’occasion de parler un chouia de courts-métrages. Ce coup-ci, c’est « *Carne* » de Gaspard Noé et « *In Absentia* » des frères Quay qui sont au menu.

« *Carne* », c’est un peu la répétition générale avant l’uppercut « *Seul contre Tous* ». Même plus, « *Carne* » est le modèle de « *Seul contre Tous* ».

D’abord, les deux films ont en commun les mêmes équipes techniques et acteurs.

Ensuite, tout dans « *Carne* » fait penser à « *SCT* ». Le style reconnaissable de Noé, cette ambiance pesante magnifiée par la photo de Xavier Colin, Philippe Nahon et son personnage de boucher aux pulsions d’inceste, les inserts de texte appuyés par un son. Sur 40 minutes, Noé en dit presque autant que dans le film qui l’aura révélé au grand public.

Sept ans séparent en effet les deux films. Sept années pour monter un projet et arriver à maturité. On retiendra que la charge est bien sûr moins puissante dans « *Carne* » que dans « *SCT* », la durée aidant pas mal pour la densité du propos. Normal et prometteur en 1991. Gaspard Noé avait 28 ans.

Ne pas louper la séquence d’introduction avec la mise





à mort d'un cheval anonyme dans l'abattoir. Très impressionnante.

Deuxième court-métrage, voici « *In Absentia* » des frères Quay.

Un étrange film totalement expérimental, qui rend casse-gueule toute tentative d'interprétation. Ce genre de métrages relève plus de la sensation, où il est conseillé de se laisser porter par les images et la musique plutôt que de chercher toute sorte de cohésion -qu'on ne trouvera pas forcément-.

L'expérience mérite d'être tentée, et primera sur la compréhension.

L'histoire ? S'il y en avait une réellement, elle parlerait de la mise en image d'une femme internée dans un asile, qui tente d'écrire une lettre à son bien-aimé.

Les frères Quay se laissent aller à leurs étranges rêveries pour se fixer quasiment sur des plans de détail : une main qui tient un stylo, des mines qui tombent au sol pour constituer un personnage -les Quay collectionnent les

courts d'animation-, des fenêtres closes, une porte qui ne s'ouvre jamais. Et surtout, la musique de Karl Heinz Stockhausen qui accentue cette ambiance cloîtrée et irrespirable.

La musique, encore plus chez les jumeaux Quay, « devient le sang. En fait, elle est une sorte de dialogue. (...) *La dramaturgie est la musique.* »

Vingt minutes étranges, mais déchiffrables, qui peuvent constituer pour les non-initiés une petite ouverture vers un cinéma qui se libère de la narration.

Tout ça me met l'eau à la bouche. Miam, miam.

Fin de la coupure courts.

Cocktail détonnant...

... et hors sujet. On continue dans le monde de l'étrange. Oui, j'en profite. Pouvais pas m'en empêcher. Tant pis si je romps la magnifique structure de cet article. Si vous

n'êtes pas intéressés, il est toujours possible toujours sauter ces quelques lignes pour atterrir peinard sur la partie réservée au trèèèèss bon « *28 Semaines plus tard* ».

Pour ceux qui sont encore avec moi, départ immédiat pour la Grèce.

« *Singapore Sling* ». 114 minutes. 1990. Réalisé par Nikos Nikolaidis. Film complètement dérangé, qui après cinq premières minutes dignes des plus beaux films noirs se transforme en un cauchemar fantasmagorique où mère et fille séquestrent celui qu'on surnomme Singapore Sling. Comme le cocktail. Métaphore avec le mélange de genres secoués dans le shaker de Nikolaidis.

Singapore est un détective qui se retrouve au mauvais endroit au mauvais moment. À la recherche de celle qu'il aime, évaporée deux ans plus tôt, il tombe un jour de pluie sur deux femmes court-vêtues enterrant le corps d'un homme... recueilli et séquestré, il sera entre autres violé par la fille, la mère, torturé avec un casque électrique sans oublier les repas calvaires où il

est gavé jusqu'à en vomir. Ouais, et vous n'avez encore vu aucune image.

Car ce qui est intéressant, c'est qu'on perçoit cette envie de rentrer dans le lard, en faisant fit de ce que le spectateur lambda s'attend à voir. On imagine que Singapore va essayer de se sauver, et puis finalement non. Il reste, coincé, hésitant. Les deux femmes – s'exprimant en anglais et en français !- atteintes d'un gros trouble psychologique lui en font voir de toutes les couleurs, non sans avoir recours à un humour particulier. Noir. Qui crée une drôle de sensation. Une sorte de décalage où se mêlent burlesque, film noir, violence, érotisme, horreur.

Nikolaidis ne recule devant rien et le met en scène avec talent. Parfois le film est à la limite, toujours intrigant et repoussant. Le viol de Singapore et le vomi, les ébats de la relation houleuse mère/fille et leurs débordements lesbiens, la séquence de masturbation féminine au kiwi(!)... autant de séquences-chocs dont vos yeux de cinéphiles devraient se souvenir un certain temps.





Enfin, le film se termine. On l'oublie ces détails, et en y réfléchissant on se dit que ça vaudrait sûrement le coup de se le revoir un de ces quatre. Singapore Sling résiste à l'épreuve du temps -pour ceux qui ont envie de le dénicher-.

Un cousin européen de « *La Bête Aveugle* » de Yasuzo Masumura.

Vous avez ignoré le passage précédent ? Vous pouvez reprendre votre lecture dès la ligne suivante.

28 heures plus tard

Puisqu'il faut bien conclure, alors faisons-le en beauté avec « 28 Semaines plus tard ».

Chose promise, chose due !

N'y allons pas par quatre chemins : le film de Juan Carlos Fresnadillo est un superbe survival, un bout de pelloch burné.

J'avais pourtant souri quand j'avais lu que le projet se lançait. Le réalisateur d'« *Intacto* » aux manettes d'un film anglais, suite d'un beau succès commercial. J'imaginai quelque chose de très classique fait pour le marché de la vidéo. Peu d'infos avaient filtré, mis à part que Robert Carlyle faisait partie du casting.

Le bon gros doigt dans l'œil. Fresnadillo m'a bien eu, et je l'en remercie. Sa suite surpasse le premier opus. C'est une commande à laquelle le natif de Tenerife a su insuffler sa personnalité, un film d'1h30 qui semble en durer deux de plus tant il est éprouvant.

L'histoire n'a en commun avec « 28 Jours plus tard » que le virus, tant la trame –excepté la dernière demie heure– est traitée différemment. En prenant pour base de l'histoire une famille anglaise, Fresnadillo parle de personnages vulnérables et réels et ancre le drame dans la réalité.

Une cellule familiale qui se décompose au fur et à mesure du récit, dans un contexte d'une Londres en reconstruction sous la vigilance de l'armée américaine.

L'atout principal du film est de ne faire aucune concession : le personnage principal un homme hanté par un acte de grande lâcheté. Pour Fresnadillo, on ne peut pas échapper à son passé ; c'est lui qui vous rattrape. Inéluctablement, le virus revient dans Londres pour semer à nouveau le chaos. La première heure installe le drame avec brio et surprise. Les trente dernières minutes renvoient à un schéma plus classique, sans perdre une once de rythme et de tension.

J'ai terminé avec une boule au ventre. Ça faisait longtemps que je n'avais pas ressenti ça dans une salle.

Car absolument TOUT peut arriver.

Il n'y a pas de bons, ni de méchants. Les personnages font juste tout ce qu'ils peuvent pour survivre. Il y a, malgré tout, quelques points faibles dans le scénario auxquels on n'a pas le temps de réfléchir. Tout le monde devient suspect et/ou victime potentielle du virus. La violence est aussi montrée de manière très crue.

Nervosité. Pessimisme. Expérience physique. Erreur humaine. Et nouvelles perspectives avec la trouvaille scénaristique du gène porteur qui ne donne aucun indice sur sa présence, donnant une séquence incroyable déjà intitulée « le baiser de la mort ». Mais assez ! Je m'en voudrais d'en dire trop.

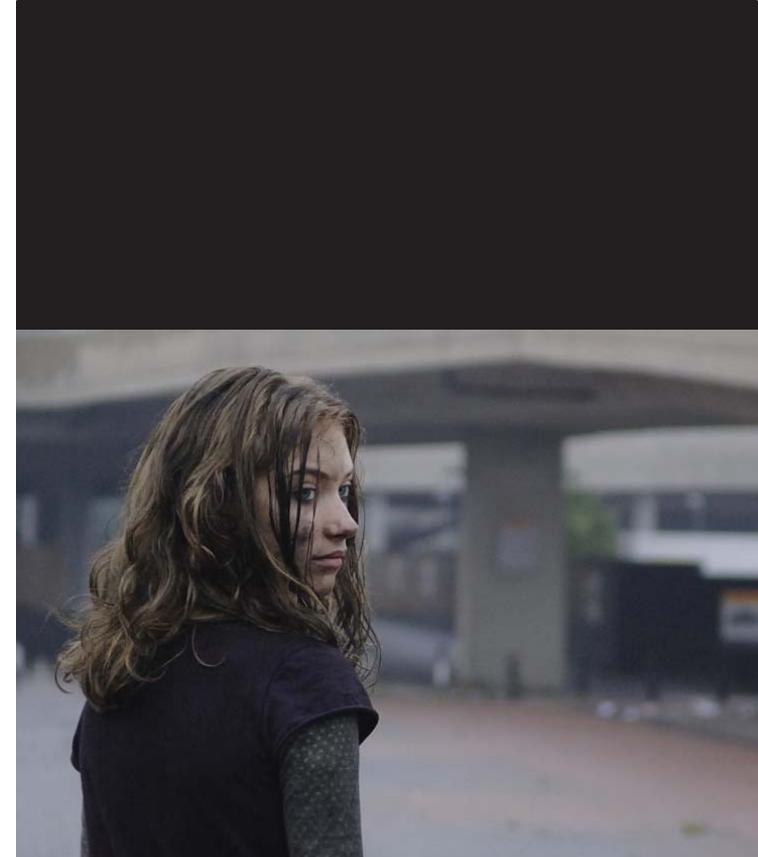
Il est 4h18 du matin.

Le thermomètre affiche encore 28°C.

Je crève à nouveau de soif.

Vais prendre un autre verre d'eau, et une tranche de pastèque.

SilentZen





DEFIED



NEVERMORE

C'est en survolant le dernier Sanqua que je fus frappé par la justesse des propos d'un de mes collègues, ce dernier avançant que, au vu des retards chroniques des rédacteurs, nous n'étions pas écrasés par la masse de travail, mais bel et bien des adeptes du fouet. Je ne peux qu'abonder en son sens, étant moi-même parfois étranger à toute idée de ponctualité.

Mais restons dans le registre du fouet voulez-vous, car j'aimerais vous soumettre un produit détonnant cette fois, une bonne claqué des familles, un des derniers à jouer dans la cour des grands question gros son. Formée sur les restes du groupe Sanctuary (*ouais bon ça va, moi aussi je trouve tous ces noms à la sauce gothico-cimetiero-glauquissime assez ridicule, mais qu'y puis-je ?*), la création de Nevermore venait en fait contrecarrer les plans de la maison de disque de l'époque, cette dernière voyant d'un bon œil la

reconversion de Sanctuary vers la florissante mouvance grunge de l'époque. Oui, car à ce moment-là, on est au tout début des 90's et Cobain dispose d'un temps de présence télévisuel à faire pâlir n'importe quel(le) candidat(e) à la magistrature suprême. Ah! Si seulement j'étais né 15 ans plus tôt, tous ces groupes, tous ces concerts incroyables... Oui, à l'instar de ces nombreux jeunes nostalgiques d'époques où ils n'étaient même pas conçus, votre serviteur, lui, caresse le doux rêve d'avoir eu la vingtaine au milieu des années 80 et d'avoir pu mettre les pieds dans ces stades immenses remplis d'amateurs de métal en tous genres. Et j'ai quoi moi en compensation ? Je vais vous le dire : la grippe aviaire, le réchauffement climatique, un président court sur patte et arriviste.... et *Tokio Hotel. Two thumbs up.*

Alors face à cette infamie, c'est en bon seigneur que je vous apporte, vous qui êtes nés après la tempête (les plus vieux peuvent y jeter une oreille, ça leur rappellera



bien des choses, je pense), votre *Metallica/Pantera* à vous. *Nevermore* donc, qui depuis une petite quinzaine d'années, fait son bonhomme de chemin en ayant évité

les erreurs les plus préjudiciables. Sorte de marmite toujours en ébullition, la bande originaire du pays de l'oncle Sam brasse et affine son gousteux mélange de trash, de power, et de progressif (mais vraiment par petites touches) le long des livraisons. Pour celui qui se demanderait bien de quoi il en retourne, *Nevermore* pourrait être mis en boîte de la façon suivante : la frénésie jubilatoire de *Megadeth*, la propreté des riffs de *Metallica*, le même esprit gros son que *Pantera*, et un je ne sais quoi qui fait toute la différence.

Ce je ne sais quoi, c'est très probablement l'époque où *Nevermore* évolue. Parce que des power-chords aux overdubs en passant par la double pédale, on ne compte plus les prétendants au son « *stronger than death* ». Emmené entre autres par un chanteur aussi torturé que talentueux, *Warrel Dane*, et avec l'aide d'un virtuose de la guitare, *Jeff Lomis* (voilà pour le noyau dur), *Nevermore* est probablement le groupe qui a su s'emparer avant l'heure de certaines tendances de notre époque. Chaque album dépeint une atmosphère noire à souhait et se complaît à mettre en exergue les côtés négatifs de la façon qu'a l'homme de se comporter au sein de son environnement. Il est temps d'attaquer le bout de gras.



Dreaming Neon Black, troisième « vrai » album de la formation, est selon moi et quelques autres irréductibles et éternels incompris la pièce maîtresse du groupe. De loin le plus sombre, le plus torturé, le plus riche et le plus cohérent, *Dreaming* peint lentement la décadence mentale d'un homme sombrant dans la folie après la disparition de sa moitié.

Que ce genre de pitch vous fasse sourire n'est pas bien grave, vous n'avez qu'à prêter oreille et toute cette histoire ne sera qu'un maladroit prétexte. Votre serviteur, lui, adhère... et plutôt deux fois qu'une !

Passé les bruitages de respirations et les « *bips* » réguliers de machinerie d'hôpital, la deuxième piste ouvre les hostilités en mettant les pieds dans le plat. Moins texan que le mythique *Pantera*, *Nevermore* n'a pas à rougir et délivre lui aussi une énergie incroyable. Rythmiques machinales, tempo fixe et dopé, désespoir donnant corps à une rage impressionnante, le tout servi par un mixage outrancier qui booste les fréquences extrêmes. Un son qui malheureusement passe très mal sur des installations de premier prix, je n'en ai pas personnellement fait les frais, mais j'ai déjà lu ici ou là des internautes rapporter que *Dreaming* soit inaudible sur de maigrichons kits 2.1 lambda car décidément trop gourmand dans les hautes et basses fréquences. Les mots me manquent presque, c'est typiquement le paradis du headbanger, un *Fear Factory* sans le côté « *boîte à rythmes* » épuisant, tout invite à vivre cette expérience et non se contenter de l'écouter.

Passons en vitesse sur les rumeurs et suppositions. En l'espèce, l'histoire contée dans cet effort serait a priori celle du chanteur, ayant difficilement digéré



la disparition de sa chère et tendre, laquelle serait venue le hanter jusque dans ses rêves, dans une vision systématique où son corps inanimé dérivait lentement à la surface de l'eau.

Les pistes s'enchaînent et les titres sont explicites, c'est bien un voyage au cœur de la folie. Passé *The Death Of Passion*, c'est au tour d'*I Am The Dog* de prolonger la descente aux enfers. Toujours des courts

solos mythiques par Jeff Loomis et son style sans pareil, allez me trouver un groupe de métal bien sauvage aux allures de rouleau compresseur où les leads de gratte ne se résument pas à dévaler le manche en autant de gammes expédiées à 220 bpm. Non, ici une grande attention est donnée à l'écriture, et ce malgré les apparences (oui il y a quand même des descentes de manche). Nevermore n'est pas un énième groupe de trash, mais avec ses relents de doom et de heavy, c'est replacé dans son contexte qu'il peut faire figure du Metallica de petit frère.

Arrive maintenant la piste *Dreaming Neon Black* par des accords joués à l'acoustique. Warrel Dane donne tout ici, et le chagrin est palpable. La musique est lancinante et pachydermique, non vraiment, cet album n'est pas là pour égayer les soirées, mais bien pour combler l'amateur de « *negative attitude* » que je peux parfois être. Quelques voix-offs, du grand Loomis comme toujours et une fin toujours dans la douleur.

Deconstruction remet les pendules à l'heure après le court et pseudo paisible interlude de la piste précédente. Une intro qui devrait rester dans les annales avec son larsen outrancier, à essayer au casque... haha... j'en redemande personnellement. Toujours ces rythmiques carrés qui dévastent tout, et un gratteux

qui se paye le luxe de pondre un solo à la sèche avant d'en remettre une couche sur l'électrique.

On continue dans le bien lourd bien gras avec *The Fault Of The Flesh* qui renoue avec les accents maniaco-dépressifs d'*I Am The Dog*. Une écriture toujours surnaturelle et un tempo qui refuse de mettre un bémol, encore une fois magistralement servi par Warrel, juste avant que *The Lotus Eaters* serve de césure avant la tempête, le temps de recharger les batteries. Un cran plus loin dans le désespoir pour pouvoir clôturer ce cauchemar. Arrive ensuite un morceau typique de Nevermore, *Poison Godmachine* qui fustige entre autres la télévision à grand renfort de guitares frénétiques et travaillées. La tension continue de monter à mesure que nous approchons de la fin des hostilités.

Je mets de côté volontairement le contenu des paroles, car la bande de Nevermore, et c'est un de leurs points faibles, sont assez consistants au regard du chant et des idées qu'ils soumettent à l'auditeur. On constate malheureusement, bien que les autres efforts ne parlent pas du tout de cette idylle enterrée, que les sujets traités par Nevermore sont assez restreints et peinent à se diversifier. Je préfère laisser les intéressés découvrir, car on y trouve parfois quelques perles, même si elles sont convenues sur les bords. Sachez que c'est d'un

naturel assez manichéen, et qu'ils ont une fâcheuse tendance à perdre tout espoir en l'espèce humaine.

All Play Dead et *Cenotaph* parachèvent de cristalliser l'horreur de ces visions macabres, mention spéciale à la deuxième du lot qui parvient à dégager une atmosphère mémorable où *Warrel Dane* prouve ici, peut-être pour la première fois de sa carrière, qu'il est réellement un chanteur talentueux aux grandes possibilités. Je ne sais si ce sont des faits réels ou non, mais si ce n'est pas le cas, ils sont en plus bons acteurs, et l'histoire contée prend toute sa dimension aux confins de l'album.

Un avant goût du futur *Nevermore* est tapi dans la piste suivante, *No More Will*, et l'on constate que le niveau de *Dreaming Neon Black* ne va que crescendo depuis le début. Car les bombes du départ laissent toujours place à plus de grandiose et plus d'épaisseur par la suite. Tout comme dans un cauchemar, on commence tranquille et on finit par le plus tétanisant, là où l'on a guère d'autres choix que d'ouvrir les yeux. Une avant dernière piste qui rince bien les tympans et si on a tout écouté d'une traite, on est dans l'état parfait pour écouter la dernière brique de l'édifice, *Forever*.

Quelques accords en son clean, des paroles poignantes...
Quiconque a déjà aimé pour finalement être un tant soit



peu déçu de la tournure des événements ne pourra pas rester de marbre. Ça peut paraître niais, mais le « *You are forever in my heart, you never died* » m'est toujours resté en travers de la gorge... Un album bruyant qui finit dans un calme trompeur.

Blagues à part, pour ceux qui ignorent leur existence et qui sont nés « *un peu à la bourre* » il faut bien l'admettre, vous avez là votre *Metallica*, votre icône métal, celui

dont vous vous souviendrez en laissant échapper un « *ah... c'était la grande époque* ». Pour les autres, les vieux briscards de la disto, les intégristes de *Van Halen* ou d'*Ozzy Osbourne*, au pire ça vous fera sourire, au mieux vous découvrirez qu'il y avait autre chose que le néo métal des années 90 à nos jours.

« *I've been waiting for you* ... » Bon, vous attendez quoi ?

BluePowder





Une journée bien longue normale vient de se terminer, je reviens chez moi... vers 21h30. Je dépose mes grôles à l'entrée, dans le bon vieux genkan, je rentre, je passe à la salle de bain me laver les mains, et voilà... je m'écroule dans mon fauteuil, télécommande à la main, pour regarder un moment les derniers programmes télé.

Car oui, si la télévision française vous emmerdait au plus haut point, tout n'est pas perdu pour autant. Surtout que la télé japonaise a de quoi surprendre l'œil non aguerri. Tous les jours.

Tenez, je viens par exemple de tomber, ce mercredi soir, sur *Tokyo Eye*, une émission de *NHK* (la chaîne nationale). Le programme est en anglais, car destiné aux étrangers – il est donc très facile à suivre. Aujourd'hui, j'ai appris que l'un des passe-temps favoris de certains gosses de Tokyo est de collectionner des insectes... vivants. Il existerait ainsi des boutiques d'insectes où l'on fait son marché, un peu comme pour les animaux domestiques. Les plus gros sont les plus populaires – genre les locustes. Ils vendent même des insectes importés, à des prix quasi prohibitifs (*25000 yens pour un insecte, presque la moitié d'une PS3, vous y croyez, ça ?*).

Mais les programmes en anglais sont rares. Même les films étrangers sont doublés en japonais – et je vous

rassure, les doublages japonais ne valent guère mieux que les doublages français... c'est dire ! Mais, pour le premier badaud venu, c'est amusant 5 minutes de voir *Schwarzenegger parler jap* comme son voisin de palier. Heureusement, la technologie vient à la rescousse puisque la transmission numérique terrestre est très répandue via le câble. Outre la netteté sans pareil des programmes diffusés en HD (*720 p en continu... votre Freebox peut aller se brosser*) et la beauté des images (*on voit qu'ils n'ont pas du matos de daube pour faire leurs émissions*), le numérique offre quelques options sympas. Les films étrangers sont ainsi disponibles en deux langues – un simple bouton sur la télécommande et voilà, vous êtes revenu au bon vieil anglais. Une autre pression vous permet d'afficher les sous-titres en japonais... sur bon nombre de programmes ! Sans doute une fonction très utile pour les malentendants... et ceux qui apprennent le japonais.

L'heure de pointe des programmes est vers 9h-10h. En effet, avant cela, la plupart des salary-men travaillent, et le cœur de l'audience n'est donc pas chez soi. Les principales news sont donc distillées dans ces eaux-là. Mais la télé n'est pas la seule à relayer les infos importantes quasiment en direct ! Tenez, quand *Abe* (*ex premier ministre japonais*) a démissionné quelques semaines plus tôt, des gens dans la rue distribuaient, dans les heures qui suivirent, une page

de journal gratuite pour annoncer la grande nouvelle. En l'occurrence, c'était le Asahi Shinbun qui, dans mon coin, relayait l'information dans la rue à tous les passants.

Mais laissons le papier deux minutes aux toilettes... les journaux télévisés, eux, sont assez différents de ce que l'on peut trouver en Europe. Les reportages ultra-courts comme chez nous (où le format de 15-30 secondes est respecté à la lettre) sont rares. Pour rapporter un fait, une situation, on n'hésite pas à prendre son temps, à interviewer des voisins, des gens dans la rue, etc. et à les faire parler pendant plusieurs dizaines de secondes. Certains reportages, plus longs, généralement séparés du journal lui-même, n'hésitent pas non plus à faire dans le mélo en employant de la musique pour amplifier le récit de l'évènement et faire couler des larmes dans les chaumières.

Quant au présentateur du journal, contrairement à PPDA, il n'est généralement pas tout seul. Il s'agit souvent d'un couple homme-femme, un peu comme le modèle ricain. Chose surprenante pour un habitué du 20h français, les présentateurs, à la suite d'un reportage ou d'une nouvelle, n'hésitent pas à l'ouvrir et à donner leur avis ou leur réaction sur le sujet. Rafraîchissant. D'ailleurs, les journaux télévisés japonais restent très indépendants et ne font pas dans l'« info-merciale »,



c'est-à-dire des pubs déguisées en news, très répandues aux US et de plus en plus courantes en France aussi. Pendant le journal, pour expliquer des phénomènes pas toujours simples à comprendre, l'arme secrète du présentateur se cache sous la table... il s'agit des *petits cartons* ! Sur ces cartons faits avec du découpage et du collage, on trouve des dessins, des schémas, des graphiques, assez épurés en général, parfois avec des

autocollants ou des parties mobiles, qui permettent de mettre en image ce qu'il s'est passé, sans pour autant recourir à l'image de synthèse ou l'animation 2D par CAO. Comme dans le bon vieux temps, les présentateurs utilisent leurs mains, leurs gestes et le petit carton pour mieux faire passer leur message. Et bien que ça ait l'air rudimentaire, c'est une manière de communiquer très efficace.

Conséquence directe, le cadrage des présentateurs au Japon n'a rien à voir avec le 20h français, puisqu'il est nécessaire de montrer la gestuelle, ou l'interaction ou le dialogue entre les deux protagonistes. Ici, pas question de zoomer sur la poitrine de la Claire Chazal locale.

Cette interaction entre deux personnes se retrouve dans un autre genre : les spectacles comiques. Dans l'idée, c'est un peu comme nos *Chevalier et Laspalès* nationaux, sauf que c'est souvent beaucoup plus rapide et surjoué – le japonais est une langue très riche en onomatopées, en images, et cela se ressent aussi dans la gestuelle, parfois proche du mime. Ce genre de « *two-men show* » est un exercice très formaté au Japon. Je tombe régulièrement sur des sketches partant de ce principe.

Dans la catégorie « *one man show* », il est aussi populaire de voir des comiques en kimono, assis en seza (à genoux dans une position très inconfortable pour les non habitués), s'adresser au public, mais cette fois plutôt de manière orale qu'autre chose. Malheureusement, mon pauvre niveau de Japonais ne me permet pas de suivre les blagues ou les bons mots qu'ils sortent, mais à mon avis c'est d'un niveau plus relevé que nos « *grosses têtes* ». Entre deux émissions, on trouve bien entendu les pubs. Mais aussi... entre le générique d'une émission et son début, paf, une page



de pub. Et pour couper l'émission aussi... comme aux US, les pubs déboulent sans prévenir, pas de jingle pour vous annoncer « *attention, petit gars, ce qui suit est de la pub !* » mais c'est assez évident de toute façon : généralement le volume de votre télé augmente d'un coup de 10 décibels. Ces fameuses pubs ne durent guère, mais reviennent régulièrement, surtout pile-poil quand quelque chose d'intéressant va arriver...

la théorie du « cliffhanger » en pleine action... histoire de vous scotcher à la télé pour ne pas manquer le passage qui arrive juste après la pub. En temps normal, ça a le don de m'énerver au plus haut point, mais ici, les pubs sont... spéciales, dira-t-on.

Déjà, la même pub ne repasse pas des milliards de fois. Ensuite, comme il passe des milliers de pubs

différentes par mois, chacune se doit de se différencier méchamment des autres. En France, on trouve encore le moyen de faire des pubs sans aucune espèce d'originalité. Dans l'archipel, ce stade est déjà dépassé depuis un bail, et chaque spot s'efforce à mort d'être visuel – et marrant si possible. Et si on peut mettre une bande-son locale (*ou parfois anglophone*) connue (*genre une chanson populaire actuellement*) c'est tout bon. C'est triste à dire, mais au milieu de tant d'efforts d'originalité, ce sont encore les pubs pour les jeux vidéo et pour les banques qui sont les plus molles et lassantes.

Tiens, puisqu'on parle de jeu vidéo... si le Japon est le pays du jeu vidéo, on est loin de le voir souvent à la télé. Je ne suis encore pas tombé sur une émission dédiée au sujet, et même, dans les kiosques, il est parfois difficile de trouver un Famitsu (*le plus gros tirage sur le jeu ici*) sans aller dans les gros gros kiosques. C'est paradoxal, mais le jeu vidéo, comme beaucoup d'autres choses au Japon, est populaire, mais seulement pour un segment très particulier de la population. N' imaginez pas voir des tonnes de gens jouer à la PSP ou la DS dans le train... ça dépend sûrement des endroits, mais ce n'est pas une réalité quotidienne.

Comme le Japon est un archipel encore très isolé, les programmes made in Japan sont innombrables. Ici,

pas de reprises de concepts américains, les émissions locales sont vraiment nippo-japonaises. Que cela soit des programmes de variétés complètement barrés (*avec des jeux à la Intervilles*), instructifs (*sur les voyages à l'étranger, vu par les japonais, c'est-à-dire toujours de manière très légère et fun*), tentants (je viens de tomber sur une émission où le présentateur cherchait trois



femmes, dans une même région, déjà mariées depuis un moment et qui étaient considérées comme encore très belles par leur entourage... histoire de les faire venir ensuite sur son plateau pour leur faire gagner des cadeaux) ou croustillants (que dire de SMAP, groupe pop légendaire au Japon, qui a son émission de cuisine, « *bistrot SMAP* », chaque semaine... des hommes qui cuisinent, bordel ! Au diable la ringardise de *Maîté* !),

il y en a pour tous les goûts. Dans ces émissions, les sous-titrages sont de base à l'écran, parce que ces programmes ne sont jamais en direct. Le sous-titrage n'est pas du tout utilisé pour les sourds, mais pour renforcer les questions ou réponses des intervenants. Par exemple, en commençant par mettre la première partie d'une phrase en petits caractères, puis en

balançant d'un coup le dernier point, plus percutant, en caractères énormes et en rouge, assorti d'un bruitage si nécessaire. Du coup, l'émission montée devient plus palpitante que l'émission en direct. Pas mal !

D'après l'une de mes connaissances, les programmes qui sont devenus populaires ont souvent commencé en pleine nuit. Puis, à mesure qu'ils devenaient

populaires, ces derniers étaient placés de plus en plus tôt, vers l'heure du prime-time, à laquelle ils finissaient par lentement disparaître – à cause de l'aseptisation nécessaire pour toucher un plus grand public.



Jusqu'à présent, sur les télévisions nationales, je n'ai pas repéré de série américaine. Sur le câble, les 24h et autres *Prison Break* et *Lost* sont, bien entendu, très connus, et ces derniers ne tardent pas à paraître en DVDs dans votre magasin de quartier. Au contraire, les séries télé au Japon sont pour la plupart japonaises, à l'exception de quelques coréennes. Ce qui est assez marrant, c'est le nombre de sujets abordés... ici, pas question de sauver le monde, de chercher des extraterrestres, non, c'est davantage terre à terre. Par exemple, dans les *dorama* (le mot vient de l'anglais « *drama* ») que j'ai pu entrevoir ces derniers temps, se mêlaient à la vie d'une hôtesse de train (oui, dans

les trains au Japon, il y a des hôtesse qui servent des boissons (payantes)), l'arrivée d'une fille de la ville à la campagne ou encore l'histoire d'un type qui essaye d'empêcher le mariage de son amour d'enfance, etc...



bref, des tranches de vie quotidienne, rien de bien plus. Après, ce qui fait la différence entre un bon *dorama* et un moins bon, c'est la présence de stars au casting, la qualité de la réalisation, et les rebondissements du scénario. Récemment, de plus en plus de *dorama* sont basés sur des mangas – car au niveau du scénar' ça avait tendance à baisser. Faute de budget ?

Ah oui, parlons-en du budget. Les télévisions japonaises doivent être en grave manque de thunes, vu que chaque

émission, chaque *dorama* est sponsorisé à outrance. Et ça va même jusqu'à sponsoriser une partie d'émission, une partie de film ! A la fin de chaque générique, une annonce précise les sponsors qui ont participé

à l'émission : les plus généreux ont droit à avoir leur nom à l'oral en plus du visuel, tandis que les autres sont simplement marqués à l'écran et sont simplement adressés comme « *autres sponsors* » à l'oral.

Si l'on s'endort devant la télé et qu'on se réveille, la bave à la bouche, en pleine nuit, devant la télé, il peut être marrant de zapper quelques secondes pour voir ce qui s'y passe. Le samedi soir, entre minuit et 1 heure du matin, c'est le *Japan Countown*, où des petits

bonshommes très mal dessinés font une sorte de top 50 des meilleures ventes de disques de la semaine, single et albums. Pour avoir un aperçu très rapide des tendances actuelles, c'est très pratique... peu de bla-bla, des clips raccourcis au maximum, et juste ce qu'il faut de pubs. Au niveau musical, c'est très varié ici-bas, mais ça oscille quand même beaucoup de l'influence américaine avec du rap japonais, de la hip hop' japonaise, du a cappella



japonais et autres trucs que je trouve un peu ringards. Mais bon, tout n'est pas non plus à jeter.

Toujours tard dans la nuit, on tombe parfois sur des émissions étranges... vous connaissez le *pachinko* ? C'est une espèce de jeu d'argent, dans lequel on a une réserve de billes, et ces billes tombent dans un tableau vertical, et le but est de faire rentrer les billes dans des petites tulipes qui s'ouvrent et se ferment en continu. N'y ayant jamais claqué de thunes, je ne pourrais pas vous dire dans quel mesure vous pouvez influencer soit

les billes soit les tulipes, mais toujours est-il que ces machines sont dotées d'écrans LCDs sur lesquels sont projetées des animations suivant les scores que vous arrivez à obtenir. Et comme il faut bien faire revenir les gens souvent, ces machines sont donc basées sur des thèmes, et régulièrement de nouveaux thèmes sont introduits dans le marché. Une nouvelle raison pour aller claquer sa thune encore...

Bref, revenons à nos programmes du soir, et ceux qui concernent le pachinko. Apparemment, une équipe de reportage suit quelques gars qui vont jouer au pachinko dans la soirée, et dans les endroits où ils vont, des hôtesse (jeunes et jolies) jouent avec eux. Entre deux parties retransmises, une petite coupure montre l'hôtesse en question en train de poser devant la caméra. Puis, pub, pendant laquelle le *pachinko* en question est bien entendu mentionné. Comme je suis généralement nase quand je tombe sur ces émissions, j'aurais du mal à vous dire quel est leur intérêt. Et ce n'est pas ce qui va me donner envie d'y aller faire un tour, vu que les endroits où l'on joue au *pachinko* sont super bruyants, genre du même niveau qu'une discothèque. Merci, mais ça sera sans moi.

Et si vous en avez marre du japonais, vous pouvez toujours vous brancher sur NHK et tomber régulièrement sur les très nombreux programmes d'apprentissages de langues. C'est un vrai bazar, tout se côtoie : anglais, français, russe, chinois, coréen, espagnol, italien, turque,

arabe, allemand... et je dois sûrement en oublier. Difficile de savoir quelle est leur audience, mais ils ont le mérite d'exister. Vu le niveau des japonais en langues étrangères, c'est le minimum qu'ils puissent faire. Il faudra sans doute que je consacre un autre article rien que sur ces programmes... très révélateurs !

Terminons par les *mangas/animes/dessins animés japonais* – je ne les ai pas abordés. Non pas qu'ils n'existent pas, mais simplement qu'aux tranches horaires pendant lesquelles je regarde la télé, ils ne passent pas. Si, quelques-uns parfois très tard le soir, mais c'est tout. Ou alors tôt le matin, entre 8h00 et 9h00. 6 mois plus tôt, « *Dragon Ball* » passait encore tous les matins de 8h00 à 8h30. Ca me rappela de bons souvenirs. Tout ça pour dire que les adultes sont à la base très peu exposés aux animes, et que ça reste un phénomène essentiellement jeune, c'est-à-dire des petites écoles jusqu'au collège-lycée au maximum. Alors oui, si vous avez plus de 20 ans et que vous matez encore des dessins animés japonais, vous n'êtes déjà plus dans la catégorie visée.

Voilà, à tous ceux qui ne sont toujours pas intéressés par la télé japonaise après ce long résumé, rappelez-vous que les télé LCD peuvent aussi servir de *moniteur*...

Ekianjo

Nouveau ?

Nous approchons déjà bientôt la fin du cycle actuel (encore quelques numéros) et déjà la question du renouveau se pose. Comment se transformer tout en gardant sa personnalité ? Comment changer tout en gardant ses qualités ? De Alpha-Omega à Experience, nous avons décidé de nous concentrer sur le fond, l'expérience personnelle vécue par chaque joueur. D'Experience à Horizons, nous avons gardé cette approche en ouvrant le magazine à d'autres sujets. Pour le prochain cycle, ces deux approches ne pourront pas être étendues ou répétées. Il faudra trouver de quoi surprendre, en bien. Finalement, pouvoir se remettre en question à intervalles régulier est une force, même si cela nécessite beaucoup de temps et d'énergie. N'est-ce pas ce que chacun d'entre nous voudrait pour soi-même ? Repartir sur une base neuve ?

S A N Q U A



SANQUA HORIZONS
swimming with sharks