



SANQUA h o r i z o n s

Samedi 7 juin 2008

15

PC ou consoles ?

Comme je commence à prendre de l'âge, surtout en termes vidéoludiques, je m'amuse, à chaque génération, de voir les éternels batailles entre clans de consoleux et de PCistes. Ça fait presque 20 ans que ça dure. A chaque fois, c'est la même chose : pendant les premières années où les consoles sortent, elles ont le vent en poupe, puis dès que leurs capacités techniques s'essouffent, (ce qui arrive après 2-3 ans), les PC reprennent soudainement vie en en mettant plein la vue graphiquement jusqu'à ce qu'une nouvelle console sorte. En ce moment, beaucoup de gens s'expriment haut et fort pour dire que « le jeu PC va mal », mais c'est normal, nous sommes en pleine période de « jeunesse » pour la PS3 et la 360, par exemple. Dans deux ans, n'importe quel jeu console fera pitié par rapport à ses homologues PC. Surtout quand on voit comme elles ont déjà du mal à tenir les hautes résolutions maintes fois promises (quasiment tous les jeux sont en résolution faibles puis upscalés, aussi bien sur PS3 que sur 360). Encore un an et ça sera le bon moment de réinvestir dans les PC.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Occupé

JIKA ... En Slip dans le Kart

EGOMET ... Européen Convaincu

SNAPE1212 ... La plage sans jeux

RODIX ... Talking About Culture

OPAK ... RPG cachés

EKIANJO ... Psychopathe dans GTA

Absentéistes excusés :

LUGH - EL FOUINE - OPAK - MEEGO

BLUEPOWDER - 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 !

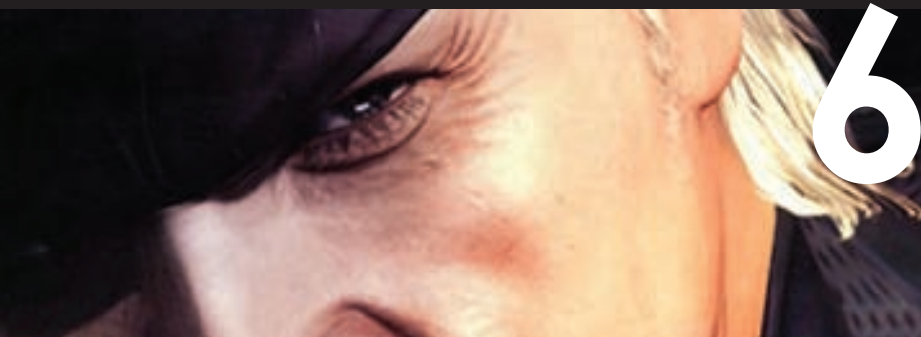
4. Sanqua protège les forêts et est donc reconnu d'utilité publique par le Ministère de la Glandouille. Tant que vous n'imprimez pas SANQUA, vous combattez le réchauffement de la planète, l'hégémonie du pétrole, les OGM et le nucléaire et vous êtes donc forcément un sale révolutionnaire anarchique alter-mondialiste.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



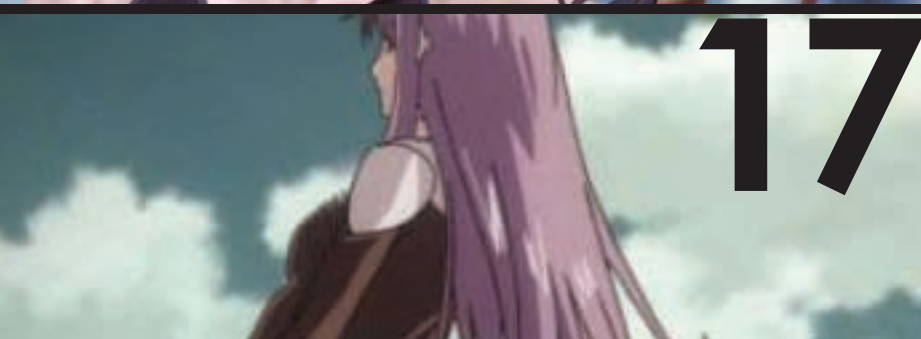
CARNET DE BORD

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

L'été est bientôt là et il est temps de regarder ce qui sortira d'ici la fin de l'année ou même à l'horizons 2009. Pas franchement de nouvelles grosses annonces, mais quelques jeux à surveiller de près...



HANDS ON

Ce n'est pas encore le tour de GTA IV, mais il arrive pour le prochain. En attendant, voilà Mario Kart Wii et Time Hollow. Et, j'oubliais, Opak vous parle de Rainbow Six Vegas 2, une suite bien commerciale qui n'aurait normalement pas sa place dans nos colonnes, mais il y a cependant une bonne raison à cela.



HANDS ON

Mario Kart Wii, Time Hollow,
Rainbow Six Vegas 2

17

CARNET DE BORD



Il suffit apparemment qu'un gros jeu sorte, en l'occurrence GTA IV, pour relancer toutes sortes de rumeurs, de futilités en tous genres et de combats entre formats. Bien entendu, ici et là s'élèvent même les voix de la polémique, avec notre bon ami **Thompson [1]**, qui cherche bien entendu à faire bannir le jeu des mains des jeunes enfants. En Asie il est réservé aux plus de 18 ans. Reste le vrai dilemme de la vérification lors de la distribution du jeu, toujours non résolu si l'on en croit le nombre de Kevins qui se défoncent sur ce jeu. Ensuite, GTA IV, c'est aussi une source de guéguerre entre Microsoft et Sony, entre qui des deux aura la plus grosse... part du gâteau. Après sa mise en vente, GTA IV s'est presque vendu deux fois plus sur Xbox 360 que sur PS3 aux US, avec 1.8 millions du côté de Microsoft et 1.0 millions chez Sony. Bien évidemment, la base installée des consoles n'est pas la même, mais le rapport de consoles sur le marché entre les deux concurrents n'est pas aussi élevé, ce qui suggère que le public de GTA a tendance à être passé du côté Xbox, alors que la série était depuis un bout de temps sur PS2. De plus, la PS3 était la seule à avoir un véritable « pack » GTA IV, ce qui n'a apparemment pas suffi pour faire pencher la

balance de leur côté. Microsoft, de son côté, répète à qui veut l'entendre que son GTA sur Xbox 360 aura du contenu téléchargeable (payant ?) en foison, et Sony s'est tardivement mis à sonner les mêmes cloches en disant que tout cela était aussi possible sur PS3. Sans avoir vu les deux versions côte à côte, il semblerait qu'il n'y ait aucune différence significative entre elles, ce qui ne joue pas en faveur de la PS3 qui tente toujours de se positionner comme la plus puissante de sa génération. C'est l'effet middleware : le moteur a été développé conjointement sur les deux consoles...

L'enthousiasme débordant de **Kaz Hirai [2]** (Sony) est d'ailleurs incompréhensible. Le pauvre homme a récemment déclaré que « la PS3 va dépasser la Wii et la Xbox 360 pendant sa durée de vie de 10 ans ». Bien entendu, il compte sur l'arrivée de Metal Gear Solid 4 comme le sauveur du format, mais ce n'est pas un jeu qui viendra changer la donne sur le long terme. Quant à la durée de vie de 10 ans du format, c'est beaucoup quand Microsoft table sur une durée de vie de 7-8 ans de sa console, ce qui veut probablement dire que la next next gen arrivera vers 2011, peut-être un ou deux ans avant la mort de la 360 alors prévue pour 2013. Pour

la PS4, il sera difficile de sortir encore 2 ans après son direct concurrent, vu la débandade du cycle actuel où la PS3 a clairement perdu sa position dominante. Mais, selon une autre déclaration du même Kaz, « la PS3, PS2 et PSP sont toutes des plateformes de loisirs, je ne pense donc pas que nos concurrents soient Microsoft ou Nintendo, mais toutes les formes de loisirs qui sont en concurrence pour attirer les consommateurs ». Cette déclaration n'est pas stupide en soi. Il a été démontré que l'utilisation du net avait un impact sur le visionnage de la télé, et que tout était lié au temps passé sur chaque format. Cependant, est-ce que les personnes intéressées par la PS3 la voient comme une « plateforme de loisir » plus qu'une « console » ? Et même si c'était vraiment le cas, la proposition de Sony « au-delà de la console » n'a pas l'air d'attirer les foules. La PS3, le cul entre « console » et « lecteur Blu-Ray » et « set top box internet de faible capacité », n'a pas de focus très clair en terme de stratégie, et à notre époque, c'est la différenciation qui reste le moteur de croissance. La seule console à jouer véritablement hors compétition est la Wii, cf un précédent « talking about innovation » dans Sanqua. Heureusement pour Sony,

Metal Gear Solid 4 [3] arrive bientôt et est déjà passé Gold. Il est certain que ce jeu se vendra à plusieurs millions d'exemplaires, et qu'une bonne part viendra des nouveaux utilisateurs profitant de cette sortie pour passer sur PS3. Hideo Kojima a sorti l'année dernière un bouquin (que je n'ai pas lu) dans lequel il disait qu'il était « fait à 70% de films », pour préciser que le cinéma a eu une grande influence sur ce qu'il aime, et que les longues cinématiques de MGS ne viennent pas de nulle part. Pour aller plus loin dans la réalité cinématographique (et accessoirement se remplir les poches), MGS IV va faire aussi dans le placement de produits. **Publicité in-game [4]**, donc, pour mettre en avant l'iPod d'Apple, la marque AU en téléphonie mobile (japonaise), la boisson énergétique « Regain » (encore une fois japonaise), la marque Playboy et sans doute d'autres non dévoilés. Après tout, pourquoi pas, mais on risque un peu l'anachronisme : se balader dans un futur proche avec un robot à ses côtés et avoir un iPod nano de 2007 dans sa poche, ça craint. Il aurait été préférable d'avoir un iPod remis au goût du jour pour ce jeu, histoire de coller au contexte. Seule question : à quelle dose de pub seront exposés les joueurs pendant le jeu ?



5



6



Fait nouveau, l'ipod ne sera pas seulement mis en avant visuellement, mais aura une véritable fonction, celle de sélectionner une musique de fond pour l'action en cours. Les magazines Playboy serviront eux à distraire les ennemis pour mieux les piéger, comme dans le passé, et pourront aussi permettre à Snake de faire disparaître le stress de Papy Snake. Mais je ne suis pas sûr que ça soit très bon pour son cœur, tout ça...

Toujours sur le thème de MGS4, quelques voix se sont élevées parmi ceux qui ont reçu des versions de test du jeu. Les « journalistes » en question auraient reçu des consignes strictes de la part de Konami concernant ce qu'ils ne pouvaient pas dire. Et parmi ces derniers éléments, deux d'entre eux sont inhabituels : l'un concerne la taille de l'installation du jeu sur disque dur : plus de 4 gigas si l'on en croit les rumeurs. L'autre concerne la **durée des cinématiques [5]**, un sujet tabou. Quant à savoir si la super-rumeur récente des cut-scenes de 90 minutes s'avère vraie ou non, il faudra attendre d'y jouer. Mais en soi, ce n'est pas franchement étonnant d'avoir de longues cinématiques : après tout, les précédents épisodes disposaient aussi de très longues séquences, et ça n'a jamais empêché

les habitués de les apprécier. Konami a peut-être un paquet de pressions extérieures ce coup-ci, à cause de l'enjeu que représente cette sortie : c'est ni plus ni moins ce jeu qui doit « sauver » la PS3 du borborygme dans lequel elle se complaît depuis sa sortie. Ceux qui comptent dessus ont tendance à flipper comme des malades à l'évocation du moindre détail qui pourrait faire retomber la hype autour du jeu.

Du côté de la 360, **Itagaki [6]** vient de claquer la porte de chez Tecmo, où il travaillait pour l'équipe de Team Ninja. Il en profite pour accuser le boss de Tecmo d'escroc pour non paiement de bonus pour les jeux sur lesquels il a bossé, et par là même de lui coller un procès au cul. Ce même boss est sensé avoir foutu une sale ambiance au bureau, ce qui n'arrangeait pas les conditions de travail. Il précise donc qu'il n'y aura plus de Dead or Alive ou encore moins de Ninja Gaiden 2 sous sa direction, et qu'il est fort désolé pour les fans. L'ami Itagaki réclame finalement beaucoup de thune et des femmes nues en dommages en intérêts. En attendant que les affaires se règlent au tribunal avec Phoenix Wright à la barre, le président de Tecmo se fend d'un communiqué pour fustiger « l'employé en question » (sans citer le

nom d'Itagaki une seule fois), en exposant différents arguments : Itagaki aurait été plus occupé à harasser sexuellement ses collègues de travail (des femmes, je précise) – une affaire pour laquelle il a effectivement été jugé par le passé. Il continue en précisant que les bonus étaient réglés selon le contrat signé pour DOA, que tout était dans les règles. Cette affaire n'avait pas de raison à devenir publique selon le président. Il trouve que cela porte inutilement préjudice à la société entière, aux joueurs et aux actionnaires. Enfin, il trouve Itagaki arrogant en s'appropriant à son compte les « Ninja Gaiden » et « **Dead or Alive** » [7] alors qu'un paquet de gens ont bossé dessus. Bref, une belle bataille de presse, comme on aimerait en voir plus souvent. Je propose de régler tout ça sur le ring, Dead or Alive like, entre les deux intéressés, et celui qui reste debout sera déclaré dans son bon droit ! Finissons sur une note « positive ». Microsoft a décidé de faire le ménage dans son **Xbox Live Arcade** [8], suite à la sortie du Wiiware chez Nintendo et aux plaintes d'un certain nombre de développeurs sans couilles anonymes qui ne voyaient plus d'intérêt à développer sur ce format à cause d'un

amas « daubes » qui pourrissent le choix du joueur au final. Faire le ménage, c'est bien, mais comment Microsoft compte s'y prendre ? C'est simple, ils suivent les conseils de notre ami le cancre (voir le Roi de la Casse, dernier Sanqua), en prenant comme référence les scores sur Metacritic. Ce site biaisé au possible servira donc d'étalon aux jeux qui méritent de rester sur le Xbox Live Arcade. Si leur score est en dessous de 65%, et s'il ne se vendent plus après 6 mois (haha, n'oublions pas nos principes de vendeurs en premier lieu, daube ou pas daube !), ils seront retirés des serveurs. Dans les candidats au départ, signalons Speedball 2 (64%), Contra (63%), Pac-Man (62%), Defender (58%), Double Dragon (57%) et j'en passe, bref, un paquet de jeux « classiques ». A voir les scores de Metacritic, ce n'est pas tant que les scores sont tous très bas, mais une tripotée de sites note ces jeux comme de la merde, faisant largement chuter la moyenne. Le genre de gamers qui sont nés après la période Playstation. Bref, ceux qui jouent encore à touche-pipi. Bah, Microsoft, vous savez quoi ? Bazardez tout ce que vous voulez, de toute façon ces conversions/remakes ne valent même pas leurs équivalents en émulateurs.



HYPE

beijing 2008



A quelques jours des vacances d'été, le monde du jeu vidéo va doucement sombrer dans un sommeil profond. Soyez en sûr, il n'y aura pas grand-chose à se mettre sous le paddle durant les trois prochains mois, si l'on met Metal Gear Solid 4 et le récent GTA4 de côté bien sûr. Niet niet niet. En même temps pendant la période d'été, il y a des choses bien plus intéressantes à faire que d'aller tuer des dragons dans une vallée imaginaire ou de tuer une bonne dizaine de Russes (ou d'Irakiens, voir même des Iraniens, cela dépend des développeurs et surtout de leurs nationalités) à la mitraillette et à la grenade! Non, il y a la plage, les boîtes de nuit, les filles, la drogue et l'alcool. Enfin pour les plus courageux d'entre vous, vous irez travailler dur pendant les deux mois afin de vous faire un peu d'argent de poche (en gros deux SMIC). Mais pendant ce temps, pendant que vous vous éloignerez de ce petit univers qui est le nôtre, les développeurs continueront à faire ce qu'ils savent le mieux faire. Développer encore et toujours les mêmes jeux, avec les mêmes histoires, les mêmes mécanismes, etc. Vous l'aurez compris, mon scepticisme n'a pas évolué depuis le dernier Sanqua. Mais pour autant, je continue tant bien que mal à y croire.

GTA IV m'a donné raison d'espérer et c'est pour cela que je me suis saigné pour vous trouver des jeux qui risquent de changer la donne, de vous faire rêver pendant cette longue période d'accalmie qui approche. Je n'aurai qu'une chose à dire : "N'ayez pas peur!"

Beijing 2008, c'est bientôt. Les Jeux Olympiques et l'esprit sportif qui va avec ont pour but de réunir les peuples de cette belle planète qui part en sucette depuis quelque temps. Comme à chaque gros événement, les jeux ne tardent pas à en profiter. Sous le doux nom de **Beijing 2008** – le jeu officiel

des Jeux olympiques - Sega nous concocte une fois de plus un bon track and field des familles. Rappelez-vous de ce jeu mythique où il fallait tapoter comme un beau diable sur les petits boutons afin de faire courir le plus vite possible le gros tas de pixels qui s'affichait à l'écran. Ici, c'est la même chose. Sauf que la bouillie de pixels est passée en Full HD qui éclate la rétine. C'est tellement HD qu'on voit les gouttes de sueurs des athlètes couler, les touffes d'herbes bouger au gré du vent, les spectateurs qui ressemblent à de vrais spectateurs. Seules les épreuves changent, où plutôt l'arrivée de nouvelles épreuves. Ce qu'il y a de bien avec ce jeu, c'est qu'en Multi, y'a de quoi s'amuser pendant de longues heures! A plusieurs, c'est toujours meilleur. Et là, rien ne vaut l'expérience pour comprendre de quoi je veux parler. C'est pour cela que vous pouvez toujours garder le jeu à l'œil, il pourrait être un bon choix pendant les longues périodes de vacances si vous avez un stock de bières et des potes avec qui passer vos soirées.

Un autre jeu qui pourrait faire parler de lui sera le prochain **Prince of Persia**. Développé par la même équipe que les premiers Prince of Persia (enfin depuis Sand of Time, pas le vieux vieux) (et par la même occasion, par la même boîte de développement qu'Assassin's Creed.) le jeu promet d'être novateur d'après les développeurs. Pourquoi, comment ? Je n'en sais rien, mais ceux sont eux qui le disent. Difficile de croire à l'œil ces temps-ci quand on nous promet monts et merveilles. Suite aux récents Ubidays, la grande nouveauté a été dévoilée : un second personnage, Elika, servira de « second couteau » dans les combats, en tant qu'IA. Les quelques images donnent une idée du style employé. Mais le coup des voyages temporels a apparemment totalement disparu. Pour ce qui est du support sur lequel le jeu tournera, pas de panique, tous les supports en profiteront. De la DS à la PS3



prince of persia : prodigy





beyond good and evil 2



gears of war 2

en passant par la Xbox360. Dernière info qui vient de tomber sur les téléscripteurs, une version spéciale Wii verra le jour. Comme c'est étonnant, on ne s'y attendait pas.

La petite surprise de ces Ubidays est l'annonce de **Beyond Good and Evil 2**, la suite du « très bon jeu qui s'est vendu comme du caca ». Pour l'instant, un seul trailer a été montré dans lequel on voit Pej' bouffer des mouches une par une. On devine la silhouette de l'héroïne aussi. D'après le communiqué, cette scène est entièrement en temps réel, mais ça reste à confirmer, après le cas « Killzone 2 ». En tout cas, le graphisme n'a plus rien à voir avec l'aspect « cartoon » du premier épisode. Ici, c'est la qualité photographique qui est recherchée. Est-ce à dire qu'ils croient que le premier s'est mal vendu à cause de son style graphique ?

Début mai, tout le monde a pu voir une nouvelle vidéo de **Gears of Wars 2**, prévu pour septembre 2008. Cette fois-ci, ça montrait de vraies séquences de jeu. Le principal changement avec l'opus précédent, c'est des ennemis plus énormes à l'écran, des combats apparemment titanesques du genre armée sur champ de bataille, et encore un peu plus de gore avec la tronçonneuse. En tout cas, le jeu ne change pas beaucoup, ça ressemble davantage à un « data disk » qu'à un véritable nouveau jeu en tant que tel. Le premier souffrait d'une répétitivité pénible à long terme, à voir si ce dernier corrigera ce problème. C'est toujours une exclue sur Xbox 360.

Mirror's Edge, de DICE, prévu sur PS3, PC et Xbox 360, vous propose d'incarner une asiatique avec une étoile dans l'œil (c'est très nul ça...) qui se balade sur le haut des toits en courant comme une foule, et en faisant des sauts entre les gratte-ciel, un

peu à la Matrix. Le jeu est à la première personne et la caméra est extrêmement dynamique et donne le vertige, puisque vous avez vraiment l'impression de courir et de retomber sur vos pattes. C'est rapide, beau, ça utilise le moteur Unreal 3 avec un rendu comme jamais vu auparavant, donc c'est forcément un jeu à suivre, ne serait-ce que d'un point de vue style graphique. Bien qu'aucune démo ne soit disponible, la vidéo présentée donne l'impression que les sauts ne sont pas véritablement libres comme on aimerait le penser, mais se feraient en fait sur des « rails » si l'on peut dire. Le tout serait de choisir quel rail prendre à chaque chute... Mais ne le jugeons pas si vite, et attendons d'en voir plus.

Mafia 2 est prévu pour début 2009. Oui, Mafia 2, vous avez bien lu. La question est de savoir pourquoi les développeurs ont attendu aussi longtemps pour faire la suite de ce jeu. Ce n'était pas une bombe vidéoludique. Un ersatz de GTA qui se déroulait dans les années 30 avec des voitures qui roulaient très lentemmmmmeeeeennnnntttttt (les courses poursuites étaient chiantes comme la mort).

Et bien voici la suite de ce jeu peu attendu. À première vue, les screenshots semblent prometteurs. Cela a l'air chiadé, propre (un peu trop peut-être...). Pour ce qui est de l'histoire, 2K Czech n'a pas trop communiqué dessus pour le moment. Il ne faut pas être clerc de notaire pour en déduire tout de même que vous incarnerez une nouvelle fois un anti-héros qui a décidé de faire sa loi. Lorsqu'on voit le succès de GTA IV, il faudra s'attendre à voir d'autres jeux dans le même genre. En tout cas, GTA IV a mis la barre très haut, et ça va être difficile à n'importe qui de tenir la comparaison.



fable 2



Fable 2 refait parler de lui, au passage. Ce qu'il y a de bien avec Fable, c'est qu'il est le parfait exemple de ce que doit être le Hype. Vous prenez un jeu avec des bases solides, vous mettez à la tête du développement un producteur mythomane (dans le cas présent, Mister Molyneux). Vous suivez pendant des années le développement du jeu, les interviews, les previews des magazines, les vidéos et surtout les images qui viennent pointer le bout de leur nez de temps en temps sur le web et vous avez avant la sortie du jeu, la plus grosse HYPE de tous les temps. Le jeu est attendu comme celui qui vous fera oublier votre existence morose et vous embarquera dans une nouvelle ère ludique. Et là, après deux heures de jeu, vous pleurez à chaudes larmes, vous en voulez à la terre entière. Vous vous remémorez tout ce que vous avez lu pendant les longues années d'attente pour vous souvenir de ce que devait proposer le jeu. Manque de bol, au final, les promesses sont tombées à l'eau. Eh oui, ce qui a de bien avec Fable, c'est qu'en définitif, nul ne sait exactement ce qu'il y aura dans le jeu. À première vue, ce deuxième opus devrait être « une révolution vers un nouvel âge réminiscent », les screens donnent en tout cas envie de se jeter dans ce monde féérique. Les mécanismes seraient revus pour se rapprocher du concept original. Mais quand on connaît le sieur qui est aux commandes, peu de chance de voir ses espoirs se concrétiser. Alors, je vous propose de mater les images, c'est encore ce qu'il y a de plus sûr pour le moment.

Tatata tattttaaaa, tatatata tatatata.... Bon, j'arrête de fredonner la musique du nouvel **Indiana Jones** (il fallait reconnaître la bande-son, mais par écrit, c'est pas facile) pour vous parler du jeu qui sort évidemment avec le film. Habituellement, on ne parle pas dans Hype des jeux tirés de grosses licences. Comme vous le savez, ils sont très souvent médiocres. Mais, cette fois-ci,

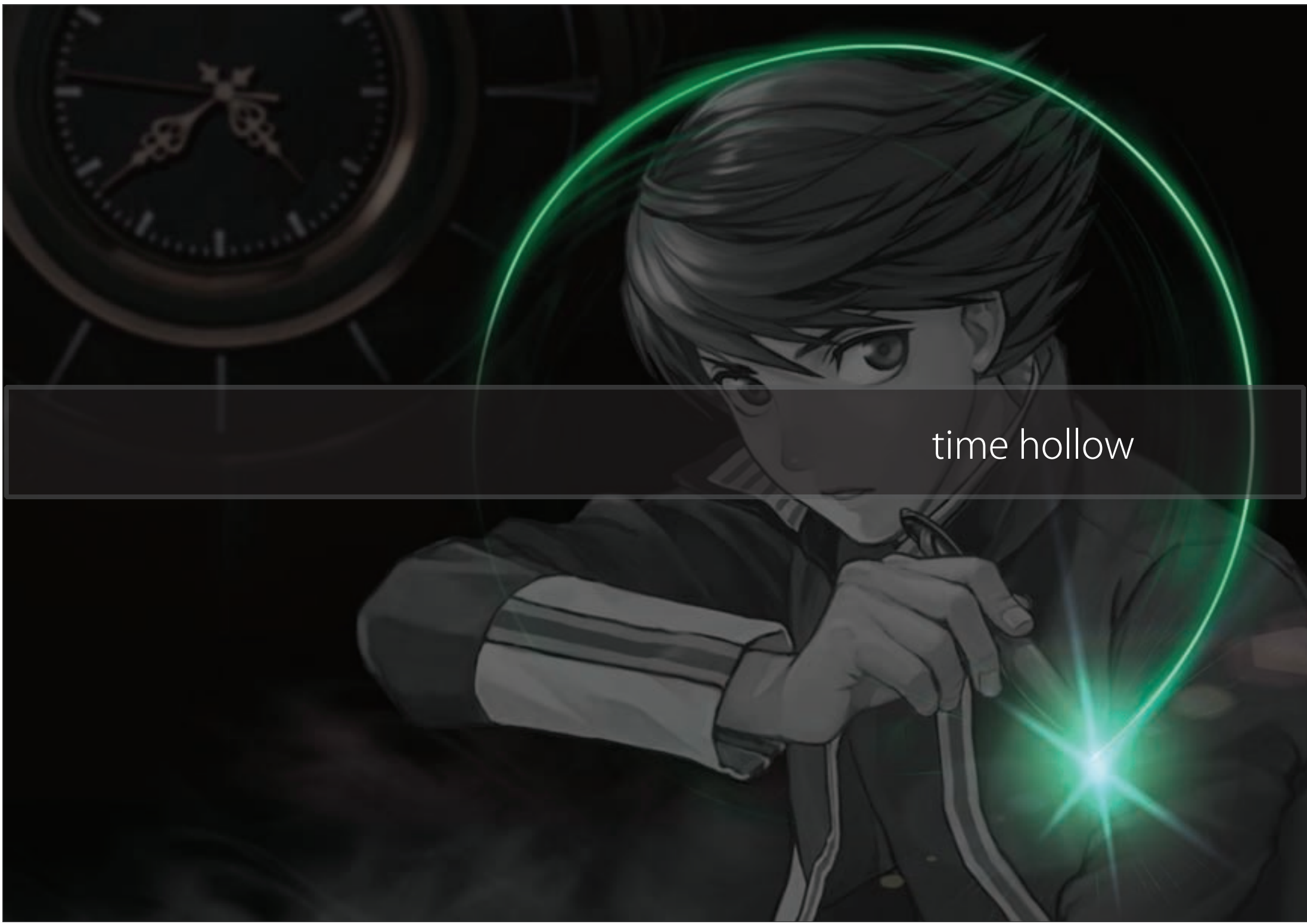
on peut espérer un truc correct. Reprenant le concept des LEGO, à l'instar de Lego Star Wars. Le jeu propose de revivre les plus grandes scènes des trois précédents opus en incarnant Indiana au format LEGO. Evidement, développé par LucasArts, le jeu pourrait être sympathique à jouer, s'il évite les écueils des Lego Star Wars moyennement intéressants. Qui sait, il pourra toujours occuper les joueurs qui auraient fini GTA IV cet été.

Avant de finir, voici les derniers screenshots disponibles sur **Fallout 3**, dont un qui montre que les démembrements seront toujours présents.

Sur ce, je vous laisse. Je pars de ce pas siroter un petit verre au soleil. Que voulez-vous, l'été arrive, il faut bien en profiter et abandonner un peu son salon pour voir ce qui se passe dehors.

Snape1212





time hollow

time hollow

nintendo ds

Je me souviens, c'était l'an dernier au TGS. Parmi tous les stands plus gigantesques les uns que les autres, un jeu DS tirait son épingle du jeu : c'était Time Hollow, lui aussi doté d'un emplacement énorme. Pourtant, à part quelques scènes style anime, des graphismes corrects, rien ne semblait indiquer que ce jeu avait du potentiel. Konami ne vous avait pas habitué non plus, récemment, à faire des titres très originaux.

Voilà le titre une fois sorti au Japon il y a peu de temps. Soyons fou les amis, je me fais le jeu entièrement en jap'. Armé du dico pour les mots que je ne connais pas, je progresse lentement, mais je ne lâche jamais l'affaire. Jour après jour, j'avance dans l'histoire, et au bout de 2 ou 3 semaines, j'en vois enfin le bout.

Et malgré le format de la console, Time Hollow est vraiment un GRAND jeu. L'histoire est a priori simple. Vous incarnez Horou (qui a la même prononciation que Hollow en anglais) un jeune lycéen qui vit avec ses deux parents. Un matin, il se réveille, et s'aperçoit qu'il a des griffures sur les mains – c'est alors que son chat, Follow, débarque, et Horou se rappelle soudain de la situation : il avait essayé de faire prendre un bain à son chat plus



tôt, sans succès. Essayer de laver un chat, il fallait oser ! Il descend et retrouve ses parents pour dîner. Sa mère s'aperçoit des griffures et demande à Horou ce qu'il s'est passé. Elle comprend vite que c'est la faute de Follow. Sa mère, Aki, mentionne d'ailleurs que Follow est le chat de Tamotsu, l'oncle de Horou. Cela fait un moment que Tamotsu n'est pas passé chez eux, ce qui n'est pas plus mal, remarque Aki, vu qu'il vient toujours demander de l'argent. Un peu plus tard dans la soirée, l'oncle en question, Tamotsu, se ramène et le voilà qui réclame de la thune au père de Horou. La conversation tourne en dispute et Tamotsu se casse. Super ambiance pour Horou, alors que demain c'est son anniversaire. Justement, il y pense, à son anniversaire, et le voilà, dans la soirée, qui essaye d'indiquer à ses parents ce qu'il veut – passionné de montres et d'horloges, il a repéré récemment un

modèle qu'il désire plus que tout, mais son père fait la sourde oreille et continue à parler d'une « importante conversation » que Horou et lui doivent avoir demain.

Énervé, Horou décide d'aller dormir. La même nuit, il fait un rêve, dans lequel ses parents se trouvent au milieu d'un incendie, acculés par le feu. Soudain, une sorte de « portail » rond s'ouvre devant eux, et le temps semble se figer. Ses parents se demandent ce qu'ils doivent faire, et décident finalement que ce « portail » est sans doute l'œuvre de Horou, et passent tous deux à travers le trou formé.

Horou se réveille en sueur. Il s'aperçoit alors que les griffures d'hier ont complètement disparu ! Pire encore, sa chambre a changé : la couverture de son lit n'est plus

la même, et le sol s'est transformé en parquet. Le chat, Follow, apparaît alors, avec un stylo attaché à son cou. Horou remarque alors qu'un étrange « portail », similaire à celui de son rêve, s'est ouvert dans sa chambre. Muni du stylo, il décide de le toucher, et c'est alors qu'il reçoit une série de flashbacks, sous forme d'images fixes qui défilent une à une. C'est alors qu'il entend la voix de

Hollow est un jeu à propos d'univers parallèles. Mais, contrairement à un « Back to the Future » où les protagonistes voyageaient dans le temps pour changer le cours de l'histoire, ici, Horou, armé de son stylo magique, ne peut qu'ouvrir des « portails » vers le passé, et en changer des détails sans s'y rendre lui-même. Et encore, changer des détails, ce n'est pas possible tout le temps.

Avant de pouvoir changer quoi que ce soit dans ces situations passées, Horou se doit d'abord de connaître le jour et l'heure exacte de l'évènement en question. Et, bien entendu, il doit aussi savoir ce qu'il s'est réellement passé. Une fois ces informations collectées, il est alors possible d'ouvrir un portail vers le passé. Dans le jeu, cela se fait très simplement. Avec le stylo de la DS, on trace



De plus en plus de jeux DS font appel aux séquences cinématiques usant du fameux «ACT codec». Je ne suis pas fan de ce genre de pratiques, car même avec toute la bonne volonté du monde, la compression de ces vidéos est absolument horrible, les couleurs ressortent mal, et les séquences se limitent à quelques dizaines de secondes au plus. Il serait plus judicieux de se concentrer sur des animations de style flash, qui auraient au moins pour avantage de ne pas alier à mort. C'est un peu dommage de penser que des mecs se font chier à dessiner et à colorer ces séquences animées pour les voir finalement débouler en qualité toute pourrie sur un écran de 2 pouces. C'est ce qu'on appelle tuer une mouche avec un char d'assaut.

son oncle Tamotsu en bas, qui l'appelle pour descendre. Horou demande si Tamotsu est là pour voir ses parents, et c'est là que la dure vérité éclate : ses parents ont disparu 12 ans plus tôt, et il vit depuis avec son oncle Tamotsu.

Comme vous pouvez vous en rendre compte, Time

Ces portails sont limités aux endroits qui apparaissent dans ses flashbacks. Les flashbacks montrent donc des situations où quelque chose est arrivé, et donnent un indice sur le fait qu'un endroit et un moment, tous deux importants, sont liés à un évènement aux répercussions graves dans le futur.

un cercle de petite taille sur l'image présente, et une fois le cercle complété, apparaît à travers le trou ainsi créé l'image du flashback, en partie.

L'astuce consiste à bien entendu savoir quelle surface de l'image sélectionner pour changer le détail important

dans le passé. Si, par exemple, vous ouvrez un portail sur le côté gauche de l'image, mais que c'est sur le côté droit que le détail essentiel se trouve, vous ne serez pas en mesure de changer le passé. Une fois un portail ouvert, Horou peut soit retirer un objet du passé, soit laisser un objet présent dans le passé. Ainsi que d'autres choses que je ne dévoilerai pas ici...

Après avoir corrigé un certain nombre de situations relativement anodines, de nouveaux flashbacks arriveront à Horou. Petit à petit, il va se rendre compte que certaines choses qu'il a corrigées dans le passé n'ont pas eu les effets espérés dans le présent. Une étrange fille, Kanon, apparaît soudainement dans sa classe à la suite d'un flashback. Elle semble tout connaître de ses actions, et de l'existence du stylo. Il apparaît évident que Horou n'est pas le seul à avoir un stylo qu'on surnomme le « Hollow Pen ». Quelqu'un d'autre est capable de manipuler le passé, et ce quelqu'un cherche apparemment à nuire à Horou. Mais qui ? Et pourquoi ?

Au-delà d'un scénario intrigant et de péripéties à toute épreuve, j'aime beaucoup Time Hollow car il montre comment les personnages peuvent changer si quelque chose de terrible leur arrive dans le passé. Time Hollow vous oblige à de la compassion plutôt qu'à de la vengeance.

« Pen is mightier than the sword ». Puisque vous n'êtes armés que d'un instrument extrêmement simple et que vos actions ne peuvent avoir qu'une portée limitée sur

le passé, votre plus grande force, à la suite de chaque flashback, sera d'observer ce qui a changé depuis la dernière situation, et de comprendre quel événement en est à l'origine. C'est pourquoi le jeu est bâti autour de dialogues, comme au bon vieux temps.

En terme de jeu, il serait très facile de critiquer Time Hollow – la linéarité est évidente. Il n'y a pas d'énigmes en tant que tel, et c'est, ma foi, une très bonne idée d'avoir évité ce piège à la con. Non, simplement, il suffit de suivre l'aventure, vous laisser guider la plupart du temps, et aller parler aux différents protagonistes pour avancer. Pas de difficulté en tant que tel, pas de challenge. Même encore plus direct et plus facile qu'un Phoenix Wright. Mais le jeu est suffisamment bien fichu pour se dévorer comme un bouquin passionnant.

Comme le jeu n'est pour l'instant qu'en Jap, une bonne nouvelle pour finir : il est en cours de traduction et devrait rapidement sortir en version américaine.

Je vous envie presque de pouvoir rentrer dans l'histoire sans avoir aucune idée de ce qui va se passer...

Ekianjo



A promotional image for Mario Kart Wii featuring Luigi and Mario. Luigi, on the left, wears his signature green cap with a white 'L' and a green shirt. Mario, on the right, wears his red cap with a white 'M' and a red shirt. Both are wearing blue overalls and brown shoes. They are depicted in a dynamic, forward-leaning pose, holding white steering wheels that have the 'Wii' logo on them. The background is a plain white surface with grey motion lines at the bottom, suggesting high speed. A semi-transparent grey horizontal bar is positioned across the middle of the image, containing the text 'mario kart wii' in a white, sans-serif font.

mario kart wii

mario kart wii

wii

Voilà bientôt un mois que Mario Kart Wii est sorti. À l'arrivée du titre, on pouvait lire un peu partout, sur le web et dans la presse : « Oui, ça reste du Mario Kart, c'est fun, mais ça manque sacrément d'innovation ».

Eh, les mecs, réveillez-vous.

« Ça manque d'innovation... ». Mais enfin, c'est de Mario Kart qu'on parle ! S'il y'a bien une série qui repose globalement sur les mêmes bases depuis 15 ans, c'est celle-là. Et c'est seulement maintenant que vous commencez à gueuler et vous plaindre du manque de nouveautés ?! Parce que Mario Kart Double Dash était révolutionnaire ? Mario Kart DS a chamboulé la série ? Mario Kart 64 est le summum de l'originalité ? Que dalle. Personne ne s'en est plaint pourtant.

Il y a une espèce de Hype moisie en ce moment, qui consiste à taper sur la Wii à tort et à travers. Attention, loin de moi l'idée de défendre à corps et âme la machine de Nintendo. Oui, c'est une honte niveau technique. Non, la Wiimote n'est pas si révolutionnaire que ça (et manque sacrément de précision). Oui, il y a trop de daubes qui inondent le format (un de mes collègues à récemment testé Sega Bass Fishing, il est en thérapie depuis.).



Mario Kart arrive sur Wii, et tout le monde s'imaginait avoir un jeu révolutionnaire en main.

Bande de naïfs.

Oh, quelle surprise ! Le jeu ressemble quasiment à Double Dash sur Gamecube. Circuits colorés, routes ultra larges... D'un point technique, pas vraiment de différences avec la précédente machine de Nintendo. Ok, on note tout de même certains décors de fond plus détaillés, mais le constat est là : mettez les deux versions côtes à côtes et cherchez les différences. Bonne chance !

Encore pire : le jeu repose sur le même principe que précédemment ! Des courses arcade et des bonus à ramasser et à s'envoyer à la gueule. Peut-être que

certaines critiques s'attendaient à voir un monde ouvert, des missions pour des trafiquants de drogues et des gunfights à coup de champs champs. Ce sera pour le prochain épisode, l'espoir fait vivre !

Je suis un brin ironique, mais il faut bien avouer que ce Mario Kart innove peu. Personnellement ça me va très bien. Nintendo s'est contenté d'extraire ce qu'il estimait être les meilleurs aspects des précédents épisodes et a regroupé le tout pour en sortir un cocktail plutôt correct.

Le pilotage à deux joueurs disparaît au profit d'une conduite classique, le micro-saut fait son retour, les bonus sont issus des précédents opus (quatre nouveautés tout de même, pas transcendantes), les karts possèdent

des caractéristiques variées (accélération, vitesse, dérapage...), à la manière de Mario Kart DS... Et le filon du retro-gaming est plus que jamais exploité, avec 16 circuits issus des épisodes précédents. Nintendo possède un savoir-faire certain dans l'élaboration de Mario Kart et je les vois mal chambouler leur recette.

désormais, de déraper en maintenant le stick dans une unique direction).

Tout ça est bien dommage, car Mario Kart n'a, de toute manière, jamais été un jeu « hardcore » et attirait déjà un large public. C'est une opportunité manquée.

joueur avec. Mais, à force d'entraînement, les choses s'améliorent grandement.

Au lieu de faire de grands mouvements totalement inutiles, une légère inclinaison suffit et le véhicule se conduit avec quasiment autant de précision qu'un nunchuk.



Même si globalement, le jeu reste le même, certains changements apportent une dose de problèmes pour les habitudes des anciens épisodes : tout d'abord, les adversaires sont extrêmement agressifs. Surtout si vous êtes premier. Il n'est pas rare de se prendre 3-4 carapaces bleues dans la gueule à chaque course pour peu qu'on essaye de rester premier. La meilleure tactique consiste alors à rester second jusqu'au dernier tour et griller le premier avant la ligne d'arrivée. Au niveau des bonus, les nouveaux n'apportent rien de bien et foutent la merde pendant la course : le POW casse le rythme de tous les concurrents, le nuage électrique est un bonus empoisonné puisqu'il vous oblige à toucher quelqu'un d'autre rapidement sous peine d'une décharge, et la réduction en « mini » est plus pénible qu'autre chose. Ils auraient mieux fait de s'abstenir de les rajouter.

Mais il y a quand même cette putain de « casualisation », « amener un nouveau public », « joue avec ta grand-mère » dans ce titre. La politique de Nintendo est claire à ce sujet et Mario Kart Wii n'échappe pas au formatage. A l'écran, ça se traduit par une conduite plus abordable et des mini turbos bien plus simples à enclencher (il suffit,

Autre preuve : le Wii Wheel. À première vue, l'objet fait pitié. Un rond de plastique blanc dans lequel on enfiche la Wiimote. Impossible de ne pas se sentir con avec ce mini volant non fixe entre les mains. Lors des premières courses, c'est la cata : le kart se cogne dans les murs comme si Yoshi avait trois grammes dans le sang et le

Le Wii Wheel est avant tout destiné aux joueurs occasionnels, pour qui un pad avec pleins de boutons est synonyme de geekitude extrême. Sauf que le bonhomme aura vite la honte quand il pilotera complètement bourré et s'escampera dans la lave pour la sixième fois d'affilée.

Toujours dans l'optique de reprendre le meilleur des précédents épisodes, Mario Kart Wii est, à l'instar de la DS, accompagné d'un mode Online. Celui-ci est à la fois réussi et frustrant.

La connexion est parfaitement stable, les joueurs sont trouvés en quelques secondes et le lag est totalement absent. Idée qui peut paraître futile, mais qui apporte beaucoup : voir l'emplacement géographique de ses adversaires sur un globe terrestre avant chaque début de courses.

C'est tout con, mais se faire saluer par des Miis au Japon en Allemagne ou en Angleterre apporte une petite touche de convivialité. Malheureusement, la convivialité s'arrête là, puisque qu'aucun système de communication n'est proposé. À part quelques phrases toutes faites entre deux courses complètement niaises, il faudra se contenter de traiter « PeAchRoXXoR » de gland mauve depuis son salon. Dommage.

Nintendo s'est mis sur le créneau du Online très tard et ça se sent. Le système de codes amis totalement nazes est plus que jamais en place. Alors que la firme axe sa politique sur « le jeu pour tous », opter pour un système aussi contraignant est une aberration sans nom. Prenez exemple sur le Xbox-Live bordel !

Mes bien-aimés collègues, il est vrai que Mario Kart Wii innove peu. Mais, oserais-je dire : a quoi bon ? Ca vous plairait, vous, si Tetris revoyait complètement son

système de jeu ? Si le prochain Devil May Cry devenait un simulateur de poney ?

Au lieu de vous acharner sur Mario Kart qui reste, malgré tout, une référence en terme de fun, seul ou en multijoueurs, plaignez-vous plutôt de la masse nauséabonde de FPS patriotiques à base de chasse aux barbus qui inondent le marché à intervalle régulier.

Plaignez-vous des éditeurs qui balancent des portages moisissés sur Wii.

Plaignez-vous des jeux flashes à 40€ qu'on nous vend sur DS.

Plaignez-vous des conversions euros dollars sur les prix des jeux totalement scandaleuses.

Gueuler, c'est important, encore faut-il viser juste.

Jika





rainbow 6 vegas 2

rainbow 6 vegas 2

xbox 360

Quel choix étrange. Rainbow Six Vegas 2 n'a rien du jeu que l'on attendrait en Hands-on dans Sanqua... N'est-ce pas ce que vous vous êtes dit en le voyant au sommaire ? En tout cas, cela aurait été ma réaction de lecteur. Et je dois bien avouer que traiter ce soft de manière classique n'aurait que peu de sens, tant le titre n'apporte pas grand-chose à la série, au genre et au jeu vidéo en général.

C'est du commercial, du blockbuster sans saveur comme Ubisoft nous a habitué à en pondre des demi-douzaines chaque année... Donc rien de passionnant en soi.

Mais alors pourquoi ?

Pourquoi s'étendre sur un biscuit sec de grande marque, classique et sans saveur particulière ? Pourquoi perdre son temps à parler d'un lieu commun quand des voies inexplorées sont encore à découvrir ?

Par recul.

Parce qu'une certaine personne nous a fait remarquer, de manière tout à fait innocente, une particularité que l'on n'avait pas notée de prime abord, pour le moins



intéressante... L'individu en question se nomme Chris Parker. C'est le PDG d'Obsidian Interactive (Neverwinter Nights 2, KOTOR 2) et l'un des illustres anciens de Black Isle Studios (Fallout, Planescape Torment)...

Le bonhomme parlait du goût des gens pour la personnalisation de leur personnage et pour les mécanismes des jeux de rôles, quand il a cité, ô surprise, Rainbow Six Vegas 2 !

Le comble. Un spécialiste du RPG qui nous cite, comme exemple pour son argumentation, un jeu de tir vaguement tactique, dans lequel le spectaculaire et l'intensité de l'action priment largement sur la profondeur de l'intrigue et la richesse du concept de jeu. Pourtant, en y regardant de plus près, l'homme en question n'est pas fou. R6

Vegas 2 possède une composante rôlesque bien réelle – que l'on retrouve également dans Call of Duty 4, note Parker ! – dont la portée a largement été sous-estimée par la plupart des critiques. Logique, le boss d'Obsidian n'était pas là pour leur mettre la puce à l'oreille...

Mais attardons-nous un peu sur cet aspect du jeu, pour mieux comprendre... Vegas 2 fait dans le shoot. J'avance, je tue. Avec quelques subtilités évidemment, mais peu importe.

Ce qu'il faut observer surtout, c'est que les niveaux, l'équipement et les terroristes qui nous font face forment un contexte propice à des manières de jouer différentes. Le joueur peut faire le kamikaze bourrin, se lancer dans le tas le canon de son fusil à pompe le premier et chercher

à éliminer ses ennemis tout seul. Il peut s'acquitter de son travail de leader et collaborer avec ses deux acolytes pour faire face ensemble à l'opposant, en variant les approches et les armes. Ou alors, il lui est tout à fait possible de céder les tâches héroïques (et les dangers inhérents) à ses subordonnés, en se contentant de « couvrir l'arrière » au fusil à lunette.

Mais dans Vegas 2, il y a des points d'expérience !

Tout comme dans un RPG, on récolte de l'XP en tuant nos opposants. Cependant, la manière de trucher notre adversaire joue sur la qualité des points récupérés, et subséquemment sur les armes bonus que l'on obtiendra. Parce que c'est bien là le but. Le fanatique du

plus on se spécialise, plus on récupère d'armement, plus on joue. Cela ressemble fort à la course à la surpuissance des hack & slash, dites-moi...

La question que l'on peut se poser alors, c'est « pourquoi cette volonté de devenir plus fort ? » D'obtenir des armes puis efficaces et d'augmenter sa résistance ? On n'est pas



Si vous me demandez mon avis (c'est Ekianjo qui parle, là), les couleurs de ce nouvel épisode sont atroces. Ok, c'est sans doute fait pour renforcer l'ambiance « Vegas » mais le coup des lumières jaunâtres sur les murs et le plafond, même les plus escrocs des architectes n'oseraient pas faire ça. Sans parler du fait que la modélisation des personnages n'a aucun style, mais ça, c'est un autre problème.

Trois approches, trois styles que le joueur ne va pas nécessairement appréhender clairement. La distinction n'est pas instinctive ! Car ici, c'est la liberté d'action qui prévaut. Il n'y a pas de classes ou de compétences pour nous cantonner dans un domaine d'activité comme le font plus ou moins les jeux de rôle...

tir à distance complètera des niveaux de Tireur d'Elite ; le spécialiste de la destruction massive de proximité progressera en Combat Rapproché ; et le sain d'esprit qui use avec malice des grenades et des couvertures fébriles montera rapidement ses compétences d'Assaut. Plus on joue (tous les modes permettent de cumuler des points),

dans un jeu où les monstres se multiplient de plus en plus à l'écran et où les boss prennent de l'ampleur à chaque niveau ! Pourtant, si vous faites un tour dans l'histoire des FPS, vous noterez que pratiquement tous les jeux font progresser la puissance de feu et l'endurance du héros. Plus de vie, de nouvelles armes plus performantes ou

encore la possibilité de prendre en main des véhicules, tout est mis en œuvre pour que le joueur ne stagne pas dans son état initial.

Seulement contrairement aux RPG ou aux Beat'em All, cette évolution se fait, en toute transparence, de façon sous-jacente à l'action. Selon ce qui est prévu par le développeur et non tel que le joueur la construit. La différence, de fait, est dans la liberté de choisir. Oblivion nous laisse nous spécialiser dans le domaine qui nous plaît le plus, alors que FEAR nous impose les améliorations du personnage. Quant à Rainbow Six Vegas 2, on peut dire qu'il se place entre ces deux extrêmes...

Le joueur peut plus ou moins déterminer la catégorie des bonus qu'il va recevoir (en adoptant un style de jeu précis), mais il n'a pas l'autorité pour obtenir telle arme plutôt qu'une autre.

Les récompenses sont imposées dès le départ, il a juste le choix du type de récompense. Mais le fait qu'il ait conscience qu'il y ait un choix à faire – qui lui octroiera tel genre d'arme plutôt que tel autre – l'encourage à se dépasser. Cet état d'esprit attise donc son désir de puissance et subséquemment le pousse à jouer toujours plus, et toujours plus intensément...

Mais ce n'est pas tout ! Là, où Ubisoft a fait très fort, c'est en intégrant une seconde couche d'XP au dessus de celle que je viens de vous décrire. Car les points ainsi accumulés servent également à débloquent des pièces

d'équipement plus superficielles telles que des tenues de combat, des casques, ou encore des peintures de guerre. C'est purement esthétique pour le coup, mais tout aussi efficace sur l'envie de jouer.

La personnalisation de son avatar fait autant partie des conventions fascinantes du RPG que l'obtention d'un équipement plus puissant... En ajoutant ce système d'expérience, nommé pompeusement A.C.E.S., le jeu intègre donc à des mécanismes sobres et classiques de jeu d'action (comme ceux du premier volet) des composantes fortement addictives empruntées au jeu de rôle. Et ainsi, en exploitant la force d'un autre genre, la portée du jeu s'élargit grandement...

Et bien plus que ce que l'on se l'imagine. En fait, le titre prend une toute autre ampleur grâce à cet ajout, qui pourtant semble anodin.

L'intérêt est relancé au-delà de l'expérience même qu'offre le principe du jeu (shoot tactique), il dépasse ses prérogatives initiales – alchimie entre du défoulement, du fun et du spectaculaire – en incorporant une notion de compétitivité (faire le plus de points) et un appel du pied pour les collectionneurs (récupérer toutes les armes). En sus évidemment du souci de personnalisation de son avatar.

De fait, le système d'XP permet non seulement de souligner les différentes approches possibles du jeu, mais par voie de conséquence, d'en augmenter la durée



de vie. Le joueur conscient des possibilités d'évolution va chercher à aller jusqu'au bout de ce que lui propose le produit. Surtout s'il a dépensé 70 euros pour l'obtenir. Compléter son parcours, et pourquoi pas tenter de refaire l'aventure avec un nouvel angle d'attaque. Tout ça parce qu'il y a quelques stats qui me disent que je peux en avoir encore plus ? Que je peux être encore plus fort ?

vidéoludique finie en un produit au potentiel d'exploitation infini. Si j'utilise les termes commerciaux « produit » et « exploitation », c'est sans doute parce que je ne pense pas qu'une œuvre puisse tendre à l'infini. Sans limites, sans un niveau maximum à atteindre, un jeu peut se jouer éternellement, certes, mais où trouvera-t-on alors le plaisir de dire « j'ai vu la fin ! ». Cette finalité

Au niveau de la cohérence et de l'unité, le jeu ne pourrait pas devenir une œuvre à part entière.

De petit snack divertissant, Rainbow Six Vegas se transforme, avec quelques babioles à gagner, des sapes à enfiler et une montagne d'XP à conquérir, en gros burger bien gras, capable de nous caler pour une douzaine d'heures.

Rainbow Six Vegas 2 n'est certes pas un jeu mémorable, ni même un titre foncièrement bon, mais le sandwich est ainsi fait qu'on a du mal à ne pas en manger les dernières miettes...



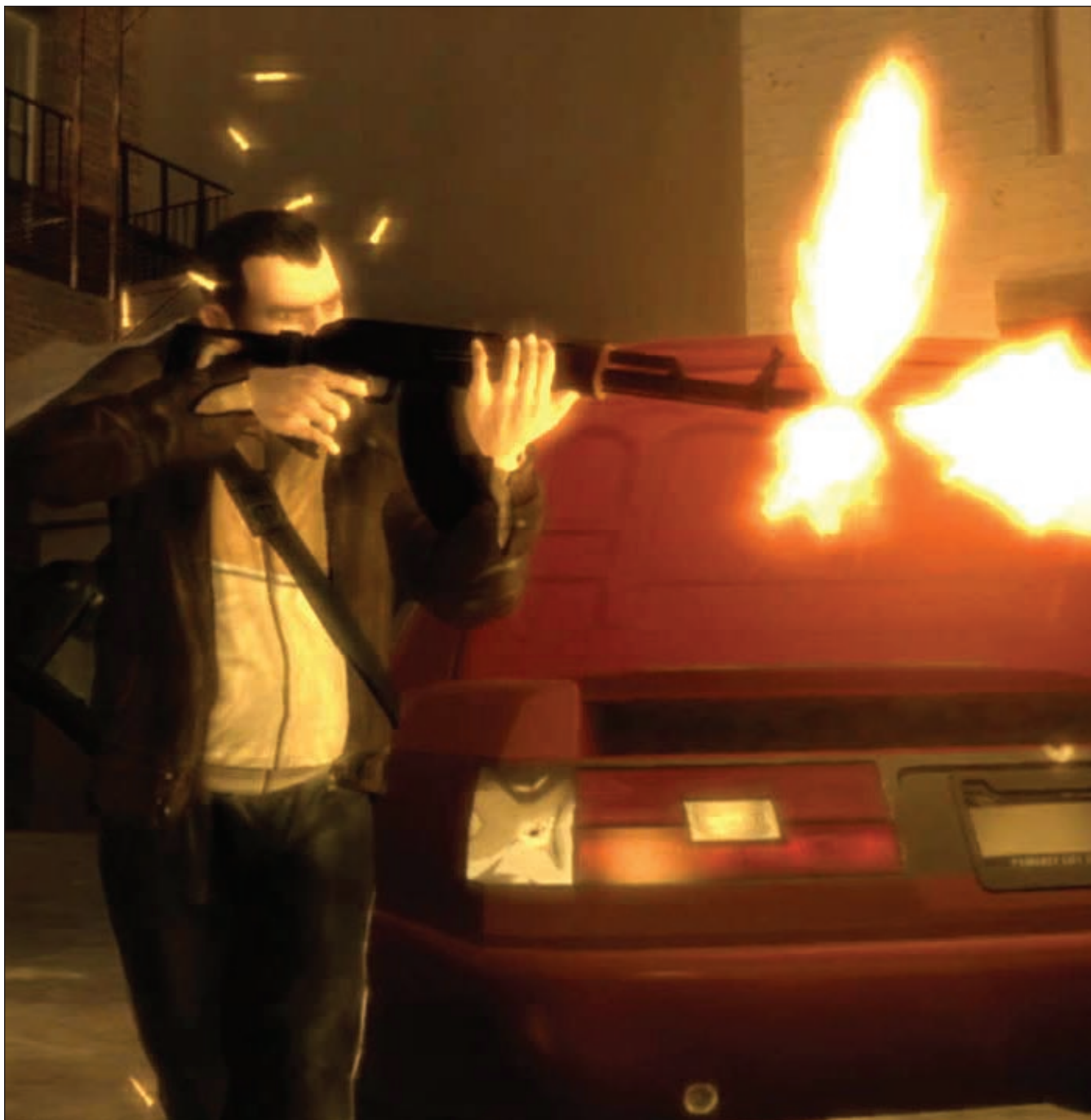
Oui, c'est la force d'addiction principale de nombreux genres de jeux et c'est ce qui manquait aux jeux d'action pour devenir un produit de consommation de longue durée.

À tel point qu'on peut se demander si ce n'est pas la recette miracle pour transformer toute expérience

n'existerait pas. Les points d'expérience et la liberté de choix apportent une nouvelle dimension à certains genres dont les bornes sont clairement trop étroites, comme dans le cas des FPS donc, mais cette composante ne doit pas servir à étendre la durée de vie d'un titre outre mesure.

Opak





PREVIEW **GTA IV** PREVIEW

Récemment, nous avons eu une petite réunion à Sanqua pour partager nos avis sur le dernier GTA, en tout les premières impressions. Nous développerons un plus long article dans le prochain numéro, mais en attendant...

Le dernier « simulateur de meurtre » en date est un grand pas en avant par rapport aux derniers épisodes de la série. Next-gen oblige, tout est revu à la hausse. En premier lieu, l'orientation plus « réaliste » prise par le jeu, avec la multiplication des quêtes secondaires, la gestion des amis, et évidemment une mise en image plus « expressive » que précédemment. La violence graphique prend un nouveau tournant avec cet épisode. Le moteur physique y est pour beaucoup : visez un mec dans le genou, tirez, et il s'écroule à terre. Visez-le dans la tête, tirez, et il s'écroule comme un pantin inanimé. Ce genre de détails va très loin : flinguez un mec dans sa voiture, et il s'affaisse sur lui-même, sa tête tombe sur le volant, ce qui déclenche un klaxon continu. Meego nous a même rapporté le cas où un mec flingué dans sa caisse garde son pied appuyé sur l'accélérateur, ce qui lance sa voiture tout droit à une vitesse folle.



pu voir les flics le protéger quand il était poursuivi par un gars qui lui en voulait ! En général, ils sont moins cons et plus persistants qu'avant, avec la zone de fuite qui est relativement bien pensée. D'ailleurs, le coup de « je suis poursuivi, je change de voiture sans que les flics me voient et voilà, ils ne me repèrent plus du tout, même dans la zone de fuite » est très très très bien vu.

Ceci étant dit, il m'est arrivé de rester statique et de voir les caisses de flics me tourner autour, dans une rue étroite, en se cognant 10 fois contre le muret avant d'arriver à ma hauteur. Le pathfinding est sans doute très complexe, et honnêtement il y a encore des progrès à faire...

Il est déjà arrivé à Silent de se faire braquer alors qu'il conduisait dans sa caisse – ce qui l'a fort surpris. D'ailleurs, les passants sont moins inactifs qu'auparavant. Ils marchent, discutent, téléphonent. On trouve même des « cinglés » dans la rue qui parlent tout seuls, un peu comme dans toutes les grandes villes.

Le personnage de Niko passionne tout le monde à Sanqua : il possède une sorte de dualité, un passé sombre qu'il ne veut pas dévoiler tout de suite. Les dialogues sont bien pensés, ils montrent petit à petit d'autres aspects de Niko et finissent par le rendre de plus en plus complexe. Silent remarque par contre que même si l'histoire a de quoi vous accrocher, il a du mal à avoir un rapport émotionnel avec Niko. Quelque part, le lien sentimental avec le personnage ne marche pas, l'identification n'est pas totale. Peut-être est-ce parce

Les passants qu'on renverse à travers les missions sont balancés dans tous les sens à la manière de Carmageddon II, mais en mieux fait. Notre ami Jika trouve que cette violence mieux dépeinte le fout mal à l'aise quand il s'agit de tuer un passant de manière totalement gratuite, surtout quand celui-ci gueule et le supplie au sol de ne pas le tuer. Selon lui, ce genre de détails fait qu'il aura moins tendance à tuer des passants sans aucune raison.

Des petites touches supplémentaires de réaliste ont dû demander un paquet d'efforts à Rockstar, par exemple

la déformation des caisses dans tous les sens. La gestion des impacts est extrêmement précise pour un jeu de ce genre, alors que la plupart des vrais jeux de caisse n'en font pas autant ! Snape a d'ailleurs observé la déformation de la carrosserie de la caisse si jamais elle est proche du souffle d'une explosion. Balaise !

Citons aussi le petit côté « Flatout » où l'ami Niko passe à travers le pare-brise en cas de choc trop violent. Ça fait son petit effet la première fois, mais c'est parfois assez difficile à reproduire.

Les flics sont devenus aussi plus complexes : Jika a déjà

qu'on joue un tueur au lieu d'un « gentil » héros ?

Les relations avec les amis rendent les personnages secondaires plus vivants. Et, contrairement aux épisodes précédents, ces relations sont bénéfiques dans le sens où ces personnages vous donnent de nouvelles fonctions. Par exemple cette fille avec qui on peut sortir, qui connaît bien le procureur et qui peut vous faire baisser votre indice de « wanted » par la police suite à un simple coup de fil. Ou encore cette infirmière qui peut, d'un coup de fil, vous remonter un peu de vie. Ça donne un intérêt supplémentaire au fait d'avoir et de maintenir ces relations. En même temps, se servir de ses amis en tant que tel démontre aussi la vacuité des relations en elles-mêmes. Quand ils vous appellent, c'est pour sortir ensemble et pendant ces sorties, rien ne se passe vraiment. Pas de choix s'offre à vous (si ce n'est coucher avec les grognasses pour les filles) et c'est vraiment l'intérêt final qui motive ce passe-temps, pas la relation en elle-même.

Sinon, en général, tout est facilité dans ce GTA. Le fait de recommencer une mission est moins pénible qu'avant, et l'utilisation des taxis dans la ville permet de se déplacer super rapidement. Jika trouve que le jeu en devient du coup un peu trop facile.

Meego trouve que les poursuites en caisses sont devenues géniales et précises. C'est sûr, la localisation des dommages sur les voitures change toute la donne, il suffit de toucher un pneu pour faciliter grandement la



chasse, ou même de toucher par inadvertance la tête du conducteur pour voir la caisse filer dans un mur toute seule. C'est aussi l'occasion de se rendre compte des dommages, de tous les éléments destructibles dans ce GTA, et ils sont nombreux. Poteaux, pancartes, murets, barrières, etc...

Les gunfights, bien qu'améliorés par rapport aux anciens épisodes, laissent toujours à désirer. Le « lock » automatique vous met en position de grand danger en cas de combat contre plusieurs ennemis simultanément. Heureusement, il est possible de le désactiver, encore faut-il le savoir... L'option de « couverture » avec les

éléments du décor, issue directement de Gears of War, n'est pas très souple et rend les déplacements confus. Cependant, dans des lieux étroits, c'est la seule option viable pour survivre.

Au chapitre des frustrations, il faut aussi mentionner le manque de bâtiments visitables. La plupart de la ville n'est ni plus ni moins qu'un mur texturé, et les entrées sont fermées de partout, à part quelques boutiques ici ou là. Bien entendu, ça serait un travail colossal que de modéliser des centaines de boutiques, mais le constat est là : on est encore loin d'avoir une « vraie » ville, du moins pour ce qui est des intérieurs. Ça pourrait sans

doute apporter un plus non négligeable dans le futur. Au lieu de courir dans les rues quand on se fait poursuivre, se cacher dans un grand magasin, par exemple, serait un truc génial. On pourrait aussi très bien imaginer des poursuites à la « Point Break » (Keanu Reeves, c'est toute ma culture) où les mecs se poursuivent en passant par les habitations. Je spéculer, je spéculer, mais modéliser les intérieurs a du potentiel.

Mais après vingt, trente heures de jeu, tous ceux qui y ont joué à Sanqua ont clairement pris leur pied avec ce GTA.

Les jeux qui font l'unanimité sont rares.

Rendez-vous dans le prochain numéro pour une analyse en profondeur.

Ekianjo & la team



THINK!



LE ROI DE LA CASSE

Oui, Mathilda, tu as bien raison ! Mieux vaut se faire péter la cervelle que de voir ces maudites versions longues qu'on nous distribue en DVD à longueur de journée.



CONCURRENCE CULTURELLE

Rodix, qui se sent cash comme chez lui, continue sur sa lancée et aborde un sujet ambitieux digne d'une dissert' au bac : comment la situation de l'offre culturelle a changé ces dernières années, et quelles propositions sont devenues les plus attractives...



MEMORIES

L'un des jeux les plus violents jamais conçus se présente à vous dans ce Memories. Oubliez les Mortal Kombats, voici Moonstone, un conte fantastique où les chevaliers n'essayeront pas de libérer d'éventuelles princesses et où les monstres ne font pas semblant de vous frapper. Il n'est pas intitulé « A Hard Days Knight » pour rien.





J'aime bien les DVDs.

En général.

Mais parfois, il en faudrait peu pour se taper une crise de nerfs. Comme cette fois, où tout content, vous achetez l'édition collector du génial « Aliens », et que vous vous retrouvez avec une version « director's cut » ou « longue » du film en question.

Génial ! Je vais voir des passages complètement inédits !

Quelle erreur...

Le problème de la plupart (disons 90%) de ces versions longues, vient du fait qu'elles rajoutent justement des scènes en plus. Et, soyons honnêtes, des scènes « en trop », surtout. Ces scènes ont été coupées du montage pour de bonnes raisons : elles n'étaient pas à la hauteur du reste, n'étaient pas essentielles pour suivre le film de A à Z, et les supprimer permettait donc de rentrer dans les contraintes imposées.

Travailler dans des contraintes, c'est souvent une bonne chose. Genre, résumer un rapport en une page.



fait incuber en beauté, et paf, écran noir. Retour à Ripley. Le film suit le court de la version originale ensuite jusqu'à ce que Ripley arrive sur LV4-26 à nouveau.

Problème : dans cette version longue, le spectateur sait déjà pertinemment ce qui s'est passé sur la colonie. Aucun suspens donc à avoir, aucune découverte à proprement parler, et le « pay-off » de la petite fillette qu'on retrouve, arrive comme un cheveu sur la soupe. Le stress qui était insufflé au film pendant les premières 30 minutes a complètement disparu à cause de cette fichue scène.

En quoi cette version est-elle une « director's cut » ?? C'est une blague ou quoi ? J'espère honnêtement que Cameron n'en est pas l'auteur, toutes les scènes rajoutées dans cette version ne font que ralentir et qu'alourdir un film à la base nerveux et sans répit, au rythme parfait et minuté.

Et que dire de Terminator 2 ? Avec cette scène à la con où Sarah Connor enlève le processeur de la tête de notre ami Arnold, et s'apprête à le détruire ? Le Terminator a été la seule raison pour laquelle elle a pu s'échapper de l'asile vivante, et le mettre hors d'état de marche, c'est perdre un allié précieux. Encore une scène qui n'a pas vraiment de fondement, et qui se termine avec un cliché ridicule, où Sarah fait fit de donner un coup de marteau sur le processeur mais le manque volontairement d'un centimètre. Plus grotesque encore, la géniale conclusion de la version originale, avec le « voice over » de Sarah,

C'est difficile de faire court. Il faut réfléchir, se poser des bonnes questions, savoir quoi éliminer, comment reformuler, comment synthétiser. Laissez un réalisateur à ses délires, comme on le fait si souvent en France avec les « films d'auteur », et vous vous retrouverez avec un truc indigeste sans aucune efficacité, si ce n'est celle de vous faire tomber dans les bras de Morphée dans les vingt minutes.

Idem pour les versions longues, faussement intitulées « director's cut » pour faire vendre, en faisant croire à tous que le réalisateur a été bridé dans sa créativité

par quelques obscurs intérêts mercantiles cachés dans l'ombre avant la sortie du film. Eh bien, si c'est le cas, qu'ils ne le sortent pas, leur film, s'ils n'en sont pas contents !

Tenez, vous savez comment la version longue d'« Aliens » commence ? Vous vous retrouvez sur LV4-26, au moment où les colons, explorant la planète, trouvent le vaisseau qui contient des œufs d'Aliens. A l'intérieur du véhicule se trouve la petite « Newt », la fillette du film, et celui qui découvre les œufs n'est autre que son père. Nul besoin de vous faire un dessin sur ce qui se passe : son père se

montrant une route que l'on dévale la nuit, comme étant une image d'un futur qu'on ne peut prédire, est remplacée par un Happy End à la Disney : on y retrouve une vieille Sarah Connor avec de faux rides et un maquillage à deux balles, en train d'étreindre ce qui est sans doute son petit fils ou quelque chose comme ça. Minable, indigne encore une fois de James Cameron.

Le manque de consistance est aussi évident dans certaines éditions : tenez, dans la trilogie (romancée à l'eau de rose et à la fraise sauvage) de « Lord of the Rings », (oh mon Dieu, les fans de l'ex-gros et ex-gras Peter vont encore me lapider), c'est du tout et n'importe quoi : le premier volet se voit complété avec des scènes fort pertinentes. Très bien ! Le deuxième volet, qui était un véritable désastre dans sa version originale, devient tout juste regardable avec ses additions. Mais certaines sont tellement anecdotiques (la forêt qui écorche les orks à la fin du combat du gouffre de Helm) et tellement traitées à la va-vite pour « faire comme dans le livre », que c'en est ridicule.

Mais le pire vient avec le troisième volet, plutôt regardable dans sa version originale (pour peu qu'on n'essaye pas d'imaginer un quelconque rapport avec le livre, à ce niveau-là ce n'est même plus de l'interprétation, mais de la parodie), qui devient un fatras rempli de scènes sans intérêt dans sa version longue : Gimli qui rote, Legolas qui boit sans broncher, Saroumane qui meurt de manière ridicule (un peu comme le conte Doku dans l'épisode III de la magnifique « guerre des étoiles » next



gen – comme quoi notre ami Christopher est un habitué des morts soudaines), la scène de mamours entre Faramir et Eowyn qui est résumée à sa plus simple expression, juste histoire de « remplacer » un vrai développement... et j'en passe... ce troisième volet, déjà extrêmement longuet au cinéma, n'avait pas besoin de ces scènes ultra-superflues toutes plus nullardes les unes que les autres. Elles ne font que débiller le côté « série Z » de l'ex-gros Jackson. Son passé « Bad Taste ». Bref, comme dédicace, on aurait pu s'en passer. Autant demander à Farrougia de péter sur le DVD, au moins ça aurait fait rire 10 secondes.

Léon (un bon film qui a bien mal vieilli, comme toutes les daubes du gros Besson), souffre lui aussi d'une version longue atroce. Mathilda qui essaye de devenir une tueuse comme Léon... ou qui essaye de le séduire avec une robe immonde... elle devient même la « boss » du quartier en donnant beaucoup de thunes aux gosses du coin pour qu'ils lui foutent la paix parce que « I need to think ». Sans oublier sa « brillante » tentative de suicide... Seul problème, même si ces scènes étaient réussies (ce qu'elles ne sont pas), elle ne font que détourner l'attention du spectateur de l'intrigue principale, c'est-à-dire de la vengeance de Mathilda. Ces scènes s'insèrent à des moments où Mathilda devrait être obsédée par la



futuriste, qui devient beaucoup plus intimiste et plus secret à la fois. L'absence de commentaires du papy Jones lors de la mort du dernier répliquant permet de multiples interprétations. Et la scène finale de la version originale, qui promet « quelques années de vie à Rachel », est purement et simplement éliminée de la « director's cut », qui laisse planer le doute sur le temps qu'il lui reste. « It's too bad she won't live. But then again, who does ? » est une très belle façon de mettre un terme à l'histoire.

Donc, méfiez-vous. La prochaine fois que vous louez ou commandez un DVD, ne vous ruez pas sur la version longue bourrée de bonus, vendue au rabais moins cher que la version originale. Au moindre faux pas, vous vous retrouverez avec un film que vous n'aimez plus qu'à moitié, que vous trouvez de plus en plus raté à chaque visionnage, et surtout, surtout, ce maudit film s'imprimera dans votre mémoire pour de bon. Même si vous revoyez l'original à nouveau, les images de la version longue reviendront d'elles-mêmes.

La meilleure chose à faire est encore de conseiller à votre meilleur pote de l'acheter, cette version longue que vous convoitez, et de le laisser se déguster en premier avant de faire le pas.

Quand on vous dit que ça sert, les amis !

Ekianjo

haine, et le fait qu'elles se suivent et durent créent un « trou » temporel dans lequel le spectateur s'engouffre en croyant à un nouveau développement... qui n'arrive pas, puisqu'on retombe soudain, comme un cheveu sur la soupe, dans l'intrigue de la vengeance. Bien vu l'aveugle !

Et la jaquette de suggérer « VOUS NE SAVEZ PAS TOUT ». Merci, j'aurais préféré ne PAS EN SAVOIR PLUS, en l'occurrence.

Heureusement, certaines versions longues dérogent à la règle. Apocalypse Now Redux, par exemple, donne

une ampleur surréelle au film quand Willard rencontre soudainement des français habitant au cœur de la jungle dans le Vietnam. Certes, cette scène ralentit le film et distrait un peu, mais ne casse pas fondamentalement sa structure et ne dénature pas le « flux » du film.

Très bien vu.

L'autre exception du genre est peut-être Blade Runner. La version originale, bardée de « voice over » du début à la fin, est très bien, mais revoir le film dans la version « director's cut », où le « voice over » est complètement supprimé, donne une autre dimension au monde



CONCURRENCE CULTURELLE

Dans le dernier Sanqua, je vous ai d'abord exposé ma définition d'intérêt et de durée de vie, avant d'évoquer plusieurs composantes qui font que l'intérêt et la durée de vie forment un enjeu majeur dans le développement du jeu vidéo.

Cet article va traiter de la concurrence inter-produits culturels.

Les problématiques liées aux produits culturels ont évolué. C'est un fait. Il y a quinze ans ou plus, les différents types de produits culturels étaient bien distincts et impliquaient un investissement conséquent pour les atteindre. Pour lire, on allait à la bibliothèque, à la librairie, au kiosque, on se faisait prêter des livres par ses amis.

Pour voir un film, il fallait soit attendre son passage à la télévision, soit louer une cassette (hé oui !), soit se rendre au cinéma. Les séries avaient moins d'impact que de nos jours.

Pour découvrir de la musique, le principal canal était celui de la radio qui imposait sa playlist, et puis celui des conseils des amis qu'il fallait suivre les yeux fermés à ses risques et périls, ou encore les magasins spécialisés avec des vendeurs connaisseurs (ou des escrocs déguisés en geeks).



Pour les jeux, l'achat ou le prêt étaient à peu près les seules alternatives.

Le jeu vidéo profitait cependant d'un avantage. La durée de vie moyenne des jeux pour un joueur était assez conséquente, ce qui faisait qu'il n'y avait pas besoin de beaucoup d'achats pour passer de nombreuses heures à jouer.

Un autre facteur était l'absence de spontanéité pour accéder à de nouveaux produits culturels. Il était difficile, sur un coup de tête, de décider de regarder un film qu'on n'avait pas encore

vu. Il fallait attendre le moment de sa diffusion à la télévision, aller au cinéma et dans ce cas-là bloquer une partie de son emploi du temps (en plus d'attendre la séance), louer le film et se dépêcher de le regarder sous peine de payer plus cher, se faire prêter le film et se dépêcher de le regarder sous peine de se faire détester de ses amis... J'ai pris l'exemple du film, mais cela s'applique aussi aux autres produits culturels.

Du fait des « pressions » qui s'exerçaient pour se procurer un produit culturel, une fois ce produit entre nos mains, il pouvait se

créer une hiérarchisation pour savoir lequel « consommer » en premier, à cause des contraintes en jeu.

Qu'est-ce qui peut être fait plus tard et qu'est-ce qui ne peut pas ? Cette question a sans doute bénéficié à long terme au jeu vidéo. Dans certains cas le jeu vidéo était refoulé à une activité pas du tout prioritaire, mais les séances de jeu étaient d'une durée globalement plus longue que celles de nos jours, bien définies et bien détachées des autres activités. Il en découlait parfois un acharnement et une volonté de finir le jeu coûte que coûte.

Au risque de sortir un énorme lieu commun, tous ces rapports ont totalement disparu. Les comportements vis-à-vis de la culture ont évolué en profondeur. Je pourrais vous dire qu'internet a un peu tout changé, mais je ne veux pas avoir cette image de personne à la mode qui parle des derniers trucs branchés sur internet (Sanqua n'est pas télérama !). Chacun, pour peu qu'il soit connecté, trouve chez lui une ouverture sur le monde par internet. Les téléchargements illégaux de films et séries en France sont monnaie courante (je n'ai pas de chiffres sous la main). Les achats sur internet de jeux (Steam, Xbox Live Arcade et autre plateforme) et de musique sont

devenus très faciles. Le stockage de contenu n'est plus un problème, les capacités ont augmenté de manière faramineuse. La video-on-demand pointe le bout de son nez chez nous. Tout ces facteurs font que n'importe quel quidam a désormais accès à une multitude de produits culturels en permanence, prêts à être consommés à la va-vite pour passer de l'un à l'autre. Le problème qui se posait il y a quinze ans, c'est-à-dire de savoir à quel jeu on va jouer pendant notre temps « jeu » n'est plus le même : il s'agit dès lors de savoir si l'on va regarder le dernier épisode de la dernière série à la mode dont votre voisin vous a vaguement parlé alors qu'il tondait le gazon (car chez certaines personnes, cet accès facilité se traduit par une baisse en exigence... quel dommage !), jouer pendant 30 minutes au jeu acheté il y a deux mois, ou avancer de quinze pages dans le bouquin commencé il y a six mois. Ce ne sont plus deux jeux qui sont en concurrence pour le monopole de votre écran, mais ce sont trois (ou plus) types différents de produits culturels qui se battent à tour de rôle pour le monopole de votre temps libre. Et c'est à ça qu'on doit le succès des séries télévisuelles américaines (car s'il y a eu un renouveau scénaristique, c'est bien qu'il y avait un public pour suivre), et de certains jeux vidéo.

La hiérarchisation est devenue une affaire de chaque instant. D'aucuns favorisent

Sans aller jusqu'à disséquer le succès relativement récent des séries TV, elles proposent un format à l'unité plus court que les films et permettent donc un investissement « moindre » à chaque session. D'autre part, la prise de risque pour le spectateur est limitée, car il sait exactement à quoi s'attendre, une fois habitué à la série. Il sait ce qu'il va retrouver dans le prochain épisode, et les personnages seront les mêmes, les intrigues dans la même veine... Le mode de narration s'est adapté à ces nouvelles contraintes avec des codes bien précis et l'utilisation massive



Le « vieux » jeu vidéo qui demandait de passer beaucoup de temps avant de rentrer dans l'histoire ou dans le vif du sujet, en prend donc pour son grade : pour cette population de « switchers », il n'est plus un passe-temps efficace.

Et si l'on en croit l'explosion du marché « casual », ces switchers représentent désormais l'essentiel du marché.

Il faut des séances de jeu courtes, une courbe d'apprentissage quasiment immédiate, et une assurance sur le contenu. Certains jeux en flash jouables directement dans le navigateur font un carton, et ce n'est pas un hasard : il est plus fun de jouer dix minutes à un jeu inconnu en flash plutôt que de se taper les dix premières minutes du dernier Final Fantasy (cinématique d'intro et dialogues compris, il ne reste plus beaucoup de jeu).

A long terme, la vraie question demeure : est-ce que le public de « switchers » va continuer à progresser ou va simplement se réduire et se lasser ? Verra-t-on une résurgence de ceux qui privilégient le jeu vidéo comme activité prioritaire ? Les futurs adultes, les ados de 2008, passent un temps de plus en plus élevé devant leur écran, et ceci pour leurs divers loisirs, mais aussi pour rester « ultra-connectés » avec leurs amis, leurs connaissances voire leurs nouvelles connaissances. Quitte à ne plus vraiment sortir de chez eux. Ils vivent clairement dans un autre monde que la plupart d'entre nous ont connu dans notre enfance. L'essor des MySpace et d'autres sites communautaires, des jeux web en tous genres indique sans doute que le temps du « switch » n'est pas qu'une époque éphémère.

42



Depuis quelques temps, on reparle de Mortal Kombat ici ou là, car un nouvel épisode s'apprête à sortir. Et voilà qu'une vidéo récapitule les différentes « fatalities » de la série à la réputation gore. Pour la plupart des joueurs, Mortal Kombat était en effet le premier jeu qui osait décapiter, démembrer, le tout d'une manière très graphique. Mais, en réalité, bien avant lui, un autre jeu, moins connu, mais tout aussi culte, défrayait la chronique à l'époque où seuls les gamers s'intéressaient au jeu vidéo. Ce jeu, c'était Moonstone. Je m'en rappelle bien, c'était l'un des rares jeux sur Amiga qui tenait en 3 disques. Le premier disque servait presque uniquement à la séquence d'intro sous forme d'animation, assez réussie par ailleurs, qui donnait rapidement le cadre du jeu. Une série de druides encapuchonnés s'avancent, torche

en main, sous la pleine lune vers un temple du style de Stonehenge. Là, ils se regroupent en cercle et un nouveau druide, visage à découvert, fait son apparition. Un chevalier arrive alors, en armure, et se dresse au centre du cercle, avant de s'agenouiller. Le chef des druides lui donne une espèce d'investiture, d'un geste sur l'épaule. C'est le début d'un grand jeu d'action. Empruntant un contexte médiéval-fantastique, Moonstone n'est pas un beat'em all écervelé comme la plupart de ses contemporains. Il mélange des éléments de stratégie et de jeu de rôle à divers degrés. Vous commencez sur une carte, en incarnant l'un des 4 chevaliers du jeu. Chacun commence d'un coin de la carte. Si vous jouez seul, les autres chevaliers sont contrôlés par l'ordinateur. Tout se passe en tour à tour. Vous devez en fait récupérer un

artefact appelé la Moonstone pour accomplir votre mission. Pour cela, dans chaque partie de la carte (divisée en 4), se trouve des dizaines de petits temples à visiter. L'un d'entre eux contient une clef, mais impossible de savoir lequel. À vous de les visiter un par un. Une fois la clef trouvée, il suffit de passer à la région suivante et ainsi de suite, jusqu'à récupérer les 4 qui ouvrent la porte au dernier temple au centre la carte. Pendant chaque tour, vous pouvez donc vous déplacer librement pour atteindre un des petits temples, mais votre rayon d'action est limité. Chaque temple dispose d'un trésor, mais manque de bol, ils sont tous protégés par un ou plusieurs monstres. Une fois le ou les monstres vaincus, vous avez accès à votre sac à dos, et les objets cachés dans le coffre du temple s'offrent alors à vous. Au hasard, vous trouverez de la thune, des objets magiques, une épée plus puissante, des armures pour résister à plus de coups, des potions, etc. Mais avant d'en arriver là, les combats en eux-

MEMORIES

chronique d'une époque perdue

mêmes sont rudes et extrêmement sanglants. Donnez un coup d'estoc dans le bide d'un adversaire humanoïde, et le voilà qui s'écroule, son sang s'écoulant alors telle fontaine. Blessez-le suffisamment et le voilà à genoux, et à vous de le décapiter. Mais les autres monstres, plus gros, plus grands, plus balaises, ne sont pas du genre à se laisser faire, et ils n'hésitent pas à vous achever de la plus horrible des manières. L'un d'entre eux saute d'un coin à l'autre de l'écran, et si vous avez le malheur d'être sur sa trajectoire de chute, votre corps se voit réduit en bouillie et vos bras et jambes volent de toutes parts. Le même monstre n'hésite pas non plus à vous bouffer la tête si vous devenez trop faible. D'autres se présentent sous la forme de hyènes dotées d'une longue corne. Elles courent d'un côté de l'écran à l'autre, corne en avant. Les perdants finiront au bout d'une corne et votre sang d'épanchera sur le sol telle une flaque. Il arrive aussi qu'un dragon se mette à survoler la carte, et s'il vous choisit comme cible,



vous l'avez bien dans l'os, car il peut vous griller comme un toast très rapidement. Heureusement, vous disposez d'un bon paquet de vies, ce qui vous laisse une chance. Moonstone est un jeu très sombre. Si parfois certains coups font sourire, le tout est extrêmement violent et jouissif. Pendant les combats, pas de musique, pour mieux faire ressortir les bruitages, le sang qui gicle et les personnages qui gémissent. Le jeu compte aussi énormément sur la surprise, à chaque temple vous ne savez pas à quoi vous attendre. Il vous laisse aussi le choix de combattre d'autres chevaliers sur la carte, et en cas de victoire, à vous le loot sans gêne. Seul défaut de son temps, les chargements étaient très longs avant chaque combat, à cause des tonnes d'animations à gérer. Mais une chose est sûre, Mortal Kombat, à côté, c'est de la rigolade, et Moonstone, jeu qui ne rentre vraiment dans aucun genre précis, était original, ambitieux et novateur à souhait. Un jeu rare, donc.

Ekianjo

THRIVE!



48

ICI OU AILLEURS

Parmi ceux qui parlent de mondialisation, il y a ceux qui manquent de perspective, et puis il y a notre penseur du dimanche, Egomet, qui se pose de sérieuses questions sur la place d'une Europe sans véritable stratégie dans ce 21ème siècle.



60

CLAIR OBSCUR

Certains s'amusent souvent à résumer le cinéma à son impact visuel. De fait, c'est un art graphique, mais pas seulement. Une bonne tripotée de films se basent énormément sur les dialogues, et se servent habilement du pouvoir des mots pour renforcer ou développer leur histoire.



66

DEAF

BluePowder n'a pas pu se libérer pour ce Sanqua, et c'est Ekianjo qui prend le relai en abordant le cas de Queen, et plus précisément avec l'album «A Night at the Opera». C'est leur quatrième album et sans doute l'un des plus réussis, et pourtant l'un des moins connus.

72サ ンク ア





Il y a 50 ans, Raymond Aron commençait ainsi un cours sur les relations internationales : « Les sociologues et les professeurs sont normalement des gens de bonne volonté et la guerre est un sujet quelque peu répugnant pour l'homme de bonne volonté. »

Depuis, et c'est tout à notre honneur, il semble que c'est l'Europe tout entière qui ressent cette répugnance pour les jeux de pouvoir. On espère avoir été guéri du nationalisme dans l'immense désastre des deux guerres mondiales. Les guerres de décolonisation nous ont habitués à nous méfier de notre « civilisation », à tel point parfois qu'on en vient à croire que toutes les sociétés se valent, que toutes les cultures sont équivalentes. Nous reviendrons tout à l'heure sur cette idée typiquement européenne, que ni les patriotes de tous bords ni les candidats à l'immigration ne semblent partager.

Un profond sentiment de culpabilité imprègne depuis plusieurs décennies toute la politique étrangère des pays européens. Lorsqu'on évoque aujourd'hui les conflits, c'est avec le bel et naïf espoir du plus-jamais-ça ou le soulagement coupable que c'est loin de chez nous. Tout cela nous semble bien étranger et on voit avec agacement les gesticulations des présidents de la République qui s'obstinent dans la croyance gaullienne en la grandeur de la France. « Qu'ils nous fichent la

paix avec la Françafrique ! » se dit-on souvent. « Quel intérêt peut bien avoir pour nos concitoyens ce théâtre d'opérations malsain et coûteux, tout juste bon à satisfaire la vanité de petits grands hommes, amateurs mal éclairés de Realpolitik ? »

Lorsque les Français choisissent un président, les affaires extérieures ont peu d'importance, alors même que c'est la principale attribution du président. On se soucie plus de pouvoir d'achat que des alliances stratégiques, même si notre conscience d'hommes civilisés nous dit quelque part que la guerre en Irak, c'est pas bien, ou qu'il n'est pas très moral de s'emparer des richesses du Tiers-Monde. On est prêt à acheter des produits étiquetés « commerce équitable », mais l'engagement politique est laissé à des adolescents ignares qui descendent dans la rue une fois l'an, sur convocation de groupuscules d'extrême gauche.

Hélas, trois fois hélas, les jeux des puissances s'imposent à nous et si nous ne nous en préoccuons pas, d'autres s'en chargeront à notre place qui auront moins de scrupules ou en tout cas des intérêts différents. Il n'est un secret pour personne qu'un immense Kriegspiel est en cours en ce moment pour l'hégémonie mondiale au cours du 21^{ème} siècle. Ce n'est nullement de la paranoïa, c'est ce qui se dit très explicitement dans certains think tanks américains, notamment néoconservateurs. Le

plus célèbre est sans doute le « project for the new american century », dont je rappelle que Donald Rumsfeld et Paul Wolfowitz, les instigateurs de la guerre en Irak, sont des membres éminents. Voici leurs propositions fondamentales : “American leadership is good both for America and for the world; and [...] such leadership requires military strength, diplomatic energy and commitment to moral principle”. Ses objectifs sont clairs: empêcher l'émergence de toute puissance concurrente.

La Chine est devenue la première menace. Les raisons de s'inquiéter ne manquent d'ailleurs pas... La Russie aussi est largement surveillée et Poutine n'a sans doute pas tort de s'inquiéter du bouclier anti-missile américain. Curieux ce bouclier prétendument dirigé contre l'Iran mais bien placé pour contrer la Russie. L'Iran a peut-être la possibilité de menacer les USA avec des missiles, en ce qui concerne la Russie, c'est une évidence et on sait que l'option d'une invasion de l'Iran était tout à fait envisagée. Dès lors, pourquoi installer un système aussi coûteux si on envisage d'autres solutions ? À la suite de ce bras de fer diplomatique entre Poutine et W, l'Europe a été clairement menacée d'une attaque nucléaire. Vaut-on se résigner à fournir le champ de bataille ?

Il y en a peut-être parmi vous qui se rassurent en disant que les choses sont en train de changer, que

le gouvernement de George le petit a montré son incompétence et que sa « libération » de l'Irak mérite une mention particulière dans la rubrique « fiascos ». C'est assez vrai, mais l'issue d'un conflit ne devient patente qu'au moment où un des deux camps met les bouts. Malgré les prochaines élections, rien ne dit que le retrait des troupes est pour bientôt. De plus, il n'y a échec que dans la mesure où les buts que l'on se propose ne sont pas atteints.

Or, le conflit actuel au Moyen-Orient présente une très grave ambiguïté quant à ses objectifs. S'il est bien, comme on l'a prétendu, pour lutter contre le terrorisme, la prolifération nucléaire ou libérer les peuples, le désastre est en effet complet. S'il est, comme on le soupçonne, destiné à satisfaire les appétits de puissance des géants du pétrole ou de l'armement, le fameux « complexe militaro-industriel » contre lequel on nous met en garde depuis si longtemps, on peut clairement discerner des succès, succès mitigés en ce qui concerne le pétrole, mais flagrants si on considère l'expérimentation des nouveaux systèmes de combat, notamment robotiques. Enfin, si l'objectif réel n'est pas l'Irak ou l'Afghanistan en eux-mêmes, mais l'hégémonie (le leadership pour parler anglais) et si donc il s'inscrit bien, comme c'est probable, dans une sorte de guerre froide, alors les quelques milliers de soldats morts ne sont peut-être pas un prix si excessif.



Ça peut paraître cynique de dire cela, mais les affaires de guerre se jouent bien en termes de rapport coût-bénéfice, l'unité de compte étant la vie humaine. Si on tient compte de l'ambition hégémonique, on peut comprendre l'étrange satisfecit de W. Reste à savoir si les mamans américaines partagent son point de vue et ses ambitions.

Faut-il pour autant craindre le choc des civilisations que certains prédisaient après le WTC ? On s'en est

beaucoup moqué en France, peut-être un peu d'ailleurs pour chasser l'angoisse que cela suscite. Cette idée mérite au moins deux remarques. Je commence par laquelle ? La pessimiste ou l'optimiste ?

Tout d'abord, c'est une idée dangereuse, car elle a tout d'une prophétie auto-réalisante. En effet, si suffisamment de gens ou des gens placés à des postes suffisamment importants sont convaincus que ce choc est inévitable, il le deviendra ipso facto. Pour faire la

paix ou l'amour, il faut être deux à le vouloir. Faire la guerre est beaucoup plus facile : il suffit qu'un seul des deux camps la veuille. Cependant, là où cette idée est faible, c'est qu'elle suppose des blocs cohérents et soudés. Or c'est un fait bien connu en diplomatie que l'allié d'aujourd'hui peut fort bien devenir l'ennemi de demain. Chaque puissance ne reconnaît au fond d'autre autorité que la sienne et aucune n'a intérêt à laisser un allié acquérir trop de puissance. Il vaut parfois mieux renoncer à une victoire trop écrasante que de laisser son allié obtenir l'hégémonie. Rien ne dit qu'au moment de passer à l'action, les calculs d'opportunité des uns et des autres seront encore conformes aux prévisions. La diplomatie ressemble à un jeu de poker menteur. Dans tous les calculs que je peux effectuer, il reste nécessairement une lourde inconnue : les calculs que peuvent effectuer les autres participants au jeu.

Aucune puissance n'a clairement choisi son ennemi et il n'y a plus guère d'alliance militaire certaine aujourd'hui. On ne sait plus trop si l'OTAN est une alliance défensive, le prototype d'une gendarmerie mondiale ou encore un simple réservoir de supplétif pour la superpuissance américaine. Et même si beaucoup de pays y sont rentrés depuis la chute de l'URSS, on peut se demander jusqu'où ira la fidélité de tel ou telle. On voit assez bien que les pays de l'Europe de l'Est se cherchent des protecteurs contre les tentations du grand frère



russe, plus qu'ils n'affirment de solidarité avec les USA ou même l'Europe occidentale. Quant à l'Europe de l'Ouest, jusqu'où se sentira-t-elle concernée par les conflits caucasiens ou même par le sort de l'archaïque Belarus ? L'organisation de coopération de Shanghai, qui rappelons-le, regroupe la Chine, la Russie et les ex-républiques soviétiques d'Asie, ressemble surtout à une alliance de circonstance, sans réel fondement idéologique ou affectif et il est difficile de savoir de ses volets économiques ou militaires lequel est le plus

important. De plus, dans cet équilibre incertain, il y a la place pour d'autres puissances émergentes : l'Inde, bien sûr, qui peut mettre dans la balance tout son poids démographique et les compétences de ses ingénieurs, le Brésil, auquel on ne fait guère attention et demain qui sait ?

Lorsque la France a signé le traité de Rome en 1957, elle pouvait encore espérer maintenir par elle-même son rang de puissance mondiale. Mais depuis qu'elle a perdu l'Algérie, il est clair qu'elle ne peut plus rien seule. Il est clair que si nous voulons encore peser dans les décisions du monde, nous devons nous résoudre à jouer en équipe. Partout notre influence régresse. Notre « pré carré » africain commence à être franchement excédé par nos méthodes et ce ne sont pas les décisions de Sarkozy qui vont arranger les choses.

Surtout, l'Afrique commence à avoir des alternatives désirables. La Chine fait des offres remarquablement alléchantes : infrastructures, achats des matières premières du continent, soutiens diplomatiques, etc. Je passe, le sujet a été largement développé dans tous les journaux. Que l'intérêt à long terme des Africains soit bien avec la Chine ou non, c'est une autre question. Pour l'instant, nous ne pouvons que constater le recul de notre influence. Mais si nous quittons le cadre étroit de l'hexagone, le problème est plus complexe.

La place de l'Europe dans le jeu souvent sinistre de la diplomatie est pour le moins ambiguë. D'une part, l'Europe n'est pas en tant que tel un État. Elle n'est pour l'instant, officiellement, qu'une alliance entre États souverains chacun de son côté. Elle semble briller par ses discordances et son impuissance sur les sujets graves. Dès qu'il s'agit d'envoyer des troupes ou d'arrêter un massacre, il n'y a plus personne. Soit cela se joue dans un cadre plus large que l'UE, soit chacun fait cavalier seul pour défendre son pré carré. Par exemple, la France ou l'Allemagne réussissent parfois de jolis coups diplomatiques. Chirac avait réussi à faire largement aimer notre pays en se démarquant des Américains, à tel point que les Chinois croyaient naïvement que nous partagions leur vision du monde. L'intensité des réactions aux propos de Sarkozy sur le Tibet est à la mesure de leurs illusions déçues. Mais faute de s'appuyer sur une puissance militaire et économique sérieuse, cette diplomatie brasse surtout du vent.

Pour apporter des moyens d'action, l'Europe pourrait se substituer à la France ou à l'Allemagne. Or il n'en est rien. Les armées nationales, si on additionne leurs forces, sont considérables... en nombre d'hommes et en budget, mais pas en qualité ni en capacité de projection. Car nous n'avons qu'une accumulation de forces médiocres et non un ensemble cohérent. Les



embryons d'armée commune, faute d'avoir mené de véritables opérations, donnent encore l'impression de n'être qu'un rassemblement de boy-scouts pacifiques chargés de consolider leur propre amitié et non une force de frappe sur laquelle puisse reposer une diplomatie.

J'ai laissé entendre tout à l'heure qu'il n'y avait guère en Europe de pensée stratégique cohérente, comparable à ce qui se fait aux États-Unis. Ce n'est pas tout à fait juste.

En 2002, l'Europe s'est dotée d'un Institut d'Études de Sécurité, « un institut créé pour « penser européen », solliciter les instituts nationaux sur des projets communs, brasser systématiquement les cultures de sécurité nationale, les mettre en perspective chacune avec toujours à l'esprit la recherche systématique de l'intérêt général de l'Union ».

Cet institut publie des études stratégiques, les cahiers de Chaillot, sur des sujets aussi importants que :

- * Seeing blue: American visions of the European Union
- * Fermer Yalta
- * Building the future: the EU's contribution to global governance
- * Sécurité et développement de l'Afrique : une nouvelle approche pour l'UE
- * Facing China's rise: guidelines for an EU strategy

Mais comme le dit l'institut, « la responsabilité des opinions exprimées dans ces publications incombe aux auteurs concernés ». Ces études ne fondent donc aucune politique européenne. Elles ne sont que des outils qui serviront peut-être, si les politiques daignent se pencher dessus. Il est sans doute faux de penser que l'Europe est totalement impuissante, mais faute d'un commandement unifié, elle n'aura jamais la visibilité nécessaire pour être efficace. Quand le président de la République française ou le premier ministre britannique disent qu'ils vont envoyer leurs troupes, ils sont crédibles et, en général, on devient prudent. Mais s'ils disent qu'on attend les Européens pour agir, ils ne reçoivent qu'un sourire condescendant. Il n'est même pas sûr qu'on serait aujourd'hui plus efficace qu'il y a dix ans pour régler un conflit dans les Balkans, c'est-à-dire à nos portes.

Pourtant, le poids de l'Europe sur les affaires du monde n'a jamais été aussi grand. Certes, il fut un temps

où l'Europe « possédait » pratiquement l'intégralité de la planète dans ses empires coloniaux. Mais l'administration coloniale était très faible et ne contrôlait presque rien des territoires qu'elle revendiquait. On envoyait au Congo la lie de nos fonctionnaires, ils commettaient quelques exactions et parvenaient parfois à tirer un petit quelque chose des terres hostiles et immenses qui leur étaient confiées. Leur nombre était ridiculement bas et le paysan africain continuait à cultiver ses champs comme il l'avait toujours fait. Alors qu'aujourd'hui, une simple décision technique de la commission européenne peut ruiner un pays étranger. Une norme aussi anodine en apparence que la composition du chocolat peut faire chuter les cours du cacao et diminuer drastiquement les revenus de la Côte d'Ivoire. La possibilité de substituer des huiles végétales diverses au beurre de cacao ne change pas seulement le goût du produit, elle permet de spéculer sur les cours des différentes matières grasses. C'était, je crois en 2001.

Dans le même ordre d'idées, la conjonction d'accords de libre-échange et de subventions à l'agriculture peut détruire toute l'économie d'une région. Le calcul est simple : ces dernières années, les coûts de production du lait ou des poulets au Burkina Faso étaient supérieurs aux prix de vente sur place de ces mêmes produits fournis par l'UE. Et on pourrait multiplier les exemples.



Pourtant, les paysans africains sont mal payés. Même en développant des techniques de production modernes et en offrant des produits de qualité supérieure, ils n'auraient pas pu s'aligner. De très beaux efforts de coopérations, de ceux qui font avancer un pays vers la modernité, ont été détruits parce que la hantise de la PAC était d'écouler les stocks, au mépris de la plus élémentaire sécurité alimentaire. Aujourd'hui, l'effet est inverse, mais encore plus destructeur, du moins dans l'immédiat. Maintenant que bien des pays sont devenus dépendants pour leur nourriture, nous changeons de stratégie et décidons d'affecter nos



terres à d'autres productions. À l'échelle des États, les fournisseurs ont une responsabilité morale et non plus seulement contractuelle vis-à-vis de leurs clients. L'Europe a-t-elle bien conscience de son pouvoir et des responsabilités qu'il lui confère ?

Sans s'en tenir aux simples considérations économiques, le monde s'est plus aligné sur les modes de vie occidentaux (c.-à-d. européens ou américains) depuis les indépendances qu'à l'époque

coloniale. C'est un fait : à part lorsqu'il donne l'impression d'être imposé, notre modèle de société est désirable. Ce n'est pas un hasard si l'immigration est si forte. Le mirage de l'argent est certes la première motivation. Mais cela va au-delà. Il y a les libertés, l'accès au savoir, la culture et de splendides monuments. Si on tient compte du patrimoine national, Paris est sans doute la plus grande concentration de richesses du monde, mais cette richesse est incalculable. Il y a la solidarité nationale, qui ne se limite pas à verser

un RMI, mais qui consiste aussi à ne pas laisser mourir quelqu'un à la porte d'un hôpital. Il y a les réseaux de nos ONG, qui portent parfois des populations entières à bout de bras. Il y a la télé et l'influence faste ou néfaste qu'elle exerce sur ceux qui la regardent, et beaucoup de pays sont très pauvres en émissions nationales. Il y a nos compétitions sportives qui fournissent des idoles à l'Afrique et même à la Chine. Car les Chinois n'ont pas de bonnes équipes de football, mais ils connaissent l'OL et admirent Zidane. On sait bien à quel point, il peut être difficile de contredire les fantasmes qui ont cours dans les pays pauvres sur la vie en Occident. Comment dire à un futur clandestin de se méfier des passeurs et que la vie dans nos banlieues sera dure et décevante ? Nous ramassons (parfois) les cadavres en Méditerranée. Notre mode de vie exerce une fascination mortelle, or nous savons qu'il n'est pas durable, que les ressources de la planète sont en voie d'épuisement, surtout si tout le monde se met à nous imiter. Et du fait même qu'on nous imite, nous avons une responsabilité énorme.

C'est à nous d'inventer de nouveaux modes de vie, qui soient à la fois raisonnables et souhaitables. Nous ne pouvons plus continuer à garder le désirable pour nous et à confier aux autres le soin d'être raisonnables. Et si nous, Européens, ne sommes pas capables de le faire, qui d'autre y parviendra ? Le Tiers Monde est bien trop occupé à nous rattraper et à faire face à l'urgence. Et

parmi les grandes civilisations, je ne vois guère que les USA et le Japon, qui puissent aujourd'hui se comparer à l'Europe. Les USA restent à la pointe des idées et de la modernité, mais ils ont d'autres ambitions et sont tellement imprégnés du mythe de leur « way of life », qu'ils considèrent que ce n'est pas négociable, et avant que la prise de conscience des problèmes du monde y soit suffisante en dehors des milieux experts, il sera peut-être trop tard. Quant au Japon, il a un très haut degré de civilisation, mais très replié sur lui-même, il ne rayonne guère. On m'objectera peut-être que j'en oublie. Certes la Chine et l'Inde devraient revenir assez rapidement au premier rang des civilisations, mais les méthodes de développement qu'elles ont choisies pourraient se révéler catastrophiques avant que ce succès tant espéré ne se réalise. Il n'y a aujourd'hui personne pour nous montrer la voie. On pourra certes piocher des idées à droite ou à gauche, mais ce ne sera jamais que du bricolage face à l'ampleur des défis qui nous menacent. Nous devons agir sans attendre les autres. La balle est dans notre camp.

L'Europe a tout le potentiel nécessaire pour orienter durablement l'avenir du monde.

Si l'Europe sait ce qu'elle veut, en matière d'écologie (par exemple Kyoto) ou en droit international (par exemple sur la CPI), même les USA finiront par suivre.

Mais c'est justement là où le bât blesse.

On parle depuis longtemps de « construction européenne ». L'expression est lourde de sens. Elle suppose un projet, mais qui le définit et que contient-il ? Elle suggère un lent processus. Quel en est l'aboutissement ? Quelles en sont les limites ? Quand pourra-t-on dire que la maison est terminée ?

On n'est même pas capable de définir l'Europe. S'arrête-t-elle au Bosphore ? Au fond de l'Anatolie sous prétexte que la Turquie a un pied de l'autre côté du détroit ? Israël a-t-il vocation à en faire partie puisqu'après tout le sionisme est né chez nous ? On a déjà repoussé ses frontières bien au-delà du raisonnable. Il est curieux que parmi les candidats à L'UE, la Turquie reçoive un fort soutien des Américains. En quoi les USA sont-ils concernés ? Ils veulent sans doute récompenser un allié précieux dans l'OTAN. Soit. Ils sont un interlocuteur privilégié des Européens. Certes. Mais une adhésion ne relève en aucun cas de leur domaine de compétence, ni même de leurs intérêts profonds. Sauf s'ils cherchent à vider le projet européen de sa substance. Les États-Unis d'Amérique sont dans les relations internationales sur un modèle exclusivement contractuel, où l'économie est à la fois le premier objectif, ce qui se conçoit assez aisément, et le modèle des autres actions, ce qui est déjà plus douteux. Le projet européen, si l'on veut aller



plus loin qu'une alliance d'intérêt entre nantis, doit dépasser ce modèle. Au-delà du succès ou de l'échec de la puissance économique européenne et même de la sécurité du Super-Etat Europe, ce qui est en jeu, c'est de créer un modèle de civilisation.

Il faut fonder une identité européenne bien plus qu'accepter de nombreux membres sous prétexte qu'on est plus fort à plusieurs. Ce qui fait la valeur d'un club, ce n'est pas le nombre de ses adhérents, mais les projets qu'ils réalisent et la solidarité qui les unit. On est allé trop vite en besogne. La présence des États baltes

et de la Pologne était sans doute justifiée à certains égards. L'occasion historique de la chute du bloc soviétique ne devait sans doute pas être ratée. Mais il n'est pas bien certain que les nouveaux membres de l'Union voient toujours dans leur adhésion autre chose qu'une opportunité de s'enrichir ou de se protéger.

L'Europe est fondée sur un principe de solidarité entre ses membres. C'est ce qui fait sa grande force et en fait même un modèle diplomatique pour le monde. Elle ne suit pas la vision américaine du libéralisme dans laquelle le contrat suffit à valider un accord : du moment que tu as signé, c'est que tu estimes que l'accord est bon pour les deux parties. En Europe au contraire, l'ouverture des frontières passe par une harmonisation des structures économiques.

Cette solidarité est difficile, elle demande des efforts considérables. Il faut quelque chose pour soutenir ces efforts à long terme. La RFA a eu du mal à absorber la RDA, et pourtant il s'agissait d'Allemands, parfois même des membres d'une même famille, divisée par la politique. Pourra-t-on demander aux gens de soutenir toujours plus de monde sans se poser la question des raisons qui nous poussent à le faire ? Un individu peut certes, pour sa part, faire preuve d'une plus grande générosité encore. Mais comment imposer à toute une société de se priver, même pour faire le bien. Imaginez



une famille dont le père inviterait régulièrement des SDF à la maison. Il faut peut-être effectivement le faire, mais il est important de tenir compte des sentiments des uns et des autres.

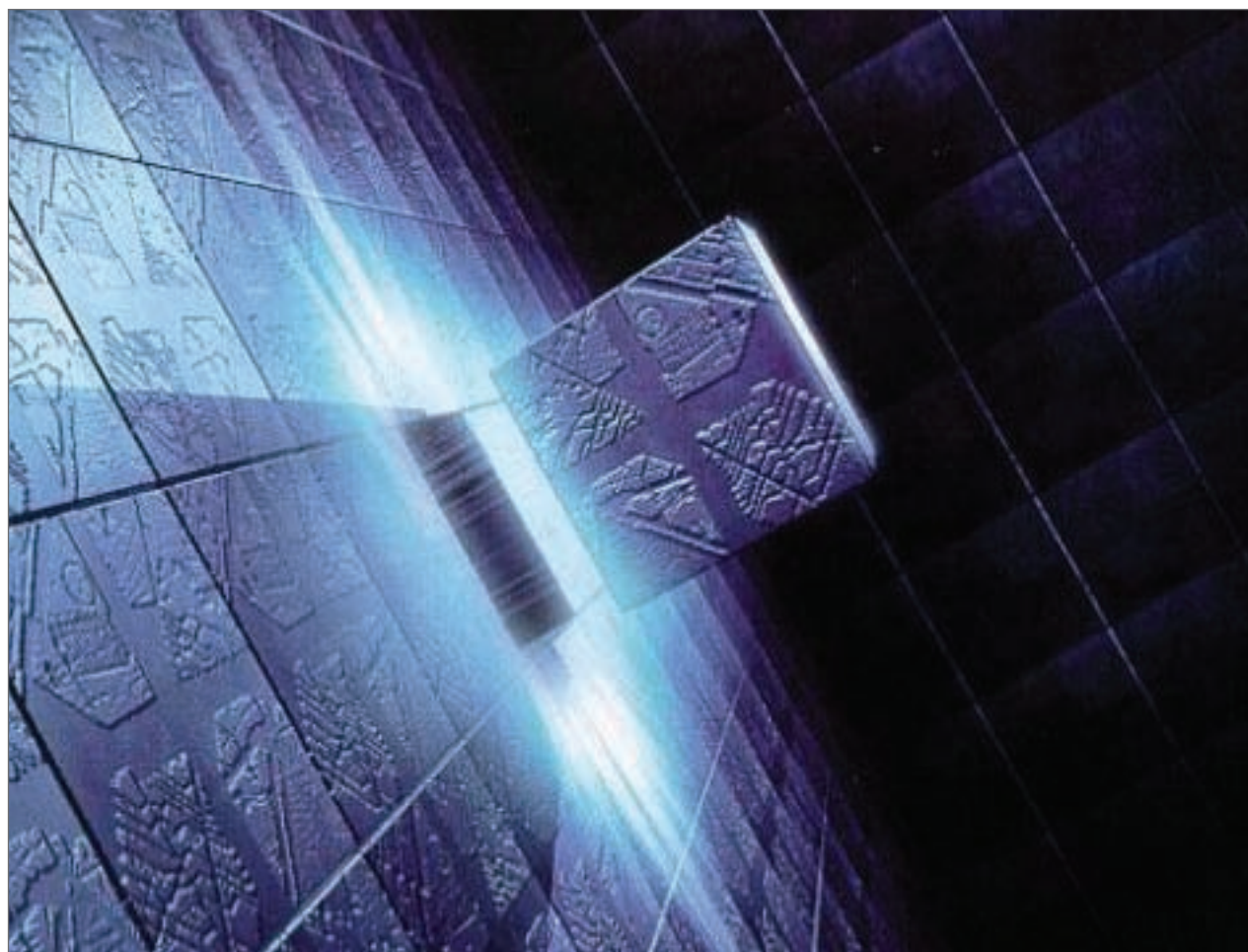
Je ne parlerai même pas de l'efficacité que l'on a lorsqu'on est trop nombreux à se réunir pour travailler... L'idée initiale était belle : créer toujours plus de liens entre les pays frères de l'Europe afin d'éviter que ne se reproduisent les erreurs du passé. Mais on ne fait pas la paix entre les gens sans un projet commun exaltant. Beaucoup de belles choses ont été réalisées. La modernisation de l'Espagne et de l'Irlande est un succès

indéniable. Les performances techniques d'Airbus ne sont pas ridicules. L'observatoire européen du Sud, dans le désert d'Atacama, est un outil irremplaçable. Le CERN ouvre des perspectives incalculables. Mais peu à peu l'Europe s'enfonce dans sa routine. La PAC, qui avait modernisé l'Europe, assuré notre sécurité alimentaire et approvisionné les gens bien au-delà de l'Europe, n'est plus perçue que comme une machine lourde, coûteuse et contraignante, imposant aux derniers paysans des contraintes absurdes, les démoralisant en leur donnant le sentiment d'être des assistés. L'euro est accusé de tous les maux. Ça permet de ne pas voir que la hausse des prix a d'autres causes, que les ressources s'épuisent, que la promesse de croissance continue est en train de se heurter à des contraintes physiques et que le système monétaire international tourne encore largement en notre faveur, peut-être même plus que jamais.

Nous sommes passés des fiançailles à la famille grincheuse et vieillie, sans passer par la case mariage. La promesse d'une grande maison communautaire et conviviale s'est transformée en auberge espagnole, un grand fourre-tout où chacun n'apporte que ce qui l'arrange. L'intérêt général ne dicte pas encore vraiment les relations entre les États membres et les récriminations prennent le pas sur les projets.

Mais en fait, les institutions européennes pèsent déjà d'un poids énorme sur nos vies. Dans la plupart des domaines économiques, les gouvernements n'agissent plus qu'à la marge. Les négociations à l'OMC relèvent essentiellement de l'Union, mais tout se passe en coulisse. Les subventions à l'agriculture ou les barrières douanières sont négociées par d'obscurs commissaires, simples fonctionnaires devenus plus puissants que des ministres. L'agriculture, la pêche et l'essentiel du secteur primaire se décident à Bruxelles. Les politiques industrielles et monétaires ont déjà échappé aux gouvernements. Les normes comptables sont européennes. On sait que les États ne respectent guère les règles budgétaires, mais ils se font taper sur les doigts et payent des amendes considérables. Les lois européennes s'imposent déjà aux États membres. Elles sont déjà au-dessus des lois nationales et plus nombreuses qu'elles. Une part toujours croissante du travail parlementaire en France consiste uniquement à transcrire dans le droit national des directives européennes.

L'Europe ressemble de plus en plus à un monstre boursoufflé. Vous vous rappelez peut-être le film *Cube*. Il donnait une image très intelligente des sociétés modernes. C'est une immense machine mortelle, bourrée de science et de technique, dont on ne sait pas ou plus l'utilité. On ne sait pas comment on en est arrivé



là. Des personnages qui y sont emprisonnés, même celui qui a participé à sa construction ne sait pas à quoi sert le *Cube*. Et lorsque les autres y voient un complot du complexe militaro-industriel, il réfute l'idée. Il n'y a pas de complot, il n'y a même personne au sommet. La machine tourne toute seule sans autre intérêt que de se justifier elle-même. On y met des gens pour ne pas

dire qu'elle ne sert à rien. Toutes les sociétés modernes finissent peu ou prou par ressembler au *Cube*. Non pas qu'elles soient totalement inutiles, mais parce qu'elles finissent nécessairement par tourner « à vide », sans personne au sommet. Il y a longtemps que nos élus sont trop occupés à briguer des mandats pour être les vrais responsables politiques. Les hauts fonctionnaires

obscur, les experts nommés dans les coulisses, sont les véritables décideurs. En même temps ces experts ne sont jamais que les rouages d'une machine qui les dépasse. Nous sommes déjà, de fait, sur le même bateau, il est urgent de s'en rendre compte et aussi de mettre un capitaine et des officiers à la barre.

Nous avons récemment échoué à faire une constitution véritable. Le texte proposé était trop long, illisible et encombré de considérations économiques sans rapport avec le vrai problème qui était institutionnel. Le traité de remplacement ne fait guère mieux et a un statut bâtard. Pourtant, ce ne serait pas si difficile à faire, si l'on s'en tenait au problème essentiel. Les valeurs politiques ne sont pas si différentes d'un bout à l'autre du continent. Les débats de fond qui agitent nos sociétés sont les mêmes, que l'on soit à Paris, à Athènes ou à Copenhague.

Les divergences sont plutôt à l'intérieur même des États qu'entre les États. Les questions de droits de l'homme, de religion, de mariage, de famille, d'euthanasie se posent dans des termes assez similaires partout, même si les solutions proposées sont parfois variées, les débats opposent partout des options similaires. C'est en cela que nous pouvons dire que l'Europe forme déjà une civilisation, au-delà des frontières entre États. Quand un philosophe lance un nouveau



concept, ce concept ne s'arrête pas plus aux frontières que le nuage de Tchernobyl. Aujourd'hui le principe de légitimité des États européens est le même partout. Il serait assez facile de faire une liste des points essentiels d'une constitution européenne, sur le modèle de ce qui se fait déjà dans les États fédéraux. Le principe de base serait bien évidemment le suffrage universel. Pour plus de légitimité, il faudrait que les mandats les plus importants, par exemple la présidence de l'Union, soient déterminés par un scrutin direct, ou alors par des

Grands Électeurs désignés ad hoc, sans autres fonctions que de choisir le président, cela afin d'établir une forme de pondération entre les États très peuplés (Allemagne, France, Angleterre et Italie) et ceux qui le sont moins. Le Parlement serait bicaméral pour éviter les abus, mais aussi pour donner un poids raisonnable aux petits pays.

Il y aurait ainsi une chambre « basse » où la représentation serait proportionnelle à la population. À la chambre « haute », les pays seraient représentés à égalité. Il n'y aurait pas nécessairement de hiérarchie entre les deux chambres, contrairement à ce qui se passe en France, où l'Assemblée nationale décide en dernier lieu.

L'initiative des lois pourrait être partagée entre le Parlement, le gouvernement de l'Union, et éventuellement un regroupement de deux ou trois gouvernements d'États fédérés. Le gouvernement, qu'il soit constitué autour du président ou d'un premier ministre, serait responsable devant le Parlement. Les compétences essentielles de l'Union seraient la politique extérieure, la défense, les relations économiques avec le reste du monde.

Les États membres conserveraient par exemple l'éducation, la protection sociale et la justice, dans les

limites de la charte des droits de l'homme, limites qui existent d'ailleurs déjà. L'ensemble ferait une trentaine de pages au plus, pour que chacun puisse s'y retrouver et avoir le sentiment de ne pas y être étranger.

La construction européenne peut être le plus beau et le plus fécond des projets de civilisation ou se scléroser avant même de se réaliser. Beaucoup de pays attendent que l'Europe prouve que l'on peut dépasser les divergences historiques pour construire la paix. Le succès de l'UE serait un signal fort pour le Mercosur ou l'ASEAN. Un échec pourrait au contraire être désespérant. L'Europe a, je crois, encore les moyens d'être à la pointe de la civilisation, à tous points de vue : science, société, droits de l'homme, culture et j'en passe. Mais si nous continuons à penser notre alliance en termes de boutiquiers, nous finirons par échouer même dans le domaine économique. Les décisions que notre génération européenne saura prendre auront un retentissement incalculable. La première des conditions est la promulgation d'une constitution fédérale.

Faute de quoi, il faudra se résoudre à ce que l'Europe redevienne, ainsi que Valéry le disait déjà en 1919, « ce qu'elle est en réalité, c'est-à-dire : un petit cap du continent asiatique. »





CLAIR OBSCUR

Ces derniers temps, je me demandais, dans les quelques minutes de temps libre qui me restaient dans la journée, en quoi le narratif dans les films avait changé dans les dernières années. Cette interrogation vient sans doute de mon insatisfaction avec la plupart des films je vois au cinéma, en comparaison de films qui ont eu mon estime par le passé.

Même si, fondamentalement, il n'y a point eu de rupture, je crois déceler une tendance dans le cinéma

Pourtant, un bon nombre de films reconnus comme « forts » arrivent à baser leur intrigue sur de simples mots ou dialogues. Pourquoi procéder ainsi ?

Au-delà de simples considérations économiques (il est moins cher de filmer quelqu'un qui parle que de monter de nouveaux décors), c'est une méthode très éprouvée, notamment au théâtre, pour développer l'intrigue, en passant par l'imaginaire du spectateur.

il doit abattre, avec l'appui de quelques photos et de descriptions. Il n'arrive pas à saisir sa personnalité, et à mesure que son but approche et qu'il s'apprête à rejoindre l'endroit où le colonel a établi son camp, la curiosité prend le dessus sur la mission en elle-même.

Seuls les mots sont capables de cultiver un tel mystère. Si, à chaque évocation du passé du colonel Kurtz, Coppola avait montré des flashbacks, la personnalité du bonhomme aurait pu être plus facilement cernée avant sa rencontre, et gâcher au final la rencontre tant attendue.

Même du point de vue imagé, les mots ont une puissance évocatrice que les images n'ont pas. Quand le colonel Kurtz parle de son enfance...

USER DES MOTS

moderne de « montrer » à outrance. De faire passer des messages, des émotions, et l'histoire même par le biais des images.

Certes, je suis le premier à dire que la communication visuelle est la plus efficace en terme de transmission d'information. Mais, dans le contexte d'un film, l'abus d'images, de flashbacks ou d'autres artifices visuels pour donner de la consistance aux personnages est-il vraiment nécessaire ?

Tenez, prenez par exemple *Apocalypse Now*. J'espère que vous avez tous eu l'occasion de voir ce monument. Eh bien, mis à part les quelques scènes d'action ici ou là, ce film est essentiellement le parcours d'un soldat au Vietnam, Willard, envoyé par l'état major pour tuer un colonel ayant apparemment sombré dans la folie, réfugié dans la forêt avec des indigènes prêts à tout pour lui. Pendant tout le développement du film, Willard relit les notes qu'on lui a données sur le colonel. Il essaye de s'imaginer quel genre d'homme

I went down that river when I was a kid. There's a place in the river.. I can't remember... Must have been a gardenia plantation at one time. All wild and overgrown now, but about five miles you'd think that heaven just fell on the earth in the form of gardenias...

Comment pourriez-vous représenter une vision paradisiaque avec des images ? Les mots ont en effet cette propriété de laisser planer l'ambigu, de permettre différentes interprétations. L'image a presque valeur

de « fait ». Or, dans un certain nombre de situations, les faits peuvent être perçus de plusieurs façons, et Tarantino joue énormément là-dessus quand il filme *Reservoir Dogs*.

Reservoir Dogs retrace l'histoire d'un braquage manqué. Une bande de voyous de tous bords se réunit pour monter un coup ensemble, sans chercher à savoir exactement les origines de chacun, puisqu'ils se font mutuellement confiance. Puis, le film ne cherche même pas à montrer le hold-up en lui-même. Il passe directement à l'après-braquage, et nous propose de revivre les événements, non pas de manière chronologique, mais par les yeux de chaque protagoniste, revivant des instants précis du coup foireux. Petit à petit, le spectateur comprend que

le plan a échoué, et que la police est intervenue bien trop tôt. Les questions fusent. Y aurait-il un « rat » dans l'équipe ? Comme les faits ne sont pas disponibles, tout devient rapidement une question « ton mot pour le mien » entre les survivants.

Là où Tarantino fait très fort, c'est qu'il arrive ni plus ni moins à développer une histoire complexe à travers les dialogues. C'est, dans le principe, extrêmement proche du théâtre, car il garde en effet « l'unité d'espace » comme base à presque tout le film : celui-ci se passe dans une grange où les malfrats étaient censés se retrouver après le braquage. Cependant, pour donner un avantage aux spectateurs, il se permet aussi quelques flashbacks, bien nécessaires vis-à-vis de la situation,

pour expliquer le profil de chaque protagoniste. Et petit à petit, les mailles de l'histoire se tissent, les masques tombent, et reste à savoir comment cette affaire se conclura...

Prenez *Star Wars* également.

La vieille série, hein, pas les autres trois épisodes qui servaient juste de concours pour *Imagina*. Le premier *Stars Wars* (épisode 4, donc) était un film basé sur des dialogues. Oui, ça choque quand je dis ça, parce que tout le monde se rappelle de *Star Wars* pour ses combats spatiaux spectaculaires, mais finalement, le premier figurait peu d'action.

Si vous le regardez à nouveau, vous verrez que 70 % du temps est consacré au développement du monde et de l'histoire. Luke découvre un jour un message d'une princesse en détresse et demandant à Obiwan Kenobi de l'aider. Luke se demande si le vieux Ben Kenobi, dans les montagnes, connaît ou non cet Obiwan.

Paf, il va voir Obiwan, et là, de nouvelles questions en découlent. Ben est Obiwan, et connaît cette princesse. Mais il ne croit pas être en mesure de l'aider. Obiwan parle alors du père de Luke, et mentionne qu'il a été tué par Vador. Mais qui est Vador ? etc...



Ce genre de narratif est non seulement très facile à suivre mais aussi très naturel pour le spectateur, car il peut facilement s'identifier à Luke qui ne connaît lui aussi pas grand-chose sur les événements.

Les mots servent aussi de raccourcis, la plupart du temps, pour éviter des explications visuelles qui pourraient être longues ou pénibles.

Par exemple, *Usual Suspects* mise une tonne de son intrigue sur du monologue, du raconté. Verbal (campé par Kevin Spacey), expose une tonne d'événements dans son témoignage, et un paquet de personnages secondaires sont décrits avec une phrase ou deux, avec un jugement de valeur qui permet de s'imaginer le « profil » de la personne. Verbal introduit de la même façon la légende qu'est Keyser Sauze. Bien que Bryan Singer joue le cul entre deux chaises (il utilise une foule de monologues, mais s'appuie aussi sur une tonne de flashbacks), Verbal donne une autre dimension au flashback à l'écran, en intervenant presque comme un commentateur, et donnant ainsi une valeur aux images.

Même dans des films d'action des années 80, une bonne partie de la mise en préparation en situation se basant sur des interactions purement verbales.



Regardez *Die Hard*. Pendant 20 bonnes minutes, en même temps que les protagonistes se mettent en place, les diverses situations et les échanges de dialogues expliquent le pourquoi de la situation :

John McClane est un flic de New York. Sa femme, Holly, a eu une bonne opportunité dans son travail qui l'a poussée à aller à Los Angeles, en emmenant les gosses avec elles. Ils ne sont pas divorcés mais la situation est tendue entre eux, et Holly l'a demandé de venir pour les fêtes de Noël au moins pour les enfants. John ne veut pas quitter New York pour l'instant par sens du devoir : encore trop de malfrats sont à mettre sous les

verrous. Avant de rencontrer Holly à nouveau, John est exaspéré par le fait qu'Holly utilise son nom de jeune fille dans son travail, car il tient aux liens du mariage. Et tout ça, en 10-15 minutes à tout casser. Très efficace, très facile à suivre et à imaginer.

C'est bête, mais combien de films font encore cet effort de donner, à travers de simples dialogues, par le biais de simples mots, un peu plus de vie à leurs personnages ?

Dans le cas de *Die Hard*, ce genre de détails a son importance car il établit le véritable cadre du film. Le but de McClane ne consiste pas uniquement à arrêter

les terroristes. Toutes les épreuves l'aident à réaliser à quel point il tient à Holly, et que le point final du film ne sera pas tant de se débarrasser de Hans Kruger, mais de reconquérir sa femme et sauver son mariage.

Beaucoup se demandent parfois pourquoi le cinéma est en désuétude et les séries ont pris le pas en terme de popularité.

Bien sûr, on peut tenter des tonnes de réponses sur le sujet, mais je crois que c'est aussi parce que le cinéma ne sait plus utiliser ces mécanismes simples de narration que les séries ont su gagner leur place.

Lost, pour ne citer qu'elle, n'est pas vraiment l'histoire de l'île et de tous ces mystères à la con. Je serais même très surpris que les scénaristes apportent quelque explication cohérente à tout ce qui se passe avant la fin.

Lost, c'est une histoire de bras de fer entre différents individus aux buts différents, qui décident ou non de collaborer pour arriver à leurs fins.

C'est presque une partie de poker menteur.

Et vous savez bien qu'à ce jeu, c'est la parole qui compte, pas ce que vous avez à montrer dans vos mains.

Bien au-delà des images, ce sont finalement les interactions humaines qui fascinent le plus.

Qu'on se le dise.

Ekianjo





radio



A NIGHT AT THE OPERA QUEEN

Puisque notre ami Bluepowder n'a pas pu se libérer récemment, c'est à moi de reprendre le flambeau en attendant patiemment le retour de sa belle prose. N'ayant point intention de le remplacer, je vais me contenter de partager mes impressions sur un album qui me tient beaucoup à cœur, « A Night at the Opera » de Queen. Mais avant d'aborder l'album, il convient de parler de Freddie Mercury. Clairement le leader et l'inspirateur du groupe, il a un passé peu commun. Né Farrokh Bulsara, il est d'origine Parsi, une communauté indienne. Il vécut une partie de son enfance à Zanzibar, une île près des côtes de la Tanzanie, avant d'aller à l'école à Mumbai (Bombay à l'époque), en vivant chez sa grand-mère et sa tante. C'est à cette époque qu'il aime se faire connaître sous le nom de « Freddie ». Déjà, à cette époque, il est connu comme étant capable, après une seule écoute d'une chanson à la radio, la reproduire au piano au grand étonnement de ses camarades.

Il restera en Inde jusqu'à la fin de son éducation, avant de retourner à Zanzibar. A 17 ans, sa famille quitte Zanzibar à cause de la révolution communiste de 1964. Il se retrouve donc tout près de Londres où il entreprend des études de design. Quelques années plus tard, il usera de ses compétences pour créer le désormais célèbre logo du groupe.

Après son diplôme, il cumule les petits boulots (vendeur de vêtements de seconde main au Kensington market, petit job à l'aéroport d'Heathrow) tout en participant à différents groupes (Wreckage, Sour Milk Sea) qui ne dureront pas. Il rejoint alors le groupe « Smile » formé par Brian May et Richard Taylor, que Freddie renomme alors en « Queen », malgré les réservations des autres membres à cause des diverses interprétations du terme. C'est aussi à ce moment-là qu'il fait légalement changer son nom pour adopter celui de « Freddie Mercury ».



Freddie Mercury, bercé de cultures musicales indiennes et puis exposé au rock en occident, mènera le groupe à travers les époques dans diverses directions musicales.

Néanmoins, les chansons du groupe sont composées et écrites par les différents membres, et souvent chantées par Freddie, sauf dans les premiers albums où ils donnent aussi de leur voix.

Le succès de Queen est en partie lié à la qualité de ses membres : Freddie est un chanteur hors du commun (3 octaves à la voix), Brian May est un guitariste d'exception, et leurs performances « live » sont au dessus de tout le lot. À une époque où la mode était à chanter en restant fixe sur scène, Freddie s'inspire de l'énergie scénique de Jimmy Hendrix pour donner du peps à chacun de ses concerts. Enfin, les compositions musicales de Freddie Mercury, qui signe la majorité des chansons, sont connues pour être plus complexes que celles de ses contemporains. Il suffit d'écouter le monument « Bohemian Rhapsody » pour s'en convaincre. Ceci est d'autant plus surprenant que Freddie est incapable de lire des partitions de musique. Il compose toutes ses mélodies au piano, à l'instinct.

Le travail du groupe en studio est aussi leur point fort – les titres sur disque sont extrêmement travaillés et utilisent de nombreuses techniques inventives alors que le numérique n'existe pas encore.



Alors, parmi tous les albums de Queen, pourquoi avoir choisi « A Night at the Opera » ? C'est sans doute parce qu'il s'écoute du début à la fin, sans interruption. Chaque chanson dispose d'une transition fluide vers la suivante, bien que l'album soit probablement le plus varié du groupe en terme de style et d'influence.

Il commence avec le très rythmé et brutal « Death on Two Legs », qui n'est ni plus ni moins qu'une chanson style « roi de la casse » envers leur ex-manager, Norman Sheffield, qui les apparemment traité comme de la merde de 1972 à 1975. Freddie le désigne pendant les concerts comme étant « a real motherfucker of a gentleman » avant d'entonner cette chanson. Elle démarre avec une longue intro au piano, menée par Mercury, avant la reprise de la mélodie par la guitare brutale de Brian qui accompagne le piano en crescendo avant un retour au calme et l'arrivée de la voix. Les reprises en chœur du refrain par les autres membres du groupe, un trait que l'on retrouvera dans de nombreuses chansons de cette époque, sont déjà très marquées.

La suite propose « Lazing on a Sunday Afternoon », très courte, sur un air très léger et très enjoué par rapport au premier titre, dans lequel Mercury utilise un seau en étain pour faire réverbérer sa voix et donner un son très atypique.

Ensuite, c'est presque une chanson parodique, très british, signée Roger Taylor, intitulée « I'm in love with my car » qui poursuit ce début d'album. Roger est à la batterie et au micro, et c'est un son très puissant qu'il



Arrive ensuite un classique de Queen, écrit par le petit John Deacon, qui avait rejoint le groupe en tant que quatrième roue, sans avoir connu les autres membres du groupe au départ. Il s'agit de « You're my best friend », interprété par Freddie, et joué au piano électrique par Deacon qui apprenait à se servir de l'instrument. Deacon avait écrit cette chanson pour sa femme. Là encore, les refrains sont repris en chœur par tous, presque sous forme d'hymne avec le « Oooh, you make me live ». C'est un peu l'archétype des airs très populaires de Queen : des airs très simples, des paroles engageantes et faciles à retenir, qui rappellent clairement l'influence de certains Beatles. Au passage, cette même chanson se retrouve en générique de fin de « Shaun of the Dead ».

Arrive le doux et mélancolique « 39 », joué à la guitare traditionnelle et interprété par Brian May. La particularité de cette chanson est liée à son sujet, assez original : un groupe de voyageurs partent dans l'espace pour 1 an, mais quand ils reviennent sur terre, plus d'une centaine d'années se sont écoulées, et tous leurs êtres chers ont disparu depuis longtemps. Ce qui fait référence aux liens entre l'espace et le temps démontrés par Einstein. Passer d'un air plutôt calme à celui de « Sweet Lady », la piste suivante, peut sembler incongru,

déploie pour parler de voiture et de grosses cylindrées. Quand Roger fit une démo de son titre à Brian, ce dernier crut à une blague tellement le sujet était... osé, si l'on peut dire. Mais non, Roger ne plaisantait pas... Cette chanson fut très jouée en concert pendant les années 70 par le groupe. Dans l'architecture de cette chanson,

c'est la batterie qui mène le pas, avec quelques airs de guitare ici et là pour accompagner le tout.

Roger fait le reste avec sa voix : on a l'impression qu'il se décroche les cordes vocales pour monter très haut, trop haut pour sa voix sans doute.

mais cela ne choque pas les oreilles. Le rythme de ce « Sweet lady » est très binaire au niveau des percussions, et accompagné de grands riffs tout du long. C'est peut-être la chanson la moins marquante de cet album, plutôt pénible à réécouter à la longue. La seule partie intéressante concerne le final, avec l'envolée de la guitare de May et l'accompagnement de Taylor qui devient alors ultra-rapide. Encore une transition d'une chanson « hard » à un air calme et enjoué, avec « Seaside Rendez-vous », qui décrit une amourette qui commence par une promenade près de la mer. L'air mélange des mots de français à l'anglais, style « c'est la vie mesdames et messieurs » ou encore un « so très charmant, my dear ». Au milieu du titre, Roger et Freddie brulent entièrement les instruments de leur bouche. Rien de bien exceptionnel, mais la légèreté de l'air et la limpidité de la mélodie contrastent agréablement avec les variations qui s'enchaînent d'une piste à l'autre.

Un gros morceau de l'album arrive ensuite : « The Prophet's Song », issue d'un rêve de Brian May pendant sa convalescence. Elle parle d'un prophète qui prédit l'apocalypse, et qui la décrit avec d'innombrables détails. Les paroles sont superbement écrites, et la guitare donne un rythme endiablé à l'ensemble, sans



jamais chercher à couvrir la voix. Le milieu du titre est des plus originaux : une série de canons de vocalises, sans musique aucune, sert à créer une mélodie. Cette vocalise se base sur un premier jet de Freddie, puis deux répétitions de sa même voix, plus deux reprises par Brian et Roger. À la fin de cette longue séance, Brian reprend le titre de zéro avec un génial air de guitare, petit à petit repris par le reste des instruments, avant de retrouver la voix de Freddie pour le final. Le titre finit en beauté sur une guitare sèche, et se fend d'une transition parfaite avec l'excellent « Love of my Life » qui suit.

« Love of my life », donc, est une chanson de coeur brisé par le départ de la femme qui vous quitte. Freddie montre ici sa capacité à chanter toutes sortes de mélodies, qui poussent sa voix dans ses plus intimes retranchements. Tantôt douce, tantôt frêle et fragile, les sonorités qu'il arrive à exprimer ont de quoi vous faire vibrer tandis qu'il s'accompagne de lui-même au piano, ce piano qui passe progressivement au second plan pour laisser la place à la guitare de Brian donnant une réplique à la voix d'une manière quasi parfaite, dans une transition si éblouissante qu'elle passe inaperçue. Les paroles ne sont pas en reste, avec une écriture d'une justesse à en faire chialer plus d'un :

«When I get older, I will be there at your side to remind you, how I still love you - still love you”

Bien loin des chansons d'amour ringardes, Queen montre là encore comment ils arrivent à faire du neuf avec du vieux. Le tout se termine avec un joli coup de harpe de May. « Good company », aux sonorités folk, nous mène bientôt vers la fin. Musicalement peu spécial, le thème de cette chanson est assez original. May est à la voix, et raconte l'histoire (à la première personne) d'un homme qui ne suit pas le message de son père,

qui était de « Keep good company », bref, de s'occuper de ses amis et de ses proches. Notre bonhomme, au contraire, passe le plus clair de son temps à travailler et bien qu'il réussisse professionnellement, ses amis le laissent tomber et il ne remarque même pas le départ de sa femme. Il termine seul, se rappelle enfin des conseils de son père, mais plus personne n'est là pour l'entendre. A noter que cette chanson n'a rien de triste en tant que tel.

Enfin, l'album arrive au sommet avec l'excellent « Bohemian Rhapsody » que vous devez tous connaître. Musicalement, c'est un OVNI dans le domaine de la chanson populaire : pas de refrain, mélange de a cappella, de segments de style opéra, mais aussi de heavy metal. Bref, c'est inclassable. D'ailleurs, pendant sa création, la plupart des membres ne savaient pas comment leurs enregistrements seraient ré-arrangés, chacun enregistrant son jeu séparément et laissant à Freddie la tâche de synthèse. Ce dernier y veillera tout en rajoutant des parties qui lui tenaient à cœur comme le morceau d'opéra. Là encore, le travail effectué en studio était colossal vu les moyens de l'époque. Il n'était pas techniquement possible de « dubber » les mêmes bandes magnétiques de nombreuses fois (pour obtenir



l'effet de chœur) car les surfaces des bandes étaient trop fragiles. Mais ces mêmes dubbages étaient nécessaires pour arriver correctement à donner vie à la partie « opéra ». Conséquence directe, rien que cette partie demanda 3 semaines de travail au studio et l'utilisation de nouveaux formats. 3 semaines, à l'époque, c'est typiquement le temps d'enregistrement d'un album entier. C'est aussi pour cette raison que le morceau

est injouable dans sa totalité en public : la plupart du temps, le groupe joua soit une version raccourcie, soit utilisa l'enregistrement de la partie opéra pendant les concerts pour parer à cette contrainte. Ce morceau donna à Queen leurs lettres de noblesse tout en confirmant l'originalité sans égal du groupe.

L'album se clôt de fort belle manière avec l'hymne anglais, « God save the Queen », réarrangé par May. Cette version servira ensuite de clôture à chacun de leurs concerts.

Je me rappelle qu'El Fouine m'avait glissé à demi-mot, quelques années plus tôt, que « A night at the Opera » était pour lui « l'album parfait » de Queen. J'aurais bien du mal à le contredire.

Sujets variés, exécutions sans défauts, mélodies travaillées, mélange des styles, et enchaînement impeccable de toutes les chansons à travers l'album... Si votre connaissance de Queen s'arrête à leurs tubes des années 80, je vous urge de revenir sur ce quatrième album dont vous ne connaissez sans doute que Bohemian Rhapsody, mais qui a tant à offrir.



Cette fois-ci, je vous propose un tour visuel de la ville de Tokyo. Eh oui, j'ai souvent tendance à écrire, écrire, mais parfois les images suffisent d'elles-mêmes. Comme Tokyo, c'est une entité énorme composée de plein d'endroits différents, j'ai procédé à l'opposé en essayant de trouver des similitudes à travers la ville.

Je me suis attaché ici à repérer les gratte-ciels divers que l'on trouve à Tokyo. Les images que vous allez voir n'ont rien d'exhaustif : elles représentent simplement quelques exemples parmi les plus marquants.

Pourquoi les gratte-ciels ? C'est l'une des rares villes au monde avec New York, Shanghai, Singapour et peut-être Dubai récemment, à en figurer des tonnes au kilomètre carré. J'en oublie peut-être, mais dans une zone aussi sismique que le Japon, c'est en tout cas un pari osé que de faire des tours de cette taille. Certaines sont vraiment gigantesques. Leurs fonctions varient, habitations, bureaux, commerces, ou mélange des trois.

A Tokyo, il est relativement facile de monter ces tours gratuitement et de profiter de la vue pour pas un sou. Rien que pour ces tours et ce paysage urbain qui rappelle les visions futuristes d'un Ghost in the Shell, un petit détour par Tokyo vaut largement le coup.



Deux tours énormes près entre Shinbashi et Shiodome. A leur pied,, des saltimbanques chinois faisaient des démonstrations impressionnantes, notamment une contorsioniste tout à fait bluffante.



Le Shinjuku NS Building, à Shinjuku, donc. Il ne s'agit ni plus ni moins qu'un cube évidé en son centre, qui forme une voûte immense une fois à l'intérieur.



La voûte en question. Avouez qu'elle en jette !



En bas, la plus grande horloge à pendule au monde. : 29 m de hauteur.



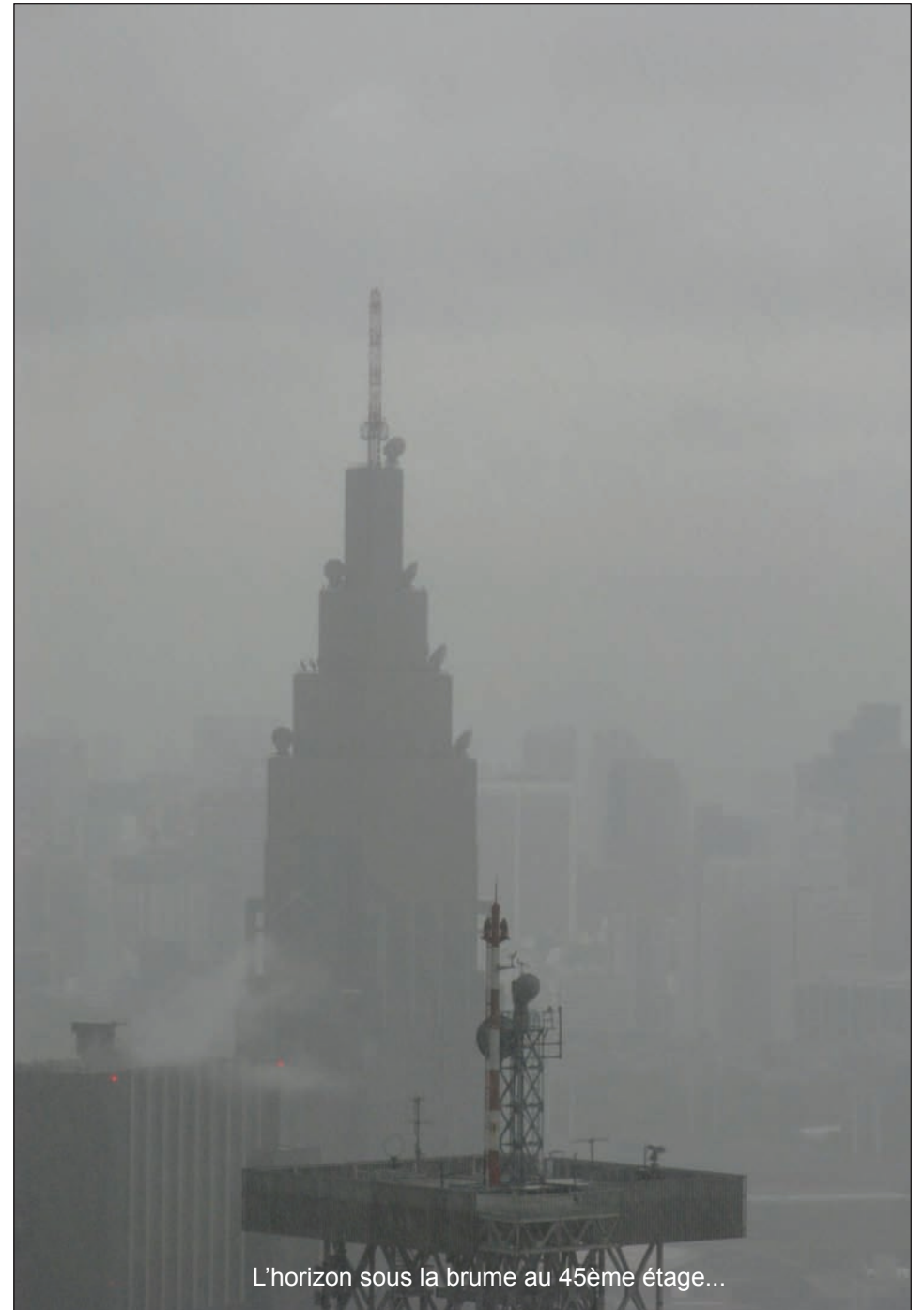
La vue du haut de la tour précédente...



Le Tokyo Metropolitan Offices, à Shinjuku, qui était il y a quelques années encore le plus grand bâtiment à Tokyo. 45 étages à monter gratuitement par deux ascenseurs, pour une vue unique...



La vue d'en haut, en regardant en bas. Bienvenue au monde des majorettes et des fourmis...



L'horizon sous la brume au 45ème étage...



Dans le quartier très chic de Roppongi Hills, la Mori Tower se dresse la nuit comme un lampadaire géant.



La Tokyo Tower, copiée sur l'architecture de la tour Eiffel, se dresse dans une lumière rougeoyante chaque nuit.



La même tour que dans la première image, avec sa soeur jumelle sur la droite, près de Shiodome.



Une tour absolument spectaculaire, toujours près de Shiodome, très mince, très haute, et très aérodynamique...





Une autre tour à Ikebukuro,
qui compte des tonnes des
boutiques dans les premiers
étages...



Shiodome, toujours, et ses
tours dans tous les sens et
toutes les courbures...

la pression monte

MGS4 n'est plus qu'à quelque jours de sa sortie officielle au Japon, et les publicités envahissent déjà tous les lieux marquants : métro, télévision, trains, sans oublier les magasins de jeux vidéo où le jeu est largement mis en avant. On sent que ce jeu tient d'énormes espoirs en lui : redonner un coup de fouet à la «next gen» que représente la PS3 au Japon et transmettre un signal fort aux «hardcore gamers» (après des tonnes de jeux «casuals» sortis ici bas). Difficile à dire, pour l'instant, si un seul jeu suffira à relancer la machine. C'est un peu l'arbre qui cache la forêt : le désintérêt progressif pour les jeux qui demandent de l'investissement et de l'acharnement est un phénomène qui ne sera pas simple à contourner.

S A N Q U A



SANQUA horizons

listen to the wise man