



SANQUA h o r i z o n s

mercredi 4 octobre 2006



Grande-Ourse

L'autre jour, je suis revenu d'un mariage assez tard, et j'ai marché un peu, en campagne, pour rejoindre mon domicile. La nuit était belle : pas de nuages, horizon dégagé, température agréable. Un temps idéal pour lever les yeux au ciel et admirer la voûte criblée d'étoiles. C'est alors que je m'amusais à chercher la Grande-Ourse, que j'avais vue il y a quelques jours dans de très bonnes conditions. Hélas pour moi, au loin, la ville dégageait une telle intensité de lumière qu'elle gâchait vraiment cette opportunité. Le gaspillage de quelques megawatts nous prive de bien beaux spectacles. D'où l'utilité de s'éloigner un peu pour mieux appréhender ce que nous lorgnons du coin de l'oeil sans jamais le voir.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Visionnaire

MEEGO ... Excusé d'avance

EL FOUINE ... Présidentiable

BLUEPOWDER ... Epi de Maïs

DJEEN ... Imprimé

SNAPEI212 ... Connecté

SCREETCH ... Motivé

JIKA ... Nostaljika

EGOMET ... Touriste d'un jour

ANTIBUG ... Hack & Save

SILENTZEN ... Silent in the Water

EKIANJO ... Laissez un message

Absentéistes excusés :

IANOS - PTITMEC - LUGH - THOMY KEAT - TOM

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 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.



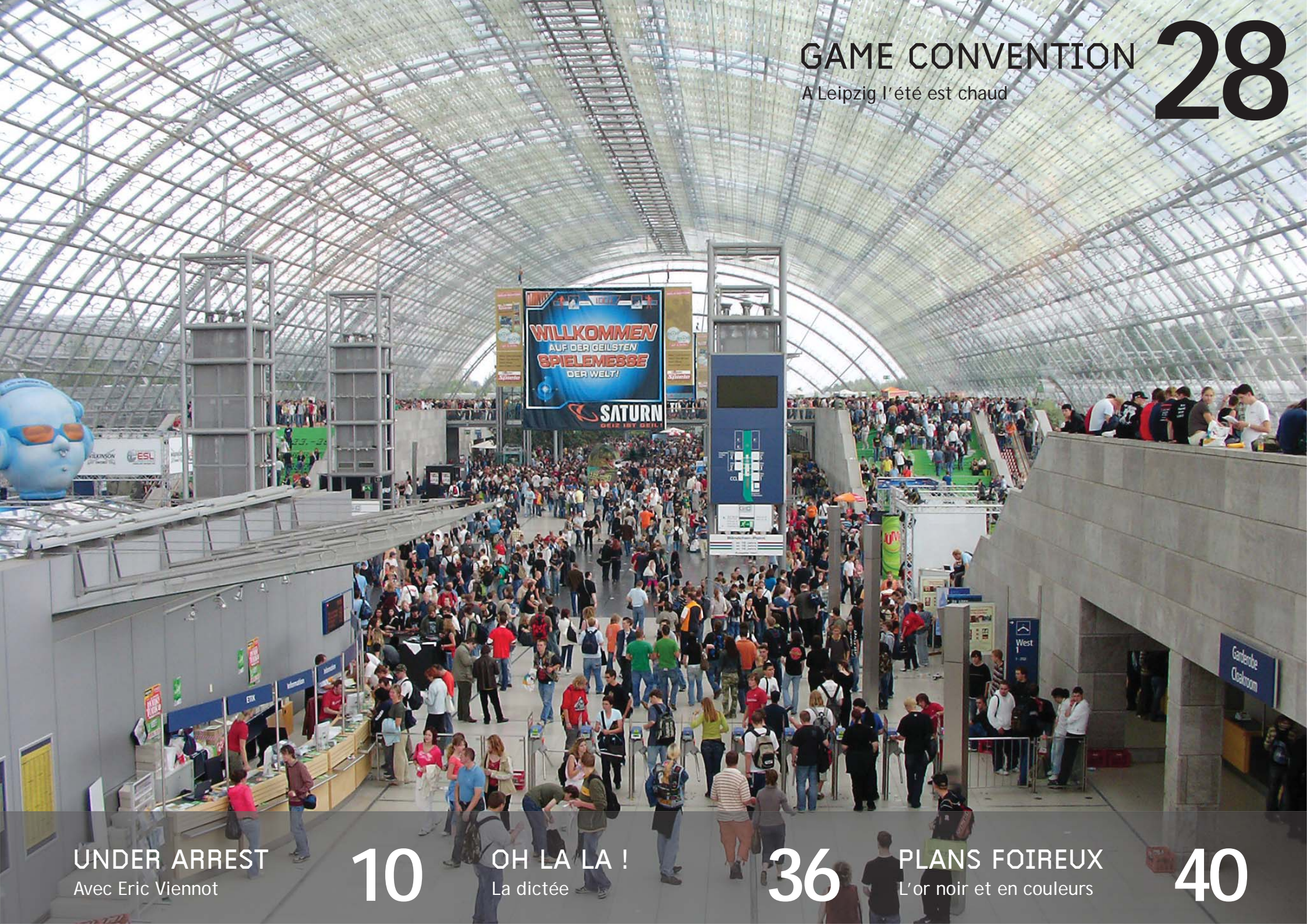
HYPE

Meego est sorti de son hibernation quotidienne pour nous parler de l'actualité du marketing effrené du monde du jeu vidéo. Beaucoup de bruit pour pas grand chose en attendant quelque chose de plus consistant à propos du TGS 2006 dans le prochain numéro.



HANDS ON

Il fallait bien qu'on s'amuse vu la rentrée peu passionnante. Tetris DS, Tekken Dark Resurrection, Titan Quest... rien de bien nouveau sous le soleil mais de quoi patienter en attendant Noël.



UNDER ARREST
Avec Eric Viennot

10

OH LA LA !
La dictée

36

PLANS FOIREUX
L'or noir et en couleurs

40

CARNET DE BORD



La rentrée est bien là. Et dans le monde du jeu vidéo comme à l'école, les bons comme les cancre sont de retour sur les bancs. Dans la série «évènement foireux», la présentation presse made in Microsoft du nouveau **Flight Simulator (1)** était pas mal. Proposer aux journalistes d'aller faire une petite virée en hélicoptère, leur montrer, une fois à l'intérieur, comment on joue à la dernière version de FS, tout ça partait d'un bon sentiment. Pas de bol, l'un de ces hélicoptères s'est senti un peu mal suite à une panne technique assez sévère, et comme il n'y avait pas d'aspirine ni de bandage dans l'appareil, il a perdu connaissance et s'est crashé brutalement sur le sol, laissant heureusement ses occupants indemnes. Au moins, on ne pourra pas dire que Microsoft ne fait rien pour rendre ses rendez-vous « marquants ».

Evidemment, comment passer à côté du zéro pointé que le petit Kutaragi a reçu suite à sa présentation sur le plan de commercialisation mondial de son nouveau joujou, la **Playstation3 (2)** ? Le petit Ken avait déjà alleché toute la classe avec ses promesses, et alors qu'on le savait déjà bien filou sur les bords, tout le monde lui faisait apparemment confiance. A tort ! Lui qui nous

avait promis une sortie mondiale pour sa console, voilà que l'Europe reste une bonne fois pour toutes le trou du cul du monde puisque le vieux continent n'aura droit à sa version qu'en mars 2007. Attaqué de toutes parts, Ken a dû trouver un bouc-émissaire, et c'est son ami Raymond Blu qui a tout pris en pleine gueule. Vive la délation ! Selon Ken, les lentilles de son pote Raymond sont difficiles à fabriquer, d'où leur manque de disponibilité. Et puis, il faut dire que l'ami Ray passe déjà beaucoup de temps pendant la récréation à se battre contre le petit Hachedé Dédé. Il faudra bien les départager un jour, ça ne peut plus durer.

Pourtant, Ken avait bien potassé son sujet. Le jour de sa présentation, il avait même diffusé une vidéo amateur sur la Playstation 3, montée à la va-vite sans trop d'images de jeu. L'absence de message était cependant flagrante... dire que la PS3 est une console «temps réel» et le montrer comme quelque chose de nouveau, ça le faisait au CP, mais on a passé l'âge.

A nouveau interrogé sur ses problèmes de planning de sortie, Ken baffouilla que c'était une histoire de prix d'acheminement des stocks, trop élevés pour l'Europe, et que le vieux continent moisi faisait aussi bien suer

tout le monde avec ses dizaines de langues à n'en plus finir. Arguments rapidement ridiculisés par ses camarades plus érudits. Ken l'avait cherché, son bonnet d'âne, et il y a eu droit.

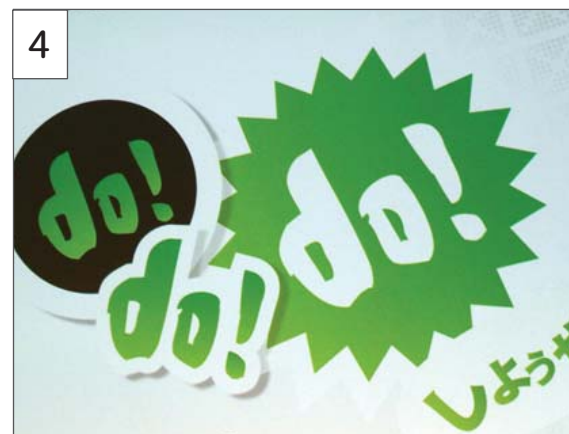
Nintendo en a aussi profité pour faire sa **présentation de la Wii (3)** et des plannings de sortie. Le lancement sera cette fois bien mondial, à quelques semaines près. Le 19 novembre aux US en premier lien, le 2 décembre au Japon et le 8 décembre pour l'Europe. Au niveau des prix, le grand succès de l'été 2006 « *Viens te faire entuber en Europe* » prend tout son sens à nouveau. Alors que le Japon s'en tire pour 169 euros, les US pour moins de 200 euros, nos pauvres habitants devront s'acquitter de 249 euros pour brasser l'air avec la Wiimote. Ca fait cher la tappette virtuelle ! Le prix des jeux restera le même que pour les jeux de génération actuelle (entre 49 et 59 euros) ce qui est là aussi abusé... Vu la différence technologique entre la PS3, la Xbox 360 et la Wii, facturer au consommateur final des jeux au même prix constitue un véritable vol. Ou une aubaine pour les éditeurs et Nintendo, qui fournit les licences. En gros, ça rapportera plus de faire des jeux tout laids avec la Wiimote que de s'embêter à faire du graphisme

HD sur les vraies next-gen. Même si la Wiimote s'avère extraordinaire, cette tendance et incitation pécunière à la stagnation technique n'a rien de réjouissant.

Au passage, les détails sur la Virtual Console ont été dévoilés : 5 euros par jeu NES, 8 euros par jeu SNES et 10 euros par titre N64. Ca fait cher l'émulation ! On espère encore que Sony ne fera pas payer ce que beaucoup de joueurs considèrent comme « normal » à la base.

Et, pour enterrer définitivement l'utilisation de la Wii comme Media Center, sachez qu'elle ne lira finalement pas les films sur DVD et que de toute façon, le son sera uniquement en stéréo. Louper le passage au 5.1 est une véritable erreur, vu que le contrôleur se prête à des déplacements spatiaux. La Wii aurait aussi pu jouer sur le relief sonore pour justement impliquer davantage le gamer dans un environnement en 3 dimensions. Dommage...

Microsoft essaye de sauver les meubles au **Tokyo Games Show 2006 (4)** en gagnant haut la main la palme du slogan le plus débile de l'année avec son désormais célèbre « *do ! do ! do !* » qui n'a rien à envier au « *coin ! coin ! coin !* » de la danse des canards. Derrière la vacuité apparente du slogan, les théories les plus



5



6



farfelues circulent quant à son interprétation. La plus populaire consisterait à dire qu'il s'agit de « *do ! Game, do ! Choice ! do ! Live !* ». Sans doute pour cacher un bon gros vide de vision et de stratégie pour l'avenir de la 360 au niveau japonais. La grosse licence à venir sur le Xbox Live Arcade a été annoncée au Japon en fanfare: il s'agira de Pac-Man World Championship 2007 ! Wahou! Sony n'a qu'à bien se tenir avec une telle offre !

Sony n'a d'ailleurs peur de rien. **Gran Turismo HD (5)** est un pionnier dans son genre, vu qu'il n'offrira aucun contenu une fois acheté, si ce n'est 2 circuits et 30 voitures. Et le reste, me dites-vous ? Eh bien, il faudra passer à la caisse pour rajouter des circuits, des voitures et toutes sortes de choses. Reste à savoir si les upgrades de voitures seront aussi payantes, et si on aura le droit d'aller pisser sans poser une pièce dans la poche de Sony/Polyphony Digital. Vu le nombre de voitures dispos, avoir le jeu complet avec toutes les majorettes disponibles coûtera une petite fortune. Cela contraste avec le prix annoncé des autres jeux sur PS3, qui devraient coûter dans les 60 dollars, soit 60 euros vu les taux de conversions observés. Quoi, le dollar ne coûte plus un euro ? On s'est fait baisé pendant 5 ans ?

Peter Jackson (6) - ici dans sa version SuperSize Me - se lance dans le jeu vidéo. On savait le bonhomme déjà intéressé de près par la chose et par la malbouffe, mais voilà qu'après son implication dans le jeu King Kong et sa position de producteur exécutif pour le film Halo, il a annoncé au X06 son partenariat avec Microsoft pour faire deux jeux vidéo. Le premier sera un nouvel épisode d'Halo réalisé avec le concours de Bungie. Genre, Jackson va arriver dans leurs bureaux, et leur dire du jour au lendemain comment ils doivent faire leurs jeux ? Bah, après tout, pourquoi pas, tant qu'il ne touche plus jamais au scénario ou aux dialogues, et aux effets spéciaux... en fait, tant qu'il reste chez lui et ne fait pas chier Bungie, je crois que personne n'y verra de problèmes. Le deuxième projet serait un truc original, et là on craint le pire puisque l'ami Jackson ne sait plus trop ce que ce mot veut dire, si l'on suit ses récents projets au cinéma... lui qui se spécialise davantage dans les remakes qu'autre chose. On sait jamais, il aura peut-être l'idée du siècle, à défaut d'avoir inventé l'eau chaude.

Mais revenons à ceux qui font vraiment de leur jeu vidéo leur métier, et qui ont, pour ainsi dire, de la bouteille en

matière de bons jeux : **Capcom (7)**. Pourquoi parler d'eux ? Tout simplement parce qu'ils sont en train de revoir leurs stratégies de développement. Jusqu'alors, les développeurs japonais étaient connus pour faire un nouveau moteur à chaque nouveau jeu majeur. Mais ce genre de décision est remise en question par les amis des zombies : avoir un moteur déjà en place au moment de la conception d'un jeu peut en effet économiser 30 à 40% du coût total de développement, et vu l'augmentation des frais pour la next-gen, cette évolution semble naturelle. Capcom va sans doute diviser ses productions en pôles : PC/Xbox 360 de part la similarité de conception, Wii/arcade vu que le hardware de la Wii pourra sans doute être réutilisé dans des lieux de loisir... D'ailleurs, Capcom semble être assez content de la Xbox 360, vu que Dead Rising s'est extrêmement bien écoulé aux US. Ce qui n'est pas franchement étonnant, vu qu'il s'agit de l'un des seuls jeux portables pour cette machine.

Il est donc fort possible que des titres qui étaient jusqu'alors uniquement prévus sur PS3 puissent se voir adaptés sur 360.

On finira cette fois avec un bon sondage à la con,

sponsorisé par **Immersion (8)** qui détend des brevets sur les vibreurs apposés dans bon nombre de pads commercialisés. Cette société a d'ailleurs fait parler d'elle par le passé en attaquant Sony pour non respect des brevets, et récoltant un tas d'or en dommages et intérêts. Comme quoi, un bon service, juridique, ça sert. Ce sondage visait à estimer l'importance de la vibration dans les jeux. Selon 1000 pélos impliqués dans la question, il s'avérerait que 72% aiment quand ça tremblotte et bougeotte. Plus intéressant, 74% des participants ne savaient pas que la PS3 n'aurait pas de vibreur dans ses pads, entraînant un taux de 58% de déçus. Sur 1000 pélos de plus de 18 ans, ça fait beaucoup de kevin qui ne sont pas vraiment des gamers assidus, vu leur surprise... Ce petit sondage espère-t-il influencer Sony pour qu'il considère réinjecter la vibration dans ses pads avant qu'il ne soit trop tard ? Il est certes vrai que certains jeux PS2 utilisaient la vibration de manière intelligente (Manhunt, MGS) et qu'on voit mal comment la PS3 pourrait se dire « compatible » avec les générations antérieures en passant à côté de ce détail.



Ekianjo

UNDER ARREST

Peut-on encore créer des jeux vidéo en France ?

Cette question, qui aurait pu sembler complètement incongrue il y a une quinzaine d'années, revient, comme une complainte lancinante, dans la bouche des rares développeurs français encore en activité. La situation est tellement critique que deux colloques évoquant le sujet lui sont consacrés en moins d'un mois. L'un était organisé le lundi 11 septembre au Palais Bourbon. L'autre, auquel je participerai avec d'autres créateurs français (Ancel, Cage, Raynal, Sokal...) aura lieu le 29 septembre dans le cadre de la Villette Numérique.

Tout le monde s'accorde sur un point : l'industrie française du jeu vidéo, ou du moins ce qu'il en reste, est effectivement en sursis.

Avons-nous quelques raisons d'espérer en cette fin d'été 2006 ? Si l'on compte le nombre de projets next gen produits actuellement en France (les doigts de la main suffisent) il semble bien que les carottes soient déjà cuites. La compétence part à l'étranger et, par effet boule de neige, le développement de ces fameux titres tant convoités (ce qu'on appelle dans le jargon les AAA) échappent irrémédiablement aux développeurs français. A voir la façon dont les majors de l'industrie persévèrent dans leurs choix éditoriaux, on a des raisons d'être inquiet : adaptations de licences venues du cinéma au détriment d'univers originaux, stratégie marketing basée sur une politique de suites au détriment de nouveaux concepts, surenchère



Eric Viennot
In Memoriam

d'effets spéciaux, ultra réalisme. Comment peuvent lutter les rares studios français indépendants face à ces tares récurrentes de l'industrie ? Les mêmes symptômes créeront les mêmes effets. Bon ok, mais alors pourquoi pas ne pas arrêter tout de suite les frais, partir au Canada ou en Chine, plutôt que de continuer à se battre à la machette quand d'autres sont passés depuis plusieurs années à l'artillerie lourde ?

Le succès phénoménal de la DS (sans conteste, LA console du moment !) laisse pourtant entrevoir une éclaircie. Des OVNI comme Phoenix Wright, Wario Touched, Brain training, remettent les choses à leur juste place ; à savoir qu'un bon jeu vidéo ce n'est pas forcément une durée de vie de 100 heures, un déluge d'effets spéciaux, des personnages hyperréalistes (en gros et pour faire simple : des budgets de 10 millions d'euros et des équipes de 200 personnes !). Prenons Phoenix Wright. Ce jeu est moche, son gameplay est relativement minimaliste mais le tout est cohérent, très rythmé, extrêmement bien scénarisé. Ce qui en fait un jeu tout simplement excellent, tellement prenant, que mon fils de 10 ans vient momentanément de laisser tomber sa PS2 et sa Gamecube pour jouer les détectives !

Mine de rien, la DS modifie considérablement la donne. Pour répondre à de nouvelles pratiques liées à la mobilité, son stylet et son double écran ont motivé la création de nouveaux gameplay, capables de séduire au passage de nouveaux

publics : les filles jouent à Nintendogs, les seniors jouent à Brain training !

Le phénomène DS n'est heureusement pas isolé. Lexis, le studio que je dirige avec José Sanchis, a initié sur PC un phénomène comparable avec un jeu intitulé Alexandra Ledermann, devenu récemment la meilleure vente PC d'Ubisoft en France. Ce jeu, en conciliant aventure et simulation, a réussi à toucher un grand nombre de filles passionnées par l'univers du cheval, alors qu'elles étaient peu attirées par la majorité des jeux vidéo traditionnellement plus masculins.

Nous sommes persuadés que ces phénomènes sont annonciateurs d'une profonde mutation de l'industrie du jeu vidéo que l'arrivée prochaine de la Wii devrait sans doute amplifier. Beaucoup de joueurs, qui ont essayé la nouvelle console de Nintendo, s'accordent à dire que ses manettes révolutionnaires devraient favoriser la création de gameplay novateurs, plus simples, plus intuitifs, et donc susceptibles de toucher un public plus familial. A condition que Nintendo tienne ses promesses et soutienne des projets innovants, venus de studios tiers, cette console devrait, elle aussi, pousser les éditeurs à adopter des politiques éditoriales moins frileuses.

En quoi cette évolution peut-elle être porteuse d'espoir pour les développeurs français ? Tout simplement parce qu'en replaçant l'innovation au centre du processus créatif elle devrait

permettre d'ouvrir des brèches pour les studios indépendants. Les productions, dont il est question plus haut, correspondent à des jeux de niche, moins risqués et donc moins sujets au diktat marketing et financier des majors. Ces productions sont donc plus abordables pour des studios à dimension humaine. En cette période de crise, les français devraient faire preuve d'humilité, profiter de cette période charnière pour tout remettre à plat et s'intéresser de près à ces nouvelles plateformes.

Même si la DS, le téléphone mobile, les jeux PC de niche comme Virtual Skipper, Fire Department ou In Memoriam, peuvent sembler moins prestigieux que Splinter Cell ou Warcraft, les jeux alternatifs permettent à des créateurs innovants de se faire connaître, à des équipes de se faire la main, en attendant de pouvoir aborder des productions de plus grande envergure.

Car ne nous trompons pas : l'essentiel c'est de continuer à produire. J'ai entendu parfois des confrères affirmer qu'il suffisait de conserver la pré production en France et de délocaliser la prod en Chine ou en Russie pour s'en sortir. C'est peut-être possible dans d'autres secteurs (la création de séries animées par exemple) ; ça l'est beaucoup moins dans un secteur aussi changeant et dépendant des évolutions techniques que celui du jeu vidéo, où game designers, graphistes et ingénieurs, ont besoin d'être proches les uns des autres pour expérimenter et peaufiner leur création.

Bien sûr, l'objectif n'est pas que la France devienne le champion des séries B ! Cette remise à plat doit également s'accompagner d'une politique de soutien active des pouvoirs publics, inspirée de l'exemple canadien. Il faut garder en ligne de mire l'objectif que des jeux d'envergure puissent, en parallèle, être développés en France. A ce titre, le minimum serait que le soutien du CNC soit maintenu et augmenté, en proportion de ce que représentent aujourd'hui les jeux vidéo dans le loisir culturel, et surtout que le crédit d'impôt dont on entend parler depuis des années, soit enfin mis en place. Sans cela, rares sont ceux qui pourront investir et innover pour profiter de cette période charnière. Sans cette émulation, des créateurs de talent n'auront pas d'autre choix que de quitter la France pour continuer simplement à exercer leur métier.

En 25 ans les jeux vidéo sont passés d'une dimension artisanale à une industrie. On a un peu vite oublié, au passage, qu'il pouvait y avoir une dimension artistique liée à ce développement. Il serait dommage que la France rate cette formidable aventure. Alors que nous sommes, par ailleurs, les champions de l'exception culturelle, il ne faudrait pas que nous passions à côté de cet art en devenir, porteur d'enjeux considérables. Cette période charnière peut être favorable à un nouveau départ. Celui-ci, il ne va pas falloir le rater !

HYPE



Splinter Cell : Double Agent (Wii)

Le programme est chargé. Dommage qu'il ne soit pas folichon pour un sou. Parfois, il m'arrive de rêver d'un programme chargé et folichon. J'en rêve et lorsque je me réveille, je rigole. De moi. Comment ai-je pu envisager ensemble le chargé et le folichon ? Bordel, il ne faut plus que j'oublie ma leçon : le chargé va avec l'insipide et le folichon avec la rareté.

Il m'arrive d'avoir envie de refaçonner le monde. C'est un discours des plus communs et d'une candide naïveté mais je veux devenir le maçon de notre univers. Armé de ma spatule et de mon ciment réparateur, j'irais là où l'on aurait besoin de moi. Je comblerais les fissures des bâtiments endommagés prêts à s'effondrer, je construirais des polders pour notre humanité sur le point de sombrer dans les océans agités et j'établirais surtout le raccord manquant entre le chargé et le folichon. La communion entre eux pourra enfin s'installer. L'impatience me parcourt à la simple évocation de ce jour béni.

En attendant le prochain Sanqua où je vous parlerai du Tokyo Games Show...

On commence avec **Splinter Cell : Double Agent**, qui a été tout récemment officialisé sur Wii, l'occasion pour Ubisoft de nous en balancer les premières images. C'est plutôt moche, avec un rendu globalement inégal sur des textures, baveuses dans l'ensemble. On attend de voir tourner le jeu pour se prononcer...quoique non, on n'attend rien du tout et on affirme qu'il restera en l'état. De toute manière, moche ou pas, ce n'est pas important. Bah ouais, ce qui est cool avec la Wii c'est qu'on peut tout pardonner : « *c'est techniquement foireux, certes, mais on s'en fout parce qu'avec la Wii, c'est le gameplay avant tout !* ». Parce que bien sûr, Splinter Cell : Double Agent utilisera tout le

potentiel ludique de la console. En effet, grâce à la Ouimote, le joueur pourra déverrouiller les serrures en bougeant son poignet. Bordel, la révolution semble définitivement en marche.

Et puisqu'on parle de révolution, parlons un peu de la PS3. La sortie de la console approche à grands pas pour les Etats-Unis et le Japon...et à pas d'escargot sclérosé pour l'Europe, véritable tiers-monde du jeu vidéo. La pression monte chez Sony, la machine de hype semble s'être mise en branle, les screenshots pleuvent, mais j'ai toujours autant de mal à trouver ma dose de folichon dans tout ce tas. Prenons **Devil May Cry 4**, la suite de la suite de la suite de Devil May Cry sorti sur PS2, fin 2001. Pour le moment on ne se sait pas grand chose sur le titre, mis à part que l'histoire se déroulera en Europe, dans une cité côtière nommée Fortuna dont la populace vénère le démon Sparda, le père de Dante. Ah, aussi, le joueur incarnera dans cet épisode le frère jumeau (sic) de ce même Dante. Bof, ça s'annonce comme la énième suite d'une franchise qui a largement fait son temps. Difficile de se prononcer sur l'aspect graphique à partir de ces trois pauvres images mais on ne va pas s'en priver : ça aurait même pu sortir sur PS2, tiens. Un peu comme **Ridge Racer 7**, le tout nouvel opus de la lonnnngueeee série des Ridge Racer. Ouais, je suis **un peu** de mauvaise foi, mais c'est l'impression que me laisse le dernier lâché de screens de Namco. Ça a un petit côté photoréaliste – encore que dans la réalité, les arbres ne sont pas en bitmap –, certains effets de lumière sont pas dégueu mais bordel, ça ne casse pas trois pattes à un canard unijambiste.

Grande nouvelle: **Fatal Inertia**, le Wipeout de la PS3, commence à avoir de la gueule. Ce n'est pas trop tôt. Les screenshots d'il y a quinze jours faisaient franchement peine à voir. La nouvelle fournée en jette plus. De nouveaux effets sont apparus, dont



Devil May Cry 4



ridge racer 7



un flou permettant de cacher habilement les quelques textures foireuses et autres décors cubiques. Au final, c'est assez difficile d'affirmer qu'il y a eu réellement du progrès. Ils ont juste rajouté un brouillard dissimulant les défauts des séries précédentes. Médisant que je suis. Mais quand même, la dernière présentation du TGS n'a pas fait mauvais effet. J'en reparlerai bientôt.

La Xbox 360 est un peu en retrait ces dernières semaines. Mmh, petite rectification : la Xbox 360 est en retrait parce que **Test Drive Unlimited** est sorti. Bah ouais, du coup, c'est nettement plus difficile de nourrir l'actualité de la console quand le jeu le plus médiatisé de ces derniers mois est enfin disponible à la vente. Heureusement que les petits gars d'Epic étaient là pour nous balancer de nouvelles images de **Gears of War**, leur bébé plutôt prometteur censé naître mi-fin novembre. On y voit quelques captures en jeu des modes solo et multijoueurs, ainsi que quelques décors bien jolis, ma foi. Côté gameplay, ça devrait se rapprocher globalement d'un GRAW en plus bourrin, avec un système de couverture autorisant quelques finesses. Ça peut être sympa.

On termine avec **Viva Pinata**, la nouvelle production du studio anglais Rare. J'ai visionné, j'ai souris. Comme à chaque fois que je zieute des images de Viva Pinata, d'ailleurs. C'est graphiquement tellement rafraîchissant que ça me laisse un goût de miel dans la bouche. L'univers est attachant, les petites créatures aux tronches rigolotes qui le peuplent, également. Bref, je suis sous le charme. Mais bon, puisqu'on est à SANQUA et que la réserve est toujours de mise, on va émettre quelques doutes quant à l'intérêt ludique de ce mélange entre un Animal Crossing et un Sims, pour le côté « *aménagement du territoire* ». Juste parce qu'on est à SANQUA, hein. Les autres vous pouvez

céder aux sirènes du marketing et au buzz...

Et voilà que je replonge. Je rêve à nouveau. Je me laisse porter par d'agréables pensées : le chargé... le folichon... ensemble. Quel couple magnifique. J'ai du mal à y croire et pourtant, je vais devoir me faire à l'idée de leur union nouvelle. Jadis ils se haïssaient. Aujourd'hui ils s'aiment. Ils ne forment plus qu'une seule et même entité. J'en ai si souvent rêvé que je ne peux pas croire que c'est enfin réalité.

Libération.

Exaltation.

Jouissance.

Mes sens sont en éveil. J'inspire un grand coup. Une forte odeur de cumin m'assaille, je me réveille et voilà que l'on m'appelle : « A table ! ».

Monde de merde.

Meego



TETRIS

tetris ds

DS

tetris ds

nintendo ds

Mes amis, si je suis aujourd'hui avec vous par ces précieuses pages, c'est pour vous parler de Tetris... Oui, je sais, c'est dur. Que peut-on bien dire sur un jeu qui existe depuis presque vingt ans, que tout le monde a déjà essayé au moins une fois dans sa vie, et qui est l'une des plus grandes gloires du régime soviétique, après la vodka et la Kalachnikov ? Je vous le demande ! Qu'ai-je fais pour mériter ça ? Ca fait quinze ans que j'écris pour SANQUA et jamais on ne m'avait donné une aussi basse besogne à effectuer ! Merci Mr Ekianjo, je ne vous salue pas !

Plus sérieusement, si j'ai acheté Tetris DS, ce n'est pas par désespoir.

Non.

C'est tout simplement que, l'été approchant je me suis dit qu'il me fallait un jeu pas trop prise de tête, pour faire une partie vite fait, avant l'apéro du soir au camping de la Mouette Rieuse. Tetris est alors arrivé à point nommé.

Et là, j'avoue que je suis un faible. J'ai cédé à la tentation et je m'y suis même vautré avec délice. Nous sommes



désormais mi-septembre, les vacances sont bien loin, et pourtant Tetris squatte toujours le port-cartouche de ma DS. Car, je le reconnais, les modes de jeu sont nombreux et apportent une réelle nouveauté au concept d'origine, légèrement fossilisé. En solo, ce sont six modes différents qui permettent aux personnes sans amis de s'amuser pendant de longues heures. Bien sûr, il y a le mode « standard », qui correspond au Tetris de base, avec un maximum de lignes à faire. On peut aussi faire un duel contre l'ordinateur, le but étant de lui envoyer un maximum de lignes dans la face. Très classique, ce mode reste sympa mais sans plus.

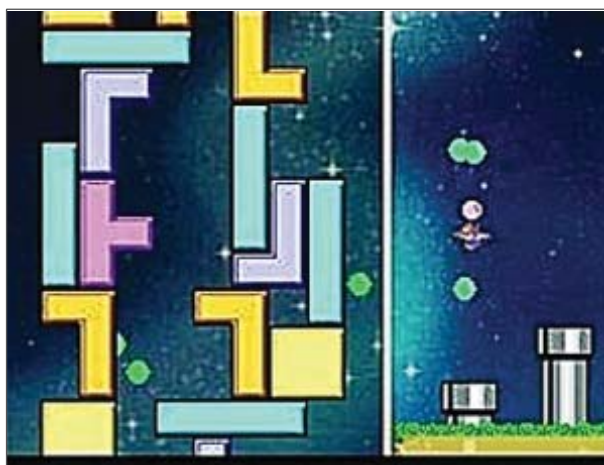
Beaucoup plus originaux, les modes « Attraper » et « Toucher » apportent un vent de fraîcheur. Le premier se présente comme un mélange de Tetris et de shoot'em up. Un petit cube avance, avec un scrolling vertical sur les deux écrans, et doit attraper des pièces de Tetris (baptisées « Tetrimino » dans le jeu, comme c'est choupinet...). Ces pièces s'ajoutent alors au petit carré



du début, comme des espèces de modules. Dès qu'un ensemble de quatre blocs sur quatre est créé, on peut alors faire péter son « vaisseau » et pulvériser les ennemis qui nous arrivent dessus. Parfait mélange de jeu de réflexion et de réflexes, c'est sans conteste le mode de jeu qui m'a le plus scotché à mon écran.

Le mode « Toucher » quant à lui, est le seul à utiliser l'écran tactile de la DS. Une gigantesque colonne de Tetriminos empilés de manière quasi-aléatoire se dresse fièrement à travers les deux écrans. Le but est d'atteindre une cage remplie de ballons et perchée tout en haut de cette «tour». Grâce aux pouvoirs magiques du stylet, on peut faire glisser les figures, pour former des lignes et ainsi faire disparaître la colonne au fur et à mesure. Plus on monte en niveaux de difficulté, plus la colonne est haute et les empilages, vicieux. Tout aussi original que le mode « Attraper », celui-ci est sacrément accrocheur. Dommage qu'il n'y ait que lui pour exploiter l'écran tactile.

Vous l'aurez compris, ces deux modes de jeu relancent en grande partie l'intérêt de Tetris, et sont, de loin, les plus intéressants. Il en reste encore quelques autres, mais plus anecdotiques : « Mission » reste un Tetris classique, avec des objectifs variés : faire deux lignes d'un coup, faire une ligne avec une figure précise, etc... Bien mais pas top, comme on dit. Même chose pour les puzzles,



réservés aux amateurs de casse-têtes bien prise de... tête justement. On dispose d'un nombre limité de Tetriminos avec lesquels on doit se débrouiller pour faire disparaître tous les autres blocs. Pour finir, le mode « Pousser » consiste à faire accoucher une femme d'un bloc de Tetris, en criant le plus fort possible dans le micro de la DS : « Poussez madame ! Pousseeeeezzz !! ». Hum.

pèlerins de s'affronter dans des combats à mort, la vraie bonne nouvelle est le mode online. Hop, je me connecte au serveur Nintendo, j'attends quelques secondes que des adversaires me rejoignent, et me voilà prêt pour ma branlée. Comme la plupart des jeux DS « en ligne », ça marche très bien, mais je reproche toujours ce manque de chaleur et de communauté digne de ce



On croyait à un simple remake du sempiternel Tetris, mais Nintendo s'est un peu forcé pour nous pondre quelques variantes sympas qui renouvellent un peu le jeu.

Mais c'est surtout l'arrivée du mode en ligne qui fera franchir le pas vers un nouvel achat de cette énième réédition. Oui, vous êtes un peu benêt de racheter 15 fois le même jeu, mais en même temps, vous en voulez un peu pour votre thune, c'est normal.

A moins qu'il s'agisse d'un mode où l'on doit faire le plus de lignes possible afin de pousser les figures de l'ordinateur vers le bas et remporter la victoire, je ne sais plus trop...

Quand vous en aurez marre de jouer seul, vous pourrez vous essayer au mode multijoueurs, classique mais plutôt efficace. Outre un accès local qui permet à quatre

nom, du fait que l'on ne peut mettre des joueurs dans nos « Favoris » lors d'une partie. L'habillage du jeu est bien trouvé, jouant à fond la carte du « retro gaming » (la fibre nostalgique d'une franchise resucée, on va dire...). En guise de décor, on a droit aux vieux donjons de Zelda sur NES, aux premiers niveaux de Mario Bros ou encore aux sites labyrinthiques de Metroid. Même chose pour les musiques, qui reprennent les thèmes les plus connus de

Nintendo. Voilà, voilà... Tetris sur DS c'est Tetris mais avec les possibilités du double écran tactile et du online, plutôt bien exploitées d'ailleurs. Ajoutez-y plein de modes de jeu, une ambiance « Nintendo rétro » très sympathique et un concept qui fait toujours mouche au-delà des ans. C'est un peu le Tetris ultime en quelque sorte. Reste que payer quarante euros pour y jouer, c'est un peu abusé. Mieux vaut l'acheter en occasion.

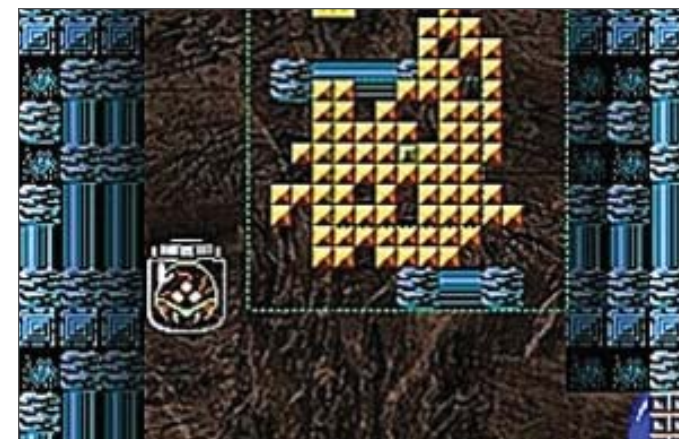
Hum, je me rends compte qu'il me reste une demi-page à remplir, et je n'ai plus grand-chose à vous raconter... C'est vrai quoi, deux pages sur Tetris, c'est du vice. Qu'est-ce que je pourrais bien écrire ? Tenez, pendant que j'y réfléchis, j'ai la télévision allumée et je me rends compte que mon subconscient vient de subir une demi-heure de Star Ac', et que j'enchaîne même avec « Attention à la marche »... Et comme un gros blaireau, j'ai suivi ces conneries, d'un œil distrait certes mais quand même. TF1 mènera le monde à sa perte, je vous le dis... Allez, je vais éteindre cette foutue TV qui nous lave le cerveau, ça ne me fera pas de mal. Mettons plutôt un bon disque dans la platine... Tiens, le premier album de « Rage Against The Machine », ça faisait longtemps. Hop, piste 6, « Know your enemy » : rien de mieux pour se nettoyer les oreilles. Le rapport avec la choucroute ? Aucun bien sûr. De la Rocha s'écorche tandis que ma copine joue à New Super Mario, ça vous intéresse ? Non ? Bon... Ah si, un conseil : si vous possédez une DS et une copine, d'une part, ne faites pas comme Ekianjo à lui déclamer des inepties : « elle te plaît ma DS, ma déesse ? » (Hum). D'autre part, et pour ne pas passer encore plus pour un gros loser, il vous faut le trio

gagnant : New Super Mario, Brain Training et Tetris DS. C'est fou comme ces trois jeux attirent la gent féminine. Si vous souhaitez conquérir le cœur d'une demoiselle, oubliez les fleurs, les bijoux à la con ou les restaurants hors de prix : offrez une DS, vous taperez dans le mille à coup sûr. C'est à la fois l'avantage et l'inconvénient de cette nouvelle vague de jeux sur la portable de Nintendo : ils plaisent au plus grand nombre et attirent plein de nouveaux joueurs. Cet été, la plupart de mes potes se battaient pour s'en emparer et faire une partie de Brain Training ou Tetris (oui je sais...). Le problème, c'est qu'on accroche très vite... mais on peut s'en lasser aussi très rapidement. Certes, ça permet de ramener le client au magasin plus tôt mais question créativité, innovation et plaisir pur, on repassera. A côté de ces Brain Training et autres Cerebral Academy, j'aimerais avoir un bon gros RPG qui me scotcherait à l'écran pendant des heures. Un jeu qui me proposerait une histoire passionnante et un univers immersif... Un truc un peu plus ambitieux, en fait.

Sur ce, il est temps de vous quitter et d'aller prendre ma douche. Oui ma vie est formidable... Et saviez-vous que j'aime bien glander dans mon pieu le samedi matin ? Ca détend la tête. Avec TF1 en fond sonore, la fonte du cerveau est encore plus rapide et irréversible.

« Fight the war, fuck the norm » comme dit l'autre dans mes enceintes.

Jika





titan quest

titan quest

pc

Mon compagnon-loup vient de foncer dans le tas. Les centaures sont des dizaines dans ce camp près de Delphes et moi, je vais y aller progressivement. D'abord quelques petits sorts pour augmenter mes résistance et mana... Et c'est parti ! Frappe, tue, massacre, éclate, bourrine et bourrine encore... Je patauge dans les cadavres pour m'avancer jusqu'aux sorciers et aux archers qui étaient en retrait. Un seul coup de ma superbe masse ailée suffit... Crac... Les os se brisent ! Un gros immonde me lâche une essence de djed d'Osiris, cool...

Un coup d'œil à la mini-carte : un point rose m'indique que la fontaine de renaissance suivante n'est pas loin. Ah, il est temps pour un p'tit homerun au milieu des derniers survivants ! Je trace vers la fontaine et mon loup me suit... Ecran noir... Retour Windows !

Aaaaarrrrrggghhhh, ça a encore planté ! Il va falloir que je recommence tout, depuis la dernière fontaine de renaissance ! Mortel... V1.16 Patch ?

Avant de relancer le jeu, je vais faire un tour sur <http://titanquestgame.com>. On ne sait jamais : THQ a peut-être lâché un nouveau patch... En juin, à la sortie du jeu, ils ont publié deux patchs correctifs en deux semaines, et puis plus rien... Fin juillet, alors que je suis pour atteindre Babylone, j'ai eu un espoir avec un patch signé des



développeurs d'Iron Lore. On ne sait jamais, ça marche peut-être mieux quand ça vient des programmeurs plutôt que des éditeurs ! Espoir déçu, sur mon Dell XPS, Titan Quest continue de planter avec régularité... Et, que l'on se rassure, j'ai essayé ailleurs, c'est pareil. Trois mois après sa sortie, ce jeu n'est toujours pas stable !

Et pourtant, je le relance et je continue...

Normalement, ce papier devrait s'arrêter là : Titan Quest plante, à en devenir parfois injouable. Poubelle donc. Merci THQ et au revoir !

Mais non, en dépit des plantages récurrents je persiste et recommence. Pourquoi ? Je pourrais dire qu'à ce rythme, j'ai obtenu un personnage superpuissant très rapidement et suis arrivé en Egypte avec le niveau 24. On se console comme ça, à massacrer de l'homme-bête dix fois de suite au même endroit... Et puis, jouer au même

jeu depuis 3 mois, c'est presque un record de durée de vie. Finalement, jouer à Titan Quest, c'est un peu comme jouer au mythe de Sisyphe ! Mais si, rappelez-vous : Sisyphe, le p'tit gars condamné, aux enfers, à pousser un gros caillou jusqu'en haut d'une colline pour aussitôt la voir dégringoler de l'autre côté et devoir tout recommencer pour l'éternité...

Mais alors pourquoi poursuivre ? Il faut bien l'avouer, je suis un peu têtu de nature. En fait, la vraie raison de cette obstination manique, c'est que sous ses errements techniques, Titan Quest est tout de même un superbe « hack'n slash » comme on en attendait depuis des années ! Pour ne rien vous cacher, je suis plutôt fan du genre : Diablo a tout inventé et Diablo 2 a confirmé que Blizzard dominait son sujet. Bien entendu, il y en eut d'autres depuis, sur PC ou sur consoles... Au grand malheur de

mes gamins, j'ai même squatté la PSP pour finir Untold Legend et y passer des nuits ! Mais rien, dans le genre, ne m'a réellement autant séduit que Diablo 2. Ça faisait donc une paille (sa sortie date de juin 2000)...

Mais l'héritage ne fait pas tout. Titan Quest est beau ! La 3D et les animations sont superbes et il suffit de s'approcher d'un rivage, par exemple, pour s'en convaincre. Et c'est

passera par 3 actes qui se déroulent ici en Grèce, en Égypte, puis en Asie. A chacun de ces actes, il parcourra des villes dans lesquelles on trouve des marchands et des...téléporteurs. Bon, les historiens n'en ont jamais parlé mais cela ne veut pas dire que c'est un détail anachronique, non ?...Au moins, on peut ainsi revenir facilement dans n'importe quelle ville déjà visitée...à ses

êtes reposé. Bref, inutile d'adopter une stratégie de sauvegardes systématiques comme pour Might & Magic, ça ne sert à rien : on repart de la dernière fontaine. Heureusement, elles ne sont guère éloignées les unes de autres. En jouant moins d'une heure, on arrive toujours à passer à la fontaine suivante...

C'est quoi un Titan ?



un pur plaisir de se balader dans la campagne grecque ou les environs de Babylone... Par contre, comme dans Diablo, c'est une « fausse 3D » qui empêche de tourner dans le décor. Impossible de changer d'angle de vue : pas pratique pour les bastons dans les petits coins ... Comme dans Diablo également, votre personnage

risques et périls, car le jeu plante souvent à ce moment stratégique !

Il y a bien une option de sauvegarde mais elle est absolument inutile ici... Car lorsque le jeu plante, le personnage et son équipement sont rechargés à partir de la dernière fontaine de renaissance où vous vous

Bon, creusons un peu. Je vais vous faire grâce de l'histoire du jeu, c'est définitivement certain, Brian Sullivan a dormi pendant ses cours d'histoire en 6ème ! Et même si on peut lui accorder le bénéfice du doute puisque les mythologies méditerranéennes ne sont pas forcément au programme aux Etats-Unis, on eut presque préféré au début que les noms de lieux et de personnages eussent été inventés... On passe ainsi allègrement du vieil oracle de Delphes au labyrinthe de Knossos, puis aux pyramides de Gizeh et aux jardins suspendus de Babylone, en massacrant tout un tas de bestioles qui n'ont pas forcément grand-chose à voir avec les légendes locales (voir les captures). Bref, historiquement parlant, c'est plein de bourdes ! Mais, finalement, comme je le disais au début, c'est presque rafraîchissant ! Ça nous change des orcs et des gobelins, en tout cas... bien que l'on retrouve nos incontournables amis les zombies et les squelettes, un peu à tous les niveaux du jeu.

Le système de progression est pas piqué des vers non plus. Le personnage évolue par niveaux, avec un arbre de connaissances très bien fait qui lui permettra d'acquérir diverses compétences bien fichues (voir sur les images).

Cerise sur le gâteau : dans certaines villes, il est possible de récupérer ses points de compétence déjà utilisés et de les réattribuer plus judicieusement si jamais on n'est pas satisfait. Oui je sais, les puristes du RPG vont hurler mais on n'est pas dans un RPG...Côté équipement, tout est évidemment adapté au thème : votre guerrier grec se baladera en jupette jusqu'au bout de l'aventure ! Le choix des armes et des armures est du coup un peu restreint...Mais pas de panique, on peut personnaliser tout cela à volonté : il est ainsi possible de repeindre sa jupette contre quelques sous et surtout, d'incruster des « essences » et des talismans dans son équipement pour le doter de pouvoirs spéciaux, comme la protection, l'augmentation de caractéristiques, et autres gâteries...

Un jeu titanesque ? Pas sûr...

Résumons : des plantages à n'en pas finir (et, on l'espère, bientôt définitivement éradiqués), un flambeau de Diablo 2 repris avec honnêteté et le mérite d'un background un peu neuf mais sans panache réel et encore moins d'innovations... Des références historiques loin d'être cohérentes mais qui aident à un fun simple, rapide et direct...Jusque là Titan Quest vaut le coup d'œil...Mais voyons s'il mérite qu'on aille plus loin encore...

Certes, ici, le concept consiste à tuer tout le monde, en cherchant surtout ceux qui se planquent dans les petits coins, et notamment un « Telkin » par acte. Envoyé direct des Titans, cette bestiole est beaucoup plus coriace que les autres. Et bien entendu, les Telkins d'Asie sont beaucoup plus balèzes que ceux de la Grèce, qui arrive

plus tôt dans le jeu...Indispensable donc d'upgrader votre bourrin pour ne pas rester bloqué ! C'est un Diablo-like à n'en pas douter...Pas la peine de chercher la finesse par ici. On devrait donc s'en contenter tant qu'on s'amuse.

Et pourtant quelques détails gênent : pas de petit bouton pour réorganiser automatiquement son inventaire, il faut tout faire à la main et c'est long ! Ajoutez un zeste d'angoisse du plantage au moment où vous enlevez une épée magique de votre sac pour vous en équiper, ou bien quand vous avez fini d'arranger 99% de la besace, et vous comprendrez combien ces séquences peuvent prendre la tête...

Le « sound design » semble avoir été un peu délaissé lui aussi. La musique est parfaite pour l'ambiance mais les bruitages des armes et des monstres sont souvent les mêmes. Dommage, ça fait un peu « cheap » dans tout le tableau ! Voilà, au final Titan Quest est un peu au-dessus de la moyenne. Et parce que ça fait longtemps qu'on avait pas goûté à un bon Diablo-like, on ne va pas boudier notre plaisir. Bien sûr il y a des défauts : primo, le background ne tient pas debout, mais je suppose que c'est finalement rigolo pour qui n'est pas aussi pointilleux que moi quant à la position de Memphis sur la carte. Secundo, ça plante, c'est vrai...Mais il doit bien y avoir quelqu'un chez qui ce jeu ne plante pas !?

Dès que le patch 1.20 sera sorti, ou tout autre faisant en sorte que je puisse prendre un portail sans flipper, je déclarerai aussitôt, moi aussi, Titan Quest « meilleur hack and slash de l'année » voire de ces six dernières années !

Antibug





tekken dark resurrection

tekken dark resurrection

sony psp

Je me souviens d'une vieille émission télé, animée alors par Jean-Michel Blottière, que les moins de vingt ne peuvent pas connaîtreuuuuh ! Il s'agissait de « Micro Kids ». Blottière, c'était aussi le rédac chef de Tilt (disparu depuis déjà un moment). Cette émission était un peu l'apogée du jeu vidéo sur le petit écran. Eh oui, depuis, on a rarement vu de remplaçant sur nos télévisions. Certes, certains d'entre vous me parleront de « Televisator 2 ». Mouais. Ce programme s'adressait davantage aux djeuns rebelz, comme essayait de communiquer la casquette vissée sur la tête de l'animateur (qui a dû dire « merci papa » pour le piston) à la limite du ridicule. Un pauvre gars qui se mettait aussi en avant en défiant des gosses de 6 ans sur Virtua Racing. Bref, la grande classe. Et depuis ? Rien, rien sur les grandes chaînes nationales. Et pourtant, les jeux vidéo n'ont jamais été aussi populaires... étrange phénomène.

Si je vous parle donc de « Micro kids », c'était que pendant un certain temps, c'est une émission que je ne ratais pas, même s'il y avait finalement peu de choses à conserver : au chapitre du mauvais goût, les séances de jeux entre deux mioches sous-doués (sponsorisées par handicap international ?), ultra énervantes (et trop longues...), les



interviews de gens intéressants souvent trop courtes et trop sommaires... restaient les previews et les tests : dans un monde sans internet grand public, c'était le seul moyen de voir des jeux vraiment tourner avant de les acheter. Les grands magasins ne vendaient pas encore de jeux, il n'y avait guère que la Fnac qui s'aventurait dans ce domaine, et à part les deux trois écrans en démonstration, entourés de vendeurs incapables (et ça n'a pas changé), il fallait faire preuve de beaucoup d'imagination avant de sortir son chéquier.

Micro Kids, c'était aussi de l'avant-garde ! Les premières consoles y étaient dévoilées, et la révolution des 32 bits se pointait déjà avec la CD32, la Jaguar, et surtout la 3DO. Mais c'est enfin la Playstation qui enfonça le clou. Et, au-delà de ses performances techniques, exceptionnelles

pour les consoles de l'époque, c'est aussi son pad qui fit la différence. Un pad qui, depuis 1994, n'a toujours pas changé (mis à part les deux sticks analogiques supplémentaires). Alors que la plupart des pads de l'époque étaient plats (SNES, megadrive, Saturn), la division de Sony misait alors sur un pad tout en volume, avec des espèces de coudes sur les côtés pour garantir une prise en main optimale.

C'est tellement naturel de prendre quelque chose en main qu'on en oublie presque l'importance cruciale du design, même dans les produits de consommation courante. Le pad de la Playstation était une évolution importante : on avait toujours joué avec les pouces sur consoles, mais ce fameux pad les mettait encore plus en avant, en équilibrant cette position délicate mieux que jamais. J'ai passé des heures sur ma PS1 sans trop avoir

mal aux mains. Mais vous savez ce qu'il en est : dans le monde du jeu vidéo, très d'jeuns et très râleur, beaucoup de voix moqueuses se font entendre quand on voit une PS3 se profiler avec, encore, le même pad. Je ne suis pas de ceux-là.

Le changement, c'est souvent bien, ça stimule parfois, mais le boomerang de la PS3, peut-être très joli au

Alors, pourquoi ce top bien hors sujet alors que cet article est censé parler de Tekken sur PSP ?

Pour les crevards qui n'auraient pas encore saisi mon sens aigu de la démonstration, regardez une PSP. Et regardez une Gameboy (la vieille, écran noir et blanc qui bouffe des piles à n'en plus pouvoir). Vous ne voyez pas une

de la console au Japon. Plus que jamais, cette définition est quasiment vraie avec Tekken 5 : graphiquement, le jeu n'est pas très loin de son homologue sur PS2 - un peu inférieur cependant : il manque des polys dans les décors, les textures ne sont pas super belles de près, et le jeu n'est pas supra fluide quand on zoome sur un personnage – mais tout de même, l'exploit technique est



Voilà sur la gauche l'un des principaux arguments de vente de Tekken sur PSP : une combattante qui a, pour une fois, à peu près un look potable. Entre le laidron d'Anna, la beauté froide de Nina, la vulgarité de Christie (qui doit se mettre quasi à poil pour qu'on commence à la regarder...), une Xiaoyu qui tient plus de l'écolière que de la femme, il fallait chercher pour trouver une icône féminine. C'est donc l'amie Lili qui prend la pole position vu que toutes les autres concurrentes ont dérapé dans les graviers après le premier virage, à l'image de notre Jeannot national. Mais Lili n'est qu'une piètre guerrière face aux bombasses des autres jeux. Vous n'avez qu'à penser à Sophitia et son fameux coup de « je te tord le cou en te prenant la tête entre mes jambes ». Entre rêve et cauchemar, en quelque sorte.

demeurant, n'avait aucune des qualités nécessaires pour en faire un bon pad. Et ce n'est pas un hasard si, aussi bien Microsoft que Nintendo ont pompé un peu la forme de base du pad de Sony. Les bonnes idées font toujours des émules.

différence flagrante ? La PSP est une console dessinée comme un pad. On a simplement mis un écran au milieu entre la croix et les boutons.

Quand on parle de PSP, on entend bien entendu le terme de « Playstation Portable », qui est d'ailleurs le nom officiel

là, et difficile de contester le grand savoir-faire de Namco sur le coup.

Mais... il y a un « Mais ». La PSP n'est pas vraiment une Playstation. Une Play, ce n'est pas seulement un proc' graphique, un proc' sonore, un logo et du Tekken. C'est

aussi, comme je l'ai montré plus haut, un pad. Celui de 1994, tout en volume.

La PSP, pour des raisons de place, de compacité, et tout simplement de design, a complètement laissé tomber cet héritage.

Exit le volume, retour au pad plat de chez plat.

Retour à la NES.

Et même avec les plus beaux jeux du monde, en particulier Tekken Dark Resurrection, une session prolongée fait mal. Surtout quand vous essayez de placer un coup complexe alors que vos doigts sont dans le vide.

Plus j'y pense, plus je me dis que c'est peut-être pour cette raison que la plupart des jeux PSP ne sont que des jeux « rapides ». Des petits jeux d'action, de réflexion. Des jeux dont les parties sont bien découpées et ne durent pas trop longtemps. Une simple question de confort à l'utilisation ? Je n'ai jamais eu l'occasion de jouer sur ma PSP pendant deux heures de suite, faute au manque de RPGs ou autres jeux passionnants, mais j'imagine aisément que cela peut devenir un problème.

Alors, je pourrais vous parler des bonus du jeu, de la partie de bowling qu'on peut lancer quand on a pas envie de se taper sur la gueule, et discuter du mode wifi en local contre une autre PSP. Je pourrais vous dire qu'il y a des nouveaux persos, des nouveaux décors.

Mais tout ça, c'est des conneries de geeks qui jouent à touche-pipi.

Je ne conseillerai ce Tekken à personne.

Oui je sais, vous commencez déjà à vous toucher au vu des screens. Il est encore temps d'arrêter la branlette et de revenir sur terre.

Jouer à Tekken sur PSP, c'est comme regarder Terminator 2 sur son téléphone mobile.

C'est tout simplement pas fait pour.

Ekianjo



Game convention 2006



Je suis allé faire un tour à la GC2006 au pays des teutons, à Leipzig, en espérant mettre mes paluches sur quelques titres récents ou à venir. Et il y avait quelques trucs qui valaient le déplacement...

Just Cause

Certains éditeurs voire développeurs sans scrupules tentent par tous les moyens de surfer sur les jeux qui marchent, afin de remplir les caisses sans trop se casser le cul. Les gars d'Avalanche Studio en font partie. En reprenant la liberté d'action de GTA et l'ambiance « Caraïbes » de Far Cry, ils nous sortent un jeu qui sent bon la fin des vacances, Just Cause. Bon, ayons l'esprit ouvert et regardons-le de plus près, voir ce qu'il peut nous offrir d'intéressant...

Pour ce qui est de l'histoire, vous incarnez Rico Rodriguez (père et fils...), un agent de la CIA qui part en mission en Amérique latine, sur l'archipel de San Esperito. En gros, il faudra faire tomber le gouvernement en place, afin que les citoyens locaux puissent retrouver la liberté. Pour réussir ce coup de force, notre agent



devra réussir les différentes missions que lui proposeront les rebelles afin d'ébranler le pouvoir en place. Il sera ainsi question de faire exploser les studios de la télévision locale pour arrêter la propagande qu'elle diffuse, ou bien démanteler des gangs ennemis en vue d'assurer la tranquillité de l'île. En tout, vous aurez 300 missions à accomplir. Bien sûr, à l'instar de GTA, certaines missions dites « principales » seront

incontournables alors que les autres, dites « secondaires », serviront surtout à mettre en avant le background et les différents protagonistes de San Esperito.

Pour vous déplacer sur l'archipel – qui mesure 1024 km² (dixit les développeurs, ce qui est n'est probablement pas une coïncidence...) –, tous les moyens de locomotion imaginables seront accessibles. De la voiture à la moto

en passant par les bateaux, et surtout les moyens aériens comme les avions ou les hélicoptères...

Après cette mise en bouche, place aux impressions en jeu, puisque le soft était en démonstration jouable à Leipzig. Sur Xbox 360, l'ensemble tournait de façon correcte, pas de ralentissements intempestifs, alors que le jeu affichait des détails à une distance lointaine, très lointaine... Enfin à première vue ! Car en regardant avec insistance, on pouvait remarquer quelques bugs d'affichage pas très agréables, comme ces textures de végétation ou de touffes d'herbes à 10 cm de vous, qui apparaissent au dernier moment, idem pour les arbres. Un petit souci technique qui sera, je l'espère, réglé à la sortie du jeu même si les développeurs pourraient invoquer ce sacrifice pour justifier la visibilité lointaine sans surcoût de fluidité. . Autre point négatif, les petits bugs physiques qui entachaient la démo: ainsi, les voitures s'opposent-elles aux lois de la science et surtout de l'apesanteur, semblant stagner à quelques centimètres du sol. Certes je chipote, ce problème sera

sûrement éradiqué d'ici la sortie mais, à un mois du verdict, j'espère que la version présentée était toujours celle de l'e3 et non celle prévue à la vente. Le doute est toutefois permis... Tertio, pour ce qui est de l'Intelligence artificielle, elle n'est pas au point non plus... Les ennemis tirent à tout-va sans trop chercher à éviter les balles que vous leur mettez joyeusement dans le corps. Même si des voitures sont à proximité, ou des caisses (ah les fameuses caisses...), ils ne cherchent pas plus que cela à esquiver nos attaques. Et si ces soldats n'y comprennent rien au combat, les paysans ne risquent pas d'être mieux. C'est même pire qu'on peut le craindre : alors que je tirai sur un pauvre clampin qui passait devant moi, histoire de voir sa réaction (allait-il courir, appeler à l'aide ?...), il resta devant moi, bêtement, en attendant que la grande faucheuse et mes Uzis viennent le chercher. Pas très réaliste tout ça...

Si l'on excepte (accepte ?) ces quelques points négatifs, Just Cause semble donc plutôt réussi. L'ambiance caribéenne est agréable,

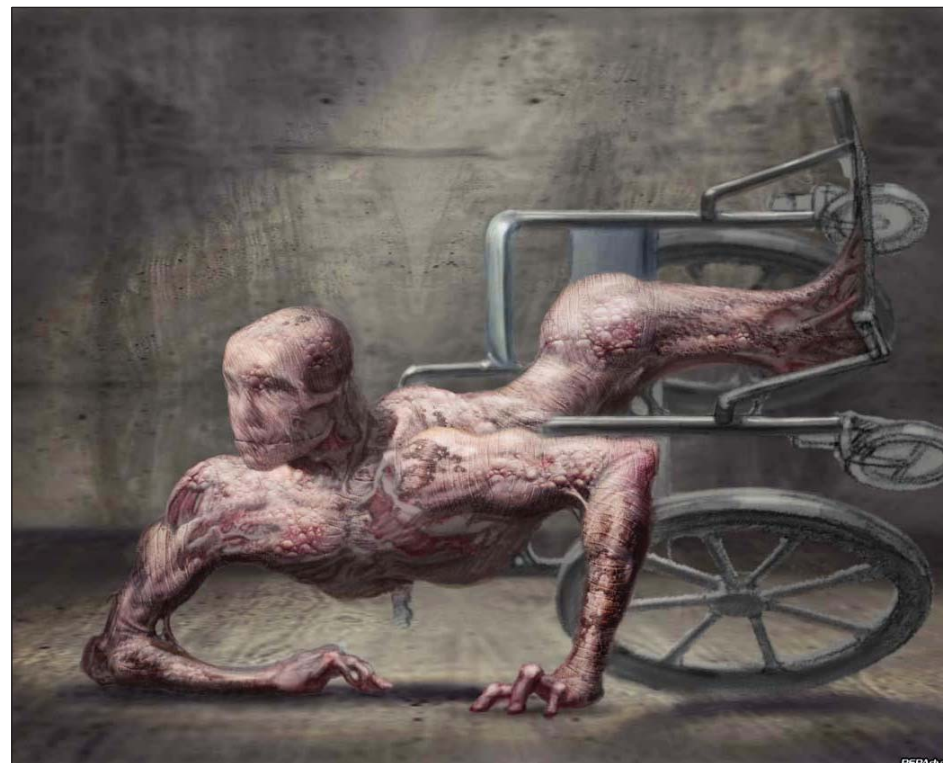
les différents véhicules proposés sont nombreux et se manient bien. Le gameplay est instinctif dans l'ensemble, les shoots sont « prise de tête » que GTA, ce qui est un euphémisme, et le héros, avec son grappin et son parachute (qu'il a sur lui en permanence, il faudra qu'on m'explique...), peut passer d'un véhicule à l'autre en faisant moult cascades, ce qui apporte un fun supplémentaire. Just Cause risque donc bien de faire parler de lui (en bien ou moins bien) vu qu'il vient de sortir le 22 septembre sur Xbox et 360, PS2 et PC.

Silent Hill Origins

La version PSP de Silent Hill est donc bien en préparation ! Les chanceux de la presse et du public qui ont fait le déplacement en Allemagne, ont eu le plaisir d'y jouer. Cependant, calmez vos ardeurs, la version proposée n'était développée qu'à 30% et ne renseignait donc logiquement pas plus que ça. A ce stade, les deux niveaux jouables étaient malheureusement bien vides et l'ambiance du salon ne collait pas

avec celle, si particulière, du jeu. À part cela, c'est du Silent Hill, point barre : on retrouve l'atmosphère graphique oppressante de la série, la ville recouverte de ce brouillard tellement énigmatique, les monstres difformes qui rôdent, etc... Ah, une différence, il y a un nouveau héros, un camionneur qui se trouve malencontreusement bloqué dans cette ville maléfique et qui doit s'en extirper tant bien que mal.

Les caractéristiques de l'univers de Silent Hill étaient donc réunies pour que cette première présentation soit bonne. Toutes sauf une, la plus importante : la maniabilité. Durant les quelques minutes passées à jouer notre camionneur, il est peu de dire mes premiers pas furent laborieux. Exemple : pour éclater les monstres, on disposait d'un morceau de poutre en bois ou un flingue. L'un comme l'autre, ils se sont révélés pénibles à utiliser : la poutre en bois n'est pas maniable, j'ai eu du mal à placer les coups à l'endroit souhaité, et si sa vitesse d'exécution est forcément lente, l'inertie était mal voire pas rendue. L'arme à feu ne sauve pas la



mise : pour l'utiliser correctement, il faut viser avec le joystick, ce qui complique plus la tâche qu'on pourrait le croire – le maniement est encore un peu trop nerveux et il faut être adroit pour viser juste, s'appliquer si l'on veut shooter des ennemis pourtant complètement anémiques (encore heureux, car vu la maniabilité ça deviendrait infernal). Bref, si l'on ne peut que se réjouir de voir la PSP accueillir la série sans

en dénaturer le concept, j'ai été plutôt déçu par cette démo. Mais je reconnais qu'il n'est pas possible de préjuger de la fin : à seulement 30% de développement, le jeu est loin d'être fini. J'attends donc patiemment que les développeurs avancent un peu plus pour formuler un avis objectif.

PES 6

Sur le stand de Konami, la seule grande (sic) nouvelle était l'annonce officielle de PES 6, sur Xbox 360 et Playstation 3. Moi je dirais que la vraie grande nouvelle, c'est cette rumeur de plus sur l'existence supposée de la PS3 (qu'on espère voir en Europe avant Noël 2010). Peut-être même qu'il y aura donc de vrais jeux dessus...

Mais revenons à Konami. Le producteur Shingo Takastuka était présent afin de présenter son petit dernier devant une foule qui n'avait d'yeux que pour le divin enfant. Graphiquement, c'est bien du niveau Next-Gen, c'est propre et toujours plus proche de la réalité.

Bon je l'avoue, puisque les vessies et les lanternes c'est pas le genre de la maison SANQUA, je ne peux rien vous dire quant à la maniabilité pour n'avoir pas réussi à mettre mes mains sur le paddle. Et même si j'avais réussi, je n'aurais pas pu vous donner un avis objectif, vu que tous les jeux de foot, comme le foot lui-même d'ailleurs, m'exaspèrent au plus

haut point. Quoi qu'il en soit, avec encore plus d'options, de menus, de réglages, de paramètres, et tutti quanti, nul doute que PES 6 sera de toute façon une réussite grâce à sa maniabilité hors pair. Konami n'a pas fini de faire faire des nuits blanches à EA et son FIFA.

Lost in blue 2



« Lost in emptiness » serait un titre plus approprié à ce jeu, également made in Konami. Pour ceux qui ont

loupé l'épisode one, vous incarnez deux héros, un homme et une femme, perdus sur une île aussi vide que le cerveau des téléspectateurs de TF1. Pour survivre face à pareille horreur, nos deux intrépides vont devoir se débrouiller avec ruse, mais sans moyens : manger, pêcher, chasser, faire du feu, trouver de l'eau potable, etc... C'est presque du Koh-Lanta, et c'est donc à conchier. Encore heureux, il n'y a pas le saccage des espèces protégées ni de sous-entendus de luttes ethniques (qu'aimeraient d'ailleurs injecter les patrons de la Une après un essai cette année avec les âges. Avant la lutte des classes ? Hum, je m'égare...).

Afin d'égayer un peu ce second opus, les développeurs ont annoncé que les ouragans et autres tremblements de terre viendront tirer le joueur de sa torpeur... euh, à moins qu'ils aient dit que des éléments météo mettront les nerfs de nos deux rescapés à rude épreuve, histoire de dynamiser plus encore le jeu. C'est beau la langue de bois...

Certains parmi vous doivent se demander pourquoi je lance ces piques ? Très bonne question ! Je vais

d'ailleurs y répondre de ce pas. Alors pourquoi ? Tout simplement parce



que le premier opus était d'un ennui mortel. Y'a pas à tortiller le cul de mémé dans les orties, comme dirait Ekianjo. C'est vrai, l'idée de départ était excellente : deux personnes seules sur une île déserte qui doivent survivre, et les fonctionnalités de la console (ici la DS) utilisées à bon escient. Tout ça aurait dû marcher, en théorie. Mais dans la pratique, ce fut une autre histoire. Car un jeu vidéo doit avoir un fond, un

intérêt réel qui ne vous fait plus lâcher le pad ou la machine. Or ici l'ennui devenait vite...votre seule occupation. S'ennuyer, s'ennuyer et s'ennuyer encore. Savoir que l'on s'ennuie, en être conscient, est déjà une preuve de vie en soi. C'était donc peut-être la seule chose à laquelle se raccrocher dans « Lost in Blue », pour ne pas mourir déprimé face au néant et à la vacuité de notre avatar vidéoludique...

« Mais on fait, on agit, on chasse, on pêche, on pêche, on chasse, on mange... », me direz-vous. Oui, mais ces différentes tâches deviennent vite redondantes. Pour ne rien arranger, certaines morts étaient même très stupides. Peut-être un moyen de rallonger virtuellement la durée de vie ? Ou bien une astuce pour tenter de nous faire sourire et adoucir l'amertume des 50€ perdus ? Exemple parlant, le héros qui succombe de faim, parce qu'il n'a pas eu le temps d'aller manger une noix de coco qui se trouve à l'autre bout de l'île....

Allez, tentons de rester neutres et

gavons-nous pour cela de Petits Suisses (oh oh oh). Après ma cure au supermarché du coin, je ne peux qu'espérer en LIB 2 un jeu qui approfondisse l'originalité de son aîné et qui soit un peu moins rébarbatif sur les tâches du quotidien. Avec une vraie valeur ajoutée ? Peut-être même les créateurs vont-ils zapper les phases « manger/dormir », certes intéressantes, mais omniprésentes dans le premier, ceci afin d'installer une mécanique de jeu qui laisserait le joueur un peu moins

dans l'expectative, quand ce n'est pas dans l'incertitude.

Nintendo strikes back

Ah, Nintendo et sa DS ! Une grande histoire d'amour qui va probablement durer un petit moment, vu la configuration du stand du géant nippon. C'est simple, tout ramenait à la petite dernière de Nintendo et de très gros jeux étaient même présents, comme [The Legend of Zelda : Phantom Hourglass](#).

Reprenant les graphismes de Wind Waker, ce jeu en est la suite directe. Alléchant ! Et donc, quoi de beau au programme ? Tout d'abord l'écran tactile, utilisé de façon cohérente. Vous pourrez ainsi lancer le boomerang en esquisant un trait sur votre écran tactile ou résoudre des énigmes par ce biais. Mieux, pour éviter les voyages en bateau qui se révélaient pénibles sur Game Cube, Nintendo a pensé à vous : vous pourrez tracer votre voyage à l'avance avec le stylet



sur la carte, en indiquant où vous souhaitez passer ; dès lors, c'est parti, en avant mon kiki ! Et pendant que le bateau suit vos ordres, vous pouvez tirer à loisir vos boulets de canon sur les cibles alentour. Voilà qui va rendre les voyages un peu



moins fastidieux. Techniquement superbe, l'ambiance graphique (que j'avais adorée, personnellement, mais les goûts et les couleurs...) est superbement retranscrite sur la DS. C'est un plaisir de parcourir pour la seconde fois ce monde féerique,

et on a presque l'impression de le redécouvrir. Le gameplay est aux petits oignons, c'est donc un grand jeu en perspective, annoncé pour l'année prochaine.

Autre gros jeu présent sur le salon, **Yoshi's Island 2**. Autant le dire, Nintendo, passé maître dans l'art des vieux pots puisqu'on y fait la meilleure soupe, garde ici l'esprit du premier Yoshi's Island, sorti sur la Super Nintendo il y a bientôt... 10 ans. Ça ne nous rajeunit pas tout ça ! Au menu de cette prise de risques minimale, des couleurs pastel inchangées, toujours agréables à regarder malgré l'âge vénérable. Et lorsqu'on prend le jeu en mains, ce n'est que du bonheur, le petit Yoshi répond instantanément.

Pour égayer l'ensemble, les développeurs ont intégré – sur le dos de notre héros saurien – les progénitures des stars de la marque. Oui, il fallait bien ça pour rester dans l'enfantin mignonnet... On aura donc droit à Baby Mario, bébé Luigi, Peach baby, bébé Donkey, etc... Chacun apportera son lot de nouveautés. Par exemple, si Yoshi porte bébé Donkey Kong sur son

dos, les deux compères pourront sauter de liane en liane. Si c'est Baby Mario, Yoshi pourra se déplacer plus rapidement. Il faudra ainsi choisir le « meilleur » bébé, ou disons celui dont les pouvoirs sont les plus adaptés pour passer les différents pièges posés sur votre parcours. Le jeu est prévu pour décembre 2006, et vu le thème astral, la date des fêtes de



Noël, le public et l'âge du capitaine, Yoshi's Island 2 devrait se vendre sans grosse difficulté, ainsi me souffle ma boule de cristal en carton...

GTA Vice City Stories

Sable chaud, filles en bikini, ciel bleu, mer limpide... Pas de doute, on est bien à Vice City, ville du plaisir, de la luxure et des mafiosi. La ville du vice va donc bientôt refaire parler d'elle, sur PSP cette fois. Et là, c'est Victor Vance, un ancien des Marines bodybuildé, qui a décidé d'y poser ses valises pour finalement y asseoir sa suprématie. Une fois de plus, vous devrez réussir les multiples missions proposées. Il faut bien l'avouer, rien d'innovant dans ce soft qui ressent le réchauffé à plein nez. Pour ce second épisode dans Vice City, vous pourrez toujours conduire des voitures, motos, bateaux, hélicos et, petite nouveauté, jet ski. Il ne reste plus à Rockstar que les patins à roulettes, la luge et surtout le Segway... L'ami Vic' pourra toujours nager, ce qui évitera les stupides « Game over » d'antan pour cause de noyade. Bref, vous l'aurez compris, les développeurs ne se compliquent pas trop la vie, ils nous refont le même jeu que sur PS2 avec les mêmes ingrédients, indigestes à force, et les mêmes

bugs. C'est bien gentil de dire que la PSP est une PS2 portable, on le savait et on devait faire avec, mais se borner à faire repayer le même jeu sur deux supports différents, sans innover un tant soit peu sur la base des spécificités du monde des portables... On frise là le foutage de gueule. Stratégie marketing à deux balles, quand tu nous tiens... Vraiment navrant, mais peut-on attendre autre chose désormais de la portable de Sony ? Il faut bien faire rentrer le blé et garnir la ludothèque en apparence, pour détourner l'attention médiatique des ratés de la PS3...

Splinter Cell 4

Mazette, nous en sommes déjà au numéro quatre ? Rien que ça... Ça nous fait, voyons, un jeu tous les ans ? Bon, ne boudons pas notre plaisir d'admirer Sam Fisher à Leipzig, le cadre s'y prête bien, non ? Après tout, l'Allemagne et ses joies du service secret... hum, je dévie comme un Benoît XVI en chaleur devant un cilice... Pour cet épisode « Next gen » (il est aussi prévu sur Wii et PS3... ah



non, pardon on me dit que c'est sur PS2), Sam se retrouve dans un sacré merdier. Sa fille serait morte, fauchée par un automobiliste ivre mort. L'agent hors pair a également perdu son travail à la CIA et pire que tout, il se retrouve emprisonné ! Mais où vont-ils chercher tout ça ? Certainement pas du côté de « 24 »... Et pourquoi tant de bouleversements dans sa vie ? Pourquoi le chômage ? Pourquoi la prison ? Pourquoi la mort, la tristesse, la douleur, la haine, la guerre ? Sarkozy ? Pas ici en tout

cas... A vous donc de découvrir la vérité vraie qui est ailleurs.

Première impression : l'ambiance est devenue très mature. D'ailleurs l'histoire est plus complexe que les sempiternels clichés qu'on nous colle depuis des lustres, comme celui des ricains qui sauvent le monde des chinois, des russes, des français (vers 2003) et des pays arabes (ce qui est très à la mode depuis cinq-six ans). Enfin, je dis ça, mais il faudra voir ce que l'intrigue va donner sur toute la durée du jeu, puisqu'on ne

le sait pas encore vraiment. Je ne serai donc surpris qu'à moitié si des rebondissements et des ficelles bien grosses viennent éviter un claquage du cerveau au joueur US lambda...

Deuxième impression : pour ce qui est du gameplay, pas de grande nouveauté à l'horizon. Bah oui, une par jeu et par an ça suffit, et là ils ont déjà fait un effort sur l'histoire... Bref, Splinter Cell Double Agent sera – toujours – un bon jeu d'infiltration avec tous les gadgets High-Tech (lunettes, flingue muni de caméra,

grappin) qu'on nous ressort depuis le premier épisode. Il n'y aurait donc rien de nouveau à reprocher au dernier jeu de Ubi, puisqu'il n'y a rien de neuf. Mais en fait, si. Je vais donc me mettre les fans à dos et dire qu'il y en a vraiment marre de cette orientation « casual gamers ». Que veux-je dire par là ? Dans le dernier SANQUA, j'avais poussé un coup de gueule quant à la simplicité de Prey, le dernier-né de 3D Realms, dont les développeurs ont fait la vraie connerie de nous pondre un « God mode », ce qui enlève tout challenge, tout défi. Tout ceci pour contenter les joueurs moyens, une caste de joueurs au pouvoir lobbyiste grandissant et qui pousse les studios à simplifier leurs jeux au maximum. Ubisoft a donc franchi allègrement ce pas, et nous gratifie d'un mode genre « Call of Duty » : quand Sam sera blessé, il n'y aura qu'à le laisser se reposer quelques secondes afin qu'il récupère des points de vie. Super réaliste... C'est tout bonnement affligeant : nous, à 10 ans, on bouffait des jeux difficiles, ce qui nous donnait le goût du défi, du dépassement, même si ce n'était qu'un jeu vidéo. Aujourd'hui

on supprime tout obstacle, toute résistance, pour feindre la toute-puissance du joueur. On simplifie tout : l'histoire, le jeu lui-même, sa durée de vie qui en est devenue famélique... Seuls les prix continuent à augmenter. C'est peut-être cela le seul effet « Next Gen »...

Au final, une Games Convention 2006 qui confirme son statut de salon qui monte sur le « vieux continent ». Certes, il est bien aidé en cela par l'E3 qui s'est méchamment cassé la figure, l'ECTS (le quoi ?) qui est un lointain souvenir, et la GDC qui en prend le chemin... Mais il y a aussi une vraie qualité intrinsèque. Les jeux présentés, même déjà vus et re-revus, furent intéressants et bien mis en valeur. L'ambiance, sans être extra et toujours perfectible, n'était pas aussi froide qu'on pourrait le craindre... Alors certes il reste encore du chemin aux organisateurs pour approcher la qualité d'un Tokyo Game Show, mais il n'y avait pas trop de tape-à-l'œil et un peu plus de matière que dans les gros salons d'antan. C'est déjà ça...

Snapel1212



OH La La !

l'actualité du hard

Numéro réalisé avec l'aide de Bernard Pivoine de l'émission underground «Brouillon de Culture».

La culture, chez Ohlala !, on connaît pas. C'est notre rédac'chef tortionnaire qui nous l'interdit formellement en l'associant systématiquement au malin. Alors du coup, les rédacteurs se rabattent sur les scoops, nourriture de notre âme en déconfiture (la confiture, c'est comme la culture...).

Mais pour ce numéro, on a décidé de faire écrire nos textes par des intervenants qui en ont dans le ciboulot (et comme ça, on a pu prendre quelques vacances). Grâce à Ohlala !, vous allez

donc apprendre plein de jolis mots que vous pourrez réutiliser dans la vie de tous les jours, tout en lisant en – presque – avant-première les dernières révélations du microcosme informatique, à couper le souffle et à se démener l'intellect atrophié ! On dit merci qui ?

Suranné

Bon anniversaire au disque dur ! C'est le 13 septembre pour être très précis qu'il fête ses 50 ans de commercialisation (bien qu'il ne se soit pas fait en un jour). Peu de technologies peuvent se targuer d'une aussi belle longévité, et elle ne risque pas de s'arrêter en si bon chemin avec, par exemple, l'enregistrement vertical qui va redonner un coup de jeune (et de densité) à ce support. Le disque dur est donc loin d'être un concept suranné.

« Zoocénose »

Ce terme, absent du dictionnaire mais néanmoins existant, s'applique parfaitement à Intel. En particulier à son prochain processeur, au nom de code qui fait rêver, le « Kentsfield ». Ce premier processeur Quad Core de la marque arrivera en novembre. Par ce fait très proche de nous, il devancera de beaucoup son concurrent, qui n'arrivera qu'au milieu de l'année prochaine. A noter tout de même qu'il devrait être vendu aux alentours de 1000 €. Reste plus qu'à lui trouver des applications...

Métalepse

Une métalepse, la 7900GTO de NVidia en est en quelque sorte une, par rapport à la 7900GTX. En effet, cette nouvelle carte est en fait la même que sa devancière, à ceci près que la fréquence de sa mémoire a été revue un peu à la baisse. En revanche la nouvelle carte coûtera 250€, prix à comparer aux 450€ minimum dont il faut se délester pour s'offrir la 7900GTX. Il ne devrait y avoir que MSI pour bénéficier de cette carte, et tenter ainsi de regagner du terrain face à ATI, son ennemi juré, sur le marché des cartes à bas prix.

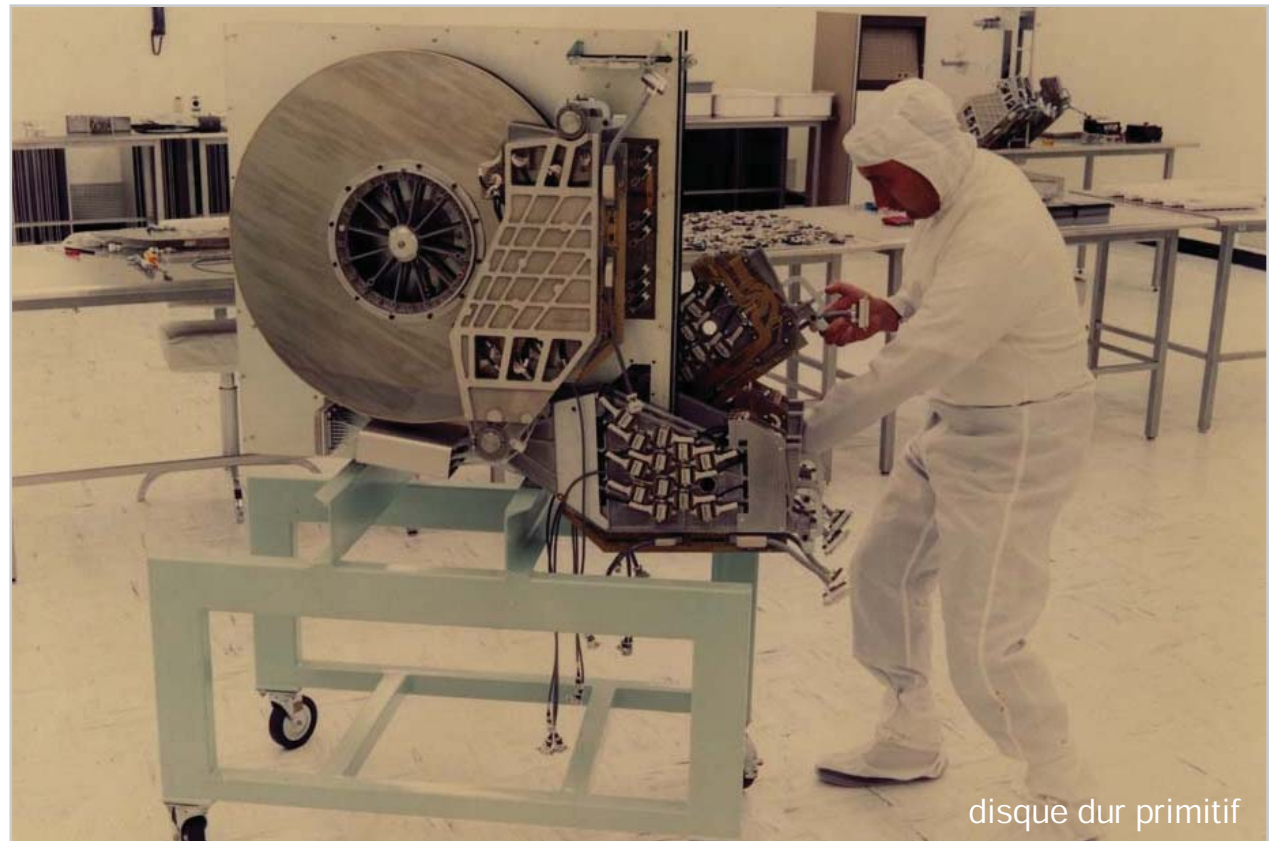
Atavisme

Prenons un exemple pour concrétiser ce mot : Sony. En matière d'atavisme, ses supports sont les plus forts. Ils ont toujours une caractéristique

commune, à savoir qu'ils répètent les mêmes erreurs au risque de se voir encore une fois refoulé. Je pense que tout le monde est au courant mais je préfère quand même le redire : le Blu-ray est officiellement lancé en Europe ! Courez vous le procurer... Ah non, on me fait signe qu'en fait ce n'est pas la peine, car on n'en trouve pas en magasin. Rappelons donc gentiment à Sony que pour imposer un format, il faut en général deux choses : d'abord offrir de bons prix et ensuite, faire de la pub autant que possible. Avec les premiers lecteurs à des prix exorbitants et la Playstation 3 qui est retardée à mars 2007, la situation semble quelques peu compromise pour le constructeur nippon, qui plus est face à un HD-DVD qui aura alors pris pas mal d'avance.

Ithyphallique

Ou le jeu du « qui a le plus gros »... prix bien sûr ! Et de ce côté-là, c'est le Blu-ray, le mieux monté, qui gagne haut la main. En effet si les premiers prix du HD-DVD devraient se situer aux alentours des 600€, et jusqu'à 1 000€ pour les modèles les plus hauts de gamme, il faudra compter au bas mot 1 500 € pour un lecteur salon Blu-ray de chez Samsung, qui ne coûte d'ailleurs que 1 000\$ outre-Atlantique (ne cherchez pas, il faut être fin comptable pour comprendre les subtilités de la conversion euro-dollar). Bref, on peut attendre encore quelques années avant de trouver l'un de ces lecteurs à moins de 100€...



disque dur primitif

Callipyge

Quel rapport avec la news qui suit me demanderez-vous ? Attendez la chute, qui causera également la vôtre du haut de votre chaise, tant la galipette humoristique est profonde... Alors que tout le monde s'enorgueillit de son nouvel écran super-d'la-bombe-de-balle, HD plat-comme-un mannequin, on prépare déjà l'avenir, qui risque de revêtir la forme des prochains écrans SED

(Surface-conduction Electron-emitter Display). Comme l'a montré l'explosion des ventes d'écrans pseudo-HD lors de la plus grande messe mondiale, à savoir la coupe du monde de football (épreuve ô combien médiatique où de valeureux sportifs courent après une ba-balle comme nos animaux de compagnie poilus), on devrait revoir le phénomène au moment des prochains jeux olympiques. En tout cas c'est le vœu des constructeurs. Moi ça me ferait mal de jeter à la

poubelle un écran de 1000€, comme ça, du jour au lendemain. Mais si c'est eux qui le disent.

Avantages : même encombrement qu'un LCD, un temps de réponse inférieur à 1 ms, des angles de visions par wagons, et un taux de contraste de 100 000:1, tout ceci pour un coût de production qui devrait avoisiner celui des LCD. En plus, ils consommeraient moins. Que demande la plèbe...

La mauvaise nouvelle, c'est que cette technologie n'est pas destinée aux moniteurs, en tout cas à l'heure actuelle, mais seulement aux téléviseurs. Dommage, puisque les prototypes 26 pouces présentés ont une résolution 1920x1080 et une entrée HDMI, comme un bel écran d'ordinateur en somme.

Quoi qu'il en soit, vivement 2008 pour voir les plus belles vénus callipyges sur ces écrans puisque, pour nous autres bêtes humaines faites de chair et d'hormones, il s'agit de l'utilisation la plus fréquente. Voilà, j'avais prévenu de la chute, ma blague est tombée à l'eau...

Immarcescible

Roadrunner (« Bip-bip » par chez nous, oui la V.F. c'est comme les conversions pour le Blu-Ray), c'est le nom d'un petit bipède bleuâtre se faisant courser par un coyote qui trimbale tout un attirail militaire sans avoir besoin de poches. Mais c'est aussi le nom du prochain supercalculateur d'IBM, commandé par le département américain de

l'énergie, et qui devrait dépasser le pétaflop de puissance de calcul (1 000 téraflop, soit encore plus que la future PS3, inimaginable !!!). Avec ces 1000 trillions d'opérations à la seconde, Roadrunner deviendrait logiquement le calculateur le plus puissant au monde. A l'intérieur, il y aura tout un fatras de processeurs Opteron de chez AMD (16 000 exactement) et, ô miracle, autant de processeurs Cell ! On sait enfin



d'où vient la pénurie qui a repoussé la sortie de la PS3 en Europe... Ah, on me glisse à l'oreille que j'ai omis de dire que le Cell est un processeur d'IBM et que la société pourra donc ainsi faire croire qu'elle en a vendu quelques-uns...

Mais pour en revenir au sujet qui nous intéresse, sachez que l'ensemble coûtera plusieurs millions de dollars, les 35 déboursés par le Congrès américain ne couvrant que les frais de la

première phase. Quel que soit son prix final, on ne peut que souhaiter à la population US de voir ce Roadrunner immarcescible, restant toujours à la pointe de la technologie... Parce que c'est bien connu, l'argent ça ne pousse que dans le portefeuille des contribuables.

Ubuesque

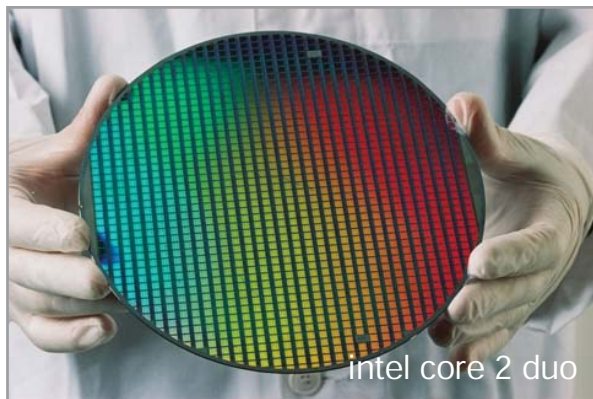
« Les Macbook n'ont aucun problème notable », merci pour eux ! C'est Apple qui le dit, hein, pas moi ! Si ce n'est qu'ils sont juste en voie d'extinction... Non pas que leur production va prendre fin, mais simplement parce que certains modèles de cette série « s'éteignent » tout seuls. Au sens propre du terme... Des problèmes de conception peuvent arriver, me direz-vous, et je concède qu'il est cavalier de taper ainsi sur les gens. Mais là, ça commence à faire beaucoup pour un même portable puisqu'en juillet il était question de décoloration de la coque et en juin, c'était une histoire de surchauffe pour un bête film plastique qui pouvait rester en place. Bref, il faudrait penser à viser une réduction drastique des problèmes de production. Ce n'est jamais très bon pour l'image de marque d'un produit qui se veut « in », comme pour toute la gamme Apple. Les plus mauvaises langues diront toutefois que plus on renvoie le produit au service-après-vente plus ça fait « in », et dans ce cas-là Sony reste le roi...

Ubuesque ? Assurément. Presque autant que le

nouveau Mac, avec Core 2 duo – l'entreprise étant passée depuis peu chez Intel. Au menu : Core 2 Duo à 2,33 Ghz, 7600GT (mais comme c'est un Mac c'est pas fait pour jouer, diront les fidèles) et bel écran 24 pouces. Encore une machine qui va révolutionner notre quotidien, comme le pain ou l'électricité... On a hâte de voir tous les petits frères qui vont en découler.

« Gélothérapie »

Oui encore un néologisme, mais c'est pas grave... La PhysX d'Ageia, carte physique qui nous a beaucoup fait rire jusqu'à présent par sa non-utilité, vient finalement de montrer qu'elle pouvait servir à quelque chose ! Sincèrement, on n'y croyait plus... Vous serez donc heureux d'apprendre que dans le jeu City of Villains, il n'y aurait pas de pertes de performance lorsque ladite carte est associée à une carte graphique ! Mieux, on gagnerait même quelques FPS. Bon, il



n'y a que deux petits détails sur lesquels je crois bon d'insister : premièrement, payer 250€ une carte pour un jeu, ça fait cher. Et deuxièmement, si l'on peut se payer une telle carte, c'est que l'on a déjà une machine qui tourne très bien et que l'on a rien d'autre à faire... Du coup, on ne verra pas la différence entre l'avant et l'après...

Escarcelle

NEC, grand manitou de l'informatique, vient de céder l'une de ses petites entreprises du nom de Packard Bell, rien que ça ! Rappelons que Packard Bell détient la troisième place en Europe pour la fabrication de machines et que son chiffre d'affaires est proche de 1,5 milliard d'euros... Mais ce qui nous esbaudit plus encore, c'est que NEC a vendu son rejeton à une seule personne physique, un petit chinois sans le sou du nom de Lap Shun John Hui. Le « pauvre » homme devait donc avoir en réalité l'escarcelle pleine à lui faire mal. Notez au passage l'utilité d'avoir en Français des synonymes soutenus : imaginez que j'aie parlé de bourse...

Pas encore de communiqué sur le montant de la transaction mais ça ne saurait tarder, juste le temps de fabriquer Roadrunner pour pouvoir nous calculer ça.

Héautontimorouménos

La lecture est un acte de barbarie. D'abord pour nos yeux, qui finissent par ne plus rien y voir.

Ensuite parce qu'on est bon pour une dépression en perspective : on finit toujours par déprimer en voyant que notre vie ne vaut pas un clou. Enfin, ça détruit la forêt tel le fongicide de nos jardins et ça, c'est inadmissible !

Heureusement, Phillips est là pour nous sauver ! La société a présenté son nouvel engin, avec écran souple. Il prend la même place qu'un lecteur mp3 quand il est refermé, et l'écran affiche quatre niveaux de gris pour un contraste très faible. On voit ainsi se profiler la technologie en vogue dès avril 2007 : grâce à elle on pourra bientôt emmener partout la version numérique de la biographie de Sarkozy.

Chouette alors...

Djeen

les vieux PLANS FOIREUX du hardware

« Il ne faut pas prendre les gens pour des cons, mais il ne faut pas oublier qu'ils le sont. »

Les Inconnus

« Les consommateurs sont assez mûrs pour payer un produit 10 ou 15 euros plus cher que ce que leurs rivaux proposent en entrée de gamme ». Voilà ce que rapporte le site Hardware.fr de la dernière conférence donnée par la société Epson, propos sortis tout droit de la bouche du directeur général d'Epson France.

Après des années de recherche en généalogie, j'ai finalement découvert que je suis l'arrière-arrière-petit-fils de Sherlock Holmes. Si, c'est vrai, c'est une voyante au salaire exorbitant qui me l'a

révélé. Du coup, je me suis senti pousser l'âme d'un grand investigateur et ai voulu approfondir la question du marché de l'impression, vaste réseau mafieux où chaque jour des dizaines de personnes disparaissent mystérieusement. Aussi, je pris sous le bras mon fidèle Klaxon (qui par un heureux hasard est l'arrière-arrière-petit-fils de Watson) et partis en quête de vérité sur les tenants de cette industrie.

L'histoire commence un lundi matin à 8h36, dans ma résidence du 221, Baker's Truite :

« - Pourquoi diable enquêter sur un sujet si banal, mon ami ? » me demande Klaxon. « Vous n'avez donc plus aucune estime pour vous-même ? »

« - Élémentaire, mon cher Klaxon », lui répondis-je. « Il s'agit du véritable or noir ».

« - Le pétrole ? » me questionna-t-il avidement.

« - Pas cette broutille que seul un Texan pourrait trouver lucrative ! Je veux bien sûr parler du liquide dont se nourrissent les imprimantes à jet d'encre.

- L'encre ?

- Oui, l'encre, également le nom d'une maladie très grave du châtaignier causée par un champignon qui provoque le noircissement des racines. Mais là n'est pas la question... Les sociétés qui font commerce des imprimantes et de leur encre s'en mettent plein les poches, au détriment du consommateur. Cette situation ne peut continuer et c'est donc bien une question d'honneur pour défendre mon prochain !

- Très bien, dans ce cas que puis-je faire pour vous aider ?

- Ne pas me déranger dans mes réflexions. Donnez-moi plutôt une pipe ! »

Klaxon s'exécuta et m'apporta l'instrument en bois. J'en sortis quelques bouffées et parlai à haute voix :

« - Question : qu'est ce qui peut coûter jusqu'à 2 000 € le litre, Klaxon ?

- Probablement une nouvelle drogue pour millionnaire...

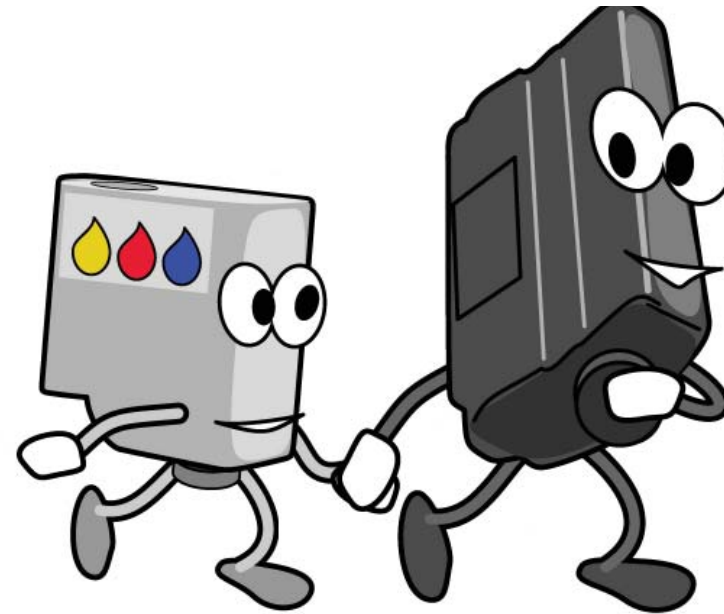
- Non, l'encre pardi ! Et c'est là que l'on comprend l'intérêt de bien manipuler les gens pour se faire un maximum d'argent. Premièrement, offrir au consommateur une imprimante à bas prix. En effet, en suivant une logique simpliste de client, voir qu'une imprimante ne coûte pas cher va donner un sentiment de grandeur en pensant faire une affaire. De ce fait, le client ne va pas se renseigner sur le consommable qu'il aura à payer par la suite et entérine (de pigeon ?...désolé, NDC) son achat.

- Mais pourquoi faire une imprimante à bas prix ? Cela reviendrait à ne pas vouloir gagner d'argent !

- Ne pensez pas de manière si superficielle, Klaxon, approfondissez votre raisonnement ! Faites donc un rapprochement avec le monde du jeu vidéo, par exemple...

- Alors l'imprimante c'est... comme une console ?

- Exactement ! On préfère la vendre à perte, car une fois l'achat effectué le client ne partira pas



de sitôt.

- Je vois... Et donc dans ce cas, mais coupez-moi si je me trompe, l'encre serait comme... comme les jeux qui vont avec ?

- Votre génie stupéfiant me laisse coi par éclairs, Klaxon. En effet, le constructeur va réaliser son bénéfice sur le consommable, et non sur la machine. C'est là que le bât blesse pour le consommateur, car il est pris au piège dans une spirale infernale. Au début, les choses se présentent bien : on se voit offrir des cartouches avec notre imprimante, pour pouvoir les essayer tous deux à la maison. Mais une fois installées, on découvre que les consommables sont à moitié,

voire aux trois-quarts vides !

- Machiavélique !

- De ce fait, il faut logiquement aller acheter illico des cartouches neuves. C'est là que l'on découvre leurs prix prohibitifs. On s'aperçoit même souvent à ce stade que certaines ont des quantités d'encre différentes, du genre 10ml, et que du coup on ne pourra pas faire énormément de copies. Gagné pour le fabricant, le client devra repasser plus souvent à la caisse.

- Effrayant !

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

- Comment savez-vous toutes ces choses ?

- Le travail est le meilleur remède à la tristesse,

mon cher Klaxon. Mais laissez-moi continuer ma réflexion, je vous prie. Nous venons donc de pousser le consommateur à l'achat, mais ce n'est évidemment pas encore suffisant : il faut faire plus pour s'assurer une rentrée d'argent appétissante.

- Comment s'y prendre ?

- Simple comme la mécanique quantique : il suffit de faire croire au client que l'on fait tout pour que son matériel reste en bon état.

- C'est-à-dire ?

- Implanter une puce dans la cartouche, qui bloque l'impression à partir d'un certain niveau d'usure.

- Mais les gens ne se laisseront jamais avoir par une telle magouille !

- Bien sûr que si voyons. Pensez en tant que constructeur, pas comme un acheteur. Vous pouvez ainsi faire croire que cette mesure va protéger la machine. Prenons deux exemples: tout d'abord Epson, qui bloque l'impression quand l'encre arrive aux environs du cinquième de sa quantité. La société se justifie en disant que c'est pour empêcher de faire passer de l'air dans les buses et les abîmer.

- Cela semble logique.

- Et lorsque vous changez vos cartouches, vous le faites sous vide d'air ?

- ...

- Et HP ? Eux ont essayé des procès en veux-tu en-voilà pour avoir mis une date de péremption

à leurs cartouches, qui les rendait inutilisables même si l'encre était encore bonne (et elle l'était) ! Voilà autant de procédés pour ramener plus souvent encore le client à l'achat.

- La technique est implacable. Si je prolonge votre théorie, on pourrait rassembler les couleurs dans

elle est encore présente.

- Malin ! Hum, si j'étais eux, je créerais une cartouche pour le blanc. Là, ils feraient de vrais bénéfices...

- Klaxon, vous êtes la preuve vivante, comme l'a dit un français, qu'il eût mieux valu que ces sots



une seule et même cartouche, ce qui obligerait à changer la cartouche toute entière lorsque l'une des couleurs est vide ? Ce serait démoniaque.

- Le fait est que ce que vous dites existe. Certes la manœuvre, grossière, disparaît peu à peu mais

ne se missent à penser...

- Merci ! Euh...

- Mais reprenons. Il leur reste encore un point important à maîtriser.

- Lequel ?

- Les arrosoirs.
- Pardon ?
- Non, c'était juste pour voir si vous suiviez. Je veux bien sûr parler des cartouches compatibles, vendues juste à côté des cartouches officielles à un prix bien plus attractif, et qui peuvent vous enlever toute votre clientèle en un éclair.
- C'est vrai que nous avons un problème là.
- Même pas ! C'est pourtant simple, laissez-moi vous expliquer. Tout d'abord il faut penser que nous sommes une société toute-puissante. De ce fait, nous pouvons déposer tout un tas de brevets sur une foultitude de choses en tous genres. Comme cela, ceux qui voudraient reproduire nos cartouches ont droit à un joli procès. Par exemple, début mai, quatre revendeurs de cartouches compatibles ont perdu un procès contre Epson. On put lire la déclaration, mi-ironique mi-résignée, de l'un des directeurs de ces fabricants retors : « les cartouches compatibles, dont nous faisons commerce, ne respectent pas les droits de propriété d'Epson. Nous remercions Epson pour sa manière loyale et coopérative de nous informer de cette violation. Pour être sûrs de ne plus proposer de produits violant leurs brevets, nous avons décidé de ne plus vendre de cartouches d'encre compatibles. ». Et un ennemi potentiel écarté, un.
- Mais on voit quand même toujours des cartouches compatibles ?
- Il y a alors la deuxième solution, assez radicale :

mettre un mouchard dans la cartouche. Si celle-ci en est dépourvue, elle n'est pas officielle et donc non acceptée par l'imprimante. Simple, efficace, pas cher. Bon, il est vrai que si des associations de consommateurs mettent leur nez là-dedans, il y a des chances pour qu'on ne puisse plus continuer...mais en attendant, on s'est bien engraisé sur le dos de clients qui pensent désormais, pour beaucoup, qu'une cartouche non officielle, c'est le diable en personne.

- Mais on voit quand même toujours des cartouches compatibles ?

- Il restela solution ultime, faire peur au client. Pour cela, il suffit de marquer sur la boîte de la machine que si l'on n'utilise pas une cartouche officielle, on risque d'endommager notre beau matériel et que, la garantie annulée, il faudra le racheter. Et ça, le consommateur, il n'en a pas envie. Or quel est le risque d'un tel endommagement ? Maintenant, pour être objectif, il ne faut pas croire que toutes les cartouches compatibles sont de bonne qualité. C'est comme pour tout, il faut se renseigner avant. Mais payer le triple, ou plus, une cartouche qui a juste le logo du fabriquant en plus, alors que toutes deux viennent de la même chaîne de fabrication, ça fait parfois beaucoup.

- Et que préconisez-vous, mon ami ?

- Les imprimantes laser. Plus chères à l'achat mais finalement moins coûteuses sur la durée.

- On dirait que votre esprit luminescent a encore triomphé du Mal !

- Oui, comme d'habitude. Dépêchez-vous d'imprimer les conclusions de cette théorie, Klaxon, que nous puissions faire justice au dehors!

- Hum, c'est que je n'ai plus d'encre, il va falloir en acheter...

Djeen

THINK!



LE ROI DE LA CASSE

Lord of The Rings, le livre cultissime de Tolkien, a connu une seconde jeunesse grâce aux films de Peter Jackson. Mais de là à parler d'adaptation fidèle ou même d'adaptation réussie...



C'EST VOUS QUI VOYEZ

Screech continue sa croisade incessante pour vous prouver qu'il y a un monde communautaire qui ne touche pas aux PC et qui s'entraident entre eux tant bien que mal ! Une petite plongée dans cette atmosphère si particulière s'imposait.



MEMORIES

Un jeu de sport bien sanglant, des dizaines de manières de remporter un match, des graphismes clean et une ambiance sonore hors du commun, c'était Speedball 2 sur Amiga. Et c'était génial.

LE ROI DE LA CASSE

Lord of the Rings par Peter Jackson...

46





Lord of the Rings

Plusieurs années ont déjà passé. La fièvre marketing est enfin tombée, et l'on peut à nouveau parler sereinement de l'un des plus grand succès du cinéma de ces dernières années, je veux bien entendu parler de Lord of the Rings par Peter Jackson.

J'ai lu le livre de Tolkien pour la première fois dans mon très jeune âge (je devais avoir un peu plus de dix ans) avant d'y revenir régulièrement avec le temps. Tolkien lui-même disait de son vivant que son livre était inadaptable au cinéma, et, sous bien des aspects, c'était tout à fait exact. Tolkien était un philologue : un passionné de langues, un érudit. Son ambition première dans the Lord of the Rings n'était pas tant de raconter une histoire, mais de transposer un monde, une culture aux langues qu'il avait pu imaginer. Le livre regorge de détails en tous genres sur les cultures des différentes

populations, sur l'histoire, les mythologies... sans parler de tous les aspects linguistiques qui occupent une part essentielle. Faire un film sur Lord of the Rings est donc peine perdue. Le cinéma a son propre langage et ses limitations. Dans le livre, beaucoup d'événements ne sont racontés qu'à posteriori, sans trame chronologique très clairement définie. C'est par exemple dans les annexes que l'on découvre l'histoire entre Aragorn et Arwen, qui ne transparaît pas du tout dans le récit principal. Il est néanmoins possible, à partir du matériel de base et de la trame principale, de raconter une histoire de Lord of the Rings. Il y a largement de quoi pour faire un film intéressant.

Le parti pris de Jackson est cependant osé : non seulement il choisit d'adapter Lord of the Rings, connaissant déjà les difficultés de transposition entre l'œuvre littéraire et le format grand écran, mais il le transforme en plus en un film d'action hollywoodien à la Indiana Jones, voire Titanic.

Jackson étonne son monde vis-à-vis de la réalisation : il se montre très pointilleux sur les détails, bien au-delà de ce qui était nécessaire... Sam garde en effet le Lembas emballé dans des feuilles d'arbre, l'anneau d'Aragorn est bien composé de deux serpents dont les yeux sont des émeraudes... Chaque peuple dispose de bâtiments spécifiques qui reflètent leur culture... Il a dépensé des sommes considérables pour faire en sorte que chaque aspect visuel du monde soit cohérent avec la vision de Tolkien. Pour s'en convaincre, il suffit de visionner les



DVD de making-of qui s'attardent sur tous ces objets n'apparaissant qu'une demi seconde au final... dans le meilleur des cas.

Le résultat est là : Middle-Earth est tout simplement porté à l'écran comme jamais auparavant. Mais ce souci quasi obsessionnel du détail contraste avec le travail effectué du point de vue cinématographique et au niveau du script.

Jackson a en effet de gros problèmes à adopter le langage et la narration de Tolkien. Il tombe quasiment systématiquement dans les écueils de l'humour mal placé, des changements d'histoire qui ne font aucun

sens, des fautes graves de propos par rapport à l'œuvre originale... et ceci sans compter une mise en scène qui vire inexorablement aux pires clichés.

Lord of the Rings n'est pas une bonne adaptation.

Ni même un bon film en tant que tel.

Vu que chaque épisode dure au moins 3 heures, il est nécessaire de détendre l'atmosphère de temps en temps pour garder l'audience en éveil. Jackson choisit de lâcher des petites blagues ici ou là, mais l'humour est systématiquement mal approprié. Voir Merry et Pippin lâcher une blague carambar à la fin du conseil d'Elrond

(scène extrêmement sérieuse qui s'étale sur plusieurs jours dans le livre) mérite une bonne centaine de coups de fouets. C'est comme si Jackson n'avait pas le courage de ses convictions, comme si son film se moquait de lui-même de son aspect épique.

Gimli est quant à lui transformé en bouffon de service, et vous savez quoi ? La plupart des blagues à son sujet tournent autour du fait qu'il est, justement, petit. Subtil ! Jackson, toujours à fond dans les détails, lui refait pourtant sortir un passage texto sur les femmes naines, tiré des annexes du bouquin, mais cette scène ne sert qu'à le ridiculiser en le faisant tomber de cheval. Plus loin, alors que la bataille va faire rage à Helm's Deep, Legolas demande à Gimli s'il veut monter sur une caisse pour mieux voir ce qu'il se passe.

Grossier.

Et je passe sur les plans où Gimli passe son temps à roter et à tremper sa barbe dans la bière. Du grand art.

Le mélange des accents est aussi assez malvenu. Merry et Pippin parlent comme des irlandais, tandis que Frodo s'exprime à l'américaine, et Gimli en écossais. Ceci installe une sorte de distance entre les protagonistes qui n'est pas très convaincante...

Changement d'histoire

Comprenez : ce n'est pas un problème, en tant que tel, de modifier des passages d'un livre, ou même d'en omettre, pour parvenir à une adaptation potable. Seuls



les intégristes y verront un sacrilège. La plupart des autres gens sont relativement ouverts et flexibles. Mais un changement doit être bien fait.

Et surtout, il doit tenir debout.

Jackson fait de multiples changements dans la trame,

mais certains ne passent pas. Prenons l'exemple de la Moria. La Moria, à l'époque de LOTR, a été recolonisée par les nains depuis déjà un petit bout de temps. Ca, on ne vous le dit pas dans le film, parce qu'on a pas que ça à faire non plus.

Tout ce qu'on sait, c'est que Gimli veut passer par la Moria parce que son cousin Balin leur réservera le meilleur accueil et qu'ils n'auront aucun problème. Gandalf, lui, semble déterminé à NE PAS passer par la Moria, et prend même le chemin de Caradhras pour l'éviter.

Or, Gandalf n'a aucune raison de se douter de l'invasion récente des orks dans la Moria, ni même de la présence du Balrog. Rien, dans le film, ne lui indique ce qui s'est réellement passé là-bas.

Autre petit exemple, pas très grave mais pas insignifiant non plus : dans le film, on sait que Gandalf est battu et fait prisonnier par Saruman, alors qu'il devait rencontrer les hobbits à Bree quelques jours plus tard.

Les hobbits arrivent donc comme prévu à Bree, à l'auberge du Prancing Pony, et découvrent avec stupeur que Gandalf n'est pas là. Mais le spectateur n'est pas dupe, puisqu'il sait ce qu'il s'est déjà passé. Il aurait été plus judicieux de mettre les spectateurs dans la peau des hobbits : cela aurait ajouté de la tension et du mystère à cette scène. Au lieu de cela, ils rencontrent Strider et lui font confiance en moins de 5 minutes... « we have no choice ». Ah ?

Dans les deux tours, Jackson rajoute même des passages qui n'existent pas dans le bouquin. Alors que le livre a déjà de nombreuses scènes de combat (Jackson transforme les quelques pages de la bataille de Helm's Deep en 30 minutes à l'écran...) l'ami Pete en rajoute une avec les « wolves of Isengard » (les Wargs) qui entraîne la mort d'Aragorn. Enfin, presque. Il tombe dans la flotte, dérive puis est ramené à la vie par son cheval... La flotte est là encore utilisée comme une métaphore pour une sorte de renaissance... Aragorn, jadis hésitant et indécis, va désormais relever le défi de la bataille. Je passe sur le ridicule...

Comme par miracle, des elfes arrivent ensuite en troupe pour aider les humains comme au bon vieux temps. Ils sont menés par le gros Haldir, l'elfe qui leur avait jadis bloqué temporairement l'accès à la Lothlorien. On peut donc s'attendre à ce qu'il s'agisse des Elfes de Galadriel qui viennent à la rescousse, mais non, apparemment Haldir vient au nom d'Elrond – C'est quoi ce bordel ? Ceux qui se cassaient définitivement pour les havres gris, en laissant Middle-Earth à leur triste sort, décident de refaire marche arrière pour aller combattre ?

Simplifications morales

Le plus grave travers de Jackson dans son adaptation est le fait qu'il ne comprenne apparemment pas le sens de l'œuvre. Changer des détails de l'histoire n'est pas très grave en tant que tel, mais faire un contresens ou omettre des passages essentiels à la compréhension est par contre extrêmement dommageable.

Et ça, il n'arrête pas.

Après la « chute » de Gandalf, la communauté de l'anneau passe par la Lothlorien, où ils sont arrêtés par Haldir, qui leur barre le passage avant de finalement leur laisser une audience avec Galadriel. Jackson omet de nous expliquer l'importance de la Lothlorien. Dans le livre, cet endroit est très spécial dans Middle-Earth : il est complètement intact et sauvegardé de la corruption de Sauron. A peu de choses près, c'est une sorte d'Eden qui n'aurait pas succombé au péché originel.

Quand Frodo rencontre Galadriel pour le passage du

miroir, là encore Jackson ne fait pas bien son travail. Galadriel est la clef de voute de la pureté subsistant dans la Lothlorien. Son pouvoir qu'elle exerce sur ces lieux est lié à l'un des anneaux qu'elle porte. L'un des anneaux forgés par Sauron. Elle sait que Frodo est en quête pour détruire l'anneau maître – une fois cet anneau détruit, le pouvoir des anneaux mineurs disparaîtra et c'en sera fini de la Lothlorien et dans un sens, de Galadriel. Elle a donc vraiment envie de « voler » l'anneau à Frodo, dans son propre intérêt. Chose qu'elle renonce finalement dans une forme de sacrifice. Jackson oublie complètement cet aspect et réarrange la scène pour simplement mettre en avant la corruption prochaine de Boromir.



Tolkien a une vue très catholique de la moralité. Middle-Earth est un monde déchu. Le troisième Âge marque le départ des Elfes – et avec eux, ce qui restait de pur dans ce monde dès lors laissé aux humains. Atteindre le « bien » est une lourde tâche pour les humains, mais l'essentiel est de partir avec de bonnes intentions, avec humilité, en acceptant l'aide de la Providence. Gandalf parlait d'ailleurs d'une époque héroïque que l'on se doit de rappeler : 'for there was sorrow then too, and gathering dark, but great valour, and great deed that were not wholly vain' – Il est important de noter le "wholly vain". Malgré le courage et la valeur, les efforts furent quand même vains dans certains cas.

Sam reprend une partie de ce discours à Osgiliath, où Frodo a failli donner un anneau à l'un des Nazguls ailés. Frodo est prêt à abandonner la quête, et c'est alors que Sam lui rappelle : Those were the stories that stayed with you. That meant something. Even if you were too small to understand why. But I think, Mr. Frodo, I do understand. I know now. Folk in those stories had lots of chances of turning back only they didn't. Because they were holding on to something.

La raison pour laquelle il ne faut pas abandonner est... "because there's some good in this world, Mr Frodo, and it's worth fighting for." Hum. Le passage de la Jacksonisation a considérablement appauvri la morale de Tolkien, réduisant le discours à celui d'un film de série B d'Hollywood, une phrase clichée que l'on a déjà entendue dans 249 films avant lui.



Donc, on s'est tapé quasiment 6 heures de film à ce point là, juste pour apprendre qu'il faut se battre pour le bien, et que le mal, c'est mal.

Waou !

La simplification de Jackson s'étale à tous les étages. Les personnages eux aussi y ont droit.

Dans le livre, Saruman est un sage qui s'est tourné vers Sauron et qui, malgré la patience de Gandalf, manque sa chance de revenir dans le droit chemin. Mais Saruman

n'est en aucun cas la marionnette de Sauron comme le suggère Jackson en avançant le Palantir dès qu'on le rencontre. Il a rejoint Sauron non pas parce qu'il est sous son emprise, mais probablement parce qu'il a jugé que sa venue au pouvoir serait une bonne chose pour Middle-Earth.

Le roi Théoden est un vieillard qui est séduit par les belles paroles d'un conseiller manipulateur, Wormtongue. Gandalf seul le fera apparaître sous son véritable jour de traître. Dans le film, Théoden est sous l'emprise de Saruman et Wormtongue s'est approprié le pouvoir

pour satisfaire ses propres intérêts et essayer de se taper Eowyn. Tout le monde sait qu'il travaille pour Saruman, et Gandalf ne surprend personne quand il annonce ses exactions.

Gandalf pratique un exorcisme sur Théoden pour le libérer de l'emprise de son ennemi Saruman.

Là encore, Tolkien était subtil dans la description de l'état de Théoden, et Jackson utilise des stratagèmes de série Z pour simplifier l'intrigue au maximum : Théoden est devenu impuissant non pas parce qu'il s'est laissé convaincre, mais parce qu'il souffre d'une malédiction...

Tolkien écrit un conte pour adultes que Jackson transforme en conte pour mioches.

Tolkien joue sur les oppositions et les contrastes entre les personnages. Saruman n'est ni plus ni moins ce que Gandalf serait devenu, eut-il accepté de prendre l'Anneau unique. Gollum est une image maléfique de Sam et Frodo – celle d'un être devenu une possession de l'Anneau – mais pas encore complètement perdu : il possède encore un bon et un mauvais côté dans une même personnalité.

Jackson ne maîtrise aucune de ces subtilités : pour lui, un personnage ne peut pas être mauvais uniquement par ignorance, faiblesse ou leur propre décision. Chez Peter, un « méchant » est forcément conscient de faire le mal, ou possédé par un esprit maléfique.

Même Gollum, l'un des personnages les mieux réussis de la trilogie, souffre du syndrome de portrait manqué: dans le film, Gollum a l'intention depuis le début de trahir les hobbits et se cache sous des apparences favorables. Sam le déteste parce qu'il entrevoit ses plans contrairement à Frodo. Frodo va même jusqu'à défendre Gollum sous le prétexte « because I have to believe there is a way back ».

Dans le texte, c'est la bienveillance de Frodo qui est à l'origine de la résurgence du bon côté de Gollum. Ce dernier est sur le point de se repentir mais Sam l'accuse de feindre et casse le momentum qui ramenait Gollum vers le bien. C'est un moment vital dans l'histoire : à cause de Sam, Gollum reste animé par le mal et vole l'Anneau à Frodo au Mount Doom. C'est finalement la cruauté de Sam qui change l'histoire de Middle-Earth tout comme la pitié de Bilbo des dizaines d'années auparavant.

Faramir est aussi le miroir de son frère Boromir – dans le livre, il refuse de prendre l'Anneau et libère les hobbits pour leur laisser continuer leur quête... Jackson en fait un clone de Boromir qui emprisonne les hobbits et les emmène à Osgiliath.

Et pourtant, Jackson fait régurgiter à ce faux Faramir les tirades du vrai Faramir... qui perdent tout leur sens car hors contexte... pourquoi Faramir demanderait-il à Frodo s'il faut ou non tuer Gollum à la source interdite, alors qu'il ne lui fait pas confiance en premier lieu ?

En fait, le Lord of the Rings de Jackson est passé complètement dans le moulin du formatage hollywoodien, et de ses morales à deux balles du genre « si tu veux, tu le peux ! » - « écoute ce que te dit ton cœur » - « sois fidèle à toi-même » - « même une petite personne peut changer le futur ». Ces notions très vagues passent bien dans la plupart des films qui n'ont pas de propos, mais elles deviennent très difficiles à insérer dans des livres qui sont ancrés dans des philosophies très concrètes et marquées.

Les philosophies d'Hollywood, en plus de ne rien vouloir dire (ça veut dire quoi, suivre son cœur ? comment ? quand ? de quelle façon ?) sont là pour rassurer ceux qui ont du succès, c'est-à-dire les réalisateurs de films qui y trouvent une justification pour leur position (« si j'en suis arrivé là, c'est que je le mérite ! »). Pour la bonniche qui récure les chiottes à longueur de journée, le message est déprimant : « si t'es en resté là, c'est que tu veux pas changer, que t'as pas la volonté et la foi nécessaire, et donc tu mérites de récurer des chiottes ».

Lord of the Rings, version Jackson, est décidément une adaptation bien bancal et mal pensée du livre de Tolkien qui faisait preuve d'une grande cohérence.

Nous reviendrons la prochaine fois sur la mise en scène, l'utilisation des langues, et d'autres aspects que je n'ai pas eu l'occasion de discuter ici.

Ekianjo

LES COMMUNAUTES

Alors voilà, au fil des numéros de Sanqua, on vous cause d'informatique et de jeux vidéo alternatifs. J'en vois certains qui se disent que l'on ne gagne pas grand chose à goûter aux plaisirs de ce monde underground... Qu'est ce qui peut faire que l'on fasse le choix de s'y adonner ? Pourquoi certains ne jurent que par ces machines et ces systèmes alternatifs ? Et si la réponse était : les communautés ?

Communautés ?

C'est quoi encore que ce truc ?

Rassurez vous, ce n'est pas sectaire ! Quoique... Dès qu'une nouvelle machine ou un nouveau système sort et commence à montrer un peu ses griffes, un ensemble d'utilisateurs et de développeurs se crée. C'est comme ça depuis les années 70, depuis l'arrivée des Apple II et autres TRS 80. Des gens de tous horizons ont créé des associations, des fanzines, des partys afin de se regrouper et parler ensemble de leur passion commune. Mais il y a chez les alternatifs, quelque chose d'indéniable, leurs communautés sont très fortes et, malgré les apparences, très solidaires alors que les autres communautés classiques sont plutôt volages.

C'est Vous
qui voyez !

L'alternatif, ce n'est pas seulement au bout de vos prises que ça se passe.

Plantons le décor : Imaginons Mr A, employé en informatique, passionné par son Amiga 500 acheté il y a de nombreuses années au Carrouf du coin. Peu à peu, les gens se sont tournés vers le seul et unique PC. Il n'ose à peine dire à ses collègues qu'il est resté avec son bon vieil Amiga pour taper son courrier et se faire un petit Rick Dangerous de temps en temps histoire d'essayer enfin de le terminer. Mr A passe également de longues heures certains week-ends à essayer de programmer sa machine avec un vieux basic tout poussiéreux afin de créer le super programme qui lui permettra enfin de gérer sa collection de timbres russes du XIXe siècle avec toutes les options dont il a besoin.

Mr A, lors d'un coup de flemme au boulot, lance une petite session Google et après avoir posé sa tasse de café bien chaud à côté de lui, fait le geste fatidique qui va changer sa vie. Il tape « Amiga » et valide son entrée... Et là, il découvre au fil des lectures qu'il n'est pas le seul fou au monde ! D'autres personnes semblent avoir cette même passion. Mr A vient de découvrir sa communauté. Une communauté réunit tout les Mr A et Mme B qui se croyaient seuls dans leur monde. C'est presque une sorte de famille que Mr A découvre, tout le monde se connaît par son pseudo, certains s'élèvent au rang de stars suivant leurs apports à la communauté, d'autres la suivent de loin pour n'y

toucher que pour un besoin précis. La communauté est une source d'information en constante ébullition, les membres s'entraident les uns aux autres (installation ou réparation d'un matériel, mise en place et utilisation d'un logiciel, conseils d'achats, débloquer un joueur, développement commun d'un projet...). Il y aura toujours quelqu'un qui aura eu le même problème que soi, ou bien un âme charitable (voire la communauté entière) qui va se bouger pour épauler un gars dans son projet. Chacun a son rôle, petit ou grand : certains vont se contenter d'être de simples curieux pendant que d'autres seront les porteurs de la communauté par le développement ou bien la création d'un fanzine ou d'un site Web.

Les moyens et outils pour se réunir

Comment se rencontrer ? Comment trouver d'autres passionnés ? Des tas de moyens et outils sont mis à notre disposition pour communiquer et se regrouper. Il suffit de chercher. L'alternatif qui ne trouve pas sa communauté n'a pas cherché ou bien ne veut pas entrer dans l'une d'elle (ce qui peut être un choix pour certains).

Partout, des associations fleurissent. Il suffit de regarder sur le net, il y en a des milliers, peut être même dans votre ville. Elles permettent à de petits groupes locaux

de se retrouver régulièrement et d'avoir des projets communs. Celles-ci souvent très vivaces vont essayer de faire connaître leurs passions au grand public par le biais d'expositions, de partys ou de publications.

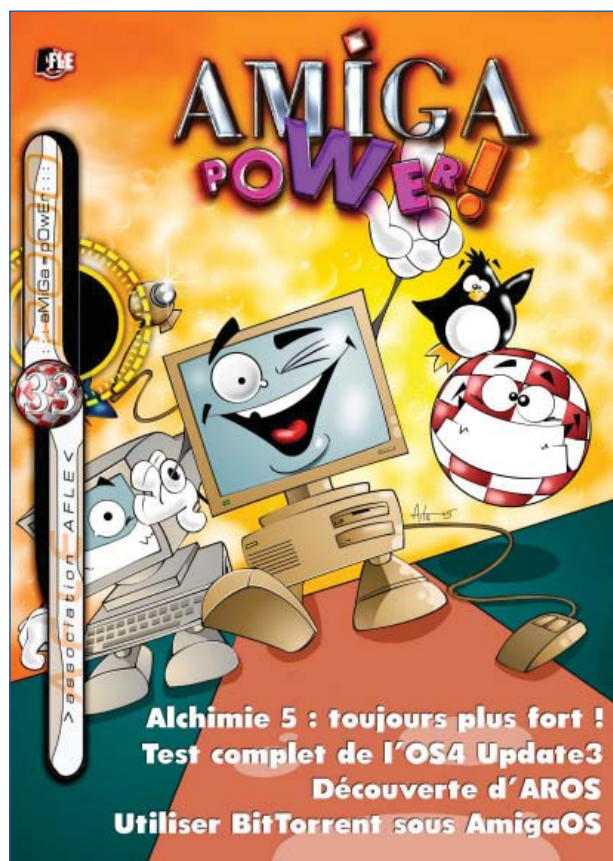
Quelques-unes éditent des fanzines (magazines papiers faits par des fans pour les fans) où ils donnent les derniers potins concernant leur communauté, les tutoriels pour réparer leur matos ou des astuces de programmation et souvent pour finir, ajoutent les traditionnelles petites annonces. Chacun peut venir ajouter son petit

grain de sel en y envoyant un article, un dossier, un test. Un fanzine, ce sera un peu comme un Wiki papier. Certains fanzines sont de qualité professionnelle comme Amiga=Power édité par l'association AFLE ou ST Magazine reprenant la suite de l'ancienne version en kiosque édité dorénavant par RayXamber.

Mais le plus grand moyen de retrouver sa communauté, c'est Internet. Des portails complets sont dispos sur le net vous redirigeant suivants vos besoins vers les bons outils ou les bonnes personnes comme Amigaimpact.



org pour la communauté Amiga, Phenixinformatique.com pour les accrocs de l'Amstrad, Zodiacfrance.com pour les déglingués du Zodiac ou encore mo5.com pour les mutilés des machines préhistoriques.



Ces portails comportent généralement une section « news » permettant de se tenir au courant des dernières nouveautés de son petit cercle. On y trouve les annonces de nouveaux matériels ou logiciels,

les prochaines partys, les déboires des sociétés qui essaient de vivre dans ces marchés niche. Des articles et dossiers souvent très bien documentés permettent d'approfondir tout ce qui peut avoir le mérite de l'être. Les fora regorgent de discussions enflammées autour de l'actualité, de résolutions de problèmes émis par les différents membres. Ces lieux de discussions sont très prisés par les alternatifs, rares sont ceux qui n'y ont pas des centaines de messages à leurs actifs, c'est un nid d'information quasi inépuisable. Histoire de compléter, les membres se retrouvent souvent sur les canaux IRC afin de discuter de l'actualité ou du débogage du dernier programme de Mr Z.

Des bases de données de programmes (via FTP ou pages Web) sont la plupart du temps disponibles pour chaque communauté, regroupant des dizaines de milliers de logiciels et fichiers, source unique et de référence pour chacune d'elle : Aminet.net pour le monde Amiga, SourceForge.net pour l'univers de l'Open Source, Pouet.net pour le cosmos de la démoscène... Ceux-ci sont alimentés jour après jour par les productions de chacun : du petit programme de calculatrice à la dernière version de la librairie 3D à la mode. On ne se disperse pas à chercher sur le net, une source regroupe le tout. Sources souvent mirrorées dans le monde afin de gagner en débit.

Mr A, après avoir parcouru le net, se nourrissant de tonnes d'informations, s'aperçoit que l'Amiga a évolué au fil du temps. Voyant que sa machine commençait à se laisser vieillir malgré ses possibilités, il décide de se renseigner sur une machine neuve et beaucoup plus puissant et finalement trouve un AmigaOne pas très cher dans les petites annonces d'un site portail. Il va pouvoir enfin ne plus paraître ridicule avec sa machine d'un autre âge et pourra y bosser plus facilement son petit programme.

Le développement, grand consommateur des ressources communautaires.

Le développement dans le monde alternatif, cela n'a rien à voir avec « l'autre »... Certes les outils sont différents (et encore...), mais ce sont les moyens et les résultats qui diffèrent le plus. Que ce soit au niveau de l'avancée du projet, de son financement éventuel et surtout de l'accueil qui en sera retenu.

De nombreuses personnes s'y essaient, débutantes ou confirmées. Certains, qui ne s'y seraient pas essayés dans le marché classique, vont tenter leurs chances dans ces bulles. En effet, tout y mène. Les forums, les tutoriels, les kits de développements qui fleurissent,

les encouragements, la mise en valeur de ceux qui s'y sont adonnés fait que chacun aura au moins une fois essayé de compiler son petit bout de programme. Qui dit communauté dit entraide. Les habitués ne vont pas hésiter à passer beaucoup de temps à « former » un petit nouveau, juste pour qu'il y ait de nouveaux projets dans la communauté. Ces projets peuvent de plus être collectifs, chacun faisant son petit bout de puzzle que d'autres intégreront à la masse finale d'un plus grand ensemble (ce qui est à peu près le principe de l'Open Source).

Les communautés extérieures ne sont pas à considérer comme des tribus adverses, mais comme des partenaires. Une application ou une librairie développée par une autre communauté peut très bien être « portée » dans une autre communauté, si peu qu'elle ait été créée à l'origine dans une optique de portabilité ce qui devient de plus en plus souvent le cas grâce à la naissance de librairies universelles comme le SDL ou l'OpenGL). Pourquoi réinventer la roue si le voisin l'a déjà fait ? Il suffit de transférer le savoir-faire... C'est comme ça que de gros projets comme Firefox à l'origine développés pour Linux se retrouvent plus tard sur des systèmes complètement oubliés comme RiscOS, regroupant une communauté très restreinte.

Autre atout du phénomène du communautarisme alternatif, le bounty.



Non, dans le cas qui nous intéresse, ce n'est pas une barre de chocolat, mais un moyen de motiver les troupes pour qu'un nouveau logiciel spécifique soit disponible pour le bien de plusieurs utilisateurs. Le principe : une communauté s'aperçoit d'un manque logiciel dans un domaine bien précis. Un bounty est mis en place où un cahier des charges est défini par les membres. Puis chacun, suivant ses besoins y verse une somme monétaire qui grimpe au fur et à mesure allant jusqu'à la somme fatidique qui décidera un développeur à se mettre sur le coup. Si celui-ci arrive à fournir une application qui suit trait pour trait au minimum le cahier des charges, bingo ! Il remporte la mise ! Des bounties peuvent atteindre des sommes importantes comme celui qui récompensera de plus de \$10 000 celui ou celle qui portera le célèbre navigateur Firefox sur les Amiga modernes.

De plus, vu que le marché est relativement restreint, toute sortie ne reste pas inaperçue comme sur des

machines comme le PC ou la Playstation 2 où la moindre production est noyée dans la masse, et ceci même si de nouvelles idées étaient apportées. N'importe quel développeur, même débutant, proposant à sa communauté un nouveau petit jeu ou utilitaire recevra un retour de la part de celle-ci : des félicitations, des rapports de bugs, des remarques en vue d'une éventuelle évolution... Le développeur commencera très vite à se faire un nom cité en exemple si celui-ci multiplie ses exploits et surtout si la qualité est au rendez-vous.

A l'aide de tutoriels (tutos pour les habitués) et de quelques questions laissées sur les forums, Mr A va tenter une chose, refaire son programme de gestion philatélique avec des outils plus récents et plus adaptés à l'utilisation moderne d'un ordinateur. Il va apprendre peu à peu à structurer son développement, intégrera des idées proposées par la communauté par un bounty sur les fora et fera de son petit truc perso un super programme capable de gérer n'importe quelle collection de timbres. Puis avec la mise en place d'une licence Open Source, il permettra à d'autres de venir compléter son propre programme pour y ajouter des fonctionnalités supplémentaires. Au final, le programme dépasse ses attentes et peut gérer tout type de bases de données, incluant une interface des



plus modernes digne d'un produit commercial ailleurs vendu une fortune et ici donné à la communauté toute entière pour la modique somme de 0 Euros. Notre ami, du coup, se verra élevé au rang de développeur reconnu par la communauté. Sur PC, sa base de données serait restée inconnue, s'il avait eu de la chance, 3 pékins auraient téléchargé son boulot, testé 2 minutes puis viré sans sommations, vu la disponibilité de monstres comme Access...

Se rencontrer en vrai : les partys

Et si tout ce petit monde se rencontrait pour de vrai ? Internet n'est pas le seul bastion du geek alternatif. Les sites portails se font l'écho de ces réunions regroupant des membres par lots de 10 à plusieurs centaines. Que vont faire ces gens ensemble ? Non, non, rien de cochon, où alors je ne suis pas allé dans les bonnes partys... Non, ils font plus ou moins la même chose que sur les fora, ils s'entraident, se conseillent, s'amusent, délirent,

font avancer leurs projets. Ou tout simplement, les partynauts se réunissent afin de voir enfin la tronche derrière tel ou tel pseudo, le tout dans une certaine ambiance en général très bon enfant autour de bouffe, de concours ou d'un bonne bouteille à se partager. C'est également le lieu où souvent de nouvelles personnes apparaissent, car c'est par cette porte que l'on vient prendre contact pour la première fois avec une communauté (je me rappelle avec émotion de mon premier contact avec la communauté Amiga en 2002 lors d'une AmigaBouffe à Nantes avec une petite vingtaine de personnes, je me suis sentis tout de suite moins seul !). Cela permet de voir en vrai les dernières nouveautés sorties ou encore en production (hard ou soft) et même de goûter à d'autres communautés. Car il y a toujours une petite Zodiak qui fera son apparition dans une party Amiga ou bien un peu de old-school lors d'une réunion autour des dernières productions de démos hi-tech sur machines RiscOS.

Certains n'hésiteront pas à faire des centaines de kilomètres (voir plus comme de l'étranger) pour aller à une de ces partys. Elles commencent une première fois avec une petite vingtaine de personnes puis grossissent au fil des ans, glanant à chaque fois de nouveaux adeptes. Ces petites réunions sont des boosts pour la communauté qui en est liée : de nombreux projets démarrent ou finissent à ce moment-là. Une bonne humeur ambiante pousse chacun à la création.

C'est vous qui voyez !

Ce titre de rubrique n'a jamais autant eu sa place que pour conclure ce dossier... D'un côté, nous avons de simples utilisateurs sur des standards où tout un chacun vit pour soi. Une personne sous Windows n'ira jamais à l'autre bout de la France pour voir comment d'autres moutons vont se débrouiller avec telle ou telle application afin d'y apporter son aide et son savoir. Quand certains vont prendre plaisir à se retrouver

sur le net ou régulièrement en vrai afin d'échanger leurs connaissances, leurs petits programmes sans prétention qui pourtant résoudront des manques pour certains. Un alternatif n'est jamais perdu, il a toujours du monde sur qui compter que ce soit en tant que simple utilisateur ou pour un gros projet de développement. Certains illuminés se mettent à rêver à la réussite de ces communautés... Réfléchissez bien : comment ont été créées des productions comme Linux, The Gimp ou Firefox ?

Screech



Il y a tout juste quelques jours je lisais avec bonheur une nouvelle plutôt encourageante. « Speedball 2 » et « The Chaos Engine » étaient de retour ! Frogster Interactive s'est associé aux Bitmap Brothers pour remettre ces deux titres au goût du jour. Pour les plus jeunes d'entre vous, les Bitmap Brothers, c'est ce groupe mythique sur Amiga à l'origine de jeux cultes dans bien des domaines: Cadaver pour l'aventure/recherche, Xenon (1 et 2) pour le shoot'em up, Magic Pockets pour la plateforme, Gods pour le plateforme-shoot, The Chaos Engine pour le shoot à plusieurs et... leur monument, Speedball 2, jeu de sport brutal et futuriste.

Les réalisations des Bitmap Brothers étaient vraiment uniques. Ça sentait le bon pain, le vin vieilli en fût de chêne, le fromage bien fermenté qui pue, bref l'expérience et l'artisanat. Les

graphismes changeaient radicalement d'un jeu à l'autre (le style de Magic Pockets n'a pas grand-chose à voir avec celui de Gods) mais savaient faire dans l'original, au delà de bien des productions de l'époque. Speedball 2 vous accueillait d'ailleurs avec une superbe musique qui mettait en appétit. Vous compreniez déjà de par les sonorités la froide brutalité qui se dégageait du titre.

Le Speedball pourrait se résumer à une sorte de Handball futuriste. La balle (métallique) tenait dans la main, et un goalkeeper de chaque côté était chargé d'empêcher les autres de marquer. Le côté génial de Speedball 2 résidait cependant dans les différentes stratégies à utiliser pour gagner. Il était, bien évidemment, possible de frapper ses adversaires avec la balle pour mieux passer (à

coups de poings ou de tacles) et même fritter le goalkeeper pour marquer une fois ce dernier à terre. Les adversaires gisant sur le sol laissaient la voie libre pour faire grimper le score. Mais cette technique, bien qu'efficace, usait beaucoup vos attaquants et au bout d'un moment, vos attaquants repartaient sur le banc de touche en laissant la place à des remplaçants pas fameux. Une autre technique consistait à augmenter vos points à chaque but. A la base, un but vous attribuait 10 points, mais si vous étiez capable de balancer la balle dans un espèce de rail latéral au terrain, le ratio de points par buts augmentait en votre faveur, pour aller jusqu'à marquer 20 points par but. C'était aussi sans compter sur ces bornes sphériques situées au niveau des penaltys, qui donnaient un point à chaque fois qu'elles étaient touchées avec la balle. Il m'arrivait fréquemment de tacle mes adversaires aux alentours et de me poser devant la sphère, à balancer la balle encore et encore sur sa surface, marquant ainsi une

MEMORIES
chronique d'une époque perdue

quinzaine de points en quelques secondes, avant d'être taclé comme il se doit par un adversaire exaspéré. La balle pouvait aussi devenir rouge feu en passant sur une aspérité du mur: dès lors, tout joueur qui rentrait en contact avec sa trajectoire allait bouler ailleurs suite à l'impact. Le goalkeeper ne faisant pas exception. Enfin, il y avait aussi ces étoiles sur les parois latérales. Si vous les allumiez toutes, elles vous rapportaient 5 points facilement.

Et pour rajouter un peu d'aléatoire, différents bonus sur le sol apparaissaient et augmentaient la vitesse, la force, ou l'endurance de celui qui passait dessus. On y trouvait même de la thune! La thune servait, dans le mode « League », à augmenter les capacités de chaque joueur entre deux matches.

Bref, Speedball 2 était un très, très grand jeu. Bien équilibré, très jouable (tout allait très vite à l'écran) doté d'une ambiance exceptionnelle



– lorsqu'un joueur était dans le coma, évacué par des robots du terrain, on pouvait entendre au loin le marchand de glace passer dans les tribunes clamant « *Ice cream !! Ice cream !!* ». Excellent comestible.

Chaque bruitage était un pur plaisir, et c'est en y rejouant qu'on se rend compte que l'aspect sonore est devenu presque accessoire dans les jeux actuels. Combien de fois n'oublie-t-on pas la musique de tel ou tel titre ? N'avez-vous pas l'impression d'avoir déjà entendu tel ou tel bruitage dans une centaine d'autres jeux ? Dans la course effrénée aux graphismes, on en oublie au passage l'importance cruciale du son, qui enveloppe tout le reste et qui donne corps et âme à l'environnement.

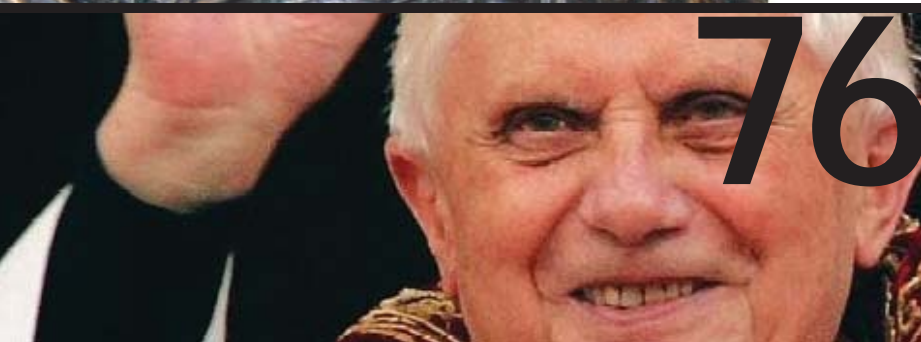
Ekianjo

THRIVE!



ICI OU AILLEURS

Egomet, notre exilé en Chine, vous parle de ses expériences en Chine. Cette fois-ci, découvrez l'aspect culturel du tourisme en Chine...



PREZ

El Fouine est de retour avec une actualité des présidentielles chaude bouillante - un pape qui dérape, des candidats qui s'emballent pour pas grand chose, et plein de gens qui n'en ont rien à faire...



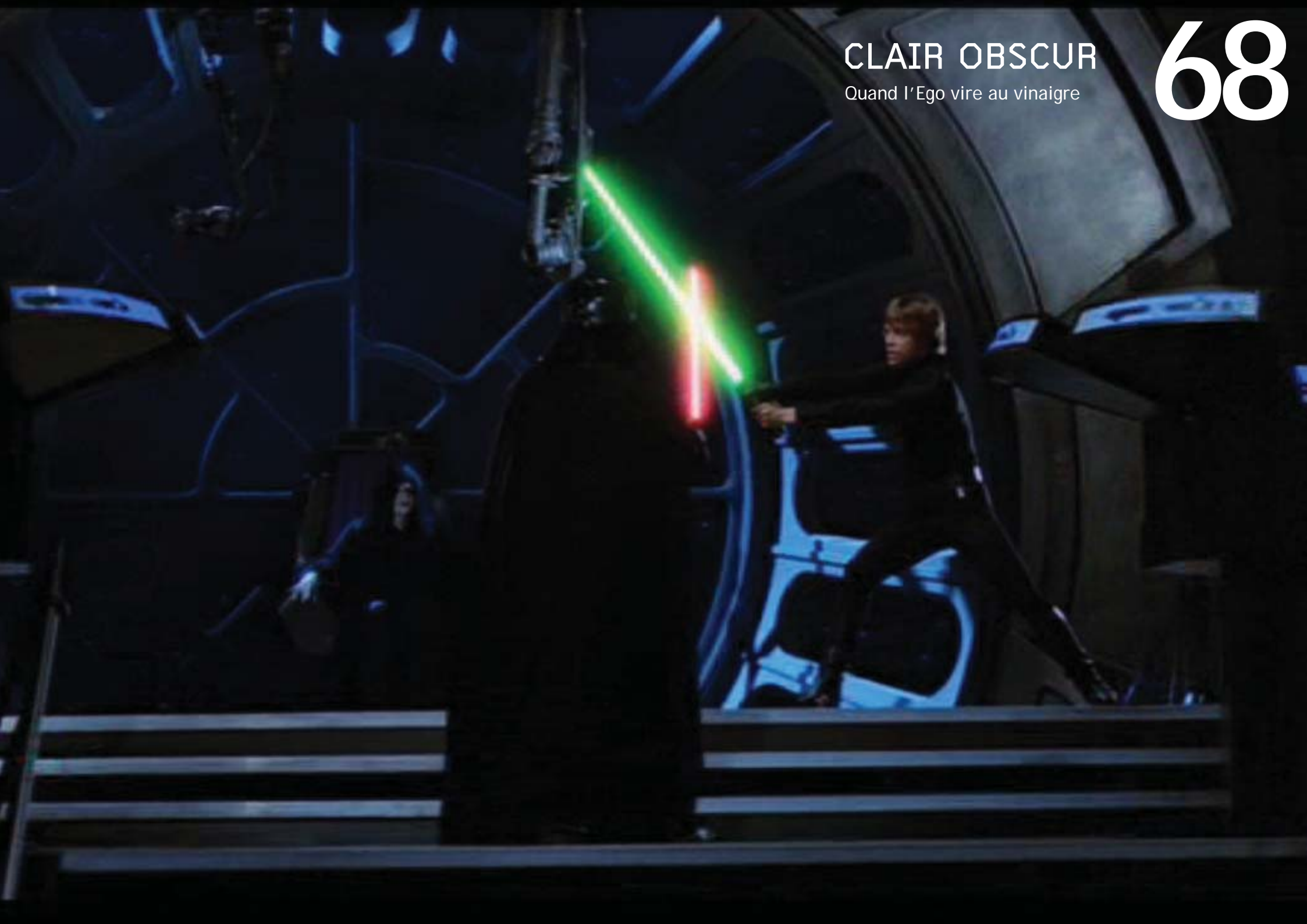
DEAF

BluePowder attaque la rentrée avec une rétrospective sur le groupe Korn, qui mérite le détour - un groupe qui a su évoluer avec le temps et les époques.

CLAIR OBSCUR

Quand l'Ego vire au vinaigre

68





IC
AILLEURS

Me voici donc reparti pour la Chine.
Il va falloir reprendre l'avion. Rude épreuve !

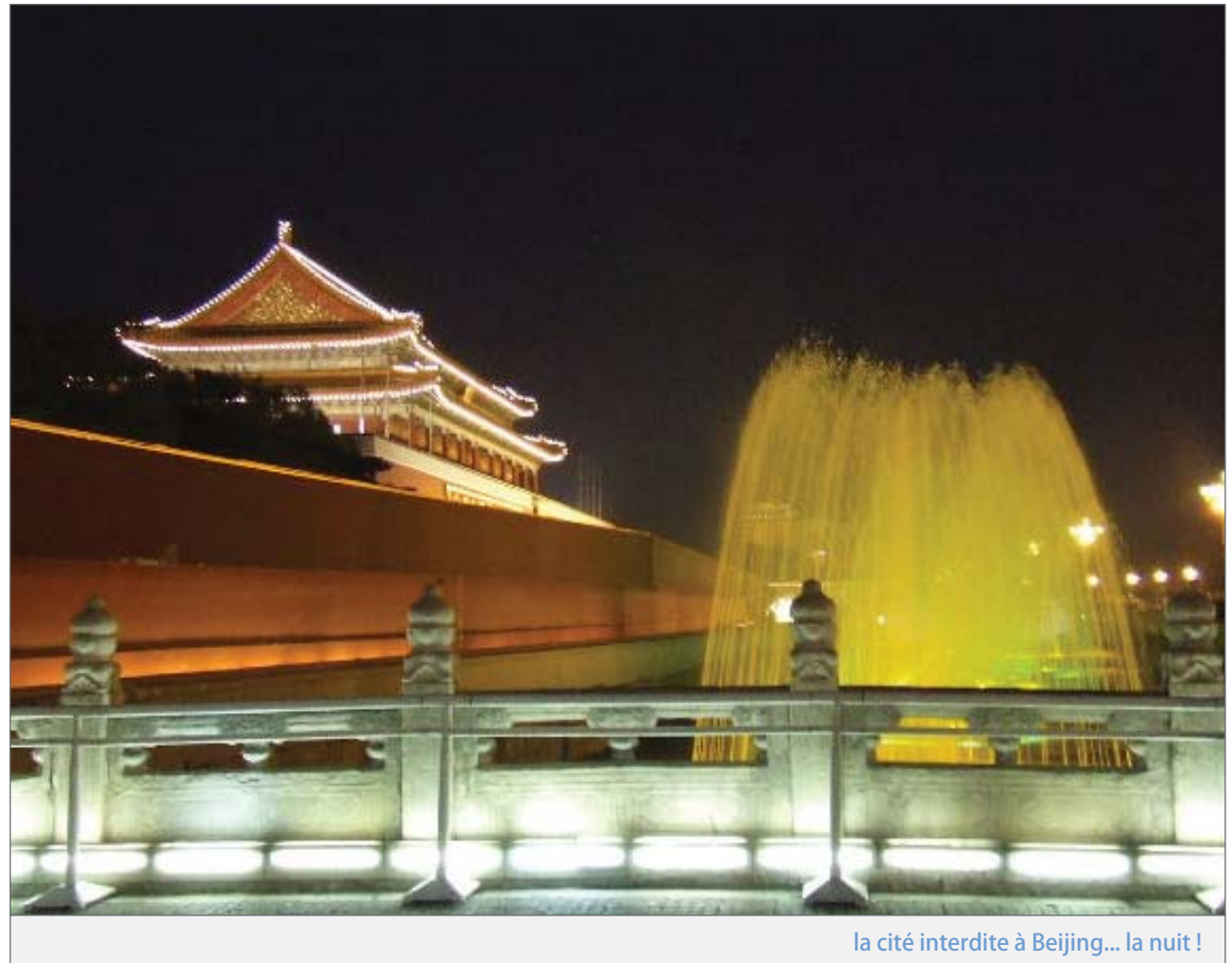
Non pas à cause des interminables attentes à l'aéroport,
je suis équipé pour y faire face.

Non pas à cause de la menace sournoise et putride d'un
hypothétique complot anarcho-communo-islamique
(selon l'ordre du jour).

Non ! l'horreur se tapit dans les cuisines. C'est terrible
un dîner d'avion, pire encore que le sandwich SNCF
dont Renaud a fait le symbole éclatant de la maigreur.
L'insipidité surnaturelle d'une fadeur déprimante des
plats cuisinés qu'on nous sert dans des plats pas-bien-
gros-à-usage-unique devrait être interdite par toutes
les conventions internationales au titre de traitement
inhumain et dégradant destiné à torturer le plus stoïque
des gastronomes, fut-il anglais.

C'est un coup à tuer de désespoir tous les capitaines
de crevetters qui s'acharnent à pratiquer un métier
pénible et mal payé – oui, il y avait des choses qui
ressemblaient à des crevettes.

Que dire alors des céréaliers des grandes plaines, des
bergers lycophobes de nos alpages ou des éleveurs
de volailles du Gers, déjà durement touchés par la
grippe aviaire et par une administration encore plus
meurtrière ?



la cité interdite à Beijing... la nuit !

Tant de cruauté ! Et en plus, ils ont le bon goût de
vous servir ça dans un petit plateau bleu-petit-garçon-
comme-il-y-a-un-rose-petite-fille. Ca ressemble à une
dînette et c'est à peu près aussi ragoûtant qu'une
dînette d'enfant pas sage. N'y a-t-il pas un single-
serving friend pour finir mon assiette ?

Enfin, me voici arrivé. De l'ordre et de la méthode.
Avant l'effort, le réconfort. C'est quand même plus
sympathique dans ce sens-là. Un peu de tourisme avant
les cours me fera le plus grand bien.

Trouver un hôtel correct à un prix raisonnable. Ce
n'est pas si difficile. Certes, il est rare de pouvoir

parler anglais, mais les Chinois sont des commerçants avisés. Ils font l'effort de comprendre le client. Enfin, ça prend du temps, mais à force de gestes, en écrivant bien les sommes, on arrive à obtenir l'essentiel, assez naturellement.

On vérifie la nature de la prestation proposée, on discute

le prix. Pour un Européen en Chine, c'est facile de ne pas se planter sur le change : 10 yuans pour 1 euro. Tu vois vite si tu peux te le permettre. La seule vraie difficulté c'est de savoir quels sont les prix en usage dans le pays. Est-ce qu'ils ne profitent pas de notre ignorance pour nous faire payer le double du prix habituel ? À quel

niveau commencer un marchandage ? Vais-je proposer la moitié, le quart, le dixième du prix demandé ? Bah ! quoi qu'il en soit, c'est un petit jeu auquel il faut se prêter de bonne grâce. Ça devient même amusant avec l'expérience.

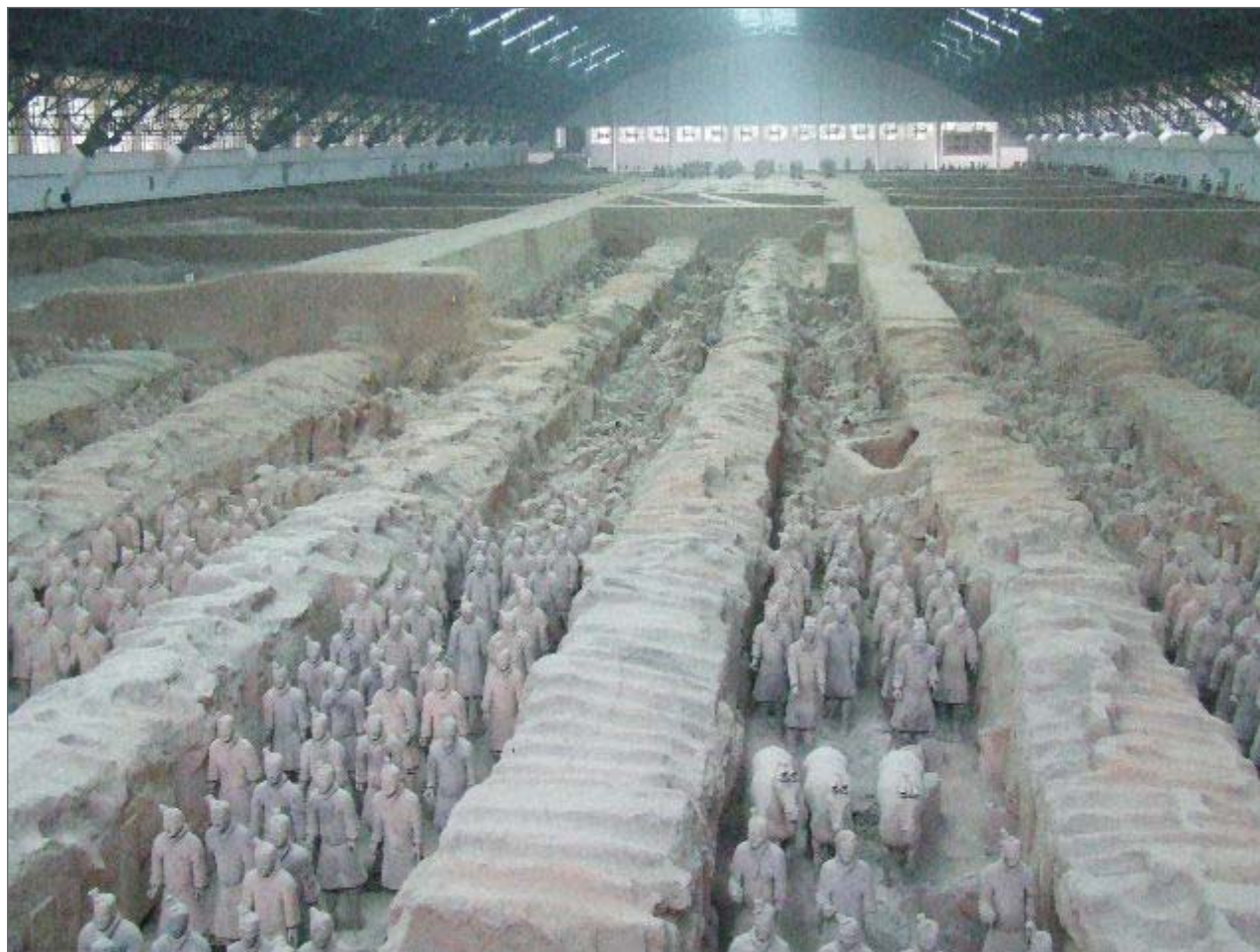
Dans les boutiques de souvenirs, où ils sont tous passablement roublards, on fait semblant de ne pas être trop intéressé. On regarde un peu les autres articles. On joue sur leur ignorance relative de l'anglais. Fifty, fifteen, quand la prononciation est approximative, ça permet déjà de faire des choses. Ils en arrivent même à confondre twenty et twelve ! Bon, ça reste limité, alors ils sortent le papier ou la calculatrice. C'est plus clair. On cherche les petits défauts du produit, on les montre au commerçant. Lorsqu'on arrive près d'un accord, on propose d'acheter quelque chose en plus pour obtenir une dernière réduction. Ou encore on sort son argent en insistant sur sa dernière offre : « 40 ». Le marchand s'obstine. On fait mine de partir, mais pas trop vite, pour qu'il ait le temps de vous rappeler : « Ok ! Ok ! 40 » On se fait toujours plus ou moins rouler mais c'est de bonne guerre et au moins on ne s'est pas rendu sans combattre. De toute façon, c'est toujours après coup que l'on peut se rendre compte, lorsqu'on marchandise le même produit à la boutique suivante ou quand le marchand accepte un peu trop facilement. La seule chose que l'on ne peut pas se permettre, c'est de rediscuter notre prix s'il a été accepté. Faut être réglo.



un hutong à Beijing, quartier populaire ancestral voué à la démolition dans un avenir proche...

C'est d'ailleurs la même chose pour les visites des sites un peu éloignés. Les rabatteurs écument la place Tian'an men pour proposer des circuits vers la Grande Muraille ou ailleurs. On commence par se dire « prudence ! ». On écoute quand même le type, on ne sait jamais... 400 yuans (40€) la location d'une voiture avec chauffeur et guide anglophone pour une journée ? C'est le prix. On le voit en comparant avec le prix des taxis ou encore à la station d'essence. Si on considère que le plein est à 200 yuans, ça semble très convenable, surtout si le chauffeur accepte de faire des détours ou de t'aider à acheter un billet de train (1 à 2 heures de queue à la gare) à la fin de la journée. Il est vrai qu'il se rattrape en te déposant devant l'inévitable boutique de souvenirs astucieusement située sur le chemin. C'est cher, mais tu n'es pas obligé d'acheter ou de rester longtemps et il y a parfois de très jolies choses. C'est comme une exposition imprévue. C'est tout. La seule chose à éviter, c'est d'aller dans le resto qu'il te conseille. Il appartient à un pote qui n'a vraiment que ça pour maintenir la boutique, avec des prix qui assomment.

Mais c'est sans doute dans les temples taoïstes ou confucéens que le mercantilisme chinois trouve sa plus brillante illustration. L'entrée du site, montagne ou autre, est naturellement payante. Puis vous payerez de nouveau pour rentrer dans les temples eux-mêmes. Ces temples sont naturellement en activité et les moines



Xi'an et ses milliers de guerriers ... jonchés de milliers de boutiques

ou prêtres vous proposeront des séances de divination assorties des conseils appropriés. Ou bien encore de faire quelques prières en allumant soit des bâtons d'encens soit de très grands cierges, en vente à chaque endroit stratégique. Que penser de cette spiritualité de consommation ?

Les Chinois savent aussi faire profiter leur patriotisme de façon remarquable, à un point qu'on n'imagine pas en Europe. Tous les jours les badauds se pressent place Tian'an men, une heure à l'avance, pour assister au baisser des couleurs. Mais à Pékin, la grande affaire ce sont surtout les JO qui vont avoir lieu dans deux ans et

durant lesquels le pays va s'affirmer comme l'une des toutes premières puissances mondiales. A ce propos, à titre documentaire, je lance un appel à témoins pour savoir quelle était l'ambiance à Barcelone ou à Athènes deux ans avant. Vendait-on les mascottes un peu partout ? Un compte à rebours a ici été installé devant le musée d'Histoire et de la Révolution. Y avait-il quelque chose d'équivalent ?



Un musée de cires à Beijing

Curieux d'ailleurs, les musées chinois. J'ai toujours un sentiment mitigé quand je visite un musée. C'est souvent très instructif, mais on reste un peu sur sa faim, soit que les commentaires sont insuffisants ou douteux, soit que les pièces sont médiocres. Il y a souvent de très belles choses, mais je ne peux m'empêcher de penser qu'elles seraient mieux ailleurs, qu'un tableau est fait pour décorer un salon, que la vaisselle doit servir à présenter un festin ou encore que les bijoux doivent orner de belles femmes. Ce qui me chagrine un peu dans les musées chinois, outre les insupportables boutiques installées sans transitions à tous les tournants de l'exposition, c'est la différence qu'il peut y avoir entre les prétentions affichées et ce qui est réellement exposé. Tous les musées du monde ont des réserves, certes. Mais de là à ne montrer, comme dans le musée d'Histoire de Pékin, que 700 pièces quand on prétend en posséder plusieurs centaines de milliers, il y a quelque chose qui m'échappe. Ce n'est visiblement pas par manque de place. Tout est présenté de manière très extensive, aérée. Comme le parcours pédagogique n'est pas spécialement développé, du moins en anglais, je ne vois pas la nécessité d'une sélection aussi sévère. Par contre, il y a beaucoup de murs occupés par de simples photos ou des reproductions... Autre curiosité, toujours dans ce musée pékinois, on signalera une exposition de statues de cire, sorte de musée Grévin assez récent. En soi, rien que de très banal. Ce qui est intéressant, c'est de



Ca rafistole vite et mal...

voir qui a été sélectionné. Outre quelques philosophes, penseurs, scientifiques, dignitaires du parti, on notera la présence de sportifs, dont un Chinois (celui qui joue en NBA) mais aussi Gengis Khan, qui comme chacun sait, était indubitablement Chinois. Ou encore William Gates ! Et oui, notre Billou favori lui-même ! Peut-être

pour services rendus...

Le musée qui m'a paru finalement le plus sérieux, c'est encore celui de Changsha, que j'avais négligé pendant un an alors qu'il se trouve à 5km de chez moi. Je parle bien sûr ici du sérieux de l'exposition (présentation moins publicitaire, moins patriotique, souci de conservation, boutique discrète, librairie plutôt plus fournie qu'ailleurs), sans dénigrer la qualité de ce qu'on peut voir chez d'autres. C'est simplement moins racoleur. Il est vrai que Changsha est un peu excentré par rapport aux grands circuits.

La Chine a vraiment une façon bien à elle de développer le tourisme et de conserver le patrimoine. D'abord, on conserve le patrimoine si ça peut développer le tourisme et rapporter de l'argent. On n'hésitera pas à exagérer la valeur des sites. Ainsi, la Chine a au moins deux fois le plus gros tambour du monde : un à Pékin, un à Xi'an. A moins que je n'aie pas tout compris... De toute façon, la Chine a toujours été le centre de la civilisation et si elle est provisoirement en retard aujourd'hui, c'est la faute des puissances coloniales et de la dynastie putride des Qing, en particulier l'impératrice Cixi, qui ont ruiné le pays. Si vous n'en êtes pas convaincu après avoir visité la Cité Interdite et le palais d'été, c'est que vous n'avez pas bien écouté.

La rénovation se fait souvent de la façon la plus simple qui soit. On casse tout et on recommence, en reprenant

plus ou moins bien le style de l'ancien. C'est ainsi que les hutong du centre de Pékin, aujourd'hui quartiers pauvres à l'ancienne, vont être réhabilités pour devenir des demeures réservées aux millionnaires. Dans le même ordre d'idée, un temple vieux – officiellement – de 500 ou 600 ans a été inauguré en 2003. C'est marqué sur les panneaux ! On peut d'ailleurs le deviner en observant les matériaux utilisés.



Dans le même temps, on soutient jusqu'à l'absurde les saules du palais d'été.

Mais la culture, ce n'est pas seulement les bâtiments anciens. Ce sont aussi tous les ouvrages de prestige que l'on fait aujourd'hui pour la postérité. Il faut

reconnaître que certaines villes (pas toutes) font des efforts intéressants pour embellir leurs quartiers chics. Malheureusement, on construit vite et même si certains immeubles tout récents de Xi'an démontrent un certain souci esthétique et la volonté de réactualiser le style traditionnel, la qualité n'est pas toujours là. On peint la façade quand le gros œuvre n'est pas achevé et il y a des dégradations avant même l'ouverture... La Chine est fort paradoxale. On peut voir des femmes nettoyer les palissades de chantiers alors que deux rues plus loin, l'odeur indique de sérieux problèmes d'égouts et des quartiers vraiment insalubres.

On aurait tort toutefois de mépriser les quartiers populaires. Un petit effort olfactif peut être superbement récompensé. Le meilleur restaurant où j'ai mangé, tant pour l'ambiance que pour la nourriture, se trouvait dans un quartier miteux de Pékin, un quartier de garagistes et autres vendeurs d'accessoires de bagnoles. Pour s'y rendre depuis l'hôtel, il fallait traverser la route par un passage souterrain non éclairé et sentant l'urine, mais à l'arrivée... un vrai régal culinaire !

Egomet



CLAIR OBSCUR

L'écran devient noir. Le générique de fin apparaît, laissant dérouler une liste infinie de noms; pour la majorité, des techniciens inconnus. Respectueux du travail, j'ai toujours eu l'habitude de rester jusqu'à ce que la projection se termine. La lumière se rallume ; on entend le moteur du projecteur s'arrêter, et ce petit crachat si particulier du son, synonyme de la fin de la pellicule.

L'écran reprend sa couleur blanche initiale.

EGOCRASH

Comment les grands réalisateurs se plantent-ils ?

La salle est vide, et votre présence enquiquine le service de nettoyage du cinéma, mais finalement peu importe. Je suis encore dans le film, épris d'un mélange de sentiments: de l'agacement d'abord, mélangé à une petite pointe d'empathie. Le film que je viens de voir? La Jeune Fille de L'Eau, du à présent très contesté M.Night Shyamalan. Et avouons quand même qu'il l'a bien cherché, le bougre.

Serais-je devenu cynique ? Pas du tout.

Non, là, de suite, en quittant la salle, je me demande ce qui fait un bon film. Question très vague à la vue des multiples réponses qu'elle peut engendrer. Ce qui m'amène à me demander comment ce genre d'auteurs/ réalisateurs qui a su aligner les bons films, peut se vautrer lamentablement. Manque d'inspiration? Peut-être. Manque de modestie ?

Pour faire un bon film, il n'y a pas de recette. Shyamalan l'a par exemple oublié. D'autres réalisateurs renommés

sont tombés avant lui dans le même piège, souvent à cause de problèmes d'ego.

Il faut beaucoup de caractère pour faire des films proposant une saveur différente de ce qui se produit en général par les grands studios américains. Le système Hollywoodien est ainsi bâti : le réalisateur est considéré comme un technicien de plus. Combien de Pirates des Caraïbes, Momie et autres Rush Hour pour des Seven, French Connection, ou Brazil ? Le combat est permanent

pour imposer sa vision du projet, alors qu'en face, seul compte le nombre de billets verts amassés par votre dernier film. Rien que ça. Si le film est bon mais qu'il rapporte des peanuts... « Comprenez que notre objectif est de faire le plus d'argent possible. »

Les productions datant des années 70 jouissaient de la toute puissance du metteur en scène. Les dirigeants des studios faisaient confiance aux Coppola, Scorsese, Friedkin, Spileberg, Lucas et Co et tout cela engendra un grand nombre des oeuvres les plus marquantes du cinéma américain.

Pourtant tous se sont plus ou moins perdus par la suite.

Ainsi vont les aléas d'une carrière. Et personne n'échappe à la règle.

That '70s show

Deux réalisateurs marquèrent la décennie malgré des styles et une approche radicalement opposée : Francis Ford Coppola et William Friedkin.

Le premier fait ses classes à l'UCLA avant de bosser pour Roger Corman, Pape de la série B et Z. Après son Dementia 13 sur lequel il officie à presque tous les

postes importants et quelques travaux de scénariste, notamment sur Patton, il signe en 1972 le Parrain, d'après le roman de Mario Puzo. Enorme succès commercial, il surfe sur la vague de la réussite avant Apocalypse Now. Projet démesuré, oeuvre d'un homme au sommet de son art.

Le réalisateur y perd la raison et devient mégalomane. Personne ne peut lui refuser ce qu'il demande : son film de guerre, il le tournera en pleine jungle des Philippines avec des milliers de figurants, l'aide de l'armée, un casting réunissant Marlon Brando, Martin Sheen (victime d'une crise cardiaque pendant le tournage), un Dennis Hopper sous l'emprise de drogues. Des mois et

des mois de tournages dans la moiteur, des retards dus aux tempêtes qui anéantissent une partie des décors, les caprices des comédiens... le budget qui explose considérablement sous la baguette d'un Coppola incontrôlable.

A sa sortie, le long métrage -coupé, on le saura plus tard- dure 2h33 et rapporte la bagatelle de 83 millions de dollars de par le monde. Un demi-succès commercial couronné d'une palme d'or au festival de Cannes. Mais le mal est déjà fait et la chute plus lente que prévue.

One from the Heart, LE bide de la carrière de Coppola reste un film mésestimé, qui marque, avec le Heaven's Gate de Michael Cimino, la fin de l'ère des projets bigger-than-life. Coppola ne s'attaque plus qu'à des films aux

budgets moindres (The Outsiders, Rumble Fish, Peggie Sue, Tucker) avec plus ou moins de réussite. Je passe volontairement sur la troisième partie du Parrain et Dracula pour me pencher sur Jack et The Rainmaker, réalisés en l'espace d'un an entre 1995 et 1996.

Ce sont à ce jour les ultimes essais officiels (il est passé sur le fiasco Supernova de Walter Hill pour tenter de vain de recoller les morceaux) de ce monument vivant, vidé de sa capacité de création.

Décevants car insipides, aux scénarii dignes de piètres téléfilms : Jack est un mélo sirupeux avec Robin Williams dans la peau d'un gamin de 10 ans qui vieillit plus vite que la normale. Comme il vieillit plus vite, il meurt plus vite et nous, pauvres spectateurs, devrions sortir les mouchoirs pour sécher nos larmes sous les coups de butoir d'une musique pimpante. Bien gentil, mais un peu trop léger et manichéen, lorsqu'on sait qui est aux commandes.

Merde, quoi ! Coppola c'était quand même un style, une vraie vision d'artiste !

D'ailleurs, son Rainmaker souffre du même problème. Il est difficile de savoir qui signe le film, tant il est commun. Oui, ça pourrait presque être un Jon Amiel ou



Lady in the water

un Micheal Caton-Jones, purs yes-men vénérés par les grands studios, qui se cachent derrière ces films sans saveur.

Francis se consacre aujourd'hui à son deuxième grand dada, la production avant de revenir sur le devant de la scène avec *Youth Without Youth*. On croise les doigts.

En ce qui concerne William Friedkin, on est déjà un peu plus rassuré. Son *The Hunter* (Traqué en français) avec Benicio DelToro et Tommy Lee Jones, cachait sous ses airs de série B post-Rambo la patte bien identifiable de son auteur.

A 70 ans passés, il retrouve une seconde jeunesse après presque vingt années de traversée du désert. Sa dernière baffe remontait quand même à *To Live and Die in LA* (Police Fédérale Los Angeles, mmmm... titre français succulent) sorti en 1986.

Friedkin, c'est l'exemple même du réalisateur au style indémodable, nerveux et sans concessions. Souvent ces personnages sont de vrais cons ou malveillants (Gene Hackman dans *French Connection*, Linda Blair dans *L'Exorciste*), souvent le natif de Chicago ne recule devant rien pour s'approcher de la vérité avec un style visuel nerveux proche du documentaire (où il fit ses gammes), des méthodes de travail assez radicales -allez demander à Jason Miller et au reste casting de *L'Exorciste*



s'ils souhaiteraient retravailler avec le bonhomme), qui donneront naissance à des perles tels que *French Connection*, *L'Exorciste* et *Sorcerer*. Suivront *Cruising* avec Pacino et donc *To Live and Die in LA*.

Entre temps, crise artistique ou rejet d'Hollywood, William se reconvertit dans la télé, le film de sport (le bien naze *Blue Chips* avec Nick Nolte et Shaquille O'Neil) et l'ersatz de *Basic Instinct*, avec Jade. Il tenta bien de nous refaire le coup de *L'Exorciste* avec *la Nurse* en 1990 mais la sauce ne prit pas, la faute à un film bancal, bien qu'apprécié par la communauté fantasticophile. Comme pour achever sa convalescence il réalise *Rules*

of Engagement en 2000 qui, bien que comportant des séquences de guerre où son inimitable style faisait mouche, s'embourbait dans un obscur discours sur - entre autres- les bavures militaires.

Espérons que Bug, prochainement sur les écrans entérinera le retour de ce cinéaste unique.

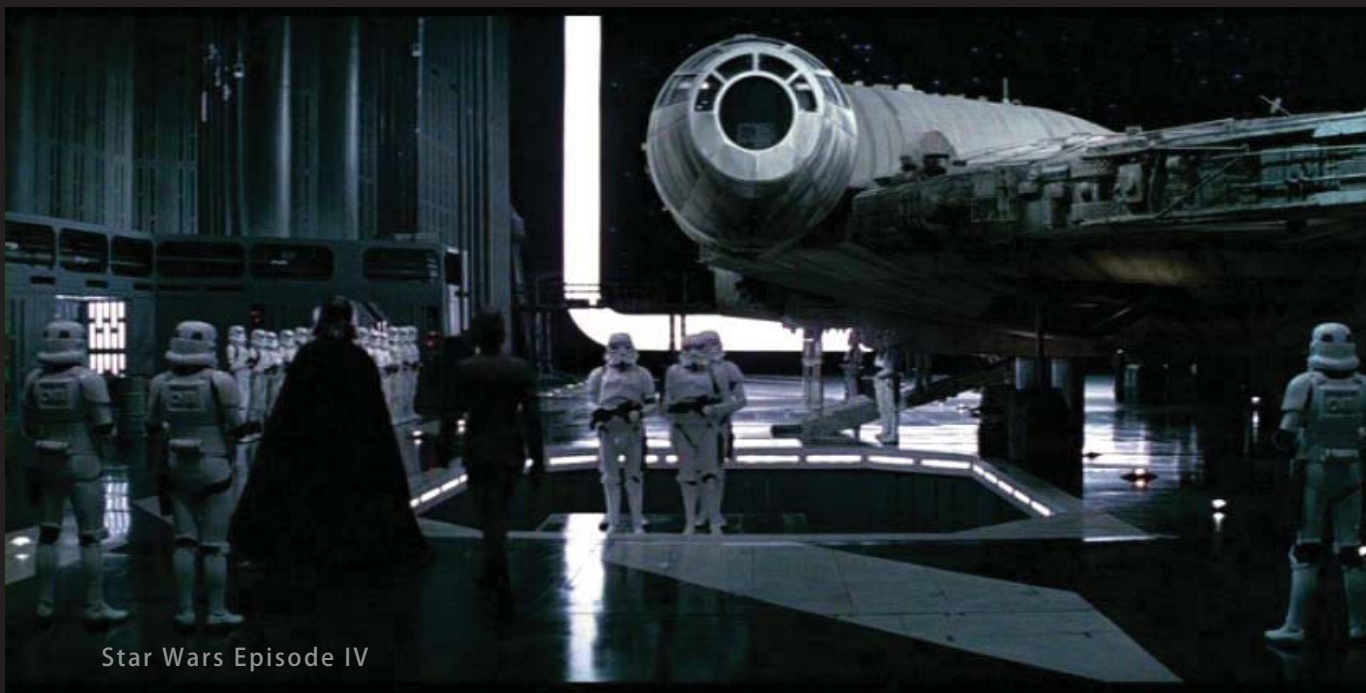
The New Batch

Passé l'âge d'or des réalisateurs-auteurs, comme on l'affectionne tant en Europe, nous entrons dans une période contrôlée par l'armada Spielberg/Lucas.

Un pouvoir et une liberté en partie gagnés grâce au

succès de Star Wars pour l'un, et conforté par celui de E.T. pour l'autre.

Une situation de quasi-monopole qui débouche en grande partie sur le meilleur tout comme -ça arrive- sur le pire.



Star Wars Episode IV

Prenons Spielberg, un cinéaste qui n'a à cette époque déjà plus rien à prouver niveau entertainment, et qui entreprend de se mesurer à un genre de cinéma plus «confidentiel», le drame.

Un besoin de reconnaissance artistique, de prouver que lui aussi peut aussi parler de sujets sérieux, en

particulier de ceux dont raffolent les membres de l'Académie de Cinéma américain. La Couleur Pourpre et l'Empire du Soleil déboulent entre deux Indiana Jones. Manque de bol, les deux films laissent après visionnage une sensation mi-figue mi-raisin. Ici le

spectaculaire s'estompe au profit de l'intimité, sans parvenir à émouvoir. Ensuite les films sont très longs (parce qu'un sujet grave nécessite forcément trois heures de développement...). Le pire justement arrive quand on se retrouve devant des séquences se voulant contemplatives, mais qui brassent le vide ; de belles

idées ne donnent pas toujours de bonnes séquences, surtout lorsqu'elles sont traitées avec un manque certain de finesse.

Ses plus belles tuiles restent cependant Always, histoire d'amour tragico-cucul-la-praline avec Richard Dreyfuss, et Hook, grand moment kitsch aux décors et costumes nullissimes. Je me rappelle encore de Dustin Hoffman qui cachetonnait comme rarement en capitaine Crochet.

On fera volontiers l'impasse sur le super mou du genou Amistad réalisé juste après un Lost World qui se laisser regarder (la séquence de l'attaque des deux T-Rex, bijou de mise en scène... ah ben tiens, comme dans le premier Jurassic Park finalement...). Schindler's List et Saving Private Ryan font figure d'exception pour un réalisateur qui se cherchait et qui aujourd'hui semble arrivé à maturité. Tout le contraire de son pote George qui continue en ermite peinarde son processus d'infantilisation.

En 1977, celui qui changeait la donne dans l'industrie est aujourd'hui un réalisateur sans point de vue et qui travaille jour et nuit dans son Skywalker Ranch afin de massacrer davantage ses deux chères et tendres trilogies.

A l'heure où sont réédités -une fois de plus- les dvds des Episodes IV, V, VI de Star Wars dans le montage original épuré de ces étrons numériques et retouches scénaristiques de dernière minute, on continue de se demander si finalement Star Wars n'a pas été le fossoyeur de l'auteur des prometteurs THX 1138 et American Graffiti.

Carton intersidéral, acte I.

Il était une fois dans une lointaine époque le jeune George Lucas, jeune et talentueux réalisateur de la côte Ouest. Fort du succès critique de ces deux premiers longs, il se lance avec la Fox comme partenaire financier dans la production de Star Wars. Ambitieux, George crée son film avec une passion communicative pour le résultat que vous connaissez tous. Un film pensé, comme tous ceux de l'ère pré-3d (dites CGI -computer generated images-, c'est tellement plus classe) selon les contraintes techniques et financières d'alors.

Budgétisé aux alentours de 9 millions de dollars, tout devait être optimisé, avec une marge de manœuvre restreinte ; ses limitations étaient un défi permanent, une invitation à se creuser les méninges (voir SANQUA Horizons 1). Georges en bon homme d'affaire y sacrifie même son salaire de réalisateur contre l'obtention des droits concernant le merchandising pour sa société Lucasfilm. Visionnaire.

Carton intersidéral, acte II.

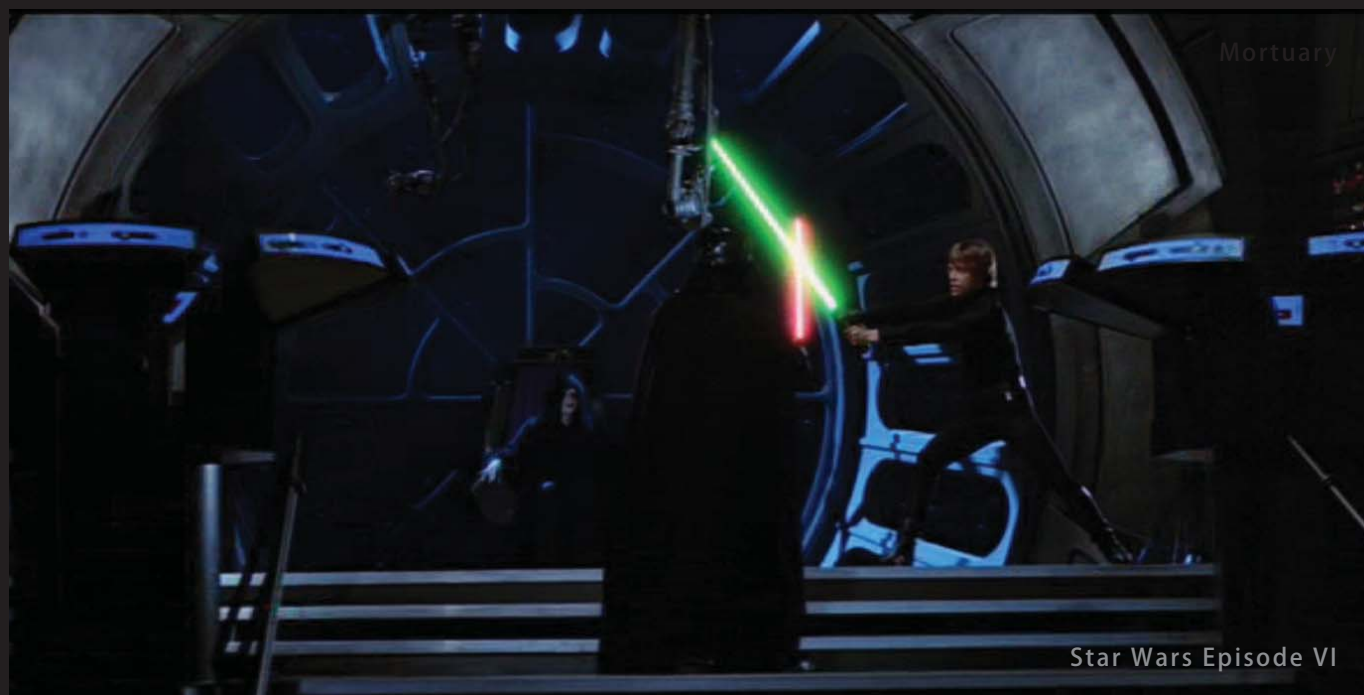
15 ans ont passé depuis l'Episode IV. Lucas n'a pas touché à une caméra depuis 21 ans quant il se décide à relancer la machine. Tout est trop différent : les méthodes de travail, l'homme derrière la caméra.

La preuve avec sa dernière trilogie qui au lieu de raconter une histoire intéressante n'est qu'une vitrine pour les infographistes et animateurs de sa compagnie d'effets spéciaux ILM. L'omniprésence de la 3d tue la moindre once de spontanéité, les acteurs sont mal dirigés et se sentent paumés à jouer devant des écrans verts. L'ère du numérique n'a pas fait de bien au père George qui s'obstine à déclarer qu'il trouve les épisodes I, II et III meilleurs que les précédents, surtout plus conformes

à la vision qu'il avait de ce monde. Car ce que vous avez vu dans l'ancienne trilogie n'était que le fruit de frustrations et de concessions, non conforme à ce que le barbu à la banane grise avait planqué dans un coin de son cerveau.

Je n'ai jamais été un amateur de Star Wars et je n'aime pas me moquer, mais comment ne pas lâcher un sourire lorsqu'on voit les costumes, la surenchère visuelle, Yoda qui saute et se bat tel un Gremlins survolté, Anakin et Padmé dans un remake de la Petite Maison dans la Prairie...?

Mieux : le massacre des jeunes apprentis Jedi par Anakin sans aucune tension dramatique ni intensité. J'en passe des vertes et des pas mûres dans ce festival de mauvais



goût. A la rigueur, les 4 dernières minutes de l'épisode III se laissent regarder avec curiosité, pour déboucher sur ce commentaire : tout ça pour ça ? 6 heures, 3 films et 28 ans d'attente pour assister à la naissance de Darth Vader – le problème, c'est qu'on a attendu longtemps non pas pour assister à la naissance de Vader, mais pour comprendre le « pourquoi » de son basculement. Lucas, qui n'a décidément rien compris, passe complètement sur ce point essentiel qui était la clef de voûte de la série. De toute façon George s'en tape, il est heureux comme ça et les fans sont comblés. Tant mieux pour eux.

Crysis

Ceux qui adorent faire joujou avec des CGI sont de plus en plus nombreux. Les coûts réduits pour les effets spéciaux en sont la principale cause. Certains en abusent comme Peter Jackson, d'autres les utilisent pour tutoyer la perfection. Qui se doutait qu'un des storyboarders sur l'Empire Contre-Attaque en deviendrait le meilleur représentant ?

David Fincher -qu'on ne présente plus- est un perfectionniste extrême, même si cela engendre son lot de tensions lors de sessions de travail. Sa perpétuelle recherche de la pureté des mouvements cinématographiques le rend obsessionnel et peu ouvert aux idées des autres, selon les témoignages

du célèbre chef opérateur Darius Khondji et de Kevin Haug (superviseur des effets spéciaux ayant collaboré sur Fight Club et The Game).

Panic Room, son dernier opus avant la sortie prochaine de Zodiac est ainsi un froid exercice de style, qui privilégie la forme à une histoire somme toute classique. Une déception surtout quand on connaît le potentiel du réalisateur, auteur avec Seven, du « meilleur film de ces vingt dernières années » selon un certain William Friedkin.

Certes, le divertissement est de bonne facture mais on attend autre chose que le Fincher technicien hors pair. Hitchcock le savait mieux que quiconque, lui qui était déjà à l'époque un fin technicien : un film n'est rien sans un bon et solide scénario.

Proclamé roi d'Hollywood et nouveau prodige à la Spielberg après le carton mondial du malin Sixième Sens, M. Night Shyamalan vient d'entrer dans une phase de turbulences artistiques. Une vraie remise en cause qui malheureusement n'évite pas de verser dans le ridicule. Celui qui nous a habitué à des scénarii de qualité -avec son fameux gimmick ou twist final-nous prend maintenant pour des pigeons avec son Lady in the Water. Comme je le disais au début de cet article,

j'étais partagé par deux sentiments à la fin de cette projection : l'agacement et l'empathie.

Agacement, parce que ce film est un vrai suicide artistique, une sorte de seppuku celluloidal comme j'en ai rarement vu dans ma courte vie. Déjà, le film se veut drôle et il ne l'est pas, si ce n'est pendant les 2 premières minutes du film. Son histoire est d'une platitude absolue (renvoyer chez elle une princesse d'un monde magique), avec des noms à coucher dehors (Narf, Scrunt...) qui, rien que par leurs sonorités, tombent à plat.

Grotesque, le dénouement de l'intrigue l'est aussi, avec ce gamin qui décrypte le protocole à suivre pour renvoyer la Narf dans son monde sur un paquet de cornflake (!). Bienvenue dans le monde merveilleux de M.Night : si -par malheur- vous n'aimez pas ce film, vous êtes un méchant, un sale cynique qui a perdu son âme d'enfant ! Dans le même ordre d'idées, Shyamalan règle ses comptes avec les critiques en créant le personnage... de critique de film, prétentieux et obligatoirement blasé, qui croit posséder la science infuse et donc savoir déchiffrer la trame de toute histoire. Bien sûr, il mourra dévoré par un Scrunt, sorte de loup invisible recouvert d'herbe. Cerise sur le gâteau, le réalisateur se réserve le rôle de l'écrivain dont le prochain livre

servira de fondation à un monde meilleur ! Non, désolé, mais là, c'est trop. Et dire que je ne comprenais pas l'acharnement de la presse envers Shyamalan avant d'avoir assisté à la projection du film...

Lady in the Water ressemble à une provocation maladroite d'un gamin en pleine crise d'adolescence, qui n'a pas supporté les réserves de ses tuteurs Disneyens envers son scénario, et est parti se venger dans les bras de la Warner.

Comme je suis généreux mais un peu feignasse, je vous file un extrait en VO des répliques lâchées par Nina Jacobson -présidente de Disney- lors d'un repas avec le réalisateur :

« *You said it was funny; I didn't laugh (...) You're going to let a critic get attacked? They'll kill you for that (...) Your part's too big; you'll get killed again (...) What's with the names? Scrunt? Narf? Tartutic? Not working (...) Don't get it. Not buying it. Not getting it. Not working.* ». Honnête et tellement juste.

Finalité : Lady in the Water s'est gentiment ratatiné au box-office mondial, sans même équilibrer son budget. Une première pour le Shyamalan post-Sixième Sens. Un bon coup de pied au cul pour le faire descendre de son

nuage. J'oubliais presque mon deuxième sentiment, l'empathie.

Il n'y a pas de recette pour faire un bon film.

Je persiste à penser, quoiqu'en disent les autres, que tout dépend de votre investissement, du cœur que vous y mettez. Vous pouvez avoir envie de raconter une histoire abracadabrante, mais dans laquelle vous croyez à 200%, et transmettre cette foi au public. C'est aussi ça la beauté du cinéma : regardez ce qu'a fait Michel Gondry avec *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* ! Ou Alex Proyas avec *Dark City* !

Un soir de discussion engagée avec Ekianjo, celui-ci me confiait que devenir vieux était selon lui la pire chose pour un réalisateur, entrant alors dans une phase de sa vie où il n'a plus cette rage, où cette fièvre qui l'animait auparavant disparaissait. Ça s'applique à certains cas comme Lucas ou Oliver Stone, mais quid des expérimentations d'un David Lynch, des *Jointes* d'un Spike Lee ou de l'émotion (enfin !) d'un Spielberg ?

Un artiste mis dans de bonnes conditions de travail perdrait-il nécessairement son sens critique ou son talent ? Une œuvre de qualité ne doit-elle naître qu'au prix d'une grande souffrance, d'une tenacité constante de la part de son auteur ? Warhol, Pollock, Hitchcock,

Goya, Bach, Picasso, Kurosawa ont-ils cessés d'être créatifs passée la barre des quarante ans ?

Les aléas qui mènent à la création ne peuvent se résumer à quelques théories. L'histoire de l'art est jonchée d'œuvres d'artistes plus âgés bien plus réfléchies et fines que celles de jeunes loups affamés et pleins d'énergie. C'est aussi en forgeant qu'on devient forgeron.

Le Kubrick réalisateur de court métrage ou de *Killer's Kiss* n'a rien à voir avec le Kubrick auteur de *Full Metal Jacket* ou d'*Orange Mécanique*.

Une fois encore, c'est une affaire de talent –si vous en avez-, de sensibilité.

Le public saura la percevoir... ou pas... après, tout ça, c'est déjà une autre histoire.

SilentZen

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

PREZ

Une seule chose compte :
Arriver en haut.

C'est la rentrée ! Génial ! On va devoir retourner à nos routines respectives, avoir des responsabilités, voire même élever les marmots, pour les moins chanceux d'entre vous. Après avoir passé deux mois de folies, d'aventures et de conquêtes amoureuses...bon d'accord, deux mois de glande devant des films – pour la plupart excellents, d'ailleurs : j'ai enfin réussi à voir Profondo Rosso (Les Frissons de l'Angoisse) d'Argento. Et je dois vous avouer qu'entre deux Gialli, mis à part

l'excellent article d'Eki (oui, un peu de lèche car je compte me faire augmenter sous peu), je ne me suis pas vraiment intéressé à la politique, dans le sens traditionnel du terme. Pour couronner le tout, je n'ai même pas vu la finale de la coupe du monde...

Can you see the real me ?

Tiens, je viens de décider que George Lucas était le pire des crevards : après avoir menti à tout le monde en disant que jamais la trilogie Star Wars originale ne sortirait en DVD, devinez ce qu'il vient de se décider à mettre sur le marché... ? A 20€ pièce ! Vous avez intérêt à avoir bossé cet été. Ce type devrait se lancer dans la politique française, je pense qu'il se ferait élire dans l'instant, puisqu'il paraît que nous les jeunes avons besoin de repères...

Pendant ce temps, les querelles internes du PS

continuent – et tout le monde à l'UMP s'adore. Elles nous donnent l'occasion d'observer le fonctionnement interne du parti et surtout celui de l'une de ses composantes, le méprisable MJS, également connu sous le nom de « la Voix TF1 de Gauche pour les petits ». Oui, ceux-là mêmes qui sont censés représenter la jeunesse du Parti Socialiste et qui soutiennent DSK... comme dirait Nelson dans les Simpson: « AHAH » !

On est cependant en droit de se demander si les Eléphants et leurs Eléphanteaux cherchent vraiment à faire couler la mère Royal, ou si c'est un coup de promo

perpétré par son conseiller politique/directeur de com' préféré. Car, ce n'est pas comme si Ségolène était toute fraîche, on la voit depuis un bon gros bout de temps sur la scène, on pourrait aisément la désigner elle aussi comme un Eléphant de son parti. Même si elle, ou son entourage, aime à se placer en position de victime, seule contre tous, elle est dans les rouages depuis de nombreuses années et sait se servir de la machine.

Et pourtant, c'est encore le jeu auquel elle a joué durant l'université d'été du PS. Pas de programme sérieux, que de la victimisation et des idées démagogiques piquées aussi bien à droite qu'à gauche. Ceci dit, c'était toujours moins minable que le retour de Jospin, tout droit sorti d'une mauvaise série télé, aussi inattendu que de la neige en hiver... Mais qui peut encore vouloir voter pour ce type ? Celui qui n'a même pas été capable de battre Super Menteur et qui s'est fait coiffer au poteau par un gros morceau de lard ? Heureusement, on a appris très récemment qu'il ne sera pas candidat à l'investiture... On espère que ce n'est pas un nouveau retrait-qui-annonce-un-retour-raté et on lui souhaite bonne retraite. Une vraie cette fois. Quoi qu'il a déjà annoncé qu'il serait « moins en retrait que jamais ». Jospin ou l'art de faire fuir le succès...

Tiens, pendant que j'y pense, voyez comme c'est amusant la « démocratie » : Le Pen annonce très



sérieusement que les camps de concentration ne sont qu'un « détail » de l'Histoire et pourtant son procès n'aura lieu qu'après les élections. Rappelons qu'il a fait cette déclaration putride il y a un peu moins de cinq ans, je crois. Quand même...N'est-ce pas génial de voir qu'après le passé de notre pays, nous laissons un néo-nazi se présenter aux élections présidentielles en toute impunité ? Et dire que toute la France s'offusque quand Dieudonné fait des vanes crétines... On l'excuse pas pour autant, mais j'exècre le « deux poids deux mesures »... Mais bon, c'est vrai, puisqu'il est noir, ça doit être lui le danger, pas ce bon vieux gros blanc débonnaire et, certes un peu vulgaire, mais tellement amusant...

Remarquez, tout cela convient très bien à l'état d'esprit dans lequel se trouve, selon les médias, le peuple français. Cet été, 1874 étrangers ont été expulsés de nos vertes contrées, soit une augmentation d'environ 15% par rapport à l'an dernier. Pourtant, le responsable de ces expulsions caracole toujours en tête des sacro-saints sondages.

Encore une fois, je vannais Ségolène plus haut, mais rien ne peut être pire que Sarkozy comme président. Je préfère ne même pas imaginer cela...mais, d'ailleurs, vous vous rappelez comment vous avez entendu parler



de Sarko la première fois ? Moi, oui. C'était en 93 ou 94, j'étais bien jeune et Balladur était en posture délicate. A l'époque, Sarko était son valet, son pot de chambre, presque. Vous imaginez-vous que les Guignols de l'Info ne prenaient même pas le temps de faire des vanes construites sur lui, sa personnalité de rat lèche-bottes suffisant bien ? Ce type est sorti de l'anonymat en communiquant sur lui-même.

Sur un plan politique, son bilan est catastrophique : le type avait promis de mettre un terme à l'insécurité dans les banlieues ? Résultat, les émeutes de novembre 2005. En tant que ministre de l'économie et des finances, il devait redresser la barre et veiller à ce que GDF reste une entreprise publique ? Pourtant il a laissé Bercy (et accessoirement la France, bizarrement mieux portante avec Mer et Breton...) dans un piteux état, sans compter que GDF sera bientôt plus tellement publique... Il se prononçait contre le cumul des mandats ? Actuellement, il est Ministre de l'intérieur ET patron de l'UMP... Cherchez l'erreur... Ce gars se croit très fort, soutenu qu'il est par les financiers et les *mass media*, mais ses manigances sont minables. On sent tellement qu'il est assoiffé de pouvoir et de rien d'autre, on comprend tellement vite qu'il n'est qu'un petit arriviste sans programme, qu'un fibrome représentant cet immonde cancer qu'est la société des apparences,

et de laquelle il faudrait se sortir un jour ou l'autre. Le plus vite sera le mieux.

C'est le genre de personne qui se sert de la religion, des paillettes, de la magie, du mensonge... Voici la seule explication plausible que je trouve au succès de Sarkozy. Et sa chance est que nous vivons une époque atroce et, surtout, stupide et bornée, où tout sens critique semble avoir disparu. Une époque dans laquelle chacun s'approprie les luttes de nos ancêtres plus ou moins lointains, pour se donner bonne conscience, mais au sein de laquelle plus personne ne sait dans quelle direction aller. Résultat : du vent, du vent et encore du vent... Avec pour boussole les extrémismes bon teint drapés dans un prétexte de rupture vertueuse. Bordel, souvenons-nous d'un certain 30 janvier 1933 !

Diary of a Madman

Je hais le pape. Je haïssais déjà le JP2 parce qu'il était loin d'être humaniste et que c'est pourtant l'image que retiennent de lui les médias réactionnaires de notre pays. Comment peut-on se prétendre humaniste lorsqu'on fait passer la morale avant la vie ? Lorsqu'on demande à des gens dans la misère – et pas près d'en sortir – de se refiler le SIDA entre eux afin d'obéir à des préceptes vieux de plus de vingt siècles... So smart... et puis, le nouveau semble loin de relever le niveau

avec les conneries qu'il sort sur l'Islam. Je ne sais pas, mais si j'étais chrétien, je chercherais à arranger la situation, pas à l'empirer, c'est pas comme si on en avait besoin. Bref, tout ça pour dire que, non, le vingt-et-unième siècle ne sera pas celui de la spiritualité, il a déjà trop bien commencé à être celui de la connerie, de l'ignorance. Il fait bon être benêt en 2006.



Plus le temps avance, plus je suis déçu. Voilà que se profile devant nous un nouveau Moyen-Âge et personne ne semble s'en inquiéter : les masses sont aveuglées par la religion et les dirigeants par l'argent.

Oh, mais voilà un discours bien manichéen qui promet de tourner à la lamentation, il vaut mieux que je m'arrête là sur ce point...

On the run

Je ne me souviens plus à quel chapitre nous nous trouvons des « Merveilleuses Aventures de Jacques

Chirac au pays du Cèleri ». Quel qu'il soit, voilà une nouvelle anecdote à ajouter à cet excellent ouvrage, qui aurait aussi bien pu s'appeler « Le Prince Version 2007 » : le 13 septembre dernier, Super menteur a nommé son

ancien conseiller juridique, Laurent LeMesle, comme Procureur général de Paris.

Qu'est-ce que cela signifie ? Et bien, vous vous rappelez sûrement que Chirac n'est protégé de la prison que par son immunité présidentielle – et vous vous demandez encore pourquoi le type se dit gaulliste ? Dès la fin de son mandat, en 2007, il sera dans l'obligation (enfin, sur le papier) de se présenter devant la Justice pour

répondre à de nombreux chefs d'accusation datant de la période où il était maire de Paris. Tout ceci ne tient pas compte du fait qu'il est possible qu'il se fasse réélire en 2007, ce qui serait bien fendard... Seulement, comme deux précautions valent mieux qu'une, si la personne qui doit le juger, en l'occurrence le fameux procureur général, est en même temps celui qui lui a permis d'échapper si sereinement à la Justice durant

toutes ces années, peut-on dire que le jugement rendu sera impartial ? Rien n'est moins sûr...

Quoiqu'il en soit, notre meilleur ami nudiste parviendra sans aucun doute à s'en sortir, et ce n'est pas le courrier du PS lui demandant solennellement de revenir sur sa décision qui risque d'y changer grand-chose. Bientôt, le rêve de tous les escrocs en herbe sera de devenir Président de la République, afin de toujours échapper aux juges... il est même possible que ce soit la motivation principale de la plupart des candidats qui se présentent en 2007.

What's going on ?

Tiens, et puis toujours dans la rubrique « marre de ce pays », un sondage TNS Sofres tombé le samedi 16 septembre 2006, vingt-cinquième anniversaire de l'abolition de la peine de mort : 42% des Français sont « pour » son retour. Alors qu'il est déjà absurde de vivre dans une société autoproclamée civilisée, qui fasse encore usage de prisons inhumaines, humiliantes et tout simplement invivables, et bien certains voudraient même revenir en arrière et remettre en cause l'un des rares progrès de ces trente dernières années.

Non, mais vraiment, c'est à se demander si les gens sont conscients de ce qu'ils racontent. Le retour à la peine de mort ? C'est-à-dire le risque de n'avoir raison qu'une fois sur une centaine d'innocents assassinés au



nom de preuves remises en cause deux ans après ? Et si on formait des milices et qu'on lynchait des nègres puisqu'on y est ? Ouaiiii ! Au trou les communistes et les pédés ! Les femmes au foyer ! Les étrangers chez eux ! Les Arabes en Arabie ! Les Juifs en Juiverie ! Vive la France, le Pape et le Maréchal ! Travail, Famille, Patrie – oula je me sens nauséux je vais vomir. Tiens, marrant, on dirait le programme politique d'un chef UMP candidat aux présidentielles...

Bref, plus le temps passe, plus l'échéance se rapproche, plus je flippe. J'ai peur que dans l'état actuel des choses, les votants fassent le mauvais choix. J'ai peur que les rares personnes désireuses de changer un peu les choses, de bouger la ruche, soient totalement démotivées. Il faut bien avouer que ce ne serait qu'un coup de poing dans la tronche après un autre, au rythme où nous allons... J'ai pour ma part perdu depuis longtemps l'illusion qu'un véritable représentant du peuple puisse être trouvé à quelques mois des élections.

Désormais, les hommes politiques ne cachent même plus qu'ils ne se battent que pour eux-mêmes, leur petite gloriole de cinq ou dix ans... juste histoire d'avoir des tarots privilégiés avec la voyante du coin qui leur ponctionnera leurs frais de bouffe payés par le peuple...

Ce n'est pas le pouvoir qui corrompt, car sa nature même est corrompue, c'est le fait de s'y intéresser. Et puis, le vrai pouvoir c'est de savoir qu'il n'existe pas que sous une seule forme et d'exploiter celle la plus pertinente. En l'occurrence est-ce la politique ou la finance qui dirige le monde ?

Mais trêve de bavardage, commençons donc par être maîtres de nous-mêmes : arrêtez tout de suite de lire cet article, sortez de chez vous prendre un bon bol d'air/de CO2 (au choix) et ouvrez tous vos sens au monde, il en a bien besoin...

El Fouine



trivium



KORN

Mangez du maïs

L'été se termine doucement, les écoliers reprennent les chemins de l'école tandis que la plupart des étudiants cherchent un moyen d'occuper le dernier mois avant la reprise... Bref, c'est la rentrée.

En passant je tiens à remercier le beau temps qui a repris visiblement du service au retour des vacanciers: n'étant pas parti, tout cela me laisse comme un goût d'amertume.

Il n'y a pas si longtemps, passant un peu par hasard devant mon collègue, l'envie d'en prendre quelques clichés s'imposa à moi. Ce fut grosso modo un fiasco, car outre l'impossibilité de photographier un lieu public sans autorisation écrite, je suis tombé par le plus mauvais des hasards sur ma prof de latin, personne que j'ai profondément haïe et méprisée quatre années durant. Mais si, voyons, vous savez bien : c'est le genre de personnes douées d'un complexe d'infériorité, qui les amène sur leur lieu de travail à confondre

malheureusement pouvoir et autorité.

A la voir, je ne résiste pas à l'envie de vous faire partager un trait d'esprit dont l'un de mes bons amis a le secret: « l'éducation nationale, c'est un peu comme un vieux chêne... grand, massif, majestueux avec plein de glands partout (1) » !

Tout ceci me rappelle mon âge ingrat, période où je jetai mon dévolu sur un seul et unique groupe. Au risque d'ennuyer certains avec ce sujet qui a déjà fait couler beaucoup d'encre, je vais en effet vous parler de Korn. A l'heure actuelle, il me semble opportun de faire une sorte de rétrospective sans prétentions sur ce monument du néo-métal.

I'M BLIND

Nous sommes en 1994, les « Guitar heroes » sont un peu au placard, le grunge connaît son heure de gloire et le vent commence à tourner sur MTV. Déboule alors le



premier album de Korn, sobrement baptisé du nom du groupe. La pochette arbore en première et quatrième de couverture ce qui ressemble fortement au kidnapping

1 – Note aux aigris et intégristes : mutatis mutandis, on peut aussi comprendre cela comme une allégorie de la caste éducative...

d'une petite fille. Tout ne commence donc pas sous les auspices les plus tendres.

Guitares crades (James Shaffer alias « Munky » et Brian « Head » Welch), basse qui claque (Reginald Quincy Arvizu, alias « Fieldy »), batterie un peu syncopée (David Silveria), une ambiance malsaine évidente et un chant hors norme (Jonathan Davis)… le parti pris sonore et visuel du groupe est évident, en désaccord avec les standards de l'époque, tout au moins côté musique. Mené par un frontman énigmatique qui catalyse à lui seul l'identité du groupe, Korn n'attend pas longtemps le succès.

Pourtant, leur recette est assez simple au départ: compositions un peu brouillonnes, guitares minimalistes, pas mal de slap, un batteur qui semble un peu raide derrière ses fûts… Tout est étriqué et le son, un peu « brut de décoffrage ». On perçoit également beaucoup de distorsion sur les grattes et l'accent est clairement mis sur les graves et les médiums. On perd ainsi un peu en définition ce que l'on gagne en rondeur du grain.

Le son est donc volontairement crade, dénué. C'est néanmoins cette base a priori peu alléchante puisque peu léchée, qui va servir de support au charismatique Jonathan Davis. Ce personnage, torturé et dont le passé



ne respire pas la joie (ancien employé de morgue, il aurait été victime de viol, ou du moins de maltraitance, durant son enfance), donne vie au phénomène qu'est Korn.

Pour des quantités de jeunes comme moi-même à l'époque, l'arrivée de ce métal « nouveau », bouillonnant de rage mais plus facile d'accès que celui de nos grands frères, est accueillie à bras ouvert.

Avec ses allures de victime, son ton revendicateur et sa hargne sans pareil, Davis devient une sorte d'icône. Pour autant, le bougre n'est pas une image dénuée de talents et quiconque y jette une oreille ressentira l'authenticité de sa démarche dans ce premier effort. Au final, un album percutant pour l'époque, bien calibré et de grande qualité sur une bonne moitié des titres. Pour la plupart c'est un album culte, je le qualifierai

cependant d'album de référence pour qui souhaite les découvrir, le potentiel n'étant pas toujours utilisé de façon optimale.

LIGHT MY FIRE

Deux ans plus tard, en 96 donc, « Life is peachy » voit le jour. On prend les mêmes et on recommence... en pas complètement pareil : meilleure production, toujours plus de rage et un brin de folie encore exacerbé. Mais sous ses airs de mieux, la recette cache des ingrédients dont on commence à sentir les limites, pour finalement avoir du mal à suivre la fine équipe dans son délire.

Ce deuxième album m'aura quand même marqué par son excentricité et pour les quelques vraies perles qu'il renferme : « Good God » tout d'abord, un grand classique qui a cartonné à l'époque, « Mr. Rogers », sorte de règlement de comptes personnel où, encore une fois, l'émotion qui émane de Jonathan Davis est palpable, « Kill You » dans le même registre, et dans une moindre mesure « A.D.I.D.A.S. », qui eut également droit à son petit succès télévisé. Le reste est, pour ma part, sans grand intérêt. A l'arrivée, malgré sa bonne volonté, cet album me laisse un goût de travail bâclé, et peut-être même le résultat d'un appât du gain potentiel cherché dans la facilité. Oui, j'ose.



IT'S ON !

1998. Le paysage a évolué et Korn a fait des petits. Nombreuses furent en effet les formations qui se ruèrent dans le sillon tracé par le quintette, pour le meilleur comme pour le pire (le plus souvent). Pour Davis et consorts, il est donc temps de se démarquer, pour mieux régner.

Ayant parfaitement saisi la place qu'ils occupent dans la tête de leurs fans, les membres du groupe livrent « Follow The Leader ». Et il vaut mieux prévenir, car Korn lui-même change de direction, décidant d'incorporer à sa musique des éléments hip-hop et rap, ainsi que des samples électroniques. Tout cela au grand dam d'une partie de son public, évidemment.

Trahison pour certains ! Disons que j'eusse été volontiers d'accord avec ces détracteurs si la musique était de mauvaise facture. Mais il n'en est rien car cet album est véritablement un souffle nouveau pour le groupe : jusqu'à la pochette magnifique, signée Todd McFarlane et Greg Capullo, et aux « featurings » soit de qualité soit très pertinents, tout concourt admirablement à souligner cette évolution du groupe. En effet, les compositions sont beaucoup plus matures et les nouvelles influences viennent donner du corps à l'ensemble. Les égarements douteux du deuxième



album sont de l'histoire ancienne et la musique va cette fois-ci droit au but. L'énergie est débordante, ça groove, la basse claque en permanence, Jonathan maîtrise un peu mieux sa voix et le batteur a moins l'air limité que jusqu'alors (un grand pardon envers ses fans mais je n'ai jamais été subjugué par David Silveria).

Au niveau des influences hip-hop, quelques invités de

marque sont au générique tels Ice Cube ou encore Tre Hardson du groupe Pharcyde (excellent groupe que je vous conseille d'ailleurs).

On a également droit à un duel vocal entre Jonathan Davis et Fred Durst, le chanteur du groupe Limp Bizkit. Enfin, « Follow The Leader » renferme tout simplement de grands titres, comme par exemple « Freak On A

Leash » et son refrain hypnotique ou encore « Dead Bodies Everywhere » et « B.B.K. » qui sont de vrais boulets de canon dans cette livraison chaude comme la braise.

Les autres titres ne sont pas nécessairement en retrait mais trop nombreux pour être énumérés ici.

Je mentionnerai quand même le morceau qui clôture magistralement l'album : « My Gift To You », pachydermique et désespéré, est un morceau épique et immersif qui ne donne qu'une envie, remettre le CD. Une production au top, des compositions vraiment nouvelles et un univers qui évolue dans le bon sens du terme font de cet album une réussite selon moi. Parmi les fans les avis sont cependant assez mitigés malgré un succès commercial considérable. Korn devient une grosse machine.

AM I GOING CRAZY ?

« Issues » voit le jour en 1999. Là encore, c'est une vraie évolution sonore avec l'abandon des influences hip hop mais pas une révolution, de par le léger retour aux sources qu'il marque, en tout cas dans l'esprit, avec des titres tous plus noirs les uns que les autres.

Ce quatrième album, au succès plus important encore, présente cependant quelques défauts. Le plus évident

est l'écriture car, après un prédécesseur remarquable sur ce point, tous les titres sont ici fabriqués à partir du même moule. C'est bien dommage car les quelques trouvailles disséminées tout au long du disque sont un peu gâchées. Ecoutez et vous verrez (!), chaque piste suit le modèle « guitare #1 = grosse rythmique bien grave , guitare #2 = lead bourré d'effets en tous genres, torturé et plaintif pour faire écho à la première guitare ».

En soi ce n'est pas bien grave et cette recette avait déjà prouvé son efficacité, par petites touches sur les précédents albums. Mais sur ce « Issues », la similarité flagrante entre chaque piste perd un peu le tout. On peut certes dire que question succès, plusieurs jumeaux répétitifs valent mieux qu'un orphelin, mais dans ce cas, on sous-entend l'élément industriel et ce défaut rejoint ce que je disais plus haut sur l'approche mercantile.

Bon, d'accord, ne crachons pas trop dans la soupe quand même, car tout n'est pas à jeter. Certains titres valent assurément le coup : « Make Me Bad » est sympathique sous ses aspects critiquables de tube en puissance. « Hey Daddy » a quant à elle retenu mon attention grâce à son incroyable énergie et ses sonorités envoûtantes. Ce contenu inégal en qualité a au moins un vrai

avantage : il fut l'occasion pour le groupe d'asseoir sa rythmique – à savoir basse et batterie – et faire preuve à cet endroit d'un net progrès. Ça sonne plus « pro » donc, et ça sauve un peu les meubles quelque part.

« Issues », un album intéressant en soi mais plutôt quelconque dès qu'il se compare à la discographie du groupe.

HERE TO STAY

Presque trois ans plus tard, en 2002, c'est au tour du très attendu « Untouchables » de voir le jour. Le buzz grossit jusqu'à la sortie, bien aidé par les coûts de production pantagruéliques, les nombreux retards et surtout l'appareil publicitaire gigantesque qui nous promet une qualité d'enregistrement jamais entendue jusqu'ici (à croire qu'ils ont pris conseil auprès de Ken Kutaragi...).

Injustement boudé par les fans, « Untouchables » est à certains égards une magnifique réussite artistique. Certes un peu « indu » sur les bords, cet album marque encore un changement et ouvre de nouvelles possibilités, d'ailleurs brillamment saisies par le groupe : les claviers et les samples sont très présents et donnent une ampleur nouvelle à la musique de Korn,

encore différente de ce qu'on a pu entendre sur Follow The Leader. Les compositions s'aèrent et proposent une saveur totalement inédite... Je sais, ça fait baratin de publicitaires mais en tout cas la production fait très mal et le son des instruments est sévèrement burné. J'ai réécouté le CD pour l'occasion et il n'y a pas à dire, ça envoie gros niveau distorsion.

Très travaillés, les titres sont pour la plupart de grande qualité lorsqu'ils ne sont pas tout bonnement excellents ! Ce perfectionnisme émane particulièrement du chanteur, qui suivit de nombreux cours de chant à l'époque, pour un résultat vraiment probant. On aurait presque l'impression qu'il n'y en a que pour Davis, tant il se déchaîne par moments. « Hollow Life » en est un bon exemple avec des parties de chant absolument incroyables. « Thoughtless » et « Embrace » également bien que dans une moindre mesure.

Ce qui différencie surtout « Untouchables » de ses aînés, est que l'imaginaire malsain et/ou désespéré du groupe n'est plus évident mais simplement suggéré. On touche selon moi le point culminant de leur carrière tant ils ont su faire le tri des bonnes et des mauvaises initiatives du passé.

Tout n'est pas parfait bien entendu, et certaines

pistes sont relativement dénuées d'intérêt mais de toute façon les fans ont tranché et cet album n'aura pas marqué les esprits, dommage. Pas rancunier, le groupe livrera l'album suivant à l'intention de ses fans mécontents d'« Untouchables », désireux de retrouver le Korn d'antan...

YA'LL WANT A SINGLE

En réalité, c'est meurtri par l'échec d'« Untouchables » que le groupe met les bouchées doubles afin de préparer ce nouvel assaut musical. En seulement un an et des poussières, donc en 2003, sort « Take A Look In The Mirror », réponse directe aux détracteurs. Cette œuvre sixième annonce la couleur d'emblée avec un « Right Now » qui se veut des plus énergiques : riffs simplistes, basse pêchue, batterie déchaînée et Jonathan Davis, vindicatif, qui nous offre un champ lexical des plus péjoratifs dans une hargne non retenue.

Plus vrai que nature ? Ce retour aux sources, fort des compositions dépouillées comme à la naissance, prône l'esprit « dans ta face », oui. Seulement voilà, l'eau a coulé sous les ponts depuis 1994, et on a désormais du mal à adhérer. Perdu dans cette mer oubliée, Korn s'essouffle et boit la tasse, loin des rivages que fut la magie des tout premiers jours.



Las ! Korn n'est définitivement plus le même et la dizaine de chansons qu'ils viennent de pondre manque cruellement de sérieux, on se croirait presque dans une foire.

Il y a bien quelques bonnes idées, et deux ou trois bons riffs, qui donneraient presque envie de « headbanger » si seulement tout cela n'était pas gâché par une écriture et une production hâtives, menées par la volonté de rassurer un public qui refuse de comprendre les bienfaits du changement pour un tel groupe.

Alors on écoute et... c'est de pire en pire, Korn pioche à droite et à gauche des idées anciennes mais ne sait visiblement pas quoi en faire. La plupart des pistes se contentent du minimum syndical avec un schéma « couplet-refrain » ininterrompu jusqu'au Fade out, où les 5 lascars tentent de nous faire croire qu'ils sont « très, très méchants ». Le côté hip-hop revient tout doucement avec une participation du rappeur Nas, mais je reste dubitatif tant la chanson en question ne m'évoque aucune sensation. D'autres pistes tentent le coup du long break, la plupart du temps relativement silencieux, idée qui vient de l'album précédent mais qui ne colle pas non plus ici.

D'une manière générale, cet album repose en grande partie sur des variantes du riff magique inauguré par Sepultura avec « Roots », de l'album du même nom. Et c'est bien là le problème car on ne peut pas tirer sur la corde indéfiniment.

« Alive », quant à elle, sort un peu du lot et réussit à

remémorer les débuts du groupe et l'ambiance qu'il y avait alors. A noter que le refrain de cette chanson est identique, note pour note, au refrain de « Need To », venant elle du premier album (argh !).

En bref du gâchis, un album dont je conteste définitivement la légitimité.

WHERE DID MY HEAD GO?

Mais si cela suffisait... Car c'est dans un contexte inquiétant que se prépara ce qui est, à ce jour, le dernier skeud en date de Korn : en février 2005 l'un des deux guitaristes, à savoir « Head », quitte le groupe, déclarant avoir trouvé la foi en Jésus Christ. Il va sans dire que chrétienté et métal sont relativement incompatibles... Korn perd donc son guitariste charismatique (Munky ayant toujours plus ou moins marché dans l'ombre de Head), et tente de s'en relever tant bien que mal. Je ne discuterai pas la départ de Brian Welch car, comme disaient les Inconnus : « La vie privée d'un artiste ça se respecte, cela ne nous regarde pas... »

Décembre 2005, « See You On The Other Side » arrive malgré tout dans les bacs. C'est un peu le grand test ultime et c'est fébrilement que j'insère le CD dans ma platine.

On démarre avec « Twisted Transistors ». Bon point, le titre a bien la patate, avec de bons riffs et un groove sympa. Voyons un peu plus loin...

Et la suite n'est malheureusement pas souvent à la hauteur. Bourré d'effets et autres samples en tout genres, les pistes ne sont pas des plus pertinentes et l'on s'ennuie même. On retrouve par contre le chant d'« Untouchables » et ça fait plaisir. Les expérimentations sont nombreuses et le tempo est quelque peu redescendu depuis « Take A Look In The Mirror ». Quelques pistes sortent toutefois du lot comme « Love song », dont l'ambiance est difficile à saisir avec un chant et des riffs venant d'une autre planète. « Open up » propose un très bon feeling typiquement dans la veine d'« Untouchables » : c'est angoissant et à la différence de l'album précédent, on y croit.

« For No One » représente selon moi ce qu'aurait dû être « Take A Look... », énergique, revendicateur mais truffé d'expérimentations électroniques.

Le reste se perd un peu dans une bouillie sonore écrasée par le poids des effets en trop grand nombre.

Un album aux sonorités très tristes, peut être n'est-ce pas un hasard vu les circonstances de la gestation, avec du bon et du mauvais comme à chaque fois depuis « Issues ».

A mon humble avis, Korn a su garder la tête haute dans sa dernière lancée, et loin d'avoir fait un sans-faute, la bande a néanmoins prouvé qu'elle avait encore deux ou trois choses à dire.

De là à parier qu'ils reprendront de plus belle, il a un pas que je ne saurais franchir. L'un dans l'autre, ils auront quand même tenu la dragée haute à tous leurs suiveurs de 1994 à aujourd'hui, et ça, ce n'est pas rien.

BluePowder



« Excusez-moi, quelle heure est-il ? »

Le monsieur me regarda avec un sourire, puis pointa son doigt vers l'horloge, près de l'entrée, que je n'avais pas aperçue.

J'étais en train de remettre mes chaussures, à l'entrée d'un temple de Kyoto où je les avais laissées une petite heure plus tôt. Mon interlocuteur, d'une trentaine d'années, se tenait dans le hall, un paquet à la main, apparemment en train d'attendre la venue d'une personne du temple.

Evidemment, je m'étais adressé à lui dans mon japonais de bouffon. Au Japon, très peu de gens parlent correctement anglais. Et pourtant, ce n'est pas faute d'apprendre ! Ils en font au moins autant que nous, pauvres français, et malgré cela, ils sont souvent incapables d'aligner deux phrases à la suite. Je ne vous permettrai pas le raccourci facile de dire que ce sont tous des blaireaux. En fait, l'explication est très simple. Il suffit de voir un bouquin d'apprentissage d'anglais au Japon : la prononciation des mots étrangers est écrite en... japonais ! Et comme le japonais est loin d'avoir autant de phonèmes que l'anglais (et encore moins que le français), vous imaginez aisément les difficultés auxquelles ils se heurtent, ne serait-ce qu'au niveau de la prononciation. Imaginez avoir un baillon

sur la bouche, c'est à peu près pareil. Ceux qui arrivent à passer outre sont rares, et chanceux : souvent, il s'agit de jeunes qui ont pu vivre ou étudier plusieurs années dans un pays anglophone. Pourquoi chanceux ? Regardez une carte du monde. Les pays anglophones, ça court pas l'entourage du Japon. Le plus près, c'est encore l'Australie, et c'est déjà à plusieurs heures de vol. Super.

Mon interlocuteur manifesta de la curiosité vu que je pouvais m'exprimer un peu en japonais. Il continua la conversation, peut-être pour me tester, ou peut-être par simple intérêt. Après quelques minutes de présentation, la conversation fut interrompue alors que je laçais mes chaussures. Un des moines du temple venait d'arriver, et s'agenouilla devant l'entrée, en face de mon interlocuteur. Ce dernier lui remit le petit colis qu'il était venu apporter.

Il échangea quelques mots avec le moine, et à ma surprise, le moine se tourna vers moi et se mit à me parler, et à me poser des questions, me demander d'où je venais, comment j'avais appris le japonais (enfin, les miettes) et pourquoi je m'intéressais au Japon. Tout en essayant de lacer mes chaussures pour une énième fois, je répondais avec plaisir. Mais pourquoi m'intéressais-je au Japon ? Ah, la question éternelle.

Pourquoi ?

A cette question, je me contentais de dire que je trouvais le japon intéressant (oui, le truc con que je ne répondrais jamais en français, mais que voulez-vous, quand on a peu de vocabulaire...), ce qui appela une autre question : qu'est-ce que je trouve intéressant? Voyant que la conversation allait dans un domaine où je ne pouvais linguistiquement pas suivre, je me contentais de répondre maladroitement que c'était la culture, qu'elle était différente, et que c'était difficile à expliquer.

Alors que je me préparais, cette fois-ci, à dire au revoir à mes deux compagnons, voilà que le moine, toujours très calme, au sourire bienveillant, s'adresse encore au «livreur», qui s'avère en fait être un professeur. Et pas un prof de n'importe quoi ! Un professeur de philosophie allemande à l'une des universités de Kyoto !

Le moine me signifie alors que le professeur a un peu de temps et qu'il va m'emmener faire un tour dans les différents temples aux alentours. Comme ça, cash !

Sur le coup, je suis un peu sur le cul, je dois dire. Alors que je commence à marcher avec le professeur en direction des prochains temples, j'apprends que sa femme est enceinte et qu'elle va bientôt accoucher, genre dans une semaine. Je lui demande si, vraiment, il n'a pas mieux à faire que de s'occuper de moi. Non,

il répond que tout est ok, qu'il devra partir d'ici telle heure, mais que d'ici là, il me montrera le plus de choses possible.

Même encore quand j'y repense aujourd'hui, je ne sais pas si cette hospitalité était due au simple fait que je bafouillais un peu de japonais ou s'il aurait fait la même chose pour n'importe quelle autre personne dans la même situation. Peut-être était-ce aussi parce que j'étais seul, non pas comme ces idiots de ricains que j'avais croisés, réunis en meutes, à faire du bruit et à agir comme s'ils étaient chez eux de partout.

J'étais sans doute abordable, disponible, et tout a finalement découlé de mon manque d'observation.

Je n'avais pas vu l'horloge.

Sans ma question, il ne m'aurait probablement pas adressé la parole.

Ce qui suivit fut sans doute les quelques heures les plus instructives sur l'origine des temples, la cérémonie du thé, la place de Kyoto dans l'histoire et le passage de souveraineté à Edo (Tokyo) plus tardivement. De passage dans l'un des temples, Il m'offrit même du macha, un thé vert très spécial, complètement opaque et grumeux, au goût vraiment unique.

Et nous étions là, assis sur un tatami en face d'un jardin zen composé de bambous en arrière plan et de quelques arbres harmonieusement plantés, à discuter de choses et d'autres. Parfois en anglais, parfois en japonais, suivant nos propres limites.

De cette expérience, j'en retire une conclusion importante : voyager seul est l'une des meilleures façons de profiter de son voyage.

Et cet après-midi là, j'ai compris quel avantage avait pu m'apporter les heures que j'avais passées à potasser du Japonais et à rabâcher encore et encore les mêmes leçons et mêmes règles.

J'espère que cette histoire pourra encourager tous ceux qui s'attellent à l'apprentissage de cette langue. Manifestez de l'intérêt pour leur culture et vous serez surpris de leur accueil.

Dans mon prochain papier, je vous parlerai plus en détail de Kyoto. Enfin, de ce que j'en ai retenu...

Ekianjo

Hiver nucléaire

Le temps s'est radouci ces temps-ci. Et curieusement, l'un des jeux qui fait le plus parler de lui, c'est un petit jeu indépendant, DEFCON. Des mêmes développeurs que DARWINIA. Un jeu de guerre themonucléaire globale. Oui, c'est pas forcément un sujet qu'on aime revoir venir à la mode, mais pourquoi pas ?

Ca sera aussi un hiver sans next-gen pour tous ceux d'entre vous qui ne voudront pas acheter une Xbox 360. La Wii ne comptant évidemment pas comme next-gen, mais comme old-gen livrée avec un gadget. Nintendo a su inverser les tendances sur les consoles portables, mais qu'en sera-t-il des consoles de salon ? Un retour triomphal ? Rien n'est encore sûr... Nous assisterons sans doute à un clivage quasi définitif entre ceux qui suivront les évolutions techniques et ceux qui ne pourront pas participer à la course (à l'armement), et rester sur des choses plus « conventionnelles ».

SANQUA



SANQUA horizons
don't stop me now