



SANQUA h o r i z o n s

Jeudi 1er mai 2008

14

Sanqua par Francis

Je m’amuse toujours à voir les commentaires postés à propos des articles parus dans Sanqua. Tenez, récemment je suis tombé sur une série de posts sur le forum de « *La Référence des Jeux Vidéo sur PC et Consoles !* » - les connaisseurs reconnaîtront. Ce post parlait du test d’Assassin’s Creed paru dans Sanqua Horizons 12, et soutenait ma position. Sans surprise, les réponses se sont multipliées, pour enfoncer l’auteur du premier post, Sanqua et l’auteur de l’article au passage. Une réaction allergique de Fanboy, qui tient presque du réflexe. Le point le plus marquant, finalement, c’était le fait que Sanqua était à leurs yeux un magazine de « *critique systématique* » dénué « *d’esprit critique* ». A y réfléchir sérieusement, il est vrai que Sanqua peut parfois véhiculer cette image de « *casseur en série* ». Comme si nous n’aimions rien. Que voulez-vous, quand on a dîné chez « *Les Trois Gros* », on a du mal à manger un Big Mac sans vomir. C’est une question d’exigence. N’est-ce pas Francis ?

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Le Scripte

JIKA ... No More Beers

EGOMET ... Human Rights Activist

BLUEPOWDER ... Gilbert Software

SNAPE1212 ... No Hype, No Games

MEEGO ... Rescousse Couscous

RODIX ... Intéressant sur la Durée

EKIANJO ... God of Words

Absentéistes excusés :

RODIX - LUGH - EL FOUINE - OPAK

DJEEN - PULLOVER - SILENTZEN

Le légal, un vrai REGAL

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

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

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

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

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

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

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

TOUCH!



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

Déjà mai et l'un des monuments de la hype vient de sortir, donc on ne pourra plus parler de lui. Adieu, GTA IV, tu passeras donc très bientôt au tamis dans l'un de nos HANDS ON. Rien de bien neuf sous le soleil sinon.



HANDS ON

3 jeux passés à la moulinette : Ace Combat 6, le retour du jeu d'arcade avec des avions sur console, No More Heroes du très inspiré Suda 51 et du studio Grasshopper, et God of War sur PSP pour démontrer à tous qu'elle a des gros bits sous le capot.

HANDS ON

Ace Combat 6, No More Heroes, God of War PSP

14



CARNET DE BORD



Mi-avril, voilà **Kojima (1)** qui s'exprime avant la sortie de MGS4, par le biais du dernier Edge. Kojima est déçu. Et ce n'est pas un poisson d'avril qui aurait pris la SNCF en pensant arriver à l'heure, non non, c'est du vrai de vrai : celui qui a juré sur la tête de son fils qu'il ne fera plus de MGS après MGS4 (tout comme MGS2, 3...) avoue que la vision qu'il avait pour le jeu n'a pas pu se concrétiser complètement. Ce n'est pas une question de mécanismes, de ce point de vue là, ce quatrième opus est bien rodé selon lui. Il s'agit plutôt des graphismes, et des nombreuses contraintes imposées par la PS3. Le Cell serait apparemment à ses limites avec ce jeu, et la taille des maps et le « motion blending » de la version finale sont loin du design de base. Le problème serait dû à la non disponibilité de specs concernant la véritable puissance de la PS3 alors que son équipe avait déjà amorcé le travail sur ce titre. Quelques semaines plus tôt, il se plaignait aussi du manque de place sur Blu-Ray. Je me méfie un peu de ce genre de remarques... pas assez de ci, pas assez de ça... que je sache, 20 ans plus tôt, on faisait des jeux avec 10 pixels qui remuaient à l'écran et tout le monde faisait bien avec, jeux basiques tout comme jeux ambitieux.



Ce que j'attends d'un MGS4, de toute manière, n'est pas une grande liberté d'action, ni un jeu à se rouler par terre techniquement. Le premier MGS n'était pas très beau, mais suffisait largement à être évocateur et à inspirer son monde. Kojima a des attentes qui ne sont pas celles de son public. J'espère sincèrement que son équipe s'est concentrée à revoir les défauts de la démo présentée l'an dernier, pour éviter de grosses frustrations entre les magnifiques cinématiques.

De l'autre côté du Pacifique, **Mike Capps (2)**, président d'Epic Games, a donné dans une interview à IGN un bon coup de tronçonneuse à la Wii. Encore une fois, il suffit que deux-trois Kevins du net qui se prennent pour des journalistes voient cet extrait pour qu'ils titrent le tout de « Epic chie sur la Wii ». Tout d'abord, avant de s'exciter comme des puces en chaleur, il convient de toujours revenir aux sources et de s'apercevoir qu'il s'agit d'un dialogue informel entre Mike Capps et le gars de IGN. Cela n'a donc rien à voir avec une conférence de presse ou un truc officiel. Ensuite, le petit Mickey ne chie pas sur la Wii, il la compare simplement à un « virus », car beaucoup l'achètent, y jouent pendant deux mois et

la laissent dans la poussière après. Mais, pendant ces deux mois, ils la montrent à leurs potes, qui se disent « c'est trop cool », l'achètent eux aussi, y jouent à leur tour deux mois avant de la transformer en cale-livre. Mais avant de la laisser mourir, ces derniers l'ont aussi montré à leurs potes, et ainsi de suite... Il n'a pas tort sur ce sujet – la Wii étant principalement une console multi-joueurs, elle ne tient pas la comparaison en terme de jeux solos face aux autres consoles une fois seul devant l'écran. Dans la discussion, Mike mentionne aussi qu'il n'y a pas de jeux exclusifs sur la Wii qui valent vraiment le coup face à l'offre du marché en général. Là encore, difficile de le contredire. Mais les nouveaux gamers attirés par la Wii ne sont de toute façon pas attirés par l'offre du reste du marché, ce commentaire n'est donc valable que pour les joueurs de longue date. Epic ne travaille de toute façon pas sur la Wii, ces commentaires ne surprennent pas. Leur point fort est de faire des moteurs 3D performants, ils n'ont donc aucun intérêt à aller convertir leurs Engine aux téléphones portables, PSP et autres Wii qui de toute façon ne pourront pas en tirer grand-chose. Des propos cohérents, ça fait du bien dans le jeu vidéo, ça se fait rare.

Pendant que les gens d'Epic font des choix, d'autres se posent des problèmes existentiels. Et ils n'ont pas tort. C'est le cas de **David Gardner (3)** à qui on donnerait le bon Dieu sans confession, et de Phil Harrison (fraîchement repêché de chez Sony où sa seule occupation était de pourrir la PS3, semble-t-il...), tous deux à la tête d'Infogrames, l'éditeur qui n'a plus de dents et qui vit sous perfusions de fonds. Phil pense qu'Infogrames peut se concentrer sur les jeux flash sur le net, car la technologie employée par ce plug-in évolue rapidement et permet déjà de faire des jeux de graphismes de niveau de PS1 ou PS2, et sous peu il en espère bien davantage. J'imagine qu'il parle de Shockwave et non de Flash... Mais dans quel but seront utilisés ces jeux flash/shockwaves ? Comme démos ? Comme jeux à part entière ? La stratégie n'est pas encore très claire. Pour renflouer les caisses, cependant, il est évident qu'Infogrames ne pourra plus, au moins pendant un certain temps, se permettre des super productions comme le dernier **Alone in the Dark (4)**, faute de ressources. L'autre part de leur vision consiste à davantage distribuer leurs jeux de manière online, et cela se fera sans doute via des réseaux comme Steam,



5



6



et non via un système propriétaire. Enfin, le nom d'Infogrames pourrait être complètement abandonné au profit d'Atari. Franchement, vu comme le nom a été galvaudé et piétiné pendant ces dernières années, je vois mal en quoi cela changera quoi que ce soit. Pour les vrais gamers, le nom d'Atari est sans doute plus lié au hardware de ses ordinateurs 16 bits. Alors, à quand le rachat d'Infogrames/Atari par un plus gros poisson ? Une rumeur circule désormais sur le net, alors que GTA IV vient de sortir sur consoles (et déjà leaké de toute part, paraît-il) : **GTA IV ne verrait pas le jour sur PC (5)**. Pour étayer cette rumeur, des petits djeun's ont remarqué que le moteur utilisé et développé par Rockstar, le RAGE Engine, n'existe pas pour PC, mais uniquement pour Xbox 360 et PS3, alors que les précédents GTA utilisaient le Renderware de Criterion avant son rachat par EA. Ce genre d'affirmation a des bases bien fragiles. En effet, Si Rockstar développe eux-mêmes leur propre moteur RAGE, rien ne dit qu'ils n'ont pas fait une version PC de ce dernier . D'autre part, l'architecture du PC n'est pas fondamentalement différente de la Xbox 360, la conversion n'est sans doute qu'une question de temps, pas d'efforts considérables. N'oublions pas non

plus que le Renderware, moteur des feux GTA, n'existait pas sur PSP, et que dans ce cas particulier, Rockstar a développé son propre moteur rien que pour GTA Liberty City Stories. Les seules bases de cette rumeur reposent sur l'inactivité récente de Rockstar en terme de conversions sur PC, en sus du manque d'annonce de version PC pour GTAIV alors que cela avait été confirmé dans le passé avant la sortie des GTA d'antan. Cependant, l'absence de conversions PC pourrait très bien être lié à un accord d'exclusivité temporaire avec Microsoft, pour forcer le passage des gamers PC à leur console. Il serait étonnant que GTAIV ne sorte pas un peu plus tard sur PC – dans tous les cas, il est préférable d'attendre un peu – plus le temps passe et plus la base des PC permettant de faire tourner GTAIV sera large sur le marché.

En Europe, vous êtes un peu étranger à tout ça, mais au Japon, la PSP cartonne grâce à un seul jeu : **Monster Hunter 2nd G (6)**, qui n'est pourtant qu'une simple extension de Monster Hunter Portable 2. Pendant les dernières semaines, la PSP a continué à se vendre à plus de 80 000 unités par semaine, surpassant de loin

les autres consoles et même la DS. Le jeu s'en vendu quant à lui autour de 670 000 unités en un jour, et déjà 2 millions se sont écoulés à la date du 24 avril. Capcom prétend même, son son blog US, que la productivité du Japon a baissé pendant cette période de lancement.

En voyant les queues dans les rues (7) (dans la photo, à Shibuya, Tokyo) près des revendeurs, l'ampleur du phénomène saute aux yeux et n'est pas sans rappeler les lancements de consoles.

Capcom se fait donc des pépètes en or pour pas un rond avec ce jeu de chasse aux monstres en solo et surtout multi, qui n'est pas sans rappeler un certain Diablo 2 dans le monde occidental, avec des airs visuels proches d'un World of Warcraft.

Il est possible de faire le jeu en solo pour les missions les plus simples, mais tenter les missions les plus difficiles demande l'implication d'une équipe, jusqu'à 4 joueurs simultanés. Les records de vente sont certainement liés à cette approche du jeu en équipe, et c'est un modèle qui pourrait être réappliqué pour former une communauté sans pour autant passer par le modèle du jeu online. Le jeu local en wi-fi a peut-être de l'avenir.

Sinon, histoire de finir sur une histoire de gros sous, Nintendo vient de terminer son année fiscale et peut **aller voir les putes (8)**, si l'on en croit les chiffres suivants : 18.61 millions de Wii vendues dans le monde, dont 21 % au Japon, 44 % aux Amériques, et 35 % dans le reste du monde, disons clairement la majorité en Europe. Le total cumulé des Wii dans le monde depuis leur sortie est de 24.45 millions. Les ventes de jeux pour la Wii s'évaluent à 120 millions à peu près, dont 15 millions au Japon, 65 millions aux Amériques et 40 millions dans le reste du monde. Si l'on rapporte ça par machine et par territoire, en ne comptant que les nouveaux acquéreurs de cette année fiscale, cela fait : 3.82 jeux par Wii au Japon, 7.9 jeux par Wii aux Amériques et 6.2 jeux par Wii dans le reste du monde. Concrètement, les japonais consomment beaucoup moins de jeux sur Wii que leurs collègues des autres géographies. C'est sans doute parce le marché « casual » est bien plus implanté au Japon qu'ailleurs, et que ces gens-là achètent de toute manière beaucoup moins de jeux que les gamers de longue date.



HYPE

deus ex 3 artwork



thief 3

Le mois de Mai est enfin arrivé ! Ce qui veut dire un mois rempli de longs week-ends grâce à tous ses ponts, les vacances d'été qui arrivent à grands pas, les examens pour nos lecteurs étudiants. Mais le mois de mai, c'est aussi l'entrée en hibernation de notre industrie. C'est pour ça que ce Hype va aider les plus accrocs à se projeter dans l'avenir, pour que vous puissiez être rassurés. Oui, il y a encore en préparation des jeux qui vous feront rêver, vous transportera dans un univers qui vous fera oublier vos malheurs de votre vie quotidienne (enfin, ça je ne garantis rien non plus). Bref, ne sortez pas encore les lames de rasoir, il y a encore de l'espoir. Ça rime ce que je viens de dire, c'est beau.

En voilà un dont on entend peu parler récemment, mais qui a du potentiel. **Deus Ex 3**. Je l'avais déjà évoqué dans un Hype précédent, mais c'est l'occasion ou jamais de le répéter, vu qu'un nouveau screen est disponible.

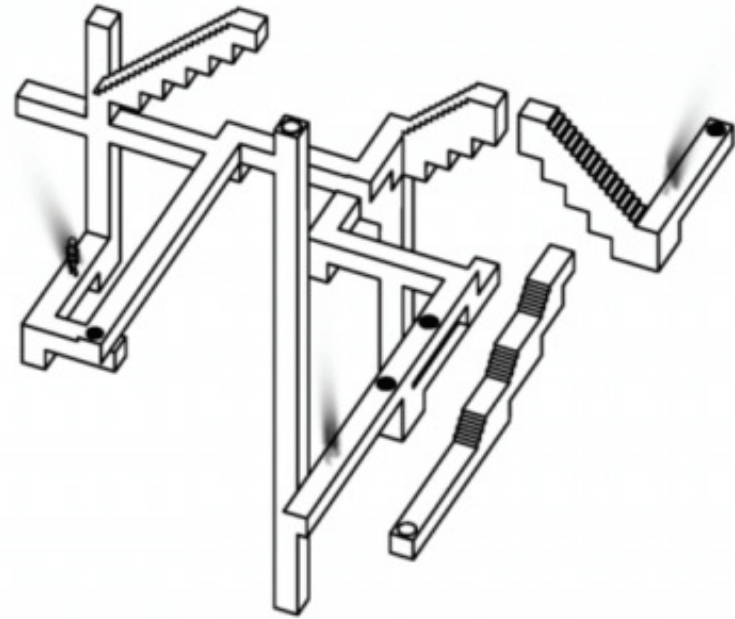
On continue avec les suites de jeux qui fonctionnent bien. **Thief 4** serait aussi en préparation. Eh oui, encore un jeu de Warren Spector (il est très productif le gars quand même, mais il ne travaillera pas non plus sur ce jeu, vous savez, le gars il a plein de taff à côté de ses deux jeux phares....). Alors bien sûr, pour le moment, c'est une info exclusive de la mort qui tue, elle n'a pas encore franchi les pages web, c'est le genre d'information qui ne devrait pas être diffusée. Pour ceux qui n'auraient pas joué à ce jeu, vous incarnez un voleur à l'époque du moyen âge. Evidemment, tous les gadgets High Tech à l'instar de Splinter Cell ne sont pas disponibles. Il faut vous débrouiller en vous dissimulant dans l'ombre, faire du bruit afin d'attirer un garde dans un coin sombre pour le mettre hors jeu, etc. Un univers peu commun, qui change des sempiternels jeux d'infiltration. J'ai mis les screens de Thief 3 pour vous donner une idée.

What about **Echochrome**? Un jeu qui s'apprête à sortir sur PSP et sur le Playstation Store. A priori, en visionnant les screenshots, le jeu ne semble pas très attirant. Pas de graphismes chiadés qui claquent la rétine, pas d'histoire abracadabrante pour satisfaire les joueurs que nous sommes. Non, rien de tout ça. Même les mécanismes de ce jeu atypique sont d'une simplicité hallucinante. Il suffit de faire avancer le personnage (un osédare) afin qu'il arrive à la fin du niveau. Voilà, concrètement le principe du jeu. Trois modes de jeux seront disponibles. Le premier que j'ai évoqué au-dessus, le second mode qui consiste à réunir deux osédars à un endroit précis et enfin le dernier mode de jeu, vous devez encore et toujours arriver à la fin du niveau en évitant les ennemis qui squattent le niveau.

Dernière précision, ce n'est pas vous qui faites avancer le personnage, il avance tout le seul comme un grand. Non, pour le faire tourner, vous ne pouvez faire tourner la caméra et uniquement la caméra. Il tiendra alors compte des perspectives de la 3D pour effectuer sauts et autres pirouettes.

Voilà un jeu qui a fait perdre quelques touffes de cheveux à tous les possesseurs de Xbox à l'époque : **Ninja Gaiden**. Pour un jeu dur, c'était un jeu dur. Certes, les caméras n'étaient pas tops moutantes (ce qui donne du fil à retordre aux gamers qui ne sont pas caméléons), mais le jeu était d'une beauté hallucinante, très sanglant et laissait peu de chance aux joueurs qui tapent n'importe comment sur le pad afin de sortir un coup de la mort qui tue. Et bien, la suite arrive sur Xbox360. À première vue, le jeu sera aussi sanglant, avec des décapitations en bonus. Le jeu, graphiquement, ne s'en tire pas trop mal, même si les personnages sont un peu trop lisses à mon goût. Il faudra avoir une concentration de tous les instants pour ne pas perdre bêtement. Le jeu sort en juin, ce qui est une bonne nouvelle

echochrome





quand on sait à quel point le mois de juin est si pauvre en sortie de jeux potables.

Sur DS, un flanker d'une série phare est d'ores et déjà prévu. Il s'agit de **Gyakuten Kenji**, qui n'est ni plus ni moins que l'un des personnages de la série « Ace Attorney, Phoenix Wright » très connue dans le monde entier. Contrairement à la série principale, il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure basé sur des dialogues, mais d'un jeu d'aventure type point'n click traditionnel, et cette fois-ci l'histoire sera vue du côté du procureur. Il s'agira de mener l'enquête avec la police (ces incapables). Ça pourrait être fort sympa, si les énigmes ne sont pas trop débiles.

On termine ce Hype avec l'annonce du prochain **Sonic**. Encore un, un de plus diront les aigris qui ne se remettent pas de voir cette licence si prospère se perdre dans des versions 3D bâclées. Depuis que notre hérisson bleu est passé à la 3D, on ne peut pas dire que ça lui ait réussi. Mais bon, comme on est gentil à Sanqua et que Sonic m'a fait passer d'inoubliables moments sur Master System et Megadrive, je voulais, je tenais à annoncer la sortie de cette prochaine itération en espérant qu'il soit enfin une réussite, enfin jouable déjà. Ça ne serait déjà pas si mal.

J'avais proposé un passage spécial sur les RPGs à venir, mais ça sera pour la prochaine. De toute manière, vous n'auriez pas eu le temps de le lire, vu que vous êtes tous en train de jouer à GTA IV, bande de nerds !

Sur ce, amusez-vous bien !

Snape1212





ace combat 6

ace combat 6

xbox 360

Oula, déjà le sixième épisode de cette série. Mine de rien, elle s'est faite une place sûre sur consoles comme étant l'une des seules simulations d'avion disponibles. Enfin, quand je dis simulation, je plaisante ! En fait, Ace Combat n'est ni plus ni moins qu'un nouvel After Burner en 3D. Oui, c'est méchant de le présenter comme ça, mais si l'on dézingue la surface très polie du jeu, les mécanismes les plus simples refont surface.

Mais avant tout, notons un changement de stratégie de la part de l'éditeur qui passé d'un jeu exclusif à la Playstation à un jeu (exclusif ou temporairement en tout cas) sur Xbox 360. Ce jeu a d'ailleurs aidé à booster les ventes de cette console la semaine de sa sortie au Japon – des gens ont carrément acheté une Xbox 360 pour y jouer. C'est-à-dire qu'il existe bel et bien une base de fans de cette série.

Maintenant, j'ai un peu de mal à comprendre comment on peut être fan d'Ace Combat. Je pars avec un certain désavantage, vu que c'est le premier Ace Combat auquel je me livre. Les épisodes précédents avaient peut-être un cachet que ce dernier n'a pas réussi à recréer. Ce sixième opus est d'ailleurs sous-titré comme étant "The



Next Generation of Aces". "Next Generation" s'entend en tout cas techniquement, vu que ce soft est l'un des plus beaux jeux sur Xbox 360 actuellement... pour peu qu'on ne s'approche pas trop du sol.

Dans l'hypothèse que cet épisode n'est pas fonctionnellement différent des autres, j'ai du mal à imaginer comment un jeu aux principes aussi légers peut tenir en haleine quiconque. Et ceci pourrait d'ailleurs se dire de la plupart des simulations de combats d'avions modernes, où le challenge consiste à aligner sa cible et presser la détente pour lancer son missile téléguidé. Ouais, pas très sportif et pas très fun au final. Dans Ace Combat, ce schéma est poussé à l'extrême, avec des combats aériens engageants des centaines d'avions. Dans ce genre de situations, il n'est donc pas étonnant

de voir nos avions transporter plus de 100 missiles à tête chercheuse, en plus d'armes spéciales qui sont souvent capables de viser et détruire plusieurs cibles simultanément. Sous ses faux airs visuels de simulation réaliste se cache donc un gros jeu d'arcade et en ce sens, la comparaison avec After Burner n'est pas stupide. Bien entendu, le système a un peu évolué depuis – After Burner se déroulait dans des couloirs en 2D prédéfinis, alors qu'Ace Combat propose un grand espace de liberté pour virevolter à sa guise. Mais le principe reste similaire, en étant certes un peu moins arcade que son ancêtre.

Dès les premières missions, les défauts sautent aux yeux : les missions sont trop faciles, qu'il s'agisse de nettoyer des cibles au sol ou libérer l'espace aérien, quelques missiles bien placés suffisent, et ce ne sont pas les ennemis qui

vont donneront des sueurs froides. Je dis ça, mais tenez-vous bien, quand vous aurez affaire à des as dans certaines missions, ces derniers n'auront aucun problème à violer constamment les lois de la physique en se déplaçant à la vitesse de la lumière et en faisant des acrobaties qu'aucun aura du mal à imiter sans lancer un vieux cheat. Du très facile et de l'ultradur, c'est de la difficulté bien dosée !

soudainement un peu plus d'intérêt. Sans vouloir vous gâcher la surprise, l'une des missions vous opposera à une flotte de forteresses volantes énormes, qu'il faudra descendre en détruisant tourelle sur tourelle, moteur sur moteur, pour finalement en venir à bout. Ce genre de combat, aux prises avec des éléments "bigger than life" comme dirait l'autre, a de quoi vous prendre aux

arrivez à faire abstraction de ses graphismes dépassés, vous découvrirez aisément ce pour quoi il demeure bien meilleur que ce récent Ace Combat.

Cela tient en un mot : l'ambiance.

Puisqu'Ace Combat n'est pas une simulation, il n'hésite



Voilà une mission surprenante dans un jeu autrement chiant à mourir, soyons honnêtes. Vous devez vous débarrasser de cette énorme forteresse volante, qui est capable de lancer des tirs dévastateurs, tout en lançant des chasseurs à votre poursuite sans tarder. La chose dispose d'une cinquantaine de points différents à toucher avant de lui faire mordre poussière.

Ah, si plus de passages dans le jeu avaient pu être de ce calibre, je me serais couché moins tôt plus souvent.

Cependant, mis à part ces passages très précis, il m'est plus souvent arrivé de recommencer des niveaux à cause d'une manoeuvre un peu trop osée au ras du sol qu'à cause d'un éventuel tir ennemi fatal. Jusqu'au milieu du jeu, les missions sont une vraie rigolade, et c'est quand les choses commencent à se corser que le jeu prend

tripes comme à l'époque d'un certain Wing Commander. Rappelez-vous ces moments magiques où il s'agissait de descendre des bases interstellaires gigantesques, gardées par des dizaines de chasseurs ! Grandiose.

Wing Commander est déjà vieux. Mais si, d'aventure, vous

pas à mettre en avant des musiques pour rythmer l'action. Mais ce n'est qu'un fond sonore.

Les musiques sont statiques, là où elles auraient dû être dynamiques, pour amplifier l'intensité dramatique des événements. C'est d'ailleurs un gros problème des

jeux actuels : le manque de travail pour créer un relief sonore.

Qui peut fredonner des mélodies de jeux récents ?

Constatation intéressante : plus les jeux sont visuellement beaux, plus les musiques passent en arrière-plan, comme si la musique servait auparavant à combler un manque de crédibilité de l'ensemble. Malheureusement, c'est un bien mauvais calcul, et Ace Combat 6, à cause d'un relief sonore plat comme une planche à pain, n'arrive pratiquement pas à vous faire ressentir le danger d'un missile qui vous colle au cul.

Et ce n'est pas un hasard si la mise en scène des briefings est minimaliste, les changements d'objectifs en cours de mission à peine remarquables. Que dire des appels de détresse de vos coéquipiers, d'une platitude telle que je n' imagine pas une seconde changer ma trajectoire pour aller secourir l'un de ces clampins.

Le trailer du jeu mettait en avant de superbes cinématiques. Il ne mentait pas, elles sont bien là, mais elles n'ont rien à voir avec les missions en elles-mêmes, ni avec le personnage que vous incarnez. Elles racontent des événements qui se déroulent en parallèle, faisant parfois allusion au succès d'une de vos missions.

En soi, c'est un bon système de narration, mais n'aurait-il pas été prioritaire de vous faire rentrer dans les baskets d'un pilote avant de chercher à raconter l'histoire d'un

conflit par des personnages secondaires – d'autant plus que le conflit se passe entre des pays fictifs, où tout reste à expliquer ? Encore une difficulté supplémentaire pour se sentir en terrain familier. Wing Commander, encore lui, avait pensé à tout : c'était l'époque des vraies boîtes de jeu avec de vrais manuels, et celui de Wing Commander se présentait comme un guide aux nouveaux pilotes, avec des extraits de journaux, des nouvelles du conflit, les revues des pilotes les plus célèbres de la flotte, etc... rien qu'en lisant le manuel, vous étiez déjà dans un autre monde, par la simple force des mots et des photos. Malgré les moyens ridicules de l'époque, l'équipe de Chris Roberts parvenait, en l'espace de 10 minutes de jeu, à vous placer pour de vrai dans un conflit spatial démesuré, comme si vous l'aviez toujours vécu.

Ça fait mal au coeur de voir que plus de 15 ans sont déjà passés, et personne ne tire encore les leçons des meilleurs exemples d'avant. Ace Combat 6, en ces termes, n'est qu'un brouillon, une base qui mériterait d'être exploitée davantage au lieu d'être livrée au public dans cet état.

C'est dans ces grands moments de solitude que l'on se rappelle, que les jeux vidéo, c'était de l' « art » quand la technique faisait défaut.

J'aurais beaucoup de mal à défendre la même cause aujourd'hui avec de tels jeux.

Ekianjo





no more heroes

NO MORE HEROES

no more heroes

wii

Je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais, depuis un moment, la culture dite « geek » a le vent en poupe. On taxe des personnalités comme Peter Jackson, Guillermo Del Toro ou Simon Pegg « d'auteurs geeks », de par leurs influences souvent loin des classiques. Un peu partout, la geek attitude est célébrée, au ciné, dans les séries, à la TV, etc... Il n'y a que le jeu vidéo qui, paradoxalement, essaye de garder une image « sérieuse ». Certains acteurs du milieu ont tendance à se la raconter, se prenant pour les philosophes du XXIème siècle.

Et puis, il y'a Suda 51, le mec qui n'en a rien à battre de ces conneries. Avec Killer 7, le gars nous avait sorti un trip psychédélique, au style visuel improbable, rempli de violence stylisée et d'intrigues complètement barrées. À côté de ça, l'aspect purement ludique de la chose était parfois discutable. C'est peut-être pour cette raison que No More Heroes revient équilibrer un chouia la balance.

Mais revenons un moment à Suda 51. Avec son studio GrassHopper Manufacture, l'homme tente d'aller à contre-courant du marché et envoie valdinguer les standards pour imposer sa vision. « Punk's not dead » : le slogan de la compagnie résume bien cet état d'esprit. Ceci dit,



ayant eu l'occasion d'interviewer le bonhomme, je fus quelque peu déçu par la rencontre, moi qui m'attendais à rencontrer le Pete Doherty du jeu vidéo. Difficile en effet de le faire sortir du discours commercial habituel et lui faire cracher quelques phrases surréalistes dont il a le secret.

Un exemple ? « Dans l'écran de sauvegarde de No More Heroes vous êtes assis sur la cuvette des chiottes – pour moi, faire un jeu ressemble un peu à ça. Quand vous chiez, tout ce que vous avez ingurgité ressort tout mélangé, et c'est composé de toutes sortes de choses – c'est un peu le même genre d'idée selon moi. ».

Bref, pour ma part, j'ai dû me contenter du chef d'entreprise et non du game designer kepon... Suda, si

tu me lis, n'hésites pas à me sortir les mêmes saloperies que plus haut la prochaine fois qu'on se rencontre, ça me ferait marrer.

De quoi je causais déjà ? Ah oui, la montée en puissance des geeks...

Car le héros de No More Heroes en est un, de geek. Ou plutôt un Otaku dans sa version japonaise.

Mais attention, Travis affiche sa nerdtude avec une putain de classe. Faites s'accoupler Johnny Knoxville et Onizuka de GTO et vous obtenez Travis Touchdown, un mec qui se la joue obsédé sexuel, bagarreur et qui tapisse la chambre de son motel minable de posters et autres goodies d'un goût douteux. Bref, un gars attachant.

Grâce à un concours débile, Travis se retrouve du jour au lendemain propriétaire d'un sabre laser. Un vrai, pas un en plastoc qui simule les bruits de StarWars. L'arme de Travis fonctionne à merveille et lui permet de s'imposer avec respect. Inconvénient : l'objet se recharge vite et il doit le secouer régulièrement pour le recharger. À l'écran, ça se traduit par un gars qui agite de haut en bas un objet

Travis vit à Santa Destroy, une banlieue craignos, sans doute située quelque part en Californie. Cocotiers, grandes avenues, plages et chemises hawaïennes peuplent le décor de l'anti-héros. Et puis il y a Sylvia Christel, la blonde pulpeuse venue de l'est. Cette plante grimpante mène Travis par le bout de la queue, et c'est pour ses beaux yeux (et surtout son énorme paire de

d'hommes de main à défoncer et de boulots minables à accepter. Car, non content de devoir se farcir dix « boss », il doit aussi payer un « droit d'entrée » pour pouvoir accéder à l'antre du tueur. Le voilà donc entrain de ramasser des noix de coco sur la plage, nettoyer les ordures de la ville ou passer la tondeuse à gazon, pour espérer réunir la somme demandée. La vie de beau gosse otaku n'est pas



de forme oblongue, qui plus est en prenant une position légèrement obscène. Mais c'est surtout dans le salon que le spectacle est total, puisque le joueur se voit obliger d'accomplir le même geste avec sa Wiimote.

La classe.

seins), qu'il décide de devenir tueur à gages. La miss lui a en effet promis une nuit d'amour torride ci celui-ci arrive à devenir le tueur numéro 1 de la ville. Travis débute en tant que onzième meilleur exécuter. Il lui reste donc dix cibles à abattre pour pouvoir enfin tremper son biscuit. Commence alors pour lui un long périple, rempli

Oui, un geek avec un sabre laser, ça rappelle Luke dans Star Wars mais surtout le Star Wars kid, la nouvelle star de l'internet. Vous aussi, vous aurez droit à votre ridicule quotidien en rechargeant ce sabre. Vos congénères vous regarderont d'un air étrange. Normal, vu que le mouvement en question est très similaire à celui de la masturbation. Nul doute que Suda 51 doit bien rigoler chaque soir en imaginant tous ces cons de joueurs en train de se « branler » sur son jeu.

C'est aux petits détails qu'on reconnaît les grands hommes.

simple tous les jours... No More Heroes est doté d'un aspect « free roaming » à la GTA assez poussé. Attention, la comparaison avec le titre de Rockstar s'arrête là et il faut s'attendre à quelque chose de beaucoup plus léger. Pas question de piquer n'importe quelle caisse, Travis dispose d'un chopper monstrueux qu'il peut appeler à

la rescousse à tout moment. Cela dit, les rues de la ville sont la plupart du temps vides, mis à part les quelques véhicules et passants les arpentant de temps en temps. Rien à voir donc avec un GTA. Non, No More Heroes est avant tout un pur beat'em all qui assume son côté old school jusqu'au bout. Bourré de références, le titre accumule les clin d'œil à toute cette culture geek que nous aimons tant. Star Wars, Scarface, le catch mexicain, Jackass, Street Fighter... Parcourir le jeu en étant à l'affût du moindre clin d'œil, de la moindre allusion est un vrai bonheur. Suda 51 et son équipe ont été marqués par la génération 8 bits et ça se sent. Le beat'em all y est ici porté amoureusement à bout de bras et le martèlement de touche y est de rigueur. Mais, et c'est là que le titre pouvait difficilement voir le jour sur une autre machine, la gestuelle du joueur compte tout autant.

Au lieu de proposer une maniabilité basée à 100% sur la reconnaissance de mouvement de la Wiimote, (ce qui aurait rendu le jeu très brouillon et pénible), No More Heroes distille ce plaisir pour en décupler l'intérêt. Acheter son adversaire d'un mouvement de Wiimote ou infliger un German Suplex digne d'Onizuka en balançant Nunchuk et télécommande vers le haut : des mouvements qui nous apparaissent naturels et offrent une expérience du beat'em all assez nouvelle. Dès lors, les combats deviennent presque physiques pour le joueur. Et ceci est d'autant plus vrai lors des affrontements contre les tueurs. Chaque cible à abattre donne lieu à une cinématique, souvent hilarante, présentant des personnages complètement tarés, avec toujours en

sous-couche, cet hommage perpétuel et ces influences multiples piochées dans la culture populaire. C'est aussi lors de ces combats en 1 Vs 1 que le titre montre tout son challenge. Alors que les sbires rencontrés auparavant posent rarement de problèmes et s'achèvent en quelques coups, les tueurs sont bien plus coriaces et demandent une concentration maximale et surtout une patience à toute épreuve. On en chie, et pas qu'un peu, mais la victoire est d'autant plus appréciable. Le tableau n'est pas tout rose et c'est par son manque d'audace en matière de Level Design que le titre pêche, l'entraînant dans une répétitivité inévitable. Des longs couloirs emplies d'ennemis, de grandes salles à nettoyer, et ainsi de suite... Old school jusqu'au bout ou paresse du studio ?

Malgré tout, on se prend au jeu. Oui, le principe est simpliste. Mais, un Tetris ou un Diablo le sont tout autant. Le titre agit sur notre cerveau de différentes manières : envie de continuer pour découvrir la suite d'un scénario totalement barré. Envie d'amasser du pognon pour s'offrir de nouvelles fringues ou un sabre laser de meilleure qualité. Et tout simplement, envie de continuer parce que, merde, on se marre bien et on aurait tort de bouder ce plaisir ! No More Heroes est un trip dans lequel il faut arriver à pénétrer et, en osant une comparaison graveleuse, si le coït est réussi c'est surtout grâce à des préliminaires menés avec doigté.

Vive les geeks, le punk et la vulgarité.





god of war

god of war

psp

La PSP commence enfin à mériter son nom de "Playstation portable", avec des jeux exclusifs qui n'ont pas à rougir de sa grande soeur qu'est la PS2. Ce n'est pas franchement nouveau – en effet, depuis GTA Liberty City ou WipeOut Pure, les vraies capacités de la console ont été démontrées à maintes reprises. Bien qu'on attende toujours Gran Turismo sur cette console (merci d'ailleurs à Sony et Polyphony Digital d'avoir fait toute la promotion de leur console sur ce jeu sans qu'il ne voie jamais le jour...), le résultat est quand même visuellement à la hauteur des espérances, et quand Kutaragi disait que la PSP se situerait entre la PS1 et la PS2, il ne mentait pas, le brave homme. C'est dingue, avec sa réputation de vieille langue de pute, on ne finissait par ne plus croire du tout ce qu'il disait.

God of War fait donc l'objet d'une version spéciale PSP. Inutile de passer deux heures à expliquer le principe : vous êtes Kratos, un spartiate bien costaud qui n'en veut, manipulé par les Dieux de l'Olympe pour atteindre leurs fins. C'est un beat'em all dans la lignée des anciens Golden Axe, mais en 3D donc. La Grèce antique n'est qu'un prétexte pour faire apparaître moult monstres mythologiques, cyclopes, méduses, minotaures entre



autres... mais surtout, des boss de fin de niveau. Malheureusement, là où God of War sur PS2 faisait dans la surenchère constante avec des monstres de plus en plus énormes, cet opus commence bien avec un gros monstre de fin de niveau, mais retombe dans le plus commun très rapidement dans les niveaux suivants. C'est un peu dommage tant l'expérience est très proche de ce qui se fait sur PS2 pour tout le reste. Même la jouabilité, souvent le point faible des jeux PSP, est à la hauteur.

Le problème principal de ce genre de jeu est lié au format.

Je ne suis pas sûr que la PSP ait besoin d'un God of War.

Aussi bon soit-il.

God of War, sur PS2, est digne d'un grand film d'action. Ça pète de partout, le sang gicle, ça n'arrête pas, et vous transpirez comme un fou pour rester en vie pendant la partie, bien installé dans votre sofa.

Devant votre grande télé 16/9.

Bon je brode, mais si vous ne jouez pas à God of War sur une grande télé, vous manquez quelque chose.

God of War sur PSP est donc quelque chose de différent. Même si globalement, le jeu est identique, le fait de le retrouver sur un écran rikiki, avec des hauts parleurs qui crachent à peine quelques watts, inaudibles dans certaines conditions, fait que l'expérience en est

bouleversée.

Vous attendez le gros monstre de fin de niveau, et paf, il a la taille d'une fourmi sur l'écran. Certes, il est grand par rapport à Kratos, mais c'est simplement que Kratos a la taille d'une puce.

large dans une salle minuscule dotée d'enceintes de PC, merci les « petits cinémas de quartier », qu'ils crèvent tous), tout paraît très grand et disproportionné. La taille de l'image magnifie les émotions, c'est un phénomène bien connu. Vous pouvez vous permettre d'avoir un mec au milieu d'un champ, tout en distinguant clairement les expressions de son visage, simplement parce que le film

Ils sont « cadrés » par la position même de votre télé. Et à cause de la taille de l'écran, le coup du mec dans un champ n'est pas possible, car il apparaîtrait ridiculement petit et vous ne pourriez plus rien voir de ses expressions faciales. Comme la communication humaine est à 95% visuelle et gestuelle, et à 5% sonore, vous vous devez, à la télé, de faire de très gros plans sur les visages, pour



Voilà un mi-boss de mi-niveau. Assez gros, assez fort, mais pas de bol pour lui, Kratos mange du Schwarzenegger au petit déjeuner, et n'a donc aucun problème à se servir d'un tronc d'arbre comme d'un bâton. Puisque je ne parle quasiment jamais des graphismes, remarquez au passage l'excellent travail effectué sur PSP : des ombres sur le sol, de la profondeur de champ, et des belles couleurs. Le tout avec des textures relativement fines. Ça fait plaisir. Dommage que le jeu soit sur un écran aussi minuscule.

Le jeu n'a pas été assez « adapté » à la PSP. Prenons un exemple que vous allez comprendre aisément : celui du cinéma et de la télévision.

Au cinéma, puisque l'écran est énorme (sauf quand vous vous faites niquer 10 euros pour un écran de 50 cm de

regorge de détails et vos yeux peuvent vaquer à loisir d'un endroit à l'autre, sans jamais voir l'écran de manière totale. Le cinéma procure une sensation d'immersion.

Maintenant, chez vous, les programmes faits pour le petit écran ne sont pas du tout filmés de la même manière.

communiquer quelque chose à l'autre bout du tube cathodique.

Eh bien pour le jeu vidéo, c'est pareil. Tout est question d'échelle, même sur les consoles portables. Et les portages d'un support à l'autre, c'est aussi difficile que

de balancer un film fait pour le cinéma sur la télé. Vous savez très bien comment c'est : déjà, on sabre en général le 16/9 original pour agrandir l'image au maximum, on recadre certains plans pour se recentrer sur tel ou tel personnage, et malgré tous ces artifices, le film vu à la télé n'est qu'une expérience déplorable, qui vous fait regretter de ne l'avoir pas vu sur grand écran. Sauf quand il s'agit d'une grosse bouse, bien entendu.

God of War sur PSP me laisse franchement la même impression. Puisque c'est un port, il aurait dû être complètement retravaillé, sans doute pour être plus proche de l'action et du personnage.

Par exemple, un artifice bien connu pour faire paraître des objets plus gros qu'ils ne sont, consiste à les faire dépasser des bords de l'écran.

Dans cette version, même les boss sont entièrement visibles quand on les rencontre. Du coup, leur énormité est complètement anéantie par l'échelle employée.

Pourquoi ne pas avoir fait un boss dont on ne commence par voir que le petit orteil prenant tout l'écran, avant de se rendre compte qu'il fait 100 mètres de haut...

J'irais même plus loin : un port sur portable ne peut pas être un jeu identique.

Il est sans doute nécessaire de tout réadapter pour ces formats. Être plus indulgent sur les contrôles, puisque le

pad est pourri. Être beaucoup plus attentionné au rendu des graphismes sur un tout petit écran. Et tenter de nouvelles façons de mettre en scène l'action. Je pourrais dire la même chose des WipeOut et autres ports quasi directs de la PS2. Il ne s'agit pas de tweaker le moteur du jeu et d'enlever deux trois polygones pour que ça tourne sur PSP. C'est largement insuffisant.

Je critique, je critique, mais je crois sérieusement que se cache une énorme opportunité pour ceux qui comprendront ce que j'avance.

Oui, les jeux portables peuvent être « énormes » eux aussi. Peu y arrivent, car peu tentent le diable et se contentent de photocopie.

Il faut simplement les « penser » tels quels, dès le début.

Bonne chance aux suivants.

Ekianjo



THINK!



28

LE ROI DE LA CASSE

Ce mois-ci, le Roi de la Casse s'attaque aux analyses à deux balles sur le net. Surtout quand ceux-ci essayent de conclure sur ce fait qu'un jeu se vend bien en comparant les notes moyennes d'un certain nombre de jeux aux volumes de ventes..



34

INTERET ET DUREE DE VIE

Nous invitons Rodix pour un article sur l'intérêt et la durée de vie des jeux. Sans rentrer dans le détail des mécanismes aidant à augmenter l'intérêt sans gâcher la durée de vie, ce premier jet pose les bases du problème.



40

MEMORIES

Meego nous fait part de son expérience avec Rescue : the Embassy Mission sur NES alors qu'il n'était qu'un sale morveux. Des otages, des terroristes, et une unité d'élite pour les libérer, ça sent le bon nanar américain, mais c'est un jeu français made in Infogrames... et pas si mal que ça, en fait. Désolé pour le screen, j'avais pas mieux. Mais Team America, quand même...

INTERET ET
DUREE DE VIE

34



ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

Je me baladais tranquillement sur le net tel Neo dans la Matrice et paf, je tombai par hasard sur un phénomène de déjà-vu, sous la forme d'un post sur un blog qui discutait de la relation entre les « notes » de jeux et les ventes.

Un message à tous les petits prétentieux du net : un blog, ce n'est pas fait pour faire de l'analyse. C'est fait pour poster des opinions rapides entre un big Mac et un donut, voire entre une bière et un long passage aux toilettes pour couler un bronze. Alors, quand je tombe sur ce superbe post :

http://www.dreamdawn.com/sh/features/sales_vs_score.php

...j'ai effectivement matière à discuter.

Mais pas seulement sur la forme, horrible au demeurant.

L'auteur est un programmeur, et cela se voit avec ses beaux graphiques Excel réalisés avec les couleurs gerbantes de base. Ça fait plaisir aux geeks qui lisent son post, ils se disent sans doute qu'il ne sont pas les seuls à



chris' SURVIVAL HORROR quest

Quest

[Home](#)
[About](#)
[FAQ](#)

Content

[Game Reviews](#)
[Features](#)
[Forum](#)

Database

[Advanced Search](#)

[Horror Games](#)
[By Series](#)
[Close Calls](#)
[Cancellations](#)

When Pundits Attack: Game Sales vs Game Quality



Let's see your evidence!

If you keep up on the gaming press, you've probably read about various in Steve Allison [arguing that 93% of new IP games fail](#) (followed by [this retort](#) and industry analysts divided over [the amazing success of the Nintendo V](#) alike are struggling with the idea that the costs associated with next generation is a high-risk environment right now, and as [previously discussed](#), risk me

Game companies have a few problems. First and foremost, developing game cheaper, but it means you have to compete with Nintendo's first party game will take several years, companies are having to place a bet on which do games in less time than that, but usually the quality suffers dramatically (people believe that there's no correlation between quality and sales, and the licenses). Game developers themselves usually argue that sales above a perspectives was correct for the Playstation 2 era.

Quality vs Sales

liés à la qualité de l'article, j'ai moi aussi dû me coller à parcourir ces lignes bien maladroitement pondues pour vérifier si la chose avait quelque mérite.

Tout d'abord, l'auteur, Chris, commence fièrement avec un graphique de la mort indiquant sur l'axe des x, le nombre de jeux vendus sur PS2 en millions d'unités aux États-Unis jusqu'à fin décembre 2006, et dans l'axe des y la « note » obtenue par le jeu, moyenne sur Metacritic.

Le sieur passe ensuite directement à la nanalyse proprement dite, sans commencer par une évaluation critique des données utilisées.

J'ai quelques interrogations sur l'intérêt de considérer les données consoles en elles-mêmes. En effet, le marché console est sans doute le moins intéressant : très peu de jeux se vendent très bien et beaucoup de jeux se vendent mal. C'est la plateforme la moins équitable qui soit. En partant de ce constat évident pour toute personne qui joue depuis quelques années, il aurait été plus judicieux de considérer le marché PC, qui, en sus de la distribution classique, bénéficie d'une forte distribution en ligne depuis quelques années déjà. M'enfin.

Ensuite, le fait de prendre les données de vente jusqu'à fin 2006 : c'est une bonne idée, mais est-ce que cela comprend aussi les jeux sortis dans les quelques mois précédant décembre 2006 ? Si c'est le cas, le chiffre de vente est forcément faussé par rapport aux jeux sortis dans les années précédentes. Bien qu'un jeu se vende

n'avoir aucun goût. Remarquez, le blog même s'intitule « survival horror » : ah ben oui, c'est clair que l'horreur ne s'arrête pas au titre.

Mais si ce n'était que d'un point de vue design, je n'aurais aucun plaisir à déchirer ce pauvre post. Le net pullule de ce genre d'immondices, et nous tous, tour à tour, sommes victimes de l'aveuglement chromique de tous ces gens qui gèrent ces pages sans penser aux éventuels lecteurs de passage. C'est à se demander comment ces pages arrivent à faire revenir des gens, tant il faut s'efforcer de dépasser l'apparence pour en

tirer la substantifique moelle. Et dire que l'auteur, sans doute dans une ironie ultime, rajoute un petit icône « Made on a Mac » sur le côté de l'écran.

J'adore !

C'est comme mettre « Jean-Paul Gaultier » sur un sac-poubelle !

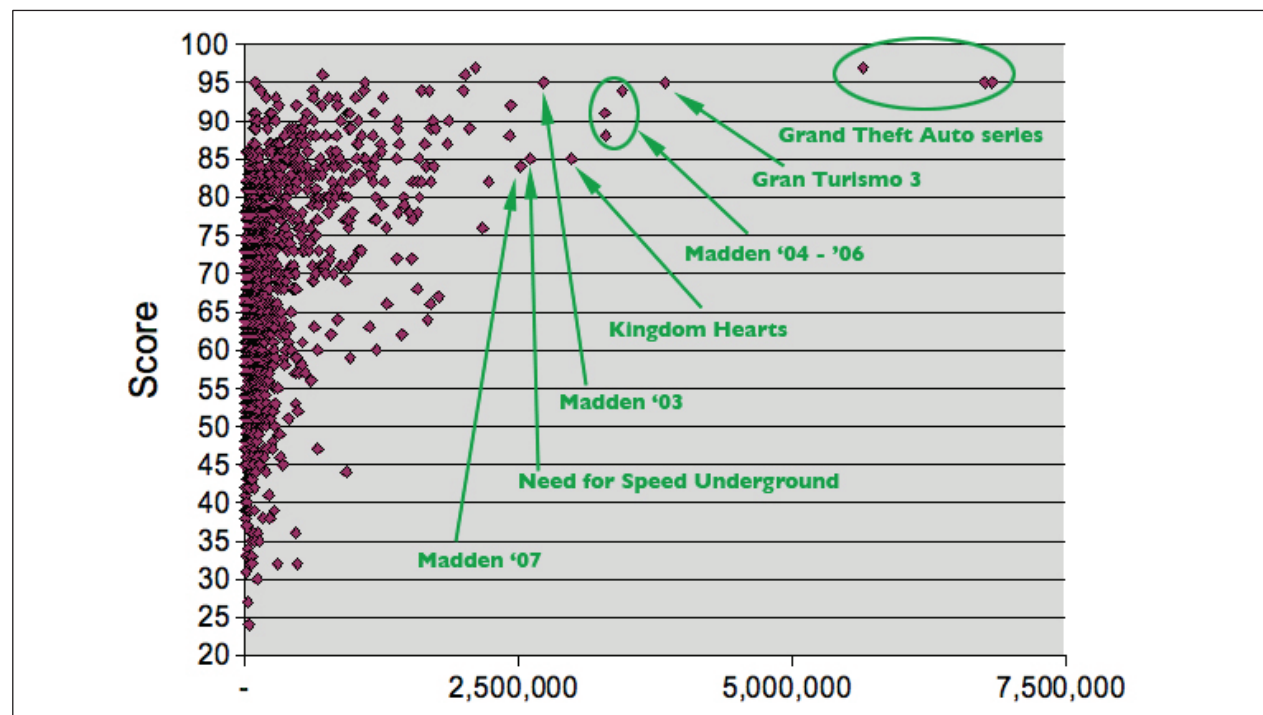
Donc, des gens viennent et reviennent sur ce truc, et vont même jusqu'à commenter. Intrigué par tant de persistance et des commentaires ô combien élogieux

généralement le mieux dans ses premières semaines, il ne faut pas négliger l'arrivée de packs ou tout simplement les baisses de prix qui peuvent relancer les ventes quelques mois plus tard.

Ensuite vient le choix de la « note » attribuée à chaque jeu. Metacritic est un site qui répertorie les notes d'un certain nombre de sites américains et britanniques. Uniquement anglophone. Leur truc, c'est de prendre un échantillonnage des notes de plusieurs sites pour en faire une moyenne. Vous le savez sans doute, à Sanqua, nous avons abandonné l'idée de notation depuis belle lurette, car la note n'est de toute façon représentative de rien, car elle n'est basée sur aucune mesure concrète et fiable. En clair, complètement subjective et donc dénuée de sens. Le jour où la plupart des sites auront compris cela, ça sera un grand pas en avant pour tout le monde. Il faudrait par exemple montrer ce fameux extrait de « Dead Poets society » à tous ces abrutis qui notent les jeux comme Pritchard notait la poésie sur un graphe.

C'est d'autant plus incohérent que la plupart de ces cons de geeks (ou plutôt des geeks cons, car tous les geeks ne sont pas des imbéciles) réclament une reconnaissance artistique du jeu vidéo, alors qu'en parallèle, ils s'entre-déchirent entre eux sur des conneries de notes qui n'ont aucune fondation.

Les magazines sérieux traitant de cinéma, de musique, de littérature ne donnent pas de notes.



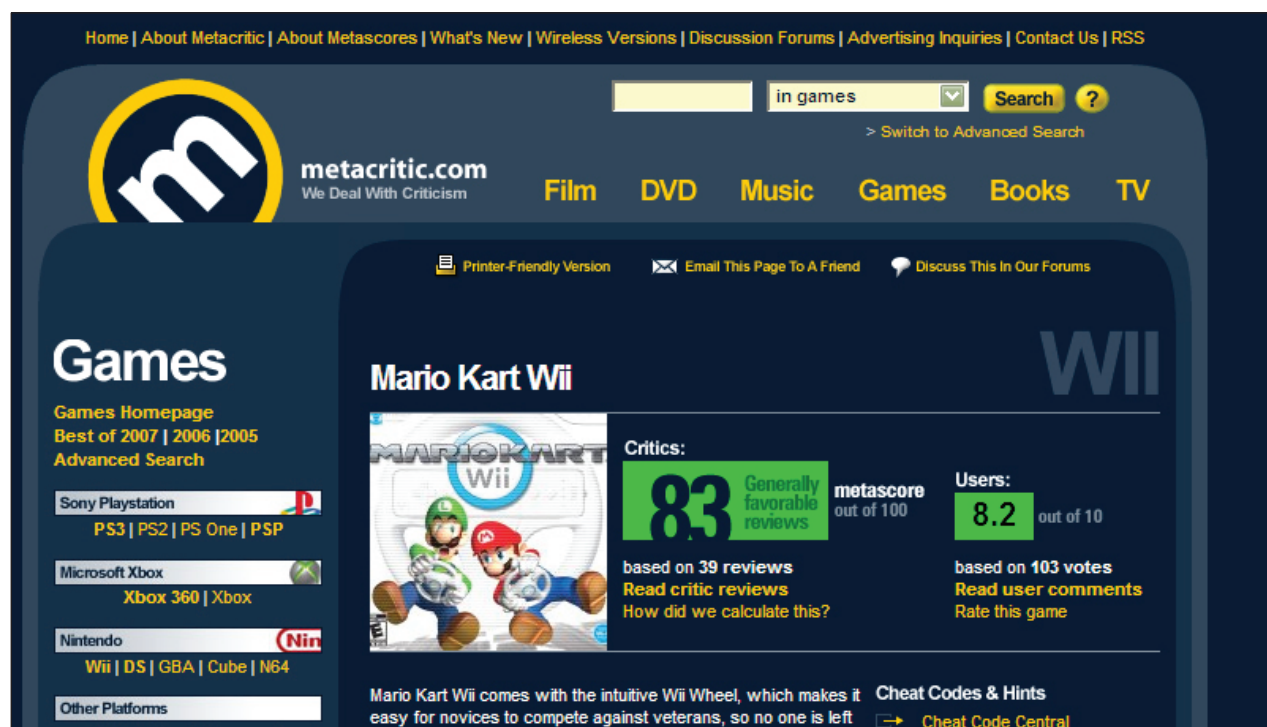
Point final.

Mais revenons à Metacritic et passons une seconde sur l'absurdité des notes. Admettons que ces notes soient, dans le meilleur des mondes, effectivement représentatives de la qualité d'un jeu, force est de constater que les sites diffèrent sur les notes qu'ils attribuent. Il est fort possible que, pour un même jeu, un site note 30 % et l'autre 95 %, pour peu que l'angle du « test » ne soit pas le même. Si je fais la moyenne, ça donne 62.5 %. C'est un peu ce que Metacritic fait. Or, dans la réalité, sur ces deux sites, aucun ne donne de note proche de 60%. La moyenne est donc complètement NON

représentative de la réalité. Un étudiant en statistique rirait au nez de ce pauvre Chris dès la première ligne de sa démonstration tant les bases en sont faussées.

De plus, Metacritic ne dispose pas du même échantillonnage pour tous les jeux qu'ils répertorient.

Dans le cas d'un jeu très populaire, vous aurez une moyenne basée sur 40 notes, pour un moins connu, sur quelques notes seulement. Je veux pas me la ramener encore avec les stats, mais ce n'est pas une méthode acceptable de comparaison quand l'échantillonnage diffère autant d'un titre à l'autre.



une note donnée sur Gamespot qu'une note donnée sur un blog. Sur quels critères décident-ils de ce poids ? La taille du site ? Le nombre de rédacteurs ? Le fait que ce site soit commercial ?

La réponse est avouée à demi-mot si l'on cherche un peu dans les FAQ :

"We noticed that some critics consistently write better (more detailed, more insightful, more articulate) reviews than others. In addition, some critics and/or publications typically have more prestige and weight in the industry than others."

C'est bien ce que je pensais, le « prestige » et le « poids dans l'industrie » sont considérés comme étant des facteurs favorisant le pondération du score... Gamespot doit probablement être dans les plus favorisés bien que tout le monde sache que les scores sont « aidés » par les pubs des annonceurs, comme semble le suggérer les récentes affaires. Il aurait été judicieux, si Metacritic voulait faire son boulot de manière honnête, de considérer un facteur un tout petit peu important :

L'indépendance de la publication...

Sinon, en terme de journaux, je suis sûr qu'on peut considérer « China Daily » comme étant « très articulé » dans ses raisonnements, « très détaillé », tout en ayant un grand « prestige » et un grand « poids dans l'industrie » de la presse chinoise.

Je me demandais d'ailleurs pourquoi Metacritic ne donnait pas aussi d'écart-type pour les notes attribuées. En effet, l'écart-type permet de savoir si les notes sont très polarisées ou non. Par exemple, si toutes les notes se situent entre 70 et 75, vous aurez un écart type de 1 ou 2, qui signale une faible variation des chiffres.

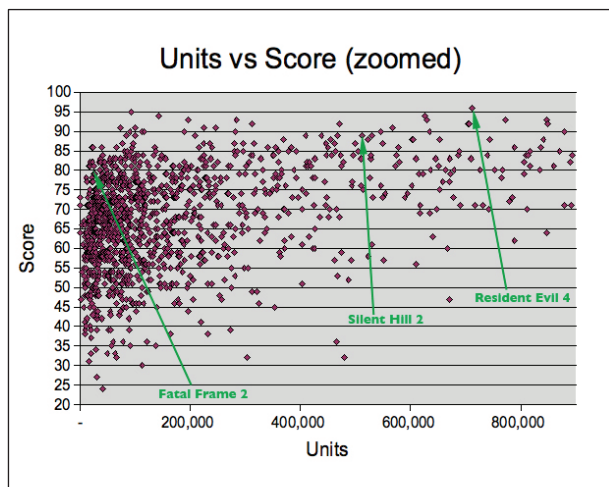
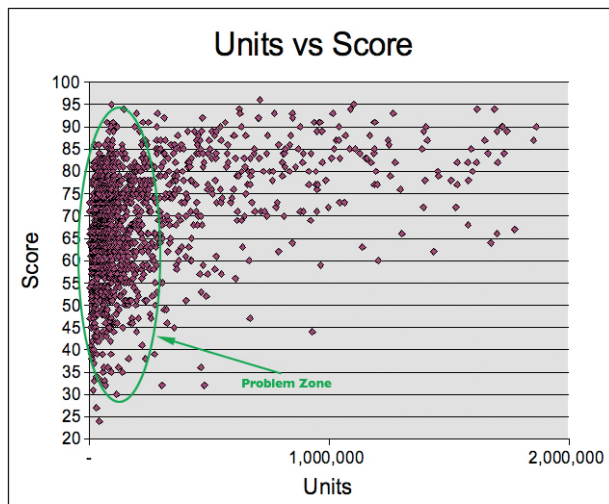
Pour le cas où les notes swingent entre 90 et 50, vous pourriez avoir un écart type énorme (genre 10-15) si elles sont très polarisées.

Et pourtant, dans les deux cas, les moyennes seraient probablement les mêmes... les chiffres sont donc trompeurs.

Donc, pourquoi ne pas utiliser cet écart-type ? En cherchant un peu comment ils calculent leurs scores...

"The METAScore is considered a weighted average because we assign more significance, or weight, to some critics and publications than we do to others, based on the overall stature and quality of those critics and publications."

Intéressant. Un site qui n'est censé, en réalité, ne faire que récolter des notes et établir une vision représentative de la presse, se permet de faire de lui-même de l'auto favoritisme en donnant plus de poids à



Seul petit détail, cette presse est contrôlée par le parti unique, donc les critères précédents ne valent rien sur la qualité de l'information délivrée.

L'absence de transparence sur les « poids » utilisés

(montrez-les dans vos FAQ si vous avez des couilles !) pour calculer ces moyennes pondérées ne rassure pas du tout sur l'honnêteté de Metacritic.

Plus aberrant encore, si jamais il n'y a pas de notes dans le « test » en question, Metacritic a pensé à tout :

« For those critics who do not provide a score, we'll assign a score from 0-100 based on the general impression given by the review. »

Des notes d'office, base sur « l'impression générale de l'article » ! Très fort, Alcor.

Si le pauvre Chris avait creusé un peu avant de considérer les metascores comme étant des critères fiables, il se serait peut-être rendu compte de l'ineptie de baser ses analyses dessus et aurait arrêté son article à temps.

Notre compère continue malgré tout allégrement sur sa lancée, en bon programmeur qu'on n'arrête pas une fois son code commencé. À travers sa « super analyse », il atteint les conclusions suivantes :

- Tous les jeux peuvent se planter sur le marché, même s'ils sont « très bons ».

Wow ! Le scoop ! Heureusement que t'es là, Chris, personne ne s'en doutait jusqu'à maintenant...

Exemple typique, Beyond Good and Evil.

- Les « mauvais » jeux ont plus de mal à se vendre que les ténors du genre.

Wow ! Re-scoop ! Tu sais, mec c'est sans doute à cette même conclusion que sont arrivés les géants comme EA, Capcom et autres Nintendo : ils ont arrêté de faire des jeux « mauvais », comme tu dis, et se contentent de faire des jeux soit « moyens » soit « pas mal », tout en étant « soignés ». Tu viens de démontrer que l'eau chaude n'était pas froide, bravo !

- Le marketing a une influence limitée sur les ventes : les jeux mauvais ne passent pas souvent la barre des 500 000 unités.

C'est une conclusion hasardeuse, mon cher Chris. Si tu voulais vraiment démontrer ce que tu avances, il te faudrait avoir des données à portée de main sur les sommes dépensées pour le marketing d'un jeu en fonction des ventes. Je te rétorquerai, que, parmi les gros jeux qui ont dépassé les deux millions de ventes dans ton graphe (GTA, GT3, Madden 04-06, Kingdom Hearts, Madden 03, NFS Underground, Madden 07), aucun n'a été produit par de petits studios ou de petits éditeurs. Je précise :

GTA – Rockstar, édité par Take2

Madden – développé et édité par EA

NFS Underground - développé et édité par EA

Kingdom Hearts, développé et édité par Square

Tous ces jeux sont le fruit d'équipes importantes et de budgets conséquents, aussi bien au niveau du marketing que de la distribution. C'est justement son avant-dernier point :

- Les bons jeux ne peuvent pas réussir sans un excellent marketing.

C'est presque une lapalissade... Comment vendre un jeu, si bon soit-il, si personne n'en entend jamais parler ?

Ca risque de changer un peu dans le futur si l'on considère la distribution en ligne. D'où ma remarque de base sur le marché PC, plus intéressant à étudier car à l'avant-garde des tendances sur ce point-là.

Merci Chris pour ta superbe « analyse ».

Je rappelle qu'une analyse, c'est la décomposition d'un tout en ses éléments qui le constituent. En l'occurrence, avant d'affirmer que ces simples remarques constituent une analyse, il faudrait avoir démontré et décortiqué pour quelles raisons les jeux qui se vendent bien se vendent bien et inversement. Bref, établir un modèle qui permettrait de prédire, au moins qualitativement, quels sont les facteurs qui font qu'un jeu marche ou non.

Comme les notes d'un jeu n'ont pas une grande influence sur les ventes (déjà démontré de multiples fois), il faudrait donc chercher à comprendre ce qui assure son succès : est-ce la distribution ? La popularité

du jeu avant sa sortie (volume de hype) ? Son originalité ? Le genre et l'étendue du public qu'il vise ? Son éventuel rapport avec un film ou une série TV ?

Sa conclusion est que « *les mauvais jeux ne se vendent pas bien* ».

Mais, pardon, ce qui est plus intéressant, c'est de savoir, en supposant que ta conclusion soit vraie, pourquoi les gens font-ils quand même de mauvais jeux ?

Quels sont les coûts de développement des « mauvais jeux » ?

Est-ce rentable même s'ils se vendent mal ?

Inversement, est-ce qu'il est rentable de faire de « bons jeux », vu que la qualité du jeu n'est pas synonyme de ventes ?

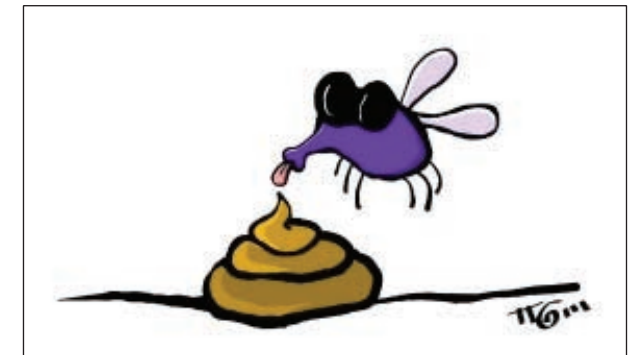
Ce sont les vraies questions qui devraient être posées, Chris. Dans l'état actuel de ton torchon, tu n'es qu'un Kevin des statistiques, un esclave à la solde des chiffres.

Et ce n'est pas étonnant que tu finisses ton article par un « ah au fait, pour vous montrer que j'ai passé plus de 2 minutes à écrire tout ça, je vous colle tous les autres graphiques que j'ai générés. J'ai bien travaillé, non ? »

C'est la cerise sur la merde !

Je laisse donc de côté tes graphiques moisis illisibles, tes pseudo-conclusions à l'arrache, tes metascores sans fondements, et ton blog aux couleurs qui puent.

En tout cas, tu es la preuve que faire « un mauvais site » est rentable, vu le nombre de Kevins qui sont venus te féliciter.



Une petite merde suffit à attirer des tonnes de mouches, c'est connu.

Ekianjo



INTERET ET DUREE DE VIE

Essayons de nous interroger sur l'intérêt et la durée de vie dans les jeux vidéo. On retrouve les mêmes exigences de la part du public dans le jeu vidéo que dans n'importe quel autre produit culturel : pour l'argent « investi », nous espérons être passionnés, et tenus en haleine pour un certain temps. En d'autres termes, on fait attention à l'intérêt et à la durée de vie. En quoi la durée de vie et principalement l'intérêt forment un enjeu essentiel dans le jeu vidéo ?

Cette première approche est très réductrice. C'était juste pour introduire ce que vous pourriez penser être une pétition de principe lorsque j'assimile le jeu vidéo à un « produit culturel ». Il serait aussi possible d'accorder une dimension plus large au jeu vidéo, au-delà de l'aspect culturel, mais j'omets volontairement cette vision. Je ne rentrerai pas dans les considérations techniques, c'est-à-dire le rapport entre la durée de vie/l'intérêt et les mécanismes et autres caractéristiques d'un jeu donné. J'aborderai simplement l'enjeu que constituent l'intérêt et la durée de vie dans le jeu vidéo, sans distinction de genre. Ce point de vue est contestable, le forum de Sanqua est fait pour ça !

Petite parenthèse pour les plus sceptiques d'entre vous pour signaler que ces deux constantes qu'on cherche dans tous les



media culturels s'appliquent également à la musique. On exige bien évidemment de la musique achetée qu'elle nous plaise, mais aussi que sa « réécoutabilité » soit importante. Les morceaux ne doivent pas lasser, ils doivent pouvoir subir des écoutes intensives, sortes de « stress tests musicaux », sans pour autant perdre de leurs qualités intrinsèques aux oreilles des auditeurs.

Qu'est-ce que l'intérêt et la durée de vie ?

L'intérêt est le terme que j'utilise pour englober des éléments qui font qu'un joueur va être tenté de rejouer à un jeu pour le poursuivre,

voire le finir. Un jeu ayant un fort intérêt est un jeu que vous voudrez finir rapidement dans le cas d'un jeu scénarisé, ou plus simplement qui vous fera revenir régulièrement le pad en main. Au contraire, un jeu ayant un faible intérêt est un jeu qui prend la poussière sur l'étagère (à côté de la PSP par exemple) alors que vous n'y avez joué qu'une poignée d'heures. La seule force « mystique » qui peut vous faire rejouer à ces jeux que vous avez appris à détester est le rappel incessant d'Eki pour que vous lui livriez un article dessus. En cultivant cet intérêt, on cherche à provoquer une satisfaction chez le joueur, ce qui semble

être dans l'intérêt (haha) de tout développeur. Finalement, c'est sans doute le premier critère que l'on cherche dans un jeu.

Pour la durée de vie, c'est finalement la durée totale jouée par chacun des joueurs avant que le jeu ne perde de son intérêt. Cette définition a l'avantage de convenir aux jeux scénarisés et non scénarisés. Mais à chaque fois qu'on évoque cette sacro-sainte « durée de vie », c'est pour sortir des absurdités du type « durée de vie de 25 heures » ou « durée de vie infinie ». Ces deux notions n'existent pas, ce ne sont que de pures inventions d'une partie de l'industrie du jeu vidéo (développeurs, éditeurs, journalistes). J'aimerais donc faire deux remarques : vous comprenez aisément qu'on ne peut parler de durée de vie sans parler d'intérêt ; qu'on devrait parler d'un jeu vidéo en utilisant l'expression « les durées de vie » et non « la durée de vie », puisqu'il n'existe pas une durée de vie unique, mais bel et bien autant de durées de vie qu'il y a de joueurs pour un même jeu : l'intérêt qu'un joueur éprouve pour un jeu, donc la durée de vie, étant bien entendu propre à différents facteurs, et tout particulièrement sa personnalité ainsi que son passif (ou « background »). Ce sont donc des causes totalement extrinsèques au jeu vidéo. D'où la difficulté d'arriver à satisfaire un maximum de joueurs pour un même jeu. Il ne

faut pas rester neutre en faisant un mélange de différents mécanismes ou de différentes situations scénaristiques de telle sorte que chacun trouve une partie du jeu intéressante. Au contraire, une vision claire et cohérente qui est suivie de bout en bout suscitera bien plus facilement de l'intérêt chez les joueurs. On peut penser à Bioshock.

Une petite illustration pour vous montrer qu'on ne peut dissocier les deux notions : il est toujours possible de rallonger artificiellement la durée de vie en faisant rejouer certains niveaux, en forçant le joueur à refaire certains passages d'un jeu, comme ça se faisait encore beaucoup dans les jeux récents.

Mais les développeurs risquent de perdre le joueur en route, car l'intérêt sera réduit à néant à cause de l'évolution des exigences liées à la progression.

La volonté de voir la fin du jeu ne sera pas assez forte pour qu'il refasse un niveau (peut-être parce qu'il n'a pas beaucoup de temps libre, ou qu'il n'est pas habitué à l'effort)...

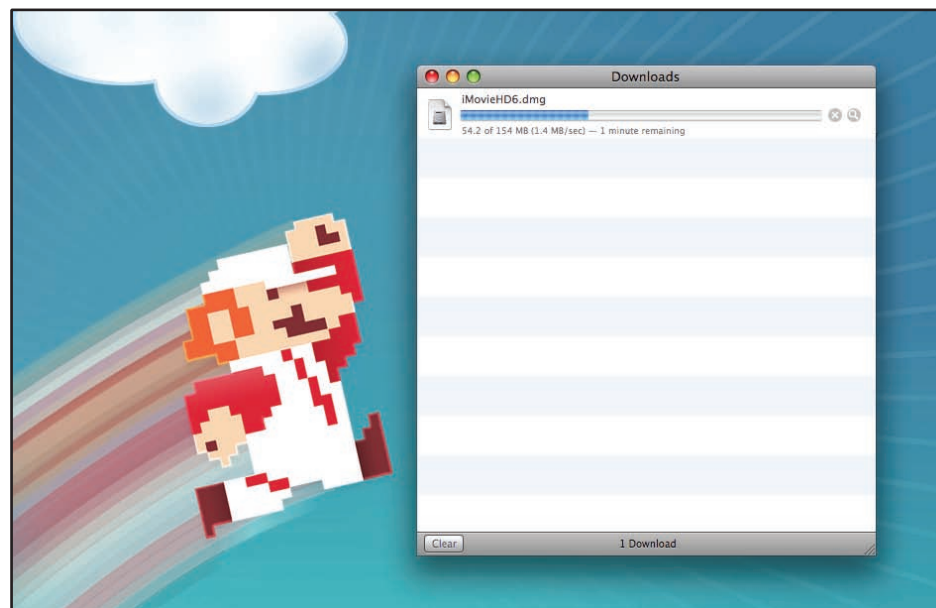
De même pour les jeux d'arcade qui demandent de refaire des niveaux pour avoir des scores suffisants pour débloquent les niveaux suivants.

Un investissement dans l'intérêt

Éviter les logiques industrielles serait illusoire, même sur un article a priori uniquement théorique sur l'intérêt. En effet, l'intérêt initial dépend inexorablement de l'accessibilité d'un jeu. Cela peut être l'argent qu'il est nécessaire de dépenser pour se le procurer, mais aussi plus généralement le fait qu'un jeu est difficile à se procurer, comme pour les jeux en import, ou pour tout jeu qui nécessite un sacrifice (tondre la pelouse du voisin, avoir des bonnes notes à l'école...). Plus la difficulté d'obtention d'accès est élevée, plus l'intérêt initial est élevé. Néanmoins, après avoir découvert le titre pendant quelque temps, l'intérêt ne dépend plus que des qualités et des mécanismes du jeu.

C'est pourquoi, étant donné les facilités pour pirater un jeu, l'intérêt initial porté à un jeu piraté sera nécessairement moindre par rapport à un jeu dûment payé.

On obtient le jeu en quelques clics et sans bouger de son bureau. S'il est difficile de pirater un jeu à cause d'une connexion internet lente ou d'un fichier introuvable, l'intérêt initial sera sans doute plus élevé, car l'attente ne sera que plus forte. En revanche, cette logique n'a plus trop de sens après plusieurs heures de jeu, comme mentionné auparavant.



Ce n'est pas qu'une question d'argent vis-à-vis du soft. Même les jeux gratuits peuvent susciter un intérêt initial élevé si, par exemple, le matériel nécessaire pour profiter de ce jeu coûte cher. C'est par exemple le cas des CD de démos que l'on refait sans cesse avec sa nouvelle console, en attendant d'acheter son premier jeu.

Soyons clairs : le jeu en lui-même n'a aucune influence directe sur l'intérêt initial.

C'est pourquoi, pour prendre le relais de l'intérêt initial, il faut qu'un jeu arrive à convaincre rapidement qu'il est

vidéoludiquement viable. Si d'une part l'intérêt initial est faible et d'autre part le jeu ne réussit pas à convaincre, alors le joueur va vite passer à autre chose, puisqu'il n'aura alors que très peu de valeur à ses yeux.

Dans la même logique, le cas des jeux à abonnement peut être considéré. Les jeux massivement multijoueurs viennent clairement à l'esprit, genre World of Warcraft. On s'acquitte d'une somme fixe pour une période de jeu déterminée. Ainsi, rentabiliser son abonnement en jouant un nombre d'heures minimum par mois devient presque une obligation... suivant la valeur

de l'abonnement pour chacun. L'intérêt ne décroît que lentement et à intervalle régulier, car seule la question récurrente à la fin de chaque mois, « dois-je continuer mon abonnement » permet d'arrêter cette relation d'abonnement temporel/rentabilité.

Seulement, cette formule d'abonnement est un frein pour le nouveau joueur qui se dit qu'il s'engage à jouer suffisamment par rapport à l'argent dépensé. Si l'abonnement représente une dépense conséquente dans son salaire/sa retraite/son argent de poche, alors on considérera nécessairement qu'il faut jouer plus pour rentabiliser l'abonnement que si c'est une dépense négligeable. Ce n'est pas comme un jeu qui s'achète en une fois, où les limitations de temps pour en profiter n'existent pas. Rien ne nous empêche de jouer à un jeu pour la première fois seulement un an après son achat (sauf exception comme Windows Vista).

La parade trouvée pour recruter de nouveaux joueurs est la période d'essai limitée dans le temps. Cependant, même ce système a des défauts intrinsèques : à partir du moment où l'on s'inscrit, il devient nécessaire de profiter au maximum de sa période d'essai, puisqu'elle a également une valeur marchande et ne peut être réitérée.



Mais des alternatives existent. Je pense notamment à Dofus, MMORPG français, qui propose une zone dans laquelle le personnage peut évoluer sans limites de temps ou de niveau, mais avec différentes limitations dans le jeu, la principale étant le fait que les non-abonnés sont contraints d'évoluer dans une portion restreinte de l'espace de jeu global. Il n'y a donc aucun frein à l'inscription, car on peut découvrir le jeu pendant une période illimitée, mais on se retrouve face à ce que j'appelle le dilemme démo/jeu complet. Un

joueur aura tendance à se désabonner plus facilement, puisqu'il peut encore profiter à faible dose de son jeu avec les limitations de non-abonnés, contrairement à un arrêt pur et simple de l'accès au jeu.

Il faut donc proposer un contenu supplémentaire pour renouveler l'intérêt pour le jeu. L'intérêt est encore une fois une préoccupation importante.

Enfin, le temps que l'on consacre à jouer est aussi un investissement indirect. C'est bien

connu, quand on dit qu'on « s'investit » dans quelque chose, cela veut dire que l'on y consacre du temps. D'autres disent aussi que le temps c'est de l'argent, et tout le temps passé à jouer aurait pu être utilisé à d'autres fins, d'où la notion de concurrence inter-produits culturels (que j'aborderai dans le prochain Sanqua).

Dilemme démo/jeu complet

Une démo veut avant tout montrer l'intérêt que le jeu complet peut proposer.

L'objectif est que le joueur puisse imaginer un prolongement à la démo qui soit assez intrigant pour qu'il passe à la caisse. Néanmoins, et je parle en particulier pour les jeux non scénarisés, un dilemme apparaît très clairement. Il ne faut pas proposer trop de contenu ou de possibilités de telle sorte que le joueur se contenterait de la démo. De même, il ne faut pas non plus avoir une démo trop réduite pour que le joueur se fasse une bonne idée du jeu. Par exemple, les démos de jeux en réseau peuvent proposer une profondeur de jeu assez importante, au risque de freiner l'achat. De même, du fait des habitudes et des communautés qui peuvent se former sur la démo, ces dernières ne donnent pas toujours envie de « réapprendre à jouer » sur le jeu complet. D'autant plus qu'il est parfois possible de repousser les limitations de la démo en ajoutant ses propres niveaux ou en levant certains éléments bloqués.

Pour ce qui est des communautés qui se forment sur les démos, la solution serait de rendre visible les serveurs entre les deux versions du jeu, les serveurs de la version démo seraient visibles sur la version complète. C'est le cas pour Live for Speed, une simulation automobile orientée vers le jeu sur internet, ou les dernières versions de TrackMania Nations et TrackMania United,



si bien sûr on considère TrackMania Nations comme la démo de TrackMania United. Autrement, certaines démos emploient une limitation temporelle avec toute la frustration qui va avec. Ce n'est pas en bridant la durée de vie d'une manière aussi brutale que l'achat du jeu complet s'impose de lui-même. Le sentiment final qui ressort après avoir joué est surtout de l'insatisfaction. Les jeux scénarisés qui proposent un chapitre en démo ne sont pas confrontés à ce dilemme, pour peu que l'histoire du chapitre soit cohérente et propose

un aboutissement ou un cliffhanger, et que le gameplay de ce chapitre soit représentatif.

Étant donné que les démos ne représentent qu'une partie du jeu, il est difficile de savoir si le jeu ne sera qu'une copie sur la durée de la démo ou s'il sera varié.

Il faut donc arriver à montrer dans la démo les atouts supplémentaires du jeu complet, pour démontrer que le jeu complet proposera un intérêt sans cesse renouvelé.

Petite digression pour vous faire partager la vision de Chris Delay, développeur chez Introversion Software, les créateurs de Defcon, Darwinia, Uplink et les futurs Multiwinia, Subversion. Selon lui, il ne faut pas voir les personnes qui téléchargent des jeux vidéo comme des pirates hors la loi, mais plutôt comme une base de clients potentiels qu'il faut convaincre. Le jeu piraté n'est plus vu comme un jeu en tant que tel, mais comme une super-démo qui sera ainsi beaucoup plus représentative du jeu complet qu'une simple démo. Pour convaincre ces acheteurs potentiels d'acheter le jeu, il faut proposer quelque chose de plus. C'est-à-dire que le jeu acheté prolongerait l'expérience proposée par la super-démo. L'intérêt dans le jeu piraté doit donc se tarir proportionnellement que l'envie de jouer au jeu légal doit augmenter, en voyant tout ce que le joueur manque en jouant à une version piratée.

Je profite de ces quelques pages pour répondre à cette vision très nouvelle du piratage de jeux vidéo. Cette approche n'est crédible que si le jeu est orienté vers le jeu en réseau, comme c'est le cas pour leur dernier jeu Defcon. Mais tous les jeux purement simple joueur, où l'interaction avec les autres joueurs est nulle (par exemple, les jeux d'aventure) ne peuvent se targuer de proposer du contenu

supplémentaire dans les versions légales. D'où le recours à des techniques abusives et contournables : système de vérification par internet, ou d'autres solutions. Par exemple, rappelez-vous cette histoire farfelue du feu studio de développement Iron Lore qui s'était arrangé pour que Titan Quest plante si la protection était contournée (car les piratins ont vérifié que le jeu se lançait, mais pas qu'il plantait après cinq heures de jeu avec leur crack).

La réputation du studio en a pris un coup, puisque les joueurs pensaient que ces bugs qui inondaient les forums étaient « naturels », et non réservés aux jeux piratés. En voyant ce type de comportements, on peut se demander comment proposer systématiquement un intérêt supplémentaire dans un jeu complet.

Quel que soit le type de jeu ou la plateforme, l'intérêt doit être au centre des préoccupations dans le développement d'un jeu. On ne peut développer son jeu sans y penser, même en dessinant l'interface du jeu. Et il faudra s'interroger dans les prochains Sanqua sur les moyens de susciter l'intérêt, de prolonger la durée de vie chez un joueur lambda.

Rodix



Quand j'avais huit ans, mon père a remporté un prix de photographie. J'ai toujours trouvé ses clichés magnifiques, mais peut-être ne suis-je pas objectif. Un beau jour de printemps, en guise de proposition pour un concours, il m'a pris en photo lorsque je tendais une fleur éclos à un visage créé à partir d'une pastèque.

Cette photographie, qui lui a valu de gagner le deuxième prix, est restée accrochée au mur de ma chambre des années durant. Mais là n'est pas l'important. Contentons-nous de retenir que mon père a une multitude de talents, qu'il a remporté divers concours, et qu'il est souvent revenu à la maison les bras chargés de lots : des gommes, des livres, des vêtements...
Et une NES. Joie, merci papa.

La boîte contenait, entre autres, *Rescue : The Embassy Mission*, un titre marquant sorti en 1988, que je considère comme le précurseur du genre infiltration/simulation militaire.

Synopsis : un groupuscule terroriste s'est emparé d'une ambassade et détient trois otages. Ils doivent être libérés. Le jeu propose donc de chapeauter une équipe d'antiterroristes. Première étape : préparer une stratégie d'attaque en déterminant sur un plan les positions qu'occuperont les trois tireurs d'élite autour de l'ambassade. Deuxième étape : mener ces hommes aux endroits préalablement définis.

On les incarne donc tour à tour dans les ruelles qui longent l'ambassade. Des projecteurs quadrillent

les allées. Il s'agit donc de se cacher dans les alcôves des bâtiments, de se coucher sur le sol des rues en attendant que les lumières s'éloignent, de bondir in extremis derrière un muret, etc.

Une fois les tireurs d'élite postés, place à la phase de tir. Il suffit de repérer les cibles passant près des fenêtres et de faire feu.

Dernière étape : nettoyer le reste du bâtiment. On débarque sur le toit par hélicoptère. Après une amusante phase de rappel, on se retrouve à l'intérieur du bâtiment, en vue à la première personne. Tout bêtement, il s'agit de shooter tous les terroristes qui ont survécu aux salves des tireurs d'élite. Une fois ceux-ci éliminés, la mission est terminée.

Rescue : The Embassy Mission est un titre modeste, qui ne fait pas dans la fioriture, dans l'inutile. Tous les éléments du jeu forment un tout homogène

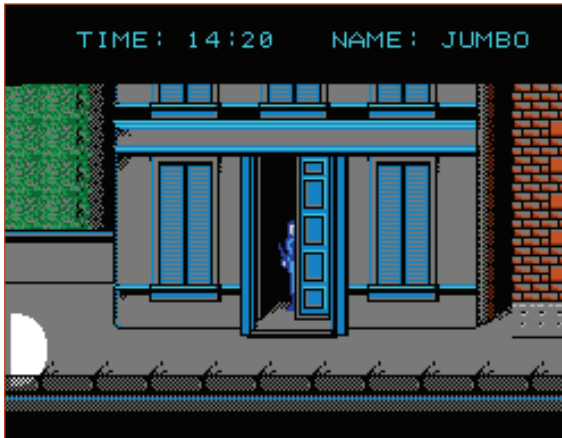
MEMORIES
chronique d'une époque perdue

convergeant vers un ultime objectif d'immersion. Les musiques sont faites de contrastes. Tantôt rythmées, tantôt discrètes, tantôt oppressantes. Elles illustrent de manière cohérente une situation, un état de tension.

Aujourd'hui, on jugerait les graphismes simplistes. Je les qualifierais plutôt d'élémentaires.

En se contentant de suggérer des situations crédibles, ils laissent l'imaginaire travailler et combler ce qui n'est pas formellement représenté. Alors oui, les personnages sont grossièrement modélisés, les possibilités sont limitées, le jeu se boucle en une demi-heure, les phases de sniper sont sommaires.

Mais au fond, ça a tellement peu d'importance. Car le cocktail situations-musiques-graphismes fonctionne à merveille et il prouve qu'il faut peu de choses pour susciter l'expérience chez



le joueur. Un peu à la manière d'Another World, Rescue a cette faculté de créer à partir du rien, ou du peu, un monde terriblement suggestif auquel il est impossible de rester insensible une fois la manette en main. Encore aujourd'hui, quand je joue à Rescue, j'y crois avec ferveur, comme à l'époque de mes huit ans.

PS : A noter que ce jeu est sorti sur une pléthore de machines (Amiga, ST, C64, PC, Mac, MSX, etc...) et qu'il est aussi connu sous le nom de « Hostages : The Embassy Mission », ou même « Operation Jupiter » en France.

Meego

THRIVE!



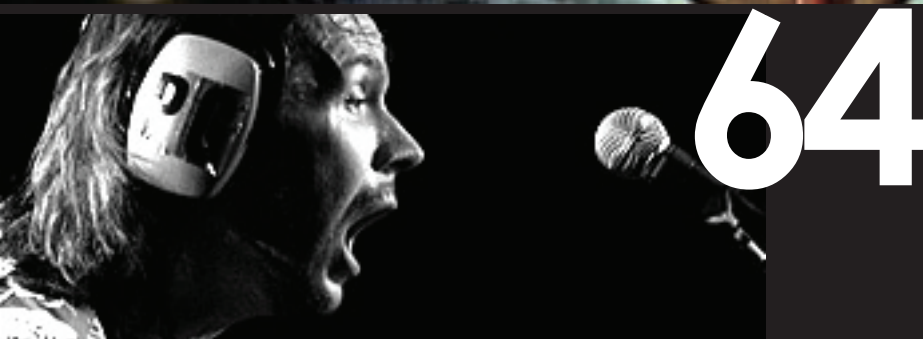
ICI OU AILLEURS

Egomet se lance dans ce qui pourrait être un bon sujet de philo pour nos bacheliers en devenir : quid de l'universalité des droits de l'homme ? Quelle est la place des différences culturelles ?



CLAIR OBSCUR

Un sujet à mi-chemin entre nos articles sur le Japon et le cinéma : en effet, le lieu est propice aux adaptations de mangas en séries télévisées animées, voire en films pour les plus populaires. Quels sont les avantages de chaque format ? Prenons le récent Death Note comme exemple...

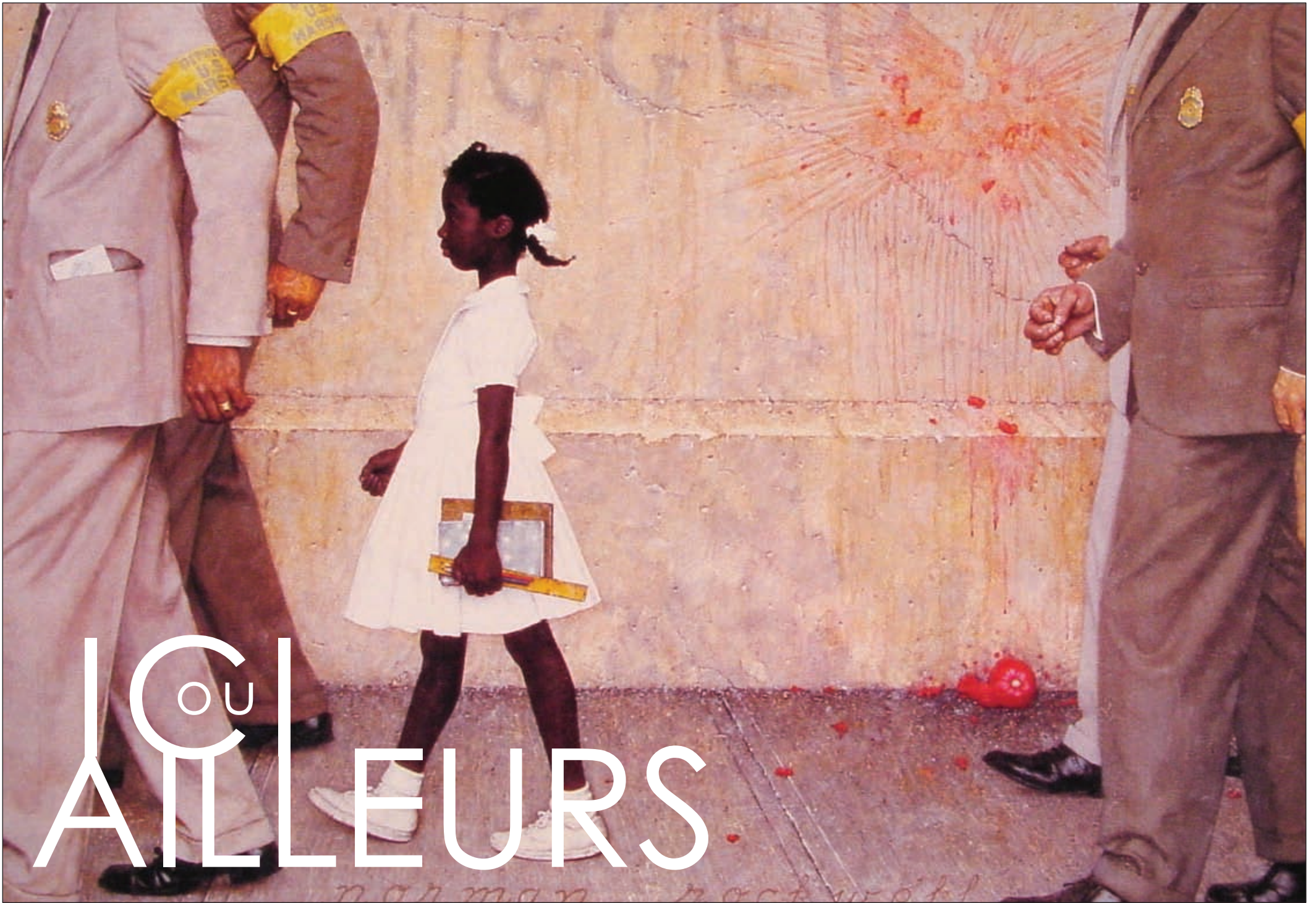


DEAF

BluePowder passe en revue les plus grands guitaristes de notre époque, et après Steve Vai, voici le tour de Paul Gilbert. Quoi, vous ne connaissez pas ? Il est temps de vous intéresser à son dernier album, Silence Followed by a Deafening Roar.

70+
サンクア





IC@ ALLEURS

Hypocrisie, guerres, révoltes et répression, terrorisme et déséquilibre des termes de l'échange, rapports d'ONG ou de gouvernements humiliants, menaces de boycott et embargos effectifs, les troubles de l'actualité instillent régulièrement le doute sur les valeurs que prétend défendre notre civilisation. Souvent même, le militantisme adolescent et le prêchi-prêcha scolaire sur les droits de l'homme finissent par provoquer des résultats exactement contraires aux buts poursuivis. Le rabâchage d'antiracisme dans les collèges exacerbe bien souvent la haine de l'immigré. On en arrive à se dire que tout cela n'est qu'une utopie, tout juste bonne pour des bobos bien installés dans le confort de leur appartement parisien, entre une manifestation pour le Tiers-monde et une grève pour revendiquer (en toute sécurité) des avantages indus. Certes, on constate que les valeurs que l'on croit universelles sont loin d'être unanimement partagées. Mais d'un autre côté, comment admettre que notre indignation ne soit que le reflet de notre éducation occidentale ? Quoi qu'il en soit, il est essentiel, devant les défis de notre temps, de définir lucidement la signification véritable des droits de l'homme que nous prétendons défendre et de préciser ce qu'ils recourent exactement.

Le sentiment que les droits de l'homme ne sont qu'une émanation des sociétés occidentales a, il faut bien le reconnaître, un fond de vérité. De fait, les grandes



déclarations historiques ont été inspirées voire rédigées par des penseurs occidentaux. C'est à peine si la convention internationale des droits de l'enfant du 20 novembre 1989 fait parfois référence à des concepts du droit islamique (art. 20), comme simples modalités possibles d'application de la déclaration. On peut même dire que le concept de droits de l'homme

lui-même provient de l'Occident et d'une période très précise de l'histoire occidentale, à savoir le 18ème siècle, siècle des Lumières, dont nous avons parfois une vision fantasmée, image mythique d'une époque qui aurait été gouvernée par la Raison, avec la majuscule des divinités. On pourrait aussi souligner à quel point l'image des droits de l'homme dans nos sociétés

est liée à la geste de l'indépendance américaine et de la Révolution française. Il n'est que de voir l'aura messianique qui entoure les reliques des « pères fondateurs » à Boston ou à Washington.

Mais si nous analysons les réalités sociologiques ou ethnologiques, nous constatons malheureusement que les systèmes de valeurs qui font tourner les sociétés sont extrêmement variés et qu'ils sont contradictoires entre eux. C'est une banalité que de le dire. Les fluctuations sont colossales dans l'espace et encore plus dans le temps. Un Auvergnat du 17^{ème} siècle se sentirait sans doute plus étranger dans le Clermont d'aujourd'hui que ne pourrait l'être un de nos immigrés en butte aux discriminations à l'embauche. Examinons simplement les évolutions récentes que nous avons connues en France ces dernières décennies. Je ne parle pas des progrès secondaires de la technique ou de l'économie, mais des évolutions profondes du tissu social lui-même. L'explosion du nombre de divorces est telle qu'on peut se demander si la famille a encore une signification en elle-même. Depuis l'année dernière, plus de la moitié des enfants naissent hors du mariage. L'histoire semble avoir changé de cours. Les problèmes d'autorité s'en trouvent complètement transformés. Resterait à savoir si c'est un mal ou si l'on saura trouver de nouvelles modalités de transmission des savoirs et des valeurs. Nous n'allons pas résoudre ce problème



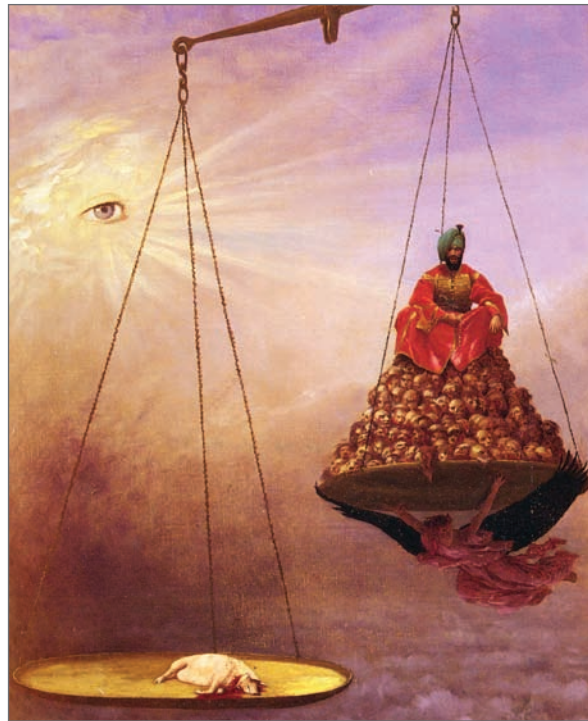
aujourd'hui. Il suffit de remarquer que la société a plus changé en trente ans, approximativement la durée de ma vie jusqu'à présent, que dans le siècle précédent. Il n'est pas jusqu'aux questions de vie et de mort qui ne soient remises à plat. L'avortement et l'euthanasie sont passés en une trentaine d'années du statut de crime à celui de droit. Lorsque la loi Veil sur « l'IVG » est passée, il s'agissait de dépénalisation pour faire face, disait-on, à des situations exceptionnelles. Aujourd'hui, dès qu'on critique l'avortement, on s'entend dire qu'on est

contre les droits de la femme. Un tel changement de perception devrait d'ailleurs nous inciter à beaucoup de prudence sur ces matières. Quoi qu'il en soit de ces problèmes particuliers, cela pose la question de savoir quelle confiance accorder à des principes et des lois dont on sait qu'ils peuvent être abrogés ou réinterprétés et dénaturés au gré des élections et des fluctuations de l'opinion ? Et l'on peut croire que les fameux « droits de l'homme » ne font pas exception et sont aussi contingents que les autres règles juridiques.

Ce doute sur la validité de nos lois et nos règlements se double assez naturellement d'une grande méfiance lorsque l'on quitte le cadre familial de notre civilisation occidentale. Pour tout un tas de raisons politiques, économiques ou historiques, lorsque nous abordons la question des droits de l'homme avec des Chinois ou des Arabes, nous sommes perçus comme des donneurs de leçon hypocrites et injustes.

Si aujourd'hui aucun État ne s'oppose franchement à l'idée de droits de l'homme, de même qu'aucun gouvernement ne prétend d'une manière ou d'une autre être démocratique, force est de constater que les interprétations divergent et que de nombreux abus sont toujours commis.

Il est curieux de voir la Chine et les États-Unis publier des rapports annuels sur les droits de l'homme dans les autres pays. La sincérité de l'un n'est pas forcément plus douteuse, d'ailleurs, que la sincérité de l'autre. Et il importe peu de savoir lequel utilise le procédé pour répliquer à l'autre. « C'est lui qu'a commencé, M'sieur ! » Passons sur la Chine, dont la réputation n'est plus à faire. Ne parlons même pas du Patriot Act et des grandes réalisations de l'actuel gouvernement américain. Soulignons simplement qu'il y a une grande marge entre les principes affichés et leur application réelle. Le droit américain offre de grandes garanties



contre les détentions arbitraires, mais les procédures y sont souvent monstrueusement longues et le taux d'incarcération atteint des records.

Cette année 1% de la population est derrière les barreaux, ce qui, si on s'en tient à ce seul chiffre, fait des États-Unis d'Amérique, de fait, le pays le plus répressif de la planète. A vouloir trop bien faire, on manque le but. Mais veut-on si bien faire ? N'oublions pas de balayer devant notre porte. Que penser en effet d'une patrie des droits de l'homme qui offre à ses ressortissants des passe-droits dans une affaire d'enlèvement d'enfants,

en accordant son soutien militaire à un dirigeant dont la légitimité est pour le moins douteuse ?

Même si cela ne saurait bien évidemment pas constituer une excuse pour négliger les droits de l'homme, on peut légitimement se demander s'ils ne sont pas tout simplement lettre morte.

Enfin, les difficultés chroniques que rencontrent certains pays, victimes du prétendu ordre international, peuvent faire penser que les droits de l'homme ne sont qu'un mieux-être social, disponible seulement lorsque le reste du développement humain, par exemple économique, est assuré. Ils seraient ainsi inadaptés à certaines situations de grande détresse. Rétablissons l'ordre, trouvons à manger. Il sera toujours temps de donner des droits au peuple.

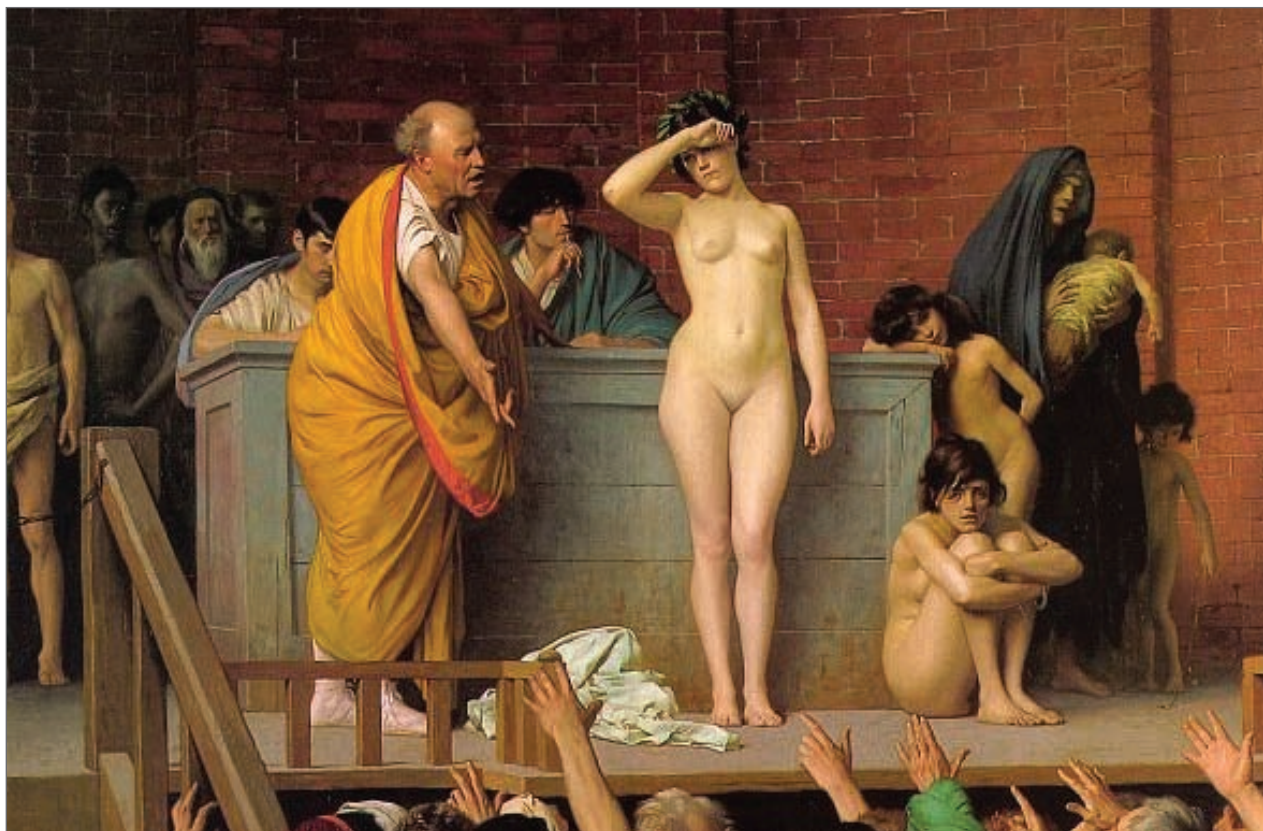
De sérieux doutes planent sur les droits de l'homme dont l'Occident fait la promotion comme on fait de la réclame pour le coca-cola. Mais faut-il pour autant se laisser impressionner et jeter, avec l'eau de la confiance, le bébé de la justice ?

Va-t-on renoncer purement et simplement à dire qu'il peut y avoir des lois injustes et que l'on peut avoir des raisons objectives de lutter contre un gouvernement ? Le dernier argument est en fait fallacieux, bien que courant. On peut, il est vrai, souligner, avec Simone

Weil (la philosophe, pas l'autre...) que les droits sont fondamentalement conditionnés par la possibilité de leur réalisation. Pour être clair, il n'y a pas beaucoup de sens à parler de droit à la vie devant un cancer en phase terminale. Certes. Mais cela ne signifie pas que les devoirs qui sont les corollaires de ces droits soient soumis aux mêmes conditions.

Le fait qu'on ne puisse garantir la guérison au malade ne signifie pas qu'on puisse se dispenser de l'obligation de soins.

Et si je prends un sujet plus politique, le fait qu'un pays soit trop pauvre pour que les organes de presse puissent fonctionner correctement ne constitue pas en soi une justification à la censure. Simone Weil suggérait qu'une inversion du rapport entre les droits et les devoirs serait sans doute plus féconde que l'attitude revendicatrice habituelle. Elle parlait surtout des droits sociaux, mais on pourrait étendre cette démarche aux droits fondamentaux. Cela revient à dire, par exemple, que la justice a l'obligation de suivre une procédure stricte pour arrêter un suspect, plutôt que de dire que nul ne doit être emprisonné arbitrairement. Pinaillage peut-être. Mais ça présente l'avantage de fixer avec une certaine précision les responsabilités et les conduites à tenir. Et de supprimer les excuses liées aux circonstances.



Le fait que la notion de droits de l'homme soit récente et assez peu répandue ne doit pas non plus nous étonner. S'il est vrai qu'il y a des principes objectifs et rationnels de justice, autrement dit une sorte de droit naturel, la détermination de ces principes de justice suppose l'exercice de la raison. Il n'y a pas d'exercice rationnel de la justice sans de bons philosophes du droit, de même qu'il n'y a pas de satellites de télécommunications sans de bons astronomes. Dès lors, il y a peu de chances de trouver les principes d'un droit universel dans des

sociétés archaïques ou repliées sur elles-mêmes. L'idée même d'humanité est une conquête historique et ne s'est diffusée qu'assez récemment, après de nombreux retours en arrière. La tendance spontanée des peuples est très identitaire. Dans combien de peuples primitifs le même mot sert-il à désigner les êtres humains et les membres dudit peuple ? L'idée d'humanité va véritablement germer dans les empires assez vastes pour faire cohabiter des peuplades diverses : les royaumes hellénistiques et l'empire romain. Mais ces

empires étaient foncièrement inégalitaires et il n'y avait rien de commun entre un citoyen et un métèque ou entre un homme libre et un esclave. En fait, la première grande idéologie universaliste est le christianisme.

De fait, la notion de droits de l'homme ne peut se passer de la notion de progrès, même si la simple nouveauté d'une idée ne suffit pas à la qualifier de progrès. Si on veut garder les droits de l'homme, on doit admettre la possibilité d'une amélioration de nos concepts politiques et sociaux. Une difficulté apparaît ici. Pour des raisons de prestige et pour sauvegarder le caractère absolu et universel des droits défendus, les grandes déclarations historiques vont les juger incontestables : « Nous tenons ces vérités pour évidentes par elles-mêmes – que tous les hommes naissent égaux, que leur Créateur les a dotés de certains droits inaliénables, parmi lesquels la vie » etc. (Déclaration d'indépendance des USA). Remarquons dans la déclaration de 1789, une référence analogue à l'Être Suprême. Or l'usage de la raison nécessaire à la découverte, ou à la reconnaissance de ces droits s'accommode mal de cette sacralisation.

C'est d'autant plus vrai que les déclarations en question ne posent plus l'obéissance à Dieu comme le référent de la moralité publique, mais bien l'homme lui-même. On pourrait longuement discuter pour savoir si l'idée d'un droit naturel peut se passer de transcendance.

Toutefois, comme il ne paraît ni souhaitable ni rationnellement défendable de faire de la seule force étatique l'étalon de la justice, nous devons bien admettre la possibilité de ce droit naturel. Il est indéniable que certaines actions sont foncièrement injustes et choquent à raison la conscience de l'homme de bonne volonté. C'est au nom d'un principe supérieur de justice qu'on a pu juger les criminels nazis à Nuremberg alors qu'aucune loi écrite n'existait pour ce faire. L'idée même de droits de l'homme suppose leur universalité. Si ces droits ne sont pas « naturels », ils sont tout bonnement caducs. Rappelons d'ailleurs que la réflexion sur le droit naturel est bien antérieure aux grandes proclamations historiques (anglaises, américaines et françaises). Les droits grec et surtout romain ont permis lentement l'élaboration de principes essentiels au bon fonctionnement de notre justice :

- présomption d'innocence
- la charge de la preuve revient à l'accusation
- non-rétroactivité des lois (excellent principe, qui fut cependant un point d'achoppement à Nuremberg)
- « Nul n'est censé ignorer la loi » et son corollaire, la publicité des lois.

On pourrait multiplier les exemples. Mais ces principes, qui nous paraissent si simples et si évidents ne pouvaient émerger sans une sérieuse réflexion et



ont été très longs à conquérir. La publicité des lois suppose l'écriture et que la loi soit supérieure aux rois, alors que les rois les écrivent. On raconte qu'un tyran de Crète, jugeant cette publicité inévitable, mais désirant abuser de son pouvoir, faisait inscrire ses lois à une telle hauteur sur les temples, qu'il était impossible à un homme ordinaire de les lire. Mais cela suffisait comme prétexte pour les appliquer avec la plus grande sévérité au moment voulu. En vieux droit germanique, l'accusé pouvait avoir à faire la preuve de son innocence, ce qui n'était pas toujours possible. Ainsi, établir la présomption d'innocence suppose une



certainne réflexion sur la logique, de même que le rejet de la torture suppose qu'on ait constaté la médiocrité de cette méthode pour l'établissement de la vérité.

Ce qui va changer avec l'indépendance des USA et avec la Révolution française, c'est la volonté d'inscrire certaines lois au-dessus des autres, solennellement, afin qu'on ne puisse plus revenir dessus. Ces droits sont jugés « inaliénables », alors que les lois ordinaires peuvent être amendées ou abrogées, car elles ne font que

déterminer les modalités de la vie en société. Beaucoup de lois, la plupart sans doute, quoiqu'éminemment utiles, ne fixent aucun principe de justice. Du point de vue de la justice, il est indifférent de rouler à droite ou à gauche. Mais du point de vue de la sécurité, il faut faire un choix. La loi peut punir le meurtre de vingt ou trente ans d'emprisonnement sans que cela change fondamentalement le problème, mais la vie est un droit inaliénable (autrement dit, le devoir de respecter la vie est un devoir inconditionnel).

La véritable difficulté va apparaître lorsqu'il s'agira de préciser le contenu des droits de l'homme et de leur donner une efficacité juridique. Il est désolant de voir les journaux en parler dans le vague, sans référence à des actions ou des lois précises.

Ainsi la Chine ou l'Iran sont-ils accusés sans plus de précision de ne pas respecter « les droits de l'homme ». Dieu merci, même le plus sauvage des régimes de la planète ne viole pas l'intégralité de ces droits en permanence. Et l'on suppose que les démocraties occidentales les respectent sans même vérifier si toutes les dispositions juridiques sont bien prises et plus encore si ces dispositions sont efficaces. L'article 28 de la Déclaration universelle des droits de l'homme précise, avec peut-être une grande naïveté, ou une grande ambition : « Toute personne a droit à ce que règne sur le plan social et sur le plan international, un ordre tel que les droits et les libertés énoncées dans la présente déclaration puissent y trouver plein effet. » Belle déclaration, mais pour l'instant, force est de constater qu'on est loin du but.

On ne niera pas que la paix est en-soi préférable à la guerre ou que la richesse est préférable à la pauvreté. Mais quand on a dit cela, on n'a rien dit. Et il faut bien reconnaître que les mesures prises dans le cadre des institutions internationales permettent tout juste

de faire face aux situations les plus graves sur le plan alimentaire et d'éviter les famines les plus scandaleuses et ne règlent en rien les problèmes structurels qui provoquent les disettes. De même, on parvient à peine à geler certains conflits régionaux, sans les résoudre et parfois au risque d'exacerber les tensions. On l'a vu au Rwanda, il est possible que la situation en Côte d'Ivoire dégénère faute d'un règlement rapide. Le lent pourrissement de la situation en Palestine depuis 60 ans n'est pas non plus pour rassurer. Quant aux conflits majeurs, ce n'est pas la bonne volonté des grandes puissances qui permet aujourd'hui de les éviter, mais la peur d'une destruction mutuelle par l'arme atomique. De toute façon, la bonne volonté ne suffit pas, quand encore elle existe.

Je n'ai bien évidemment pas le temps, dans le cadre d'un article pour Sanqua, de faire l'analyse complète de tous les droits contenus dans les déclarations qui font référence en matière de droits de l'homme.

Je vais donc simplement me concentrer sur un cas, pour dégager quelques-unes des difficultés que pose sa formulation.

Rappelons l'objectif : on veut une formulation qui soit à la fois universellement acceptable et qui puisse se traduire d'une façon juridiquement efficace,

notamment qui ne laisse pas trop de place à des interprétations fallacieuses.

Prenons la liberté d'expression que d'aucuns considèrent comme le droit le plus important. La Déclaration des droits (Bill of Rights) annexée à la constitution des USA stipule dans son premier amendement : « Le Congrès ne fera aucune loi qui touche l'établissement ou interdise le libre exercice d'une religion, ni qui restreigne la liberté de parole ou de la presse, ou le droit qu'a le peuple de s'assembler paisiblement et d'adresser des pétitions au gouvernement pour le redressement de ses griefs. »

Quant à la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789, elle dit, à l'article 10 : « Nul ne doit être inquiété pour ses opinions, même religieuses, pourvu que leur manifestation ne trouble pas l'ordre public établi par la Loi. »

Notons déjà que la déclaration américaine est plus stricte et refuse d'envisager la possibilité qu'il y ait des exceptions. Or nous savons bien que dans la réalité, même les USA pratiquent certaines formes de censure, ne serait-ce que sous la forme bien nécessaire, hélas, du secret défense. Quant à la déclaration française, elle est ici plus prudente, mais il faut bien reconnaître que la formule « pourvu que leur manifestation ne trouble



pas l'ordre public établi par la Loi » n'a en elle-même aucun contenu. Des formules de ce genre sont d'ailleurs récurrentes dans cette déclaration. Elles ont l'immense inconvénient de ramener les principes supposés universels à une application tout à fait contingente. Rien n'interdit a priori que la loi crée de nouveaux privilèges ou restreigne fortement les libertés. Je dirai même que fondamentalement la loi discrimine, en ce sens qu'elle distingue des cas et détermine qui a droit à quoi au détriment éventuellement de qui. Et c'est bien une interprétation légaliste qui a permis la Terreur moins de quatre ans après cette fameuse déclaration.

Nous voyons ici les effets néfastes que peut avoir une confusion des droits de l'homme et de la volonté populaire, ainsi qu'une confusion de la volonté du peuple et des décisions de ses représentants – la nation devenant une sorte de déité de remplacement, au lieu du « in God we trust » des Américains. La formulation américaine de la liberté d'expression a au moins le mérite de dire que le Congrès ne peut pas tout faire. Sous peine de graves contradictions internes, une Déclaration des droits de l'homme doit d'abord accepter l'idée d'une limitation du pouvoir étatique, fut-il démocratique. La démocratie est peut-être un des droits de l'homme, mais ce n'est pas une garantie que les droits de l'homme seront respectés.

Passons rapidement sur les raisons qui fondent cette liberté comme droit fondamental. Elle est essentielle au bon fonctionnement d'une démocratie, car sans elle le peuple n'aurait pas de choix et la « volonté populaire » serait une expression totalement dénuée de sens.

Plus profondément, on peut dire que la liberté des consciences touche à la dignité même de l'homme et qu'elle semble être une condition essentielle du bonheur. C'est en tant qu'être de raison que je me distingue de l'animal et que je suis digne d'être particulièrement protégé. Et il n'y a pas d'exercice de la raison sans libre arbitre.



Toutefois, cette liberté d'expression peut connaître quelques cas litigieux, que les déclarations solennelles négligent nécessairement, mais que la loi, elle, doit bel et bien trancher. En premier lieu, l'expression d'opinions incompatibles avec les droits de l'homme doit-elle être tolérée ? L'Amérique aurait plutôt tendance à considérer que c'est un risque à prendre et que si le débat est public, les partisans de ces thèses auront tôt fait de se discréditer. La France, peut-être moins cohérente, mais plus prudente en apparence, refuse de tolérer la négation des crimes nazis. Le risque est ici qu'on en vienne pour les mêmes raisons à interdire toutes sortes d'opinions et qu'on aboutisse à la formulation d'une

histoire officielle. On voit bien que les opinions que l'on peut exprimer sur la place publique ne sont pas anodines quant au bon fonctionnement de la société ou même à l'application des droits de l'homme. Il est naïf, par exemple de considérer que toutes les religions se valent et qu'elles sont toutes respectables.

Premièrement, puisque les religions professent des dogmes contraires, il s'ensuit nécessairement que certaines au moins sont fausses. Dire qu'elles se valent toutes ne peut alors signifier qu'une seule chose : qu'elles sont toutes également fausses. Mais ce n'est pas tout. On peut à la rigueur s'en sortir en admettant un droit à l'erreur et en donnant au mot de tolérance sa pleine signification.

Toutefois, les religions, qui sont peut-être équivalentes sur le plan de la vérité ou de l'erreur, ne le sont certainement pas sur le plan de leurs effets sociaux. Pour prendre un exemple qui ne choque personne, les religions des Incas ou des Mayas peuvent à bon droit être qualifiées de barbares. Il a été prouvé que les sacrifices humains en étaient une composante essentielle, liée à leur cosmologie. Ces sacrifices étaient, dans les croyances de ces peuples, la condition essentielle de la renaissance du soleil. Peut-on qualifier ces croyances de respectables, lorsqu'on a nos connaissances astronomiques ? On voit se profiler une grave difficulté.

L'idée de fonder le droit sur la raison oblige à refuser certains systèmes de croyances. Et pourtant, elle oblige aussi à tolérer l'expression d'idées contradictoires, car la base d'une pensée rationnelle est l'étonnement, le questionnement, autrement dit, un certain exercice du doute. Pour apprendre et découvrir, le premier pas est d'admettre qu'on ne sait pas. Pour fonder une pensée rationnelle du droit, la prudence est donc un critère essentiel.

On pourrait tenter de se sortir de toutes ces difficultés en reprenant l'article 30 de la déclaration universelle des droits de l'homme de 1948, et en se disant que l'ensemble des droits proclamés devrait permettre de faire face à l'essentiel des problèmes : « Aucune disposition de la présente Déclaration ne peut être interprétée comme impliquant pour un État, un groupement ou un individu un droit quelconque de se livrer à une activité ou d'accomplir un acte visant à la destruction des droits et libertés qui y sont énoncés. » Ce refus de hiérarchiser les droits de l'homme présente l'avantage d'évacuer les mauvaises excuses.

Mais cela ne tient pas compte de la possibilité de cas de conscience. J'appelle « cas de conscience », ces situations où tous les choix possibles sont mauvais ou insatisfaisants. On peut fort bien imaginer des situations où, de fait, on ait à choisir entre deux droits



« fondamentaux ». Face à une menace terroriste, le devoir de protéger la vie des gens peut aisément entrer en contradiction avec le refus des incarcérations arbitraires. Je ne suis pas en train de justifier ce qui se passe à Guantanamo ou les mesures prises par l'État d'Israël contre le Hamas. Je fais tout simplement remarquer que la formulation de maximes universelles

ne permet malheureusement pas, sur les questions les plus graves, de se dispenser du calcul d'efficacité et d'opportunité. Dans les deux cas que je viens d'évoquer, il semblerait d'ailleurs que ces calculs aient été bien mal faits. Il convient donc de noter une différence essentielle entre les grandes déclarations et les lois, c'est que les déclarations définissent des objectifs essentiels, alors

que les lois définissent des conduites à tenir dans des circonstances prédéfinies. Il y a encore une difficulté sur laquelle je voudrais dire quelques mots. Le corpus des droits de l'homme officiellement reconnus, pour des raisons « pédagogiques » assez évidentes, devrait être de taille limitée.

Puisque, si notre intuition précédente est vraie, ces déclarations doivent avant tout définir des objectifs, il convient qu'ils soient peu nombreux pour rester lisibles. Or on peut constater que ce corpus participe lui aussi à la tendance générale de l'inflation juridique ; On tente régulièrement d'y introduire de nouveaux droits. La déclaration de 1948 avait, et sans doute avec raison, introduit des droits sociaux (éducation, sécurité sociale, etc.) alors que les déclarations précédentes s'en tenaient essentiellement aux droits politiques et juridiques.

Aujourd'hui, on voit de nombreuses revendications accaparer les couleurs des droits de l'homme. Il y a, disons-le, un fort risque de manipulation au service d'intérêts particuliers. La moindre minorité qui revendique des droits essaiera de les inscrire dans ce corpus intouchable et d'en faire une sorte de tabou, quitte d'ailleurs à lancer contre ses détracteurs des accusations infamantes sans rapport avec le sujet. Toute discrimination perçue comme injuste sera assimilée à



du racisme et qualifiée de fasciste. C'est ainsi qu'on voit fleurir, depuis quelques décennies déjà, mais avec une récente accélération, de nombreuses expressions en -phobie ou encore un « racisme anti-jeunes », dont la signification profonde m'échappe. Je tiens à rappeler que plusieurs des membres de la rédaction ont été jeunes à leurs débuts.

Si je devais retenir les principaux dangers qui menacent aujourd'hui les droits de l'homme, je retiendrais trois

choses. Au sein de nos démocraties, la protection de minorités, toujours plus nombreuses, qui veulent faire passer leurs choix de vie pour des droits fondamentaux et la croyance naïve que le vote démocratique (triomphe de la majorité) suffit à lui seul à fonder le droit.

Sur le plan international, le décalage entre les objectifs affichés et les résultats obtenus qui tend à discréditer les objectifs eux-mêmes.

Je n'ai bien sûr qu'effleuré la question et je vous invite naturellement à relire les principaux textes sur lesquels se fonde toute cette réflexion :

La déclaration d'indépendance des Etats-Unis d'Amérique.

Les dix premiers amendements à leur constitution.

La déclaration des droits de l'homme de 1789.

La déclaration des droits de l'homme de 1948.

Egomet





CLAIR OSCUR

Alors que dans le monde occidental, un bon nombre d'œuvres cinématographiques sont inspirées de romans ou autres nouvelles, au Japon, le manga est devenu l'une des principales sources utilisées pour réaliser des séries TV voire même des films pour grand écran. Puisque le matériel de base est déjà « visuel », contrairement au livre, il apporte une idée très précise de ce à quoi un film ou une série pourrait ressembler. J'ai choisi de traiter le cas de **Death Note**, car c'est l'un des mangas les plus populaires de ces dernières

japonaise), s'ennuie dans le monde des morts. Il décide alors, pour pimenter un peu son existence, de laisser tomber son « Death Note », son livre de la mort, sur Terre, histoire de voir les conséquences et de passer du bon temps.

Un jeune lycéen, brillant au passage, du nom de Light Yagami trouve un jour, par hasard dans la cour de son école, le Death Note par terre, qui se présente sous la forme d'un simple cahier vide. Il le prend avec lui, le feuillette, et découvre sur la première page, la première

jugements. C'est alors que Ryuku le shinigami lui rend visite. Le Shinigami n'est visible que du possesseur du Death Note. Ainsi, pour le reste du monde, les Shinigami demeurent invisibles, sauf dans certains cas très particuliers. Ryuku commence alors à ne plus quitter Light, lui donnant ci et là des conseils sur l'utilisation du Death Note.

Petit à petit, les morts inexplicables se multiplient, et une organisation type Interpol s'implique dans l'enquête concernant le « kira » (killer en prononciation japonisée), pour découvrir celui qui est à l'origine de ces meurtres. Sans succès. C'est alors qu'un mystérieux détective, « L », sans montrer son visage, offre son aide à la police et dévoile à distance ce qu'il a appris sur « kira » par déduction : ce dernier vivrait au Japon, et serait capable de tuer sans avoir à toucher ses proies. Rapidement, aidé des services de police, « L » part à la recherche de « Kira ». Light, conscient du danger que l'implication de « L » représente, s'emploie à se débarrasser de lui, en tentant de trouver son véritable nom pour l'éradiquer. Problème, « L » se dissimule sous un pseudonyme, ce qui rend les choses plus complexes...

Si l'on devait classer Death Note dans un genre, ça serait sans doute celui du « thriller psychologique » qui conviendrait le mieux.

CONVERSION

années (élu meilleur manga de 2006) et continue encore, en 2008, à faire parler de lui. A la base pilote, puis manga sérialisé (paraissant chaque semaine), puis adapté en film et enfin en série animée, il a toutes les caractéristiques requises pour traiter de la conversion d'un medium à l'autre.

L'histoire

Tout commence quand Ryuku, un démon de la mort (que l'on appelle les shinigami dans la mythologie

règle du livre « L'homme dont le nom sera écrit dans ce livre mourra ». Croyant à une plaisanterie, il le ramène chez lui. Jusqu'au jour où il est tenté de l'essayer sur un criminel vu à la télé, pour voir. A sa surprise, il découvre que le criminel décède dans les minutes qui suivent. Horrifié, il découvre que le pouvoir du livre est authentique. Disposant d'un engin de mort sans pareil, Light décide petit à petit de se transformer en justicier, prêt à éradiquer le mal dans le monde, en utilisant les différents media dont il dispose pour établir ses

L'histoire de Death Note est si « riche » qu'elle peut être lue à plusieurs degrés : une confrontation entre le bien et le mal, la dérive d'un homme aux pouvoirs surhumains, la nature de la justice et l'insatisfaction qu'elle peut générer parmi la population, etc... Ces thèmes n'ont pas été placés sciemment par les créateurs du manga, mais sont sans doute à l'origine de l'engouement engendré par la série.

Le format

Puisqu'à la base, Death Note est un manga, il est utile de rappeler quelques points essentiels qui interviennent dans la création de ce genre d'histoires. En général, le manga n'est pas une BD traditionnelle. En cela, je ne veux pas dire que c'est une histoire de couleurs ou de

style, mais c'est surtout une question de rythme de parution. Les auteurs de mangas sont soumis à deux exigences principales :

- pouvoir fournir, chaque semaine, une vingtaine de planches dessinées et encrées.
- Tenir les lecteurs en haleine jusqu'au prochain numéro. Et ainsi de suite.

De plus, l'histoire et la forme se doivent d'être originales au possible, pour ne pas passer inaperçu parmi les dizaines de séries que l'on trouve dans un Shonen Jump par exemple.

Additionnez tout ceci, et vous obtenez un genre complètement à part de la BD occidentale. Le manga

demande une action constante pour survivre – pas possible de broder sans que rien ne se passe pendant 10 pages. Ensuite, il exige un cliffhanger à la fin de chaque semaine, c'est-à-dire un élément qui va vous faire revenir la semaine suivante, en suscitant votre curiosité. L'abondance de ces cliffhanger fait que les mangas demeurent extrêmement dynamiques, peu importe leurs genres et leurs histoires.

Death Note est cependant un manga bien à part. D'abord, l'action n'est pas physique, mais plutôt psychologique. Entre L et Light, le combat est une partie de cache-cache. Celui qui découvrira le premier l'identité de l'autre aura gagné. Tout le jeu de l'auteur consiste donc à garder cette tension à son maximum le plus souvent possible, ce qu'il fait avec brio.

Comme le combat est d'ordre psychologique, ce qui distingue Death Note, c'est qu'il est très bavard... notamment pour refléter les pensées de chacun des protagonistes. Le processus d'identification n'en est que plus fort, au-delà de toute notion de bien ou de mal. Notre jugement s'abolit une fois dans la peau des deux maîtres en présence.

L'un désire rendre le monde meilleur en éradiquant les pires criminels.



L'autre souhaite arrêter celui qu'il considère comme un véritable tueur en série.

Les deux points de vue se valent, et il est relativement facile, à travers une BD, de jongler d'un personnage à l'autre.

Le film

Je suis ensuite passé au film, sans avoir fini de lire le manga. La première impression est très positive : l'avantage du film est évident : sur pellicule, les personnages, qui ont dû être établis pendant des centaines de pages, prennent vie immédiatement. En quelques secondes, le caractère de Light est posé, sa personnalité nous est familière. Bien entendu, il n'est pas identique au Light du manga : l'apparence physique diffère, les expressions faciales sont celles de l'acteur, et la mise en scène laisse une marge de manœuvre appréciable au réalisateur pour mettre Light dans des situations non abordées sur papier.

Malgré un aperçu favorable, le problème de l'adaptation cinématographique est multiple. Tout d'abord, même si le manga n'est pas des plus longs, il comprend quand même 13 volumes, et bien que le film soit divisé en deux parties, il lui est impossible de rentrer dans tous les détails de l'histoire. Le scénario a donc dû être résumé



à quelques mémorables passages. Cette limitation du temps impacte aussi la durée passée à l'introversion dans le manga. Il en ressort que Light semble bien plus confiant dans le film que dans le manga, où il se met souvent en doute pour vérifier qu'il n'a pas fait d'erreur.

Ensuite, le film ne permet pas de mener deux histoires en parallèle. Dans le manga, les parallèles simultanés entre L et Light sont fréquents.

Le film se doit de suivre un personnage la plupart du temps, ce qui limite les interventions de L dans l'histoire.

Enfin, comme le film est limité dans le temps, la cohérence entre toutes les parties de l'histoire est primordiale. Personne ne va oublier le début du film une heure après l'avoir vu. Dans le manga, par exemple, Light a une petite amie qui n'apparaît qu'une ou deux fois au début. Elle n'agit qu'en tant que personnage secondaire. Plus tard dans l'histoire, Light rencontre Misa Amane et cette dernière devient sa nouvelle amie, sans qu'aucune mention ne soit faite de sa précédente conquête.

Dans un film, ce genre d'attitude ne passerait pas en l'espace d'une heure. Pour garder la cohérence et pour

permettre à Light de trouver en Misa une nouvelle dulcinée, le film est obligé de sortir son autre petite amie de l'histoire.

Et, dans ce cas précis, c'est Light qui l'abat de lui-même avec le Death Note, en l'utilisant à son avantage pour

son sujet, et ne représentait pas un danger immédiat non plus. Le film commet donc une transgression grave par rapport à l'histoire de base. La fin du film est quant à elle complètement trafiquée, à cause des impératifs de temps et des « codes de bonne conscience » qui

sur chaque personnage, même les plus secondaires.

La représentation du shinigami est quant à elle assez réussie dans le film : ça sent le budget de production limitée, mais quand même, le look de ces derniers est très proche du celui du manga, ce qui en soi-même est une prouesse.

L'anime

Après avoir vu le film, je m'attaquai à la série animée en 37 épisodes. C'est la version « ultime » de Death Note à mes yeux. D'une part, elle va très loin dans les détails. La plupart des éléments de l'histoire s'y retrouvent, et souvent ils sont exploités avec plus de minutie, et avec un grand souci de la mise en scène, comme si le manga de départ n'était qu'un brouillon à améliorer. La qualité graphique de certains épisodes est hallucinante, et c'est avec une grande fluidité que les épisodes se déroulent, malgré de longs dialogues ou monologues, en usant une tonne de plans bien pensés, ainsi que des ralentis bien placés.



dénouer une situation qui aurait pu lui coûter la peau. Bien que cette action soit compréhensible d'un point de vue scénaristique pour permettre à Misa d'arriver, elle n'est cependant pas cohérente avec les principes de Light. Il essaye toujours, dans le manga, d'éviter la mort d'innocents. Or, sa petite amie ne se doutait de rien à

font qu'une « mauvaise fin » ne serait sans doute pas acceptable sur grand écran.

La version du film pose d'autres problèmes : la limitation du temps impose au scénario de se focaliser sur quelques personnages. Le manga, lui, souffre moins de ces contraintes et livre beaucoup plus d'informations

L'animation n'est pas en reste. Là où l'écriture de noms dans le Death Note est une chose très statique dans le manga, ici, l'utilisation de plusieurs angles autour de la mine du crayon, le suivi frénétique des différents noms qui se couchent sur papier, et le mouvement de Light qui semble manipuler son crayon telle une épée,

rendent cette séquence très évocatrice. L'anime dispose aussi d'une bande-son à la hauteur, avec des mélodies très parlantes, et l'emploi de chœurs pour renforcer le côté « divin » de Kira, alias Light.

Le rythme employé est plus lent que celui du manga. Le découpage des scènes a été retravaillé pour faciliter le visionnage, et nombre de petits détails ont été ajoutés ici ou là pour développer les personnages ou rajouter plus de naturel à certaines scènes. Cerise sur le gâteau, le style graphique du manga est respecté à la lettre, et l'on retrouve avec plaisir tous les protagonistes représentés avec fidélité.

Enfin, le doublage, pièce maîtresse de tout anime, est d'un excellent niveau. En effet, la double personnalité de Light / Kira demande une interprétation vocale différente, parfaitement maîtrisée et totalement crédible. J'en profite au passage pour préciser que les doubleurs d'anime au Japon sont de véritables professionnels, pas des « sous-acteurs » comme en France. Il suffit de voir à quel point ils se « donnent » dans leur travail de personnification. C'est bien simple, ces doublages hors du commun confient aux images fixes une force inégalée. Le film, malgré une entrée en matière plus rapide, n'arrive pas à la cheville de l'émotion que le manga peut susciter.



L'avantage de l'anime par rapport au manga est aussi lié aux ajouts sonores. Mais par rapport au film live, l'anime demande une implication plus forte de la part du spectateur. L'identification avec le personnage de Light n'est pas immédiate, puisque ce dernier est très « froid » au premier abord, sans aucune émotion. C'est quand Light va commencer à énoncer ses ambitions, puis à rencontrer des problèmes que l'histoire deviendra plus engageante et que la transposition s'opère.

L'anime est plus fort que le film, dans le sens où il permet une maîtrise totale des images, des expressions, des plans et angles utilisés. Il abolit les contraintes

physiques des caméras et des acteurs. L'anime est le seul format vraiment capable de donner des statures surhumaines aux personnages, au point de les transformer en symboles.

C'est sans doute pour cela que la tradition du dessin animé n'a jamais disparu, malgré des coûts désormais moindres pour mettre un pied dans le monde du cinéma.

L'un ne remplace pas l'autre, et comme on vient de le voir avec Death Note, chaque format a ses avantages.

Le film vaut sous doute pour l'ouverture au grand public, avec une histoire simplifiée.

Le dessin animé est plutôt à voir une extension du manga, plus riche, plus travaillée, plus engageante au final que la version papier, pour peu qu'elle soit bien pensée et réalisée. « Anime » n'a jamais autant mérité son nom : il s'agit vraiment d'insuffler de l'âme à de simples dessins.

Sur ce, je vous recommande donc de visionner dès que possible les 37 épisodes de la série animée, et d'éviter le film qui n'est qu'un Death Note aseptisé pour enfants de cœur.

Ekianjo





THE



DEAFENING ROAR

PAUL GILBERT

Nous sommes le 6 avril 2008 au soir, votre serviteur a voulu se la jouer « super size me » en commandant un double menu best of, c'est donc avec une démarche peu assurée que je sors de ma cantine aux effluves si appétissantes jusqu'à ce qu'on ait mangé sa ration et, tout en évitant le belliqueux personnage qui insultait copieusement le manager et renversait les sièges pour une sombre histoire de burger, je me préparais à affronter une météo peu clémente pour la saison.

Alors certes il caillait sec au dehors, mais j'étais loin du compte. En effet, non seulement on était below zero mais il neigeait de surcroît ! I repeat, nous sommes le 6 avril, joyeux Noël.

En même temps cela m'arrange, n'étant pas parti aux sports d'hiver cette année, si tout va bien je n'aurais qu'à m'y rendre cet été.

J'aime quand il neige à Paris, son charme naturel prend alors une tout autre saveur que peu de gens doivent connaître.. Car dire qu'il va y neiger équivaut grosso modo à dire « Shyeah, monkeys might flight out of my but ». Whatever.

Le lendemain, grand beau temps, après tout l'hiver c'était le 6 avril, et nous sommes maintenant le 7. Alors, passons, mes chers lecteurs, car il est temps pour moi de vous dévoiler la triste vérité, dans toute ma subjectivité et mauvaise foi, comprenez que je ne rembourserai personne :

De tous les six cordistes que la terre n'ait jamais portés, Jeff Beck est Dieu, de très près suivi par Frank Zappa (mais il l'a cherché en s'intéressant à tous les domaines possibles), et c'est Paul Gilbert qui possède la technique la plus impressionnante.



Voilà, c'est dit. Si le nom ne vous dit rien, il s'agit d'un guitariste phare des années 80 et 90, ayant officié aussi bien dans Racer X que dans Mr. Big, ainsi qu'au travers

d'albums solos. Si cela ne vous dit toujours rien, jetez une oreille sur To Be With You, un tube mondialement connu des années 90, il y a de fortes chances pour que vous l'ayez déjà entendu quelque part, à moins que vous n'ayez accès à aucun média et vivez en ermite, tel Jeremiah Johnson... auquel cas vous n'êtes de toute façon pas en train de me lire.

Personnage excentrique, il n'y a qu'à voir son site web truffé d'humour foireux pour s'en rendre compte, Gilbert est toujours là où on ne l'attend pas, arborant fièrement une guitare verte et rose avec franges au début des années 90, répétant une chanson en habit de cosmonaute sur Youtube. Lui seul pouvait penser à fixer des médiateurs sur une perceuse et mettre à exécution son idée pour voir le son qu'il pourrait en tirer.

Silence Followed by a Deafening Roar est arrivé très récemment dans nos bacs. Je ne vous cache pas que j'étais impatient d'y jeter une oreille, toujours émerveillé par son Acoustic Samurai, impressionnant live intimiste dans lequel on a le loisir de constater que Paul Gilbert exécute les mêmes plans alambiqués, aussi bien sur son électrique que sur une sèche. Toujours précis, pratiquant l'aller-retour à grande vitesse avec



autant d'aisance que Pernaut nous gratifie de sujets inintéressants pour boucler son 13h, non, n'énumérons pas, Gilbert est à l'aise presque partout, et il est rare qu'un guitariste ne soit pas impressionné. Que vaut donc le dernier boulet de canon de l'insolent gringalet ?

On démarre avec la chanson titre, *Silence Followed by a Deafening Roar* : le son est nostalgique, road trip, tapping léger en guise de courte intro puis on rentre dans le vif du sujet, rythmique décidée à filer au pas de course, les plans s'enchaînent avec toujours cette grande aisance, ça sent quand même un peu l'intro typique du shredder des années 90, cocky, trop fière quoi. Facile de se s'imaginer le vent dans les cheveux, la grosse bagnole en cruise control sur la route décidément trop droite, le tout filmé au ralenti, les gros clins d'œil.

Moi aussi je suis nostalgique de ces années là, mais bon, comment dire, j'aurais aimé plus de folie comme entrée en matière, plus de politiquement incorrect.

Suit alors *Eudaimonia Overture*, pas de grand changement à l'horizon, tout ça fleure toujours bon la décennie précédente. Ca reste quand même bien foutu, batterie et guitare hyper carré dans l'exécution, diverses influences dans le jeu de Gilbert qui se mêlent dans un impressionnant enchaînement de plans. Y'a pas à dire, tout ça sent l'album de guitare instrumentale pur et dur. Une disto bien riche en médium, pléthores de descentes de manche, ça bouge bien, mais c'est un



manquerait plus que le palm mute, mais Gilbert ne donne pas dans cette facilité fort sympathique lorsque bien exécutée, tant pis.

Norwegian Cowbell met un léger bémol dans l'addition et introduit d'autres influences qui peinent paradoxalement à diversifier la teneur de l'album tant certains riffs rappellent des morceaux passés du Monsieur, je pense par exemple à l'alternance de phrasés à tempos décents suivis de tempos carrément outrageants de vitesse, sur le modèle ABABAB. Ahh, Gilbert, pourquoi te fourvoies-tu de cette façon, j'ai un peu envie de dire, comme dans un des clips de Steve Vai : « Shut up, we know you can play ! ». C'est bien dommage, la piste commençait pourtant très bien et le son si caractéristique du cowbell nous fait espérer une ambiance déchaînée à la « I got a fever, and the only prescription is...more cowbell ».

Le calme après la tempête, *I Cannot Tell a Lie* et ses pseudo accents de love song temporisent et nous gratifie d'un repos mérité. Toujours conventionnel sur les bords, il n'en reste pas moins que l'écoute est agréable et il ne manque ici que des paroles pour rehausser l'ambiance et donner une véritable identité, la guitare ne démontrant pas grand-chose si ce n'est un

peu trop happy face, il y a bien en plan en particulier qui accroche l'oreille, très musique classique, mais ça peine à émouvoir l'auditeur mordu de guitare que je suis, le tout-venant partirait donc en courant. Ce n'est pas stérile, mais ça ne décolle pas non plus. Aïe.

3ème piste, The Rhino remonte un peu le niveau,

on officie toujours dans une dynamique de rock instrumental sans concessions, mais les phrasés présentent cette fois-ci une réelle saveur. Un morceau très court qui donne bien la pêche, alternant des leads fort inspirés et un jeu rythmique très « dans ta face » qui donne le sourire et fait hocher de la tête, il ne

admirable touché. Arrive enfin un excellent morceau de bout en bout, *Bronx 1971*, quatre minutes de grande maîtrise guitaristique, que des plans pertinents, ça groove méchamment, un son de lead bien acidulé qui lorgne parfois vers le crunch, on headbang gentiment, mais on tape frénétiquement du pied. Beaucoup de clichés, Gilbert emprunte à droite à gauche et sublime un par un ses choix. Au final, c'est très réussi.

On continue dans le positif avec *Suite Modale*, morceau repris et adapté d'un compositeur suisse du nom d'Ernest Bloch. Originellement pour flûte et piano, Gilbert remplace naturellement le premier instrument cité par la guitare et propose un jeu déconcertant pour qui connaît l'énergumène. Dans une ambiance calme et feutrée, c'est un Gilbert méconnu qui baisse d'un ton et tente de nous faire croire que sa guitare peut sonner comme une flûte. Ça ne saute pas aux oreilles, mais il a probablement dû y passer un moment pour l'enregistrer. Un grand jeu de guitare, beaucoup de nuances, un léger trémolo au doigt et non au vibrato ainsi qu'une utilisation très fine du volume de sortie, chose à laquelle peu de guitaristes songent.

Paul Gilbert ne nous aura pas laissé nous reposer longtemps et rempile cash dans l'addition de notes avec *The Gargoyle*. Sorte de thème grandiose aux accents



fantastiques/médiévaux/épiques. Les mauvaises langues pourraient le traiter de musique de jeu vidéo, cependant on a là une composition bien trop complexe pour figurer en second plan, seuls un ou deux rares plans pèchent un peu, le reste garde la tête haute et excite parfaitement l'imaginaire de l'auditeur.

Dernier temps mort dans l'album, car il n'est point de guitariste aux influences rock qui ne traite d'aucune dulcinée, *I Still Have That Other Girl* dépeint en deux minutes et cinquante-deux secondes les grands classiques de la chanson d'amour-guimauve qu'on

écoute tous en cachette, si, je t'ai vu Jacques, mais à la différence d'*I Cannot Tell a Lie*, ici nous ne manquons de rien, la piste est pertinente et complète, jonglant entre espoir, déception, accalmie et explosion, pour finir légèrement dans l'incertitude.



Le meilleur pour la fin ? *Bultaco Saturno* propose du grand Gilbert en ce qui est caractéristique du personnage : l'assimilation de pléthores de genres et attitudes antinomiques qui, chez lui, se fondent les uns aux autres sans aucun accroc. On sent une légère précipitation vers la fin, une course à la note qui de

manière assez surprenante est contrecarrée par un final en demi-teinte. Un retrait judicieux qui passe un dernier coup de balai avant de partir en beauté ?

Gilbert nous laisse avec *Paul Vs. Godzilla*, probablement en clin d'œil à l'Asie où notre homme a toujours joué d'un succès énorme, au même titre que bon nombre de shredders des années 80. Un autre tour sur Youtube vous permettra de découvrir des émissions de variétés asiatiques où il est tout à fait normal d'y retrouver des icônes de la guitare en tant qu'invités... Nous on a la Nouvelle Star et MTV doublés en français (les salauds ! Déjà que la pilule était mal passée avec les sous-titres, mais trop c'est trop).

Mais revenons-en à nos moutons, cette dernière piste très rock est bizarrement plutôt calme, au départ tout du moins, il est peut-être temps de faire les sommations tout en restant très mélodique. Au fur et à mesure de l'écoute, cette confrontation tourne un peu au solo de cinq minutes, ce qui est assez dommage, mais permet néanmoins de faire un constat :

Après une carrière au sein de deux groupes différents, Paul Gilbert tailla sa route en électron libre en nous gratifiant d'albums où la guitare est certes mise en



avant, mais toujours accompagnée de chant. Gilbert est un joueur incroyable, c'est indéniable, il maîtrise techniquement bon nombre des possibilités du guitariste moderne. Et comme si cela ne suffisait pas, il est également plutôt bon chanteur et brasse admirablement guitare et voix lorsqu'il s'agit d'écriture. Ce *Silence Followed by a Deafening Roar*, deuxième album résolument instrumental démontre bien les

limites du personnage à l'épreuve du « tout guitare ». Gilbert n'est pas Steve Vai et manque peut-être un peu de la folie sans borne du magicien à la sept cordes, ce dernier étant magistral en instrumental pur et tombant souvent dans le mièvrerie dès qu'il chante. Il en ressort donc finalement que cet album a une fâcheuse tendance à tricoter pour un oui ou pour un non, que le jeu de batterie n'est guère intéressant (c'est probablement voulu), et qu'il manque cruellement de chant, ce que la guitare peine à combler, même avec des descentes de manche et autres phrasés bigrement injouables pour le commun des mortels.

Tout n'est pas à jeter cependant et comme je l'ai souligné plus haut, certains moments font preuve de grande inspiration, qui, alliée à la technique sans faille de Gilbert nous donne de grands morceaux.

Un album court qui malgré tout n'écœure pas et suscitera peut-être l'envie de découvrir plus, au hasard le fameux *Acoustic Samurai* ou encore les premiers albums de Mr. Big.

BluePowder



Continuons notre petit tour d'horizons des japonaises. Cette fois-ci, parlons un peu de la mode au Japon. Quand on parle de mode ici, d'un point de vue touristique, il est évident que les pratiques et les goûts diffèrent un peu de nos standards occidentaux. Je me rappelle avoir entendu cette phrase : « les japonaises mettent par-dessus ce qu'on met par-dessous ». Ce n'est pas entièrement faux. Par exemple, ce n'est pas rare de voir des jeunes filles mettre une jupe au dessus d'un jeans. Ça fait bizarre au premier abord, mais j'admets ne plus y faire attention depuis un certain temps. D'autres fois, vous pouvez tomber sur l'équivalent pour le haut : une fille qui met un maillot de bain au dessus d'un t-shirt. Mouais. Mais rassurez-vous, ce genre de bizarreries se limite très vite à une classe d'âge très restreinte.

En général, la mode au Japon est très marquée par la nécessité de se différencier. Dans la vie courante, les contraintes de la société japonaise font que les jeunes filles à l'école ou les femmes au travail ne peuvent pas s'habiller ou se présenter comme elles le souhaitent.

Pendant les périodes scolaires, l'uniforme est de rigueur. La seule fantaisie acceptable concerne la coloration des cheveux, mais celle-ci n'est souvent pas tolérée au sein des établissements scolaires qui disposent de règles strictes sur l'habillement, la longueur des cheveux pour les garçons et la longueur des jupes pour les

filles. Cependant, il n'est pas rare de voir certaines filles contourner ces règles en raccourcissant leurs jupes, par exemple.

Il n'y a guère que pendant la période de l'université que l'uniforme disparaît et les contraintes s'abolissent. C'est une période de quelques années uniquement, et c'est là que les cheveux teints font leur apparition en masse, entre autres détails physiques. Pourquoi seulement quelques années ? Une fois rentrées dans le monde du travail, les femmes sont à nouveau soumises aux uniformes et aux règles en vigueur dans les sociétés japonaises. Et la fantaisie n'est pas trop bien vue.

Mais revenons à l'époque estudiantine : comme citée plus tôt, la raison principale pour se teindre les cheveux est de se différencier des autres qui se doivent de garder leurs cheveux noirs. La deuxième raison est celle d'une émulation des acteurs et actrices des films américains populaires. Le cinéma américain est certainement l'un des vecteurs d'images le plus fort : il définit les modèles, ce qui est « cool » et toutes les tendances qui vont avec. Mais comme pour toutes les influences étrangères, le Japon ne les intègre jamais à la lettre et les digère à ses goûts. D'ailleurs, saviez vous que bon nombre d'acteurs en vue à Hollywood font des publicités exclusives au marché japonais ? Oui, c'est unique au monde.

Mais revenons à nos tiffes : la teinte des cheveux est souvent minimaliste, légèrement brune, pour donner un soupçon de couleur. Celles qui se teignent de manière plus significative ne s'arrêtent souvent pas à la simple couleur, mais y vont de toute l'apparence : un maquillage plus marqué, des coiffures très volumineuses, voire extravagantes, des vêtements courts et moulants, des chaussures à hauts talons, sans oublier la peinture des ongles.

Et peindre ses ongles, au Japon, ce n'est pas mettre une seule couleur sur chaque, c'est souvent aller au salon où des professionnels vont s'occuper de vos ongles un à un avec des motifs des plus complexes, pendant plusieurs heures, comme vous pouvez le voir sur les illustrations qui parsèment cet article. C'est parfois très joli, souvent très exagéré et un peu « too much » à mon goût.

Une chose reste cependant assez vraie : malgré les apparences plus ou moins extrêmes, une japonaise reste toujours une japonaise, à quelques nuances près. Ça n'a rien à voir, par exemple, avec le look des cités en France qui est aussi lié à une véritable différence de comportement.

Les modes apparaissent et meurent vite au Japon. Quelques années plus tôt, toujours dans un souci de différenciation, certaines japonaises se faisaient



bronzer à outrance, presque black, tout en teignant leurs cheveux de couleur claire. Ce look immonde est heureusement passé à la trappe depuis.

De nos jours, la parodie de la mode s'apparente à ce qu'on appelle la « gal » ou « gyaru » en japonais. Le terme signifie « fille » en anglais, et le terme japonais

est simplement tiré d'un groupe de chanteuses assez populaire dans les années 60-70, si ma mémoire est bonne. Mais peu importe l'origine, le mot a



complètement changé de sens. Il désigne désormais un style bien précis, c'est-à-dire des tenues assez courtes, un maquillage prononcé, un teint pas complètement blanc, et des cheveux teints en marron clair et volumineux.

Le problème de ces filles est qu'elles finissent toutes par se ressembler comme deux gouttes d'eau.



Les influences stylistiques proviennent aussi du monde de la musique. La création musicale au Japon constitue le deuxième marché mondial de la musique après les US. La popularité de certains chanteurs ou certaines chanteuses va donc avoir une influence non négligeable sur les jeunes filles. 10 ans plus tôt, la chanteuse Amuro Namie (originaire d'Okinawa et à 25% noire Américaine) connut un tel succès que de nombreuses

fans se sont mises à imiter son style, au point qu'on les appelait les « Amura ». Le phénomène est depuis passé, mais montre à quel point les tendances peuvent venir de toutes parts.

Et que font donc ces filles dans leur temps libre ?

Eh bien, grosse surprise, elles font du shopping ! Et ceci, dans des gros complexes où il n'y a QUE des boutiques



de vêtements sur 10 étages de building. Si vous n'avez jamais posé les pieds en Asie, vous aurez sans doute du mal à imaginer ce genre d'endroit, vrai temple de la mode pour tous et toutes. Il est assez amusant, par ailleurs, de regarder comment s'habillent les vendeuses. Elles sont en général le reflet du style des vêtements vendus dans leur boutique. Récemment, une nouvelle tendance vient d'arriver, la «bohemian», qui consiste à s'habiller avec des chiffons et un serre-tête immonde, à la bohémienne, justement. C'est très laid, espérons vite que cela passe...



Sinon, ces jeunes filles font aussi le tour des restaurants à leurs heures perdues, car « manger » est un hobby au Japon. Les restaurants sont suffisamment abordables et variés pour que ce genre de tournée ne troue pas le portefeuille pour autant. Leur budget pour les vêtements en eux-mêmes se situe entre 3 000 et 20 000 yens par mois (disons de 30 à 200 euros, sans chercher à prendre en compte le taux de change). C'est normal que ce budget soit limité, car leurs sources de revenus proviennent des parents et des petits jobs éventuels qu'elles prennent sur le temps libre.

Le genre de jobs mal payés à 800 yens de l'heure. Et le kimono dans tout ça ? Vous pourriez croire qu'il n'est plus à la mode. Que nenni ! Le kimono, bien que très cher à l'achat, est abordable en location. Les jeunes filles se doivent de le porter dans certaines occasions, comme celle du passage à la majorité (20 ans), ou encore dans certains mariages traditionnels, voire certaines festivités. En été, une version plus légère, le yukata, est très populaire pour aller se balader le soir pour voir les feux d'artifice. C'est une excellente occasion, chaque année, pour les magasins de vêtements de proposer de nouveaux motifs, des nouvelles couleurs pour décorer ces yukata.

La mode ne se limite bien entendu pas à ces étudiantes. Toutes les classes d'âges ont droit à leurs tendances, mais les autres sont souvent plus sages et plus « invisibles » que celles précitées.

En tout cas, si vous passez au Japon, vous vous retournerez sans doute plusieurs fois pendant les premiers jours, à la vue de certaines tenues ou coiffures très inventives... à défaut d'être très esthétiques.

Ekianjo

un pilier, une poutre

Vous vous demandez peut-être parfois comment sont choisies les couvertures de Sanqua. Ca dépend des humeurs, mais souvent elles reflètent l'état d'esprit dans lequel le numéro est conçu. Ce 14ème SANQUA Horizons prend donc l'image d'un pilier, car c'est le deuxième numéro que nous sortons en temps et en heure. Pour fonder un édifice, il faut nécessairement des bases solides, et nous revoilà sur le bon chemin, semble-t-il. Mais le pilier, c'est aussi l'image de la poutre, celle que l'on enfile à ceux qui ont le fion un peu trop serré à la lecture de Sanqua. Oui, ça fait mal la première fois, mais on s'habitue à tout, même à la liberté d'expression et aux opinions qui diffèrent, cf mon mot de départ. Voilà, je viens de vous décortiquer en 10 lignes la signification littérale et le sens figuré de mon image. L'année prochaine, c'est clair, on s'attaque au milieu très coincé des dictionnaires.

S A N Q U A



SANQUA h o r i z o n s
m a d a o w a r i j y a n a i