



SANQUA h o r i z o n s

Jeudi 10 juillet 2008

16

Fraîcheur

Comme vous le savez, à Sanqua, on ne saute pas toujours sur les derniers titres qui sortent, et bien que mon collègue Opak ait déjà traité de l'ami Portal il y a bien longtemps, je n'avais pas eu l'occasion de m'y plonger sérieusement. C'est désormais chose faite. Commencé et fini en deux jours en 2-3 sessions, je dois avouer qu'il avait bien raison : c'est du tout frais, et ça redonne un bon coup de fouet à ce qu'on peut faire 1) techniquement et 2) ludiquement. D'une part, le concept des portails est génial et visuellement très bien rendu, d'autre part, malgré des graphismes relativement pauvres, l'ambiance est épatante et rappelle des films comme Cube ou Tron. Dans le même mois, je me fais MGS4 et quelque part, c'est «aussi du jeu vidéo» mais ça n'a vraiment rien à voir. Le monde du jeu vidéo oscille en équilibre entre l'expérimental, l'éprouvé et le rétro, et c'est cette variété qui fait toute la richesse de ce monde.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... A l'Ombre

EGOMET ... Mélez-vous de vos affaires

OPAK ... Sins of a Gamer Empire

BLUEPOWDER ... Coeur de Rocker

ELENIE ... Expert officiel de FF

EKIANJO ... Appelez-moi Snake

Absentéistes excusés :

LUGH - EL FOUINE - MEEGO - JIKA

SILENTZEN - SNAPEI2I2 - RODIX

Le légal, un vrai REGAL

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

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

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

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

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

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

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

TOUCH !



6

CARNET DE BORD

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



10

HYPE

Déjà juillet et la canicule vient de commencer au Japon. La clim' commence à ronronner, la bière prend fermement sa place sur la table sur salon, restent les consoles, éteintes, en attente d'une nouvelle galette pour reprendre vie. Mais attendre, oui, mais attendre quoi ?



14

HANDS ON

Ca y est, 3 ans après tout le monde et deux mois après vos grand-mères, Sanqua parle de GTA IV. Comme un Hands On peut en cacher un autre, Opak sort du brouillard pour nous parler de Sins of a Solar Empire. En attendant MGS IV dans le prochain Sanqua.

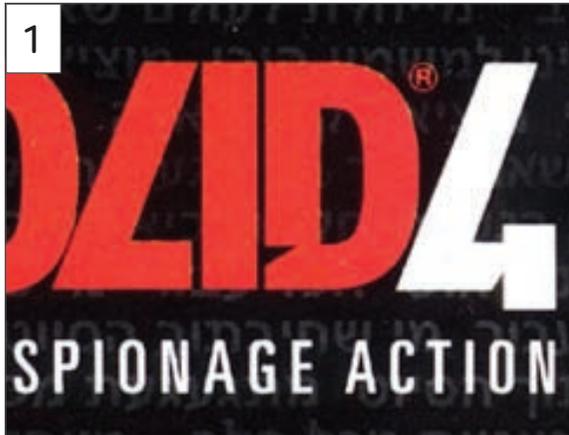
HANDS ON

Grand Theft Auto 4,
Sins of a Solar Empire

14



CARNET DE BORD



Après la sortie de GTA IV, c'est un autre quatrième épisode qui fait parler de lui : Metal Gear Solid 4, bien entendu. Je ne sais pas si vous avez prêté attention à un détail, mais **le chiffre 4 (1)** en lui-même est écrit en caractères romains pour GTA, et en chiffre arabe pour MGS. Ce n'est pas nouveau. Mais cette petite différence en cache une plus subtile : ces deux séries s'inscrivent dans des logiques très différentes. Le chiffre romain, c'est le signe de l'Empire : GTA se place sous le signe de l'institution, de la recette qu'on applique et qui marche sans rien bien changer. Metal Gear, c'est la série qui tente de se réformer à chaque épisode, prenant parfois le risque de se dénaturer complètement (Metal Gear Solid 3) ou de faire dans le gros délire scénaristique (Metal Gear Solid 2, entre autres, avec la main qui prend le contrôle du cerveau, il fallait oser) tout en conservant une certaine identité. La manière d'écrire le chiffre est finalement assez révélatrice de la direction employée. Alors que je fais des remarques philosophiques à deux balles, je remarque, au détour de mon passage sur quelques autres sites à la pêche aux nouvelles, que Metacritic est de plus en plus utilisé comme référence. Chose choquante, même Gamasutra s'en sert. Ce pauvre

site vient d'un coup de perdre toute mon estime. Ce dernier pose d'ailleurs cette éternelle question : « Est-ce que MGS 4 est le meilleur MGS de la série ? ». La même question revient à chaque sortie d'un MGS. Et à chaque fois, la même déception. Non, jamais un MGS ne sera aussi bon que le premier. Déjà, dès MGS2, la série s'engouffrait inévitablement dans la pire spirale possible : la confiance totale en son réalisateur. C'est le même genre de trucs qui sont arrivés à des « légendes » du cinéma hollywoodien : une fois un grand succès à la clef, ces gens deviennent presque des icônes que personne n'ose plus toucher que par les pieds, même s'ils sentent mauvais. Prenez **George Lucas (2)**. Quand il réalise sa nouvelle trilogie, tous ceux qui travaillent pour lui se croient être avec Dieu le Père. Personne n'ose contester ses décisions. Alors que dans le vrai premier épisode (le IV), il devait sans doute se battre pour imposer ses idées, une fois ces barrières tombées, son cerveau se ramollit et se contente de faire du caca intellectuel sans valeur. Et cela se ressent à tous niveaux. Le script, les dialogues, l'intrigue, les effets spéciaux. MGS4 ne peut vraisemblablement pas suivre une autre logique. Kojima est au sommet de sa gloire, et comme

beaucoup d'autres avant lui, il n'a sans doute plus à se battre pour quoi que ce soit. En général, si les gens dans votre équipe ont peur de vous dire en face que « ta nouvelle idée, Hideo, c'est de la merde », c'est qu'il y a un problème quelque part. MGS4 a en outre la tâche bien rude de répondre à toutes les questions soulevées par les précédents opus et de conclure l'histoire. On verra dans le prochain Sanqua comment il s'en tire...

Mais revenons-en temporairement à notre institution, GTA IV. Bien que le jeu s'est extrêmement bien vendu, le miracle qui dit que « si le jeu se vend bien, plein de non gamers en profiteront pour acheter une console pour y jouer » ne s'est pas produit. En fait, la plupart des gens qui ont acheté GTA IV avaient DÉJÀ une console pour le faire tourner. Pour Sony et Microsoft, c'est un peu la cata en ce qui concerne l'expansion du marché. C'était à peu près le seul titre majeur de l'année (avec MGS4 sur PS3) pour espérer convertir les gens à l'ex-next gen. Et le fait que ces prédictions se soient avérées fausses dévoile un malaise très évident, celui de la méconnaissance des « consommateurs », ou disons-le moins péjorativement, des joueurs en général. C'est pourtant la base : il est nécessaire de comprendre les envies et les différents

profils de joueurs, leurs habitudes, les machines qu'ils possèdent, pour ensuite pouvoir établir des prédictions fiables sur les espérances de ventes de tel ou tel pack. Ces **packs promotionnels (3)** sont essentiels dans une stratégie de conversion, puisque l'achat de la machine augmente la base installée et permet donc de tableer sur plus de ventes de jeux dans l'année, et ainsi de suite. Et après, on se retrouve avec des divisions « jeux » qui perdent des tonnes de thunes chaque année, non pas simplement à cause d'une mauvaise offre logicielle, mais aussi à cause d'un très mauvais planning ou des estimations erronées. D'ailleurs, si l'on considère la quatrième année de vente de la PS2, soit la troisième année de vente de Xbox première du nom, 500 000 unités au total se vendaient alors. Aujourd'hui le total des ventes de PS3 et de Xbox 360 avoisine à peine les 460 000 unités par mois. Bien entendu, si l'on compte la Wii dans le paquet, le résultat de la « next gen » est largement positif, mais finalement, grâce à une « low gen ». D'ailleurs, tout récemment, **Aaron Greenberg (4)**, directeur du « product management » pour la Xbox 360 et le Xbox Live, s'exprimait au sujet de la PS3 et de la Wii. Un brin moqueur, il observe que les ventes





de la PS3 se sont « calmées » depuis la fin de la guerre des formats entre le HD-DVD et la Blu-Ray. Finalement, même l'argument de la **console qui sert aux films HD (5)** ne semble pas faire sa preuve sur le marché. Sony a d'ailleurs clairement précisé qu'ils n'allaient pas faire la guerre des prix (profitabilité et rentabilité obligent) et leurs ventes sont restées relativement stables d'une année à l'autre – 9 millions et des poussières l'année dernière, 10 millions cette année, bref, aucune augmentation ou presque. La Xbox 360 décolle un peu plus grâce aux baisses de prix semble-t-il, et Microsoft est donc capable de garder son écart sur le marché. À propos du marché asiatique, et notamment japonais, Greenberg est assez content. Il est vrai que la console qui possède le plus de RPG japonais (next gen) n'est pas la PS3 mais la Xbox 360 pour l'instant. Seul problème, cela ne se traduit pas en ventes de consoles au Japon, car les marques comme Sony et Nintendo sont très établies, et les japonais en général n'achètent qu'un système, alors qu'en Europe et aux US il n'est pas rare d'en vendre plusieurs par utilisateur. Certes, certes, mais Greenberg ferait bien de mentionner les difficultés, rencontrées par la Xbox pour se faire une place ne serait-ce que dans

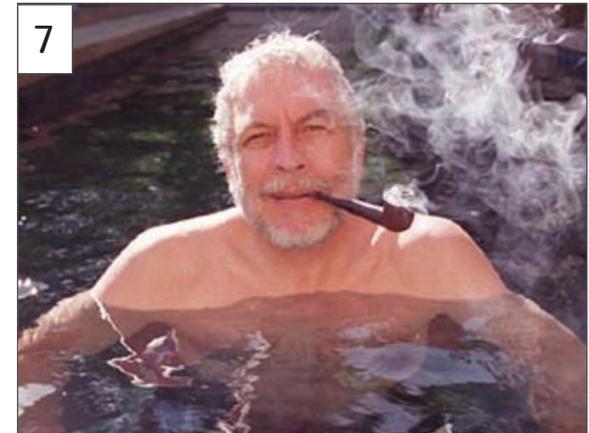
les étalages... ou en terme de visibilité au Japon. Enfin, passage intéressant, Greenberg précise que Microsoft voit la Wii comme un complément, pas comme une concurrente. Ce qui est logique vu le positionnement des deux machines... et ce qui est un fort joli coup de la part de Nintendo sur cette génération. Comme quoi, le blanc, ça porte bonheur pour Microsoft et Nintendo. Pour l'obtenir, le blanc, il faut savoir faire son ménage et enlever la poussière. C'est un peu ce qu'a fait le Monsieur Propre du jeu vidéo, **Bruno Bonnell (6)**, ancien boss et fondateur d'Infogrames, en nettoyant 3 millions d'euros du compte en banque de sa société avant de claquer la porte en avril 2007. Ça me rappelle Elsa, tout ça, et son fameux couplet « oui tu me fais peur, et tu n'en finis pas, comme un voleur, tu es parti sans moi ». Ah, les années 80... L'ami Bruno a été sans doute trop influencé dans sa jeunesse par Dallas et son univers impitoyable. En tout cas, bravo Bruno pour ton joli coup de parachute doré dont personne n'a trop parlé. Il faut dire que, quand on laisse une société comme Infogrames en train de crever par terre, ça ne se fait pas trop de lui faire les poches en douce et puis de le crier sur les toits. N'espérez donc pas entendre

parler de ce cher Bruno. Peut-être se trouve-t-il sur une plage privée d'un paradis fiscal quelconque, entouré de putes de luxe, se lavant les cheveux au champagne ? 3 millions d'euros, sans passer devant Foucault, c'est une belle performance.

Ne changeons pas de sujet et parlons d'Atari (qui a fusionné avec Infogrames en 2008). **Papy Bushnell (7)** (co-fondateur d'Atari, un vieux, donc), se moque gentiment de l'héritage de sa marque en glissant le bon mot « vous savez, le problème c'est qu'Atari n'a eu aucune vision pendant ces 15 dernières années ». Un bon coup de pied au cul de Bruno, et un. « Sans vision, votre marque n'est qu'un logo ». Il n'a pas tort, surtout quand on voit comment Infogrames s'en est servi... Bon maintenant, Bushnell reste Bushnell, un mec qui n'est pas toujours très crédible, surtout quand il voit le PC comme la machine du futur, à l'opposé des consoles. Euh... C'est le même gars qui croit qu'en mettant un chip qui crypte les données sur la carte mer, couplée à un numéro d'identification unique sur le proc', le piratage serait rapidement éliminé de la surface de la Terre. Bon, vous voyez ce que je veux dire quand je l'appelle « papy » Bushnell. Les protections

hardware, ça fait des lustres que ça existe, de même que les identifications processeurs uniques (depuis le 486 je crois). Petit problème, il faudra toujours avoir un programme pour « exécuter » ces tâches de cryptage et de décryptage, et ce programme pourra toujours être détourné dans le système. Si la question du piratage était si simple...

Laissons Papy à sa pipe... en parlant de pipe, ce sont les jeunes qui s'en occupent, depuis la sortie de l'éditeur des créateurs de **Spores (8)**, sorti comme un élément promotionnel du jeu à venir. Il propose de composer ses bestioles de A à Z, tête, pattes, queue et... queue. C'est en effet à cette conclusion que sont arrivés les jeunes kevin en s'essayant à la chose. En quelques heures, voilà des tonnes d'aliens aux « membres » démesurés qui sont apparus sur la toile. C'était prévisible, quand votre jeunesse tague des bites sur vos vitres, vos murs et votre voiture, qu'elle s'attaque ensuite à votre intimité par le biais du net. EA, dans sa sainte bienveillance, a commencé à avertir les délinquants que leur compte pourrait être suspendu s'ils n'arrêtent pas les conneries tout de suite et qu'ils pourraient être sommés d'aller au lit privés de dessert.



HYPE

guitar hero ds



diablo 3

Après les sorties de deux titres super-hypés comme Metal Gear Solid 4 et GTAIV, on se demande bien encore ce qu'il va rester cette année : que du petit calibre ?

C'est sans doute la première impression que donne **Guitar hero on tour sur DS** : qui aurait cru qu'une conversion du titre à la mythique guitare 100% plastoc était possible sur cette petite machine ? Grâce à un petit artifice, sous la forme d'un boîtier se connectant au port GBA, 4 boutons sont désormais disponibles au bout de vos doigts alors que d'un côté défilent les notes à jouer et de l'autre, au stylet, vous pouvez faire de l'effet sur vos notes... La playlist est par contre des plus moisis et c'est à se demander où est passé le concept de « guitar hero » tant peu de guitaristes renommés y sont présents. Public de 3 à 5 ans oblige, c'est bourré de titre plus « populaires » que « bons ». Enfin, le concept de Guitar Hero à la maison, en face de son grand écran, avec des potes et de la bière, c'était quand même plus porteur que ce truc sur DS.

Heureusement, **Diablo 3** vient d'être annoncé, pour le bonheur de tous les « hardcore gamers » comme ils aiment à s'appeler eux-mêmes. Quelque part, encore les fans de Diablo et moi, un abîme nous sépare. Je me rappelle encore mon pote de lycée, en train d'explorer chaque recoin de la carte de Diablo I, cliquant frénétiquement sur sa souris sur tous les sprites qui apparaissaient pour les trucider d'un coup d'épée, et ainsi de suite. Nul doute qu'il essaya inlassablement de me convaincre que c'était un super jeu. Quelques années plus tard, c'était un pote d'uni qui me vantait les mérites de Diablo II. Là encore, la même rengaine, j'ai dû le regarder taper des monstres à longueur de journée sur des décors qui ne variaient qu'à peine. Pour arriver à rentrer en contact avec lui, j'ai dû me mettre au

co-op histoire d'avoir des sujets communs de conversation. Je dois avouer avoir pris un certain goût à Diablo II. Les profs vous le diront, à force de répétition, tout arrive à rentrer, même la mélodie de Crazy Frog. Donc, passer des heures à faire du loot en tapant des monstres à longueur de carte, ça n'a jamais été mon truc, et le fait que certains qualifient ça de « RPG » a le don de m'insupporter au plus haut point. D'ailleurs, c'est avec peu d'étonnement, que quelques années plus tard, ce sont les mêmes fans qui se mettaient à passer des heures sur les MMORPG online, encore des « RPG » où ils passaient la plupart du temps à taper des monstres, en parcourant des cartes, en cliquant toujours frénétiquement sur leur souris. Je n'arriverai pas à m'y faire. Donc voilà Diablo III, ça promet d'être encore plus hack'n slash que les précédents, avec des graphismes top moumoute qui décrochent les kevin. Sans oublier les Francis Cabrel de Diablo II qui trouvent que le jeu n'est pas assez fidèle à la série, etc... Les fans de Blizzard, c'est décidément un monde à part.

De l'autre côté du monde, la Xbox 360 se voit dotée d'une tripotée de RPG japonais issus de Square Enix. Deux sont déjà connus, il s'agit de **Infinite Undiscovery** (quel titre à la con !) prévu pour une sortie mondiale le 5 septembre, et de The Last Remnant prévu pour cet hiver. Récemment, Star Ocean 4 : The Last Hope, a été aussi annoncé pour la 360, et est prévu pour 2009. M'enfin bon, c'est bien joli de sortir des titres Star Ocean dans le monde entier, si l'on ne connaît pas la série au Japon, c'est un peu dur à suivre et à comprendre le contexte... Petit commentaire au passage : que cela soit Infinite Undiscovery ou Last Remnant, les deux jeux sont graphiquement assez moches. C'est peut-être lié à l'utilisation du moteur Unreal 3, qui donne des visuels fades à la Gears of War, sans contraste... en





star ocean 4



dawn of war 2

tout cas, les couleurs sont assez immondes, et il faut vraiment avoir un sacré culot pour prétendre le contraire. Heureusement, **Star Ocean 4** semble rattraper tout ça avec des screens plutôt jolis. Du point de vue histoire, difficile de savoir quoi attendre de ces 3 jeux, mais il est improbable de découvrir des surprises dans les systèmes de jeu, qui seront probablement pompés sur la série des FF, comme d'hab'.

Tiens, un STR, ça faisait longtemps... et voilà même le retour d'un bon, c'est **Dawn of War 2**. Cette fois-ci, l'équipe prend un nouveau tournant et s'écarte du classicisme. Plus question de construire des bases, les unités seront limitées en début de partie et à vous de faire avec. Ça rappelle fortement la prise de position de Ground Control pour ceux qui s'en rappellent encore. Au fur et à mesure des missions, à défaut de multiplier ses troupes comme des poissons, l'équipement sera upgradable pour tuer le plus d'orks possible. Le nouveau moteur (Essence Engine 2) se débrouille pas mal, et gère cette fois-ci des environnements destructibles. La campagne solo est d'ailleurs annoncée comme étant non linéaire... je demande à voir ce qu'ils entendent par là cependant. Le jeu PC n'est donc pas mort, et c'est prévu pour printemps 2009.

Puisque la hype, c'est aussi les jeux « bofs » mais populaires, n'oublions pas de mentionner l'annonce de **Tomb Raider Underworld**, assortie de quelques screens tous plus bleus les uns que les autres. Lara n'est pas vue de face, est-ce qu'on nous réserverait une surprise quant à l'identité de l'héroïne de ce jeu ?? Allez savoir... en tout cas, Lara prend cette fois-ci l'eau et se tape des requins après les dinosaures, les tigres et tout ce qui rampe et vole. Il paraît que le Tomb Raider Anniversary n'était pas si mal, au passage. Meego a bien aimé en tout cas. Je lui

avais demandé d'écrire un truc dessus, mais il a apparemment oublié... c'est dire comme les fans de Lara sont volatils !

Finissons enfin avec deux choses : l'une, c'est l'annonce de KOTOR 3, ce qui est une excellente nouvelle. Ca sera sans doute plus marrant que ce satané Mass Effect mi-moisi pour gens sans imagination. Par contre, pas de screens, pas trop d'infos, rien.

Ensuite, regardons de près **Stalker clear sky** : c'est prévu pour la fin août, et c'est un épisode précédent le premier Stalker. Vous dirigez Scar, un membre d'une expédition scientifique, qui se trouve avec ses collègues, pris dans une tempête radioactive, dont il sort le seul survivant. Dans cet épisode, vous aurez beaucoup plus de choix que dans Stalker pour ce qui est des missions, puisque ces dernières dépendront directement des factions avec lesquelles vous déciderez de collaborer. Beaucoup de rejouabilité en perspective, et un tout petit prix pour ce jeu : il sera proposé à 40 euros, mais bien sûr, il faudra la bécane pour le faire tourner. Le moteur graphique a d'ailleurs été largement amélioré, même si ça ne saute pas aux yeux dans les screens.

Voilà, la hype, c'est fini pour ce Sanqua, rendez-vous dans le prochain pour plus de pop, et un Killzone 2 qu'il sera bon de descendre avec les infos déjà disponibles.

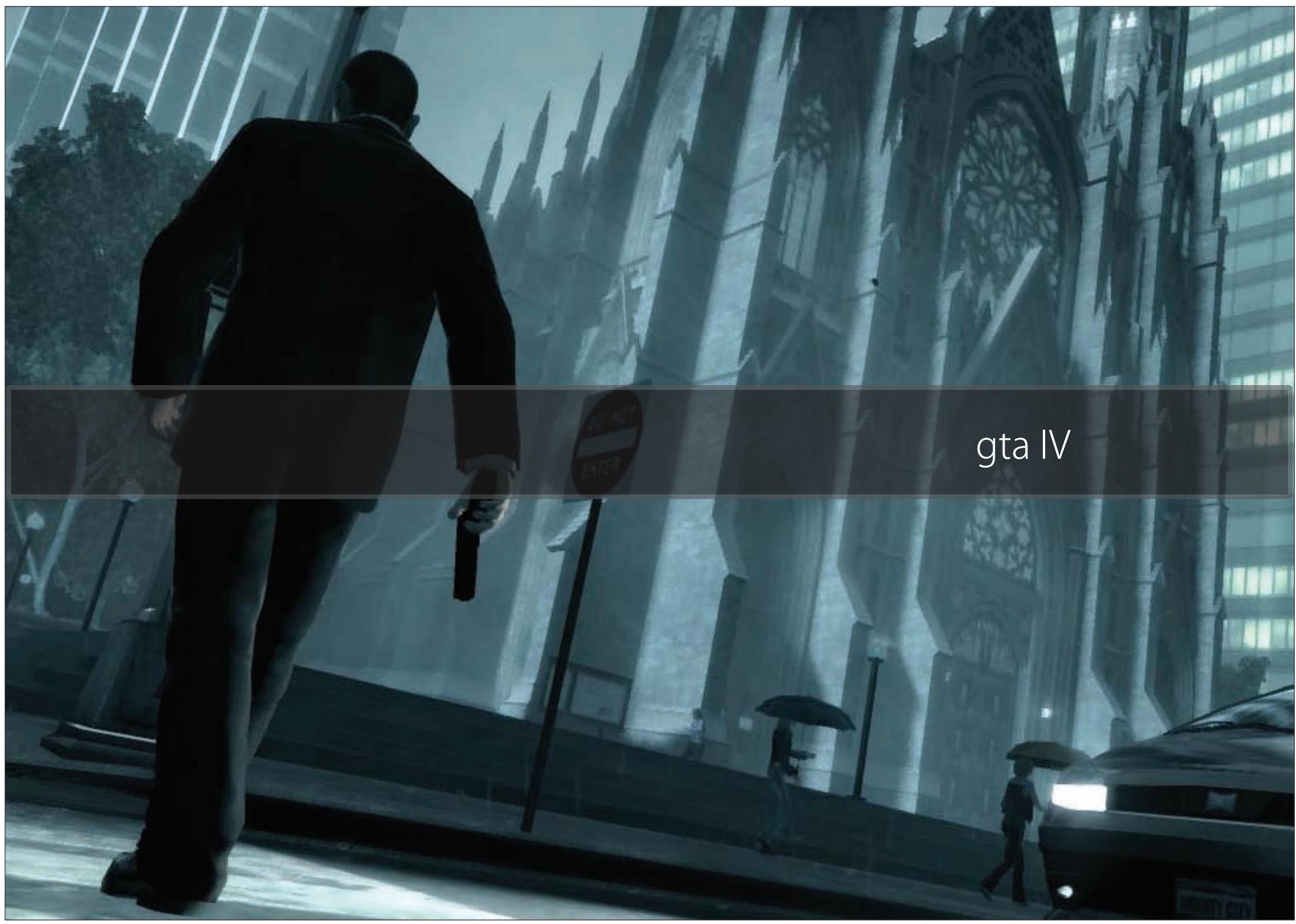
Ekianjo



tomb raider underworld



stalker clear sky



gta IV

gta IV

xbox 360

Rockstar ne s'est pas planté avec son dernier GTA. Ça, vous avez dû le lire déjà au moins 200 fois plus tôt. Mais permettez-moi de revenir sur ce qui fait que GTA n'est pas très cohérent dans son approche, et quelque part un peu frustrant.

Le propre de l'humain est d'être insatisfait.

Bien entendu, GTA IV corrige la plupart des fautes des épisodes précédents. C'est plus beau, plus fluide, plus maniable, plus « tout » quoi. Mais, malgré toutes ces améliorations, si l'on s'attache au cœur du jeu, les choses ont finalement peu changé.

En effet, le propre de la série des GTA est de proposer deux choses : un bac à sable et un scénario de film.

La ville, le semblant de vie dans les rues, les radios, la police qui vous chasse, les tonnes de véhicules différents, les magasins de vêtements, de chaussures, les cafés, les restaurants, les appartements, les filles, les putes... tout ça fait partie du bac à sable. Le joueur est amené à traverser ces lieux, à échanger avec ces personnes, bref, à expérimenter avec.



De l'autre côté, GTA, c'est aussi une histoire, des personnages au fort caractère, des péripéties, trahisons, rescousses, tout pour faire une grande série B. Vas-y qu'il faut tuer un certain type, vas-y qu'il faut venger l'honneur de machin, vas-y que je te file ma thune si tu astiques ma caisse avec ta langue, etc.

Mais quelque part, plus Rockstar progresse, et plus cette approche « duelle » du jeu ne colle pas. D'un côté, Rockstar multiplie le contenu interactif, en rajoutant de la physique à foison, des tonnes de missions secondaires comme celles de voitures de police, la gestion des amis et des petites amies. De l'autre, Rockstar rempile la même rengaine du scénario mafieux déjà vue et revue dans de nombreux films et dans les épisodes précédents. Je ne vais pas dire que le script de GTA IV n'est pas original,

non... le problème, en fait, réside dans la présence même d'un script prédéfini.

On sent que Rockstar a des démangeaisons en terme de scénario. À plusieurs points du jeu, ils veulent vous donner un peu de choix, en laissant vivre telle ou telle personne alors que vous étiez engagé pour le/la tuer. Mais c'est encore de l'interactivité à niveau homéopathique, ça ne suffit pas à cacher le fait que le script est on ne plus linéaire, pré-existant. Et en ce sens, GTA n'est pas du tout « next-gen ». Je dirais même pire, les scénarios interactifs dans les jeux d'action, c'est possible et ça a déjà été maintes fois faits dans le passé.

En effet, alors que le monde autour de vous est « malléable » suivant vos actions (libre à vous d'écraser

un piéton, de voler une voiture ou de tirer dans la foule), l'aboutissement des missions est, à l'opposé, complètement binaire : réussie ou non réussie : noir ou blanc. Pour éviter le très dépressif « game over », Rockstar dissimule cette échappatoire sous la forme d'un « appuyez ici pour recommencer la mission » ou « vous avez été abattus, mais l'hôpital vous a pris en charge ».

script. Ça prendra encore du temps avec que ce genre de choses n'arrive. Mais pourquoi ne pas imaginer, tout comme dans l'ancêtre Wing Commander, qu'une mission PUISSE être ratée ? Pourquoi le joueur est-il condamné à réussir pour progresser dans le jeu ?

Par exemple : vous devez flinguer quelqu'un. Il vous

toute probabilité, il sera fortement armé. Paf, un nouveau challenge issu d'un échec.

Ou bien, à la suite de l'échec en question, votre boss pourrait très bien vous dire de « laisser tomber » et vous aiguiller sur une autre mission. Bien entendu, le précédent échec modifiera certains aspects des missions suivantes, quitte à les rendre plus difficiles.



Ce qu'il y a de bien dans ce GTA, c'est qu'on incarne un perso au physique ingrat, pour une fois. Ça donne plus de relief au personnage, même si dans un sens, ça n'aide pas à s'identifier à lui. Le script de cet épisode est plus travaillé que celui des précédents, mais vouloir faire du film sans en avoir le talent n'est pas évident. Au final, le scénario et les personnages de GTA font plus penser à des comics ou à une série B, mais au fond, cela colle bien avec la légèreté du propos.

Un comble pour un jeu qui, dans l'aspect bac à sable, repousse constamment les barrières du réalisme, de la cohérence des situations.

Ne vous méprenez pas : je ne demande pas forcément un jeu au scénario 100% intelligence artificielle, sans aucun

échappe. Au lieu de « recommencer la mission » bêtement, pourquoi ne pas imaginer une mission suivante qui consisterait à retrouver les traces du gars en discutant avec des informateurs ? Le gars en question serait, ce coup-ci, sur ses gardes, et il y aurait de fortes chances que cette fois-ci, il ne soit pas seul. Et selon

Pour mémoire, Wing Commander I, sorti au début des années 90, disposait déjà de ce genre de système. Suivant l'issue de la mission, le but et la difficulté des missions suivantes se voyaient modifiés. Certains me diront que c'était uniquement possible à l'époque, car il n'y avait pas de vidéos ou de cutscenes avec des acteurs. C'est vrai,

mais l'une des suites, « Wing Commander III : Heart of the Tiger », elle, était bardée de vidéos qui, elles aussi, étaient basées sur le même principe : suivant le succès ou l'échec, les embranchements dans la campagne n'étaient pas les mêmes et l'histoire prenait des tournures différentes.

Ça fait tout juste 18 ans que ça se fait couramment, on se demande bien ce qu'attend Rockstar (ou d'autres...) pour reprendre les bonnes idées et sortir le jeu de son moule. Car si Rockstar ne le fait pas, d'autres prendront l'initiative d'aller plus loin.

L'autre problème de GTA vis-à-vis des missions tient de leur déclenchement. Vous ne vous en êtes peut-être pas rendu compte, mais c'est toujours Nicko Bellic qui va « volontairement » rejoindre tel ou tel bonhomme pour chopper une nouvelle mission à exécuter. C'est bien joli, c'est pratique à programmer, mais c'est ô combien restrictif. Pourquoi ne pas imaginer qu'un jour, un mec se pointe chez vous alors que vous dormez, et paf, il vous demande votre aide... ou mieux, il vient essayer de vous flinguer. Ou encore... pourquoi ne pas imaginer que Nicko se fasse prendre en filature en caisse, et dès lors qu'il s'arrête à un feu ou une intersection, des gars descendent pour essayer de le buter ?

Rockstar a, là aussi, quelques tendances à sentir que c'est une bonne direction pour un fort potentiel de jeu.

C'est bien simple, il y a un peu de ça dans le système des amis qui vous appellent pour vous voir ou vous

demander de l'aide. C'est encore « trop » dirigiste et pas assez spontané, mais quelque part, c'est un gros progrès.

Voilà donc quelques pistes potentielles à explorer pour leurs prochains épisodes basés sur GTA IV, s'ils veulent faire évoluer la série.

Au passage, si, en plus des éléments précédents, ils pouvaient éviter de simplement texturer la ville à foison sans permettre pour autant de pousser aucune porte, ça serait pas mal. À la rigueur, une ville 3 fois moins grande, où tous les bâtiments seraient « remplis » au lieu d'être des cubes vides, ça serait un sacré « plus ».

Bravo quand mémé pour GTA IV, Messieurs les Anglais. Mais soyez prévenus : les attentes pour la/les suites sont grandes. GTA IV n'est pas une performance en soi, ça reste un extraordinaire brouillon qui donne d'énormes espoirs pour la suite.

Ekianjo





sins of a solar empire

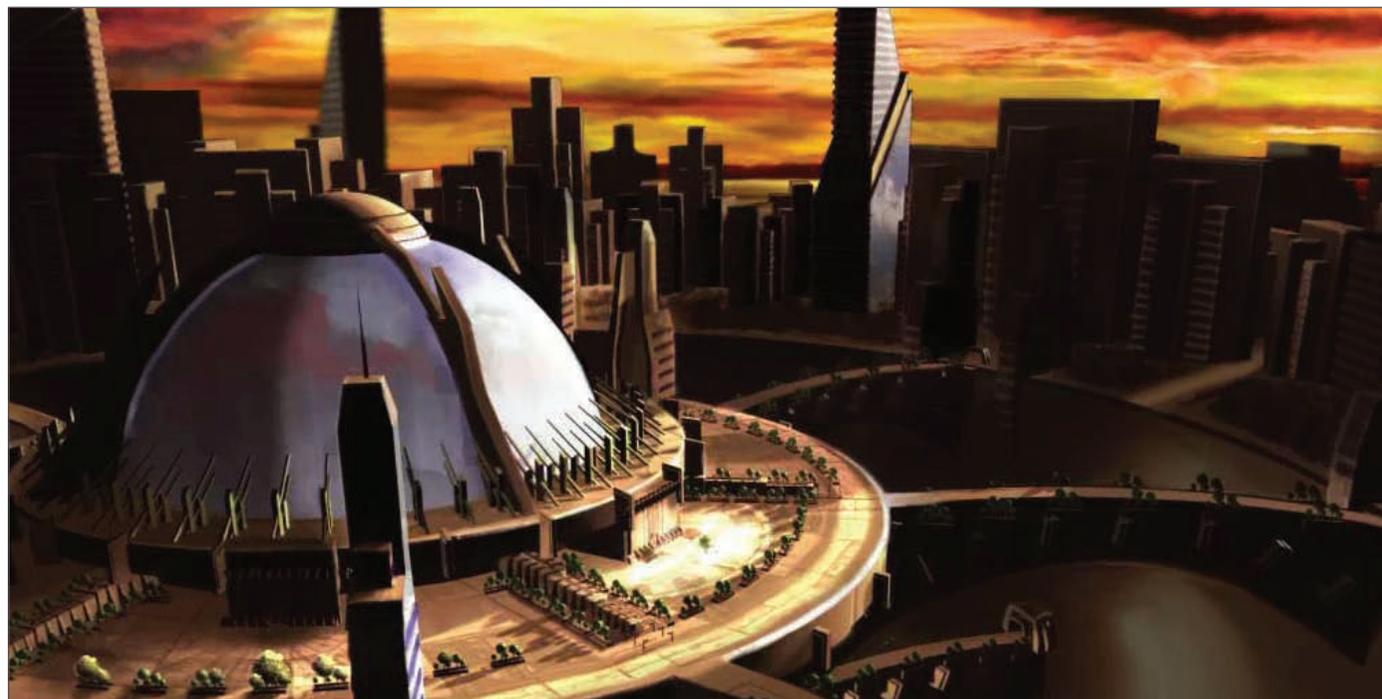
sins of a solar empire

pc

Pour une fois qu'un hands-on colle à l'actualité de la sortie de Sanqua... Signalons-le. Sins of A Solar Empire devrait être à peine sorti dans sa version française quand vous lirez ces lignes, il n'est donc pas trop tard pour vous « guider dans votre achat ». Mais peut-être avez-vous déjà entendu parler de ce titre ? Ce n'est pas surprenant puisque nombre de sites et magazines spécialisés en ont déjà fait de longs éloges. La version américaine du jeu était déjà disponible depuis le début du mois de février outre-Atlantique.

Pourquoi ce décalage entre la version européenne et ricaine ?

Tout simplement parce Sins of A Solar Empire est une production indépendante, d'un petit développeur du nom d'Ironclad, qui n'avait pas d'ambition d'exportation au départ. Les fans du monde entier n'avaient qu'à s'offrir le jeu par internet, en anglais. Ce qui a poussé Digital Bros à le distribuer en Europe, c'est l'énorme succès du jeu. Une telle réussite commerciale – très rare sur PC rappelons-le – qu'un buzz fort respectable s'est érigé autour du titre ; tout le monde dans le milieu allant de son petit commentaire, de sa remarque enthousiaste.



Un engouement que le public européen n'a pas partagé toutefois et qui est donc resté dans l'intimité des salles de rédaction et des bureaux de relation presse... Un clin d'œil entre connaisseurs donc qu'il serait bon de faire partager, et peut-être de démystifier !

Quand un jeu s'écarte des carcans habituels, qu'il sort des catégories classiques dans lesquelles on a l'habitude de tout ranger, on en appelle généralement à l'analogie multiple. Autrement dit, on en vient à décrire un concept en l'associant à plusieurs genres bien connus ou en fusionnant des jeux marquants. Dans le cas de Sins, puisque les journalistes sont trop fainéants pour expliquer en deux lignes le principe des jeux, le titre a été présenté comme un mix de Galactic Civilization et de Homeworld. Mais que fait le lecteur qui ne connaît pas

ces softs ? Ou qui en a juste entendu parler sans y avoir vraiment joué, et qui ne sait pas « vraiment » de quoi il retourne ? Il est perdu. Et à la fin de l'article, il n'aura pas vraiment compris à quoi ressemble le jeu... Fantastique.

Voici donc une définition en deux lignes.

Le joueur prend en charge un empire galactique. À partir d'une carte spatiale, il doit développer ses ressources et ses infrastructures afin de construire la meilleure armée et la mener au combat dans le but d'éradiquer ses voisins.

C'est tout. Le reste, ce sont des détails, qui n'intéresseront que ceux qui connaissent déjà d'autres jeux semblables (voir les titres sus cités). Ils se demanderont alors ce

qu'apporte Sins of A Solar Empire de nouveau, mais également si l'expérience est réussie. Le joueur lambda, toi peut-être qui lis ces lignes, sera plus ou moins attiré par le concept. La question que tu dois te poser pour savoir si tu vas aimer ce jeu, c'est si les notions de stratégie, de gestion et de tactique te bottent. Si c'est le cas, télécharge la démo et essaye le jeu, mais quoi

Sins of A Solar Empire a conquis autant de joueurs (américains), pourquoi j'apprécie ce jeu, et en même temps pourquoi il m'a déçu ! Revenons à notre mauvais point de départ: Galactic Civilization et Homeworld. D'un côté, un jeu de stratégie gestion au tour par tour, de l'autre un STR sur fond de space opera. Deux grands jeux. Sins quant à lui, n'est ni un Homeworld étoffé, ni

Vous vous voyez gérer tous les choix et manipulations qu'exige un jeu au tour par tour, en temps réel ? Ce serait impossible, je vous l'assure. On ne peut pas micro gérer des combats en même temps que l'on déplace des troupes à un niveau plus global, que l'on choisit les recherches à effectuer, que l'on donne les consignes de constructions, de développement divers, que l'on contrôle les courbes de croissances ou que l'on entame des négociations diplomatiques... Soyons sérieux, c'est infaisable. A moins de tabler sur une échelle de temps gigantesque, et en conséquence, de compter sur des parties qui dureraient non des centaines d'heures, mais des dizaines de milliers...



qu'il en soit ne perds pas de temps ici. Passes à l'article suivant, car tu risques de ne rien comprendre de ce que je vais dire à partir de maintenant...

Toujours là ? C'est que vous vous y connaissez un peu...
Bien, dans ce cas, je vais vous dire pourquoi selon moi

un GalCiv en temps réel. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'à la fois sous l'aspect stratégique/gestion que sous l'aspect tactique, le jeu se montre bien plus léger que ces deux titres.

Et c'est bien normal !

Sins of A Solar Empire possède donc ce mérite extrêmement respectable d'avoir trouvé le juste milieu entre quantité d'informations à gérer et action en temps réel. En somme, Ironclad a trouvé l'équilibre parfait pour effectuer de la gestion en temps réel dans l'espace. Pour ce faire, quelques aménagements ont été nécessaires. Pour commencer, le jeu limite les déplacements des unités par le biais d'un réseau de planètes plus ou moins interconnectées. On sait donc toujours d'où va venir l'ennemi et ce qu'il peut attaquer facilement. Ensuite, le soft se concentre uniquement sur l'aspect militaire. Que cela soit les développements planétaires, les installations orbitales ou les recherches, tous les aspects gestion tendent à faire évoluer le pouvoir militaire de votre empire. Il n'y a pas de victoire diplomatique, de victoire culturelle ou technologique ici. On développe la population et le commerce de nos planètes de façon très

succincte – simplement en commandant une évolution ou en construisant un bâtiment – dans l'unique but d'avoir plus de ressources et donc une assise militaire plus importante (autant défensive qu'offensive).

Soit, se concentrer sur la guerre, pourquoi pas.

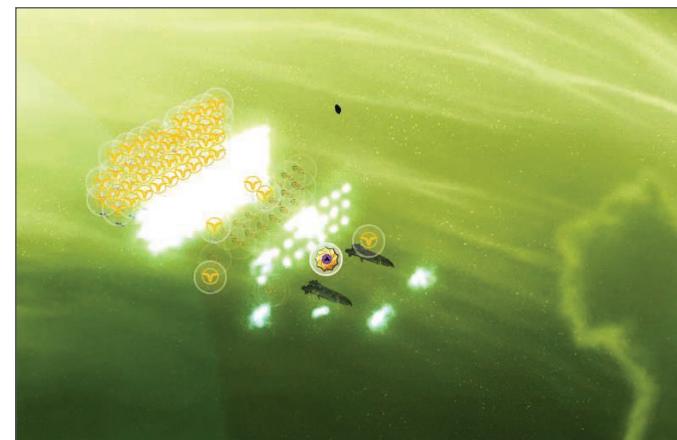
Mais alors, autant le faire à fond, comme un STR finalement... Le problème, c'est qu'avec ces éléments de gestion supplémentaire, Ironclad n'a pas pu pousser le côté tactique au maximum ; le joueur n'aurait pas eu le temps de s'en servir. Alors que des jeux comme World in Conflict ou Company of Heroes réduisent le plus possible tout le côté gestion pour se concentrer sur l'action à proprement dite, Ironclad prend le chemin inverse et propose l'un des jeux de stratégie en temps réel les plus basiques. Très peu d'unités, pas de tirs secondaires ou de capacités spéciales sauf pour les vaisseaux amiraux, pas de gestion de l'environnement, et encore moins de choix de formation ou d'équilibrage des groupes d'assaut en fonction de l'adversaire... Ici, on fait des gros tas d'unités, on les envoie au front et on prie pour que la victoire soit nôtre. Bon, c'est réducteur puisqu'il y a quand même quelques petites techniques (viser les vaisseaux mères ennemis en priorité par exemple) et quelques astuces pour relever la teneur tactique des affrontements, mais globalement, je l'affirme haut et fort, Sins of A Solar Empire s'avère très décevant tactiquement parlant !

Niveau stratégie globale et options de gestion, vous l'aurez compris, c'est le même topo. Sins n'a ni la

profondeur stratégique d'un Civilization, ni la richesse tactique d'un World in Conflict, c'est pourquoi on peut considérer qu'il est un cas à part, et qu'il ne faut pas chercher à le comparer à d'autres jeux. On peut rester déçu comme moi, de ne pas trouver plus d'options dans tel domaine ou tel autre, mais il ne faut en aucun cas faire l'erreur de juger un jeu pour ce qu'il n'a pas l'ambition d'être. En l'occurrence, un mélange de deux genres bien distincts et complètement inconciliables.

Mais venons-en à ce qui fait la force de Sins of A Solar Empire. Si l'on cherche le jeu de management de foot le plus complet, inévitablement on se tournera vers Football Manager dont les options et la base de données sont les plus étendus. De même, si l'on souhaite boire le meilleur vin (ou l'un des meilleurs peu importe), on investira dans un grand cru, reconnu de tous comme tel. L'important ici, c'est que l'on achète un produit pour son contenu ou sa qualité, et non par exemple pour le sourire de la vendeuse ou pour la couleur de la jaquette. C'est logique, vous en conviendrez.

Mais qu'arrive-t-il quand un produit n'est pas classé dans une catégorie précise, et quand, abusivement on vous le vend comme un mélange de deux objets plus familiers. Un Autocopter par exemple, invention géniale ayant plus ou moins les propriétés d'une voiture et d'un hélico... Vous risquez de ne pas regarder le contenu de la marchandise pour ce qu'elle, ce qu'elle propose et ce qu'elle revendique en termes de qualité, mais plutôt son enveloppe globale de chimère originale et séduisante.



Réfléchirez-vous longtemps avant de sauter sur le premier sèche-repasse linge ? Sans doute que non.

Sins est ce genre de nouveauté. Totalement originale, mais conceptuellement défini par une association multiple, comme je le disais plus haut. Ce qui veut dire qu'on a l'impression de savoir de quoi il retourne bien

autour du jeu a fait un carton et tout le monde a vanté les mérites du titre.

A tord et à travers.

Pourquoi ? Parce qu'au lieu de louer les réelles qualités du titre, les critiques se sont émerveillés du mélange des

que les mécanismes du jeu sont faits de telle manière que le joueur n'est jamais submergé par les choses qu'il a à gérer, tout en éradiquant les temps morts et les tâches fastidieuses. Toutes les informations (ou presque) sont directement à l'écran, le nombre de clics est très limité et la souplesse des contrôles totale. Il suffit de voir avec quelle aisance on zoome sur nos unités puis dézoome sur la galaxie, ou de remarquer les nombreux petits raccourcis qui facilitent la vie du joueur, pour se rendre compte à quel point l'interface du jeu est exceptionnelle...

Que c'est fluide !

Quelle souplesse, quelle clarté...

Voilà, les atouts majeurs de Sins of A Solar Empire. Rien à voir avec son contenu à proprement parler, puisqu'il serait tout à fait possible de faire un très mauvais jeu avec les mêmes éléments de fond. Ce qui a séduit la majorité des joueurs, c'est l'alchimie qui se dégage d'une partie de Sins. Non sa richesse ou sa force, mais l'élégance avec laquelle on s'emploie à créer notre empire à dégommer de l'alien. Sachez-le, ce n'est pas la puissance du moteur, la beauté de la carrosserie ou la quantité d'options qui doit vous faire craquer pour le bébé d'Ironclad, c'est tout simplement le confort d'utilisation.

Pourquoi pas...



qu'en réalité, on ne puisse pas s'en rendre véritablement compte sans essayer. De fait, acheter Sins, c'est investir à l'aveugle. C'est promouvoir un titre précurseur, qui peut tout à fait être bourré de défauts de fabrication... Mais si c'était le cas, ça se verrait, car le bouche à oreille ne fonctionnerait pas. Or, là, c'est tout le contraire. Le buzz

genres et de l'originalité du concept. Non, la vraie réussite de Sins réside dans son équilibre parfait et dans la logistique qui permet cet équilibre. Indépendamment du contenu donc, la principale qualité du titre d'Ironclad relève du timing des actions et de l'aisance avec laquelle celles-ci sont effectuées. Ce que je veux dire par là, c'est

Opak



THINK!



26

LE ROI DE LA CASSE

La loi HADOPI, vous connaissez ? Je me moque, bien sûr, que vous la connaissez 1 Et vous donne-t-elle des boutons ? Il y a de quoi... Sanqua revient sur les origines et les conséquences de l'application de cette procédure... mieux vaut en rire avant d'en pleurer.



32

TALKING ABOUT INNOVATION

Episode V : cette fois, la question du succès de la Wii est abordé sous l'angle du modèle des produits pionniers et sédentaires. Mais tout est aussi une question de prix et de proposition...



60

MEMORIES

Si les jeux d'aventures sont en voie de disparition, il ne faut pas oublier que ce genre fut à l'origine de jeux à la qualité exceptionnelle. C'est ainsi le cas de Rise of the Dragon de Dynamix. Un premier jeu d'aventure, un coup de maître, ça ne s'invente pas, le talent.



FINAL FANTASY
LES SYSTEMES

38

ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

Hadopisse

C'est le retour de la France d'en haut. Pour peu qu'elle n'ait jamais disparu...

En effet, dans le vocabulaire en tout cas, puisqu'on vient de créer une « Haute Autorité pour la Diffusion des Oeuvres et la Protection des droits sur Internet », HADOPI, donc. Bizarre, le D de « droits » n'est pas repris dans l'abréviation...

À part ça, « Haute autorité » va souvent de pair avec des « hauts fonctionnaires », qui sont dotés d'un très « haut salaire » pour un minimum de responsabilités. La création de telles commissions est souvent l'occasion d'y placer ses potes quand on est soi-même un haut fonctionnaire, dépendant de l'État, son employeur, et donc « indirectement » du gouvernement.

Avant d'aller plus en détail dans l'objectif et les fonctionnements de cette « haute » institution, revenons sur ses origines, notamment le projet de loi précédant le texte « création et internet » qui officialise la mise en place de l'HADOPI.

Dans ce projet de loi, on nous explique d'abord sur 4 pages le pourquoi de la nécessité du machin. J'espère



que vous aimez les couleuvres, car il faudra en avaler quelques-unes avant de passer à la suite.

Tout d'abord, chose assez choquante pour un projet de loi, les utilisateurs d'Internet sont traités de « consommateurs ». Ce terme est tellement abusé de ci de là (je l'emploie moi-même dans mes articles, mais en connaissance de cause et souvent entre guillemets) que sa notion vous échappe peut-être : un consommateur, c'est un individu dont la principale fonction est de consommer des biens. Comme si la consommation était le but ultime de sa vie. Notez au passage que cette

notion de « consommateur » est relativement récente : 50 ans plus tôt, cette expression n'existait sans doute pas. La raison en est simple : « consommateur » est un terme extrêmement péjoratif, car il sous-entend la passivité et l'absence totale de création ou d'initiative de la part des individus. Dans les plus « belles » heures du parti communiste, le peuple était plutôt adressé par la formule des « travailleurs », ce qui avait au moins une notion claire et nette de création de richesse et d'utilité publique. Le « consommateur » est donc un terme vraiment décevant de la part de politiques, et là encore, c'est à demi-mot que la distinction entre la France d'« en haut » et la France d'« en bas, celle du bétail, des consommateurs » est avouée. Il fut un temps où les politiques s'adressaient à nous en tant que « citoyens ». Il faut croire que cette fonction est dès lors révolue... bien que les termes de « société citoyenne », « école citoyenne » soient employés à tort et à travers sans aucun sens, l'adjectif ne semble plus s'appliquer aux personnes physiques. Étrange pour le « pays des droits de l'homme » si fier de sa « république ». Une « république » de « consommateurs » ?

Mais passons sur ce (significatif) détail. Le projet de loi est bourré d'affirmations gratuites sans aucun fondement, comme :

« le piratage des œuvres copyrightées déstabilise profondément l'économie de la création, qui repose sur des investissements de production et de promotion indispensables à l'existence même de la diversité culturelle. »

WOW ! J'admets être resté contemplatif pendant de longues minutes sur une telle phrase.

Je me permets (comme dirait Coluche) de penser que c'est totalement faux. En tout cas pour la deuxième partie de la phrase. L'existence de la diversité culturelle n'est pas en danger. La diversité culturelle n'est PAS une émanation des sociétés de production, de distribution et de vente de media, contrairement à ce que M. Oliviennes essaye de nous faire croire.

Revenons aux bases.

D'après toute vraisemblance sociologique, les hommes, ou en tout cas leurs ancêtres, ont été amenés à vivre et à collaborer ensemble pour augmenter leurs chances de survie dans des milieux hostiles. L'homme-singe était un être sans doute très faiblard dans son environnement, et vraisemblablement chassé par de nombreux prédateurs.

Progressivement, le langage a commencé à se développer au sein des communautés, et c'est précisément par l'échange d'idées que l'homme a pu commencer à faire abstraction de son environnement, à planifier et à s'organiser de manière plus efficace en maîtrisant la notion de causes et de conséquences.

La diversité culturelle est au coeur de notre civilisation : sans diversité, sans échange, l'homme n'aurait pas réussi à vivre avec ses congénères en premier lieu. Les premières sociétés n'étaient sans doute pas basées sur

des rapports de force, mais sur des travaux collaboratifs bénéficiant des avantages naturels de chacun.

Donc, Messieurs les politiques, ne vous inquiétez pas pour la « diversité culturelle », merci, elle se portera très bien tant que personne ne nous musellera la gueule. Et le net, par ailleurs, est sans doute l'un des meilleurs outils pour favoriser cette diversité culturelle, car contrairement à la télévision, il n'y a aucune limitation de chaînes – chacun peut y faire son programme, son parcours, à la carte. Je crois que personne ne peut nier en toute honnêteté cet état de fait.

Donc, si la diversité culturelle n'est pas en danger, c'est donc que « l'économie de la création » l'est. C'est marrant, c'est un peu comme le coup de la guerre en Iraq : les politiques ont tendance à alarmer tout le monde en disant que « la sécurité internationale est en jeu », alors qu'en fait, c'est simplement une vulgaire histoire de puits de pétrole.

Ne cherchez donc pas loin : ce projet de loi est simplement un commun accord entre politiques et leurs amis de l'industrie pétrolière OU musicale dans notre cas. Les politiques adorent d'ailleurs flirter avec ces industries : la première a beaucoup de fric, et donc des moyens de « compensation », pour ne pas dire de corruption, significatifs. L'autre, celle qui nous concerne, organise des dîners en ville avec leurs « artistes » et nos dirigeants. Il n'est guère étonnant de les voir ensuite mener campagne avec leurs politiciens préférés pendant les élections.



Pour appuyer cette bile mal versée par ce projet de loi, quelques chiffres sont balancés en pâture aux « consommateurs » que nous sommes :

- Le marché du disque a baissé de près de 50% en volume et en valeur au cours des 5 dernières années.
- Ceci s'est accompagné d'une baisse de 40% du nombre de nouveaux artistes signés chaque année.

Le premier est censé vous alarmer sur l'urgence de la situation. Petite erreur, il ne prend pas en compte le marché de l'offre légale numérique, par iTunes par exemple, qui a littéralement explosé dans les 5 dernières

années. Je ne nie pas pour autant que le bilan soit négatif au final, mais 50% me semble honteusement exagéré. Pour tuer son chien, ne dit-on pas qu'il a la rage ? C'est très facile de sélectionner des chiffres précis et d'en occulter d'autres.

Ah si, on parle de 6% du chiffre d'affaire de l'industrie, réalisé sur les ventes numériques. Intéressant, mais cela ne concerne que les « volumes ». Ce qui n'est pas mis en avant, c'est la « valeur » de ces 6%. En effet, vendre un morceau par téléchargement ne coûte quasiment rien : pas de matière première, pas de fabrication, de montage, pas de distribution physique, pas de gestion

des stocks, pas de marges pour les intermédiaires (grossistes + enseignes) pour peu que vous vendiez en direct sur votre site. Je ne serais pas étonné que ces 6% soient de toute manière extrêmement profitables, avec des marges bien supérieures à celles du support physique, bien que le prix de vente est le même pour le « consommateur ».

D'autre part, je questionne même la validité de ces 6%. Le marché numérique, contrairement au marché du disque, est international – rien n'empêche les internautes d'acheter leurs morceaux (pas forcément français, au passage) sur d'autres sites que les sites de vente français. Mais la globalisation, ça échappe sans doute à nos amis de la France d'en Haut.

Quant à la baisse du nombre d'artistes signés chaque année, ce chiffre me paraît fantaisiste, puisqu'on annonce 40% en moins de nouveaux artistes signés par an, et ceci, pendant 5 ans...

Petit calcul, en prenant la base de 100 artistes par an :
Année zéro : 100 artistes signés par an.

Année 1 : 60 artistes signés (40% en moins par rapport à l'année zéro).

Année 2 : 36 artistes signés.

Année 3 : 21 artistes signés.

Année 4 : 12 artistes signés.

Année 5 : 7 artistes signés.

Alors, ce projet veut nous faire croire que le nombre de nouveaux artistes signés par année a été divisé par 15 en 5 ans ?? Restons sérieux deux minutes... D'autre part, le marché est international, moins d'artistes signés sur le marché français ne signifient pas que ce rapport n'est pas équilibré avec la production musicale anglophone. J'ajouterais au passage que les « nouveaux artistes signés » sont pour la plupart des « artistes préfabriqués » par les maisons de disque, des artistes aux revenus faibles et qui ne sont certainement pas en rapport avec la véritable « diversité culturelle » française. Les innombrables girls et boys band, tous plus identiques les uns des autres, sont peut-être aussi à l'origine d'une baisse de ventes : si votre produit n'est plus en phase avec votre public, vous m'étonnez que les ventes baissent... mais ce n'est qu'une supposition...

Dans la même logique, si vos ventes de disques sont principalement effectuées chez les jeunes, et que ces jeunes ne regardent plus la télé, mais passent leur temps sur le net, alors vos réseaux de promotion de la musique deviennent clairement obsolètes et inefficaces sur le net, ce qui peut avoir rapidement des répercussions sur vos ventes... sans même parler de piratage.

C'est donc très facile de dire « c'est la faute du net » comme « c'est la faute à Ousama » dans une autre affaire. La réalité est souvent toute autre, faute de preuves...

D'autre part, le simple fait que ce projet de loi est basé sur une commission dirigée par un industriel de la vente



de disque (le patron de la FNAC) et des professionnels des industries concernées, est proprement scandaleux. Pourquoi ne pas non plus demander au président de TOTAL d'établir une recommandation pour continuer à investir dans le pétrole, et à punir les initiatives d'énergie « vertes » sous prétexte qu'elles causent des pertes d'emploi dans les industries pétrolières ? Bien entendu, sur de telles bases, les recommandations de la nouvelle loi HADOPI sont orientées sur la répression (ô la grosse surprise !) automatisée, un peu à la manière des radars sur les routes. Décidemment, la mode est au flashage.

Mais, entre les voitures et le surf, quelques différences cependant :

Flashage :

- En voiture, quand vous vous faites flasher, vous recevez votre photo par la poste, avec une jolie amende à régler à la clef. On vous enlève aussi quelques points au passage.
- Sur le net, on vous envoie un email (sur l'adresse du FAI que vous n'utilisez jamais puisque vous êtes sur Gmail) pour vous dire que ce n'est pas bien et que si ça continue, ça va chier.

Re-flashage :

- En voiture : vous affichez votre deuxième photo sur les murs de vos toilettes. Vous perdez encore des points, et payez cher votre oubli de respect des limites. Promis, juré, la prochaine fois, vous ne vous ferez plus avoir, foi de pigeon.
- sur le net, vous recevez PEUT-ETRE un nouvel email ou une lettre recommandée, dernier avertissement avant coupure de votre accès internet.

Re-re-flashage

- En voiture : c'est vraiment la faute à pas de bol ! Vous étiez en train de parler à Bobonne et vous avez manqué le panneau qui indiquait les 50... Des points et de la thune en moins. Mais vous avez toujours votre voiture, mais Bobonne enrage.
- Sur le net : Clac, votre ligne internet est coupée pour une durée de 3 à 12 mois, vous êtes inscrit sur une



liste noire des abonnés Internet, qui vous empêche de vous abonner ailleurs. Pour peu que vous soyez jeune, en recherche d'emploi, je vous souhaite bonne chance pour trouver un job sans utiliser le net. À vous la plume pour les lettres de motivation à l'ancienne, envoyées par la poste et ignorées par les DRH. En tout cas, c'est votre facteur qui va être content ! Vous perdez rapidement tous vos amis pour qui vous n'existez plus si vous n'avez pas MSN ouvert en permanence. Pour ne rien gâcher, le fournisseur d'accès continue à prélever le prix de l'abonnement chaque mois sur votre compte,

jusqu'à la fin de votre contrat. Chouette ! C'est peut-être pour ça que les FAI n'étaient pas opposés au projet : ils économisent du volume tout en continuant à toucher de la thune sur des utilisateurs fantômes. C'est ce qui s'appelle toucher le beurre, l'argent du beurre, et les gros seins de la laitière.

En y réfléchissant bien, les FAI auraient même tout intérêt à faire un peu de zèle : quitte à en faire trop, ça ne leur coûte pas grand-chose, au contraire, et les procédures contradictoires seront de toute façon longues et pénibles – des périodes pendant lesquelles l'argent frais continuera à rentrer tranquillement.

Après, des problèmes bien pratiques se posent :

- si vous êtes sur la liste noire, qui fera en sorte de vérifier que, 6 mois plus tard, par exemple, vous ne devrez plus y être ? Connaissant la légendaire « rigueur » de l'administration, j'ai quelques inquiétudes sur la mise à jour du fichier.

Rien n'empêche non plus les fournisseurs d'accès de demander un prix plus élevé, dans le futur, à ceux qui viennent de sortir d'une liste noire. Un peu comme le « malus » des assurances-auto. C'est bien français, ça, pour le coup...

Mais assez. Vous êtes sans doute déjà au courant de toutes ces dispositions. Je finirai juste par la composition de l'HADOPI elle-même, citée comme étant une « autorité administrative indépendante ».

L'HADOPI est formée par un collège et une commission de protection des droits. Les fonctions confiées à l'HADOPI sont exercées par le collège, ce qui veut sans doute dire que la commission est une organisation fantôme qui ne se réunit qu'une fois par an, pour le prestige (et le salaire qui va avec).

Le collège, lui, est composé de 9 membres, dont :

- un conseiller d'État.
- un conseiller à la Cour de Cassation
- un conseiller maître à la Cour des comptes
- un membre désigné par le président de l'Académie des technologies
- un membre du Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique
- quatre personnalités désignées par les ministres chargés des communications électroniques, de la consommation et de la culture.

Les décisions internes à ce collège sont prises à la majorité.

Sur 9 membres, à y regarder de près :

- 4 membres sont directement nommés par le gouvernement, un gouvernement déjà vendu à la solde des majors de longue date. Hum...
- 1 membre, celui nommé par la propriété littéraire et artistique, est probablement vendu à la solde des majors lui aussi, de par l'énoncé de sa fonction.

Donc, 5 membres qui sont très forcément influencés par

les majors du disque, ça fait une majorité sur 9 membres dans le collège. C'est ça, l'indépendance ?

À noter qu'aucun représentant des premiers intéressés, c'est-à-dire les internautes, ne fait partie de cette commission. C'est toujours agréable.

Les membres ne doivent bien entendu ne pas faire partie ou avoir fait partie de ces industries, directement liées aux ventes et à la distribution musicale ou culturelle.

Mais rien ne précise que ces personnes ne devraient pas avoir été en contact ou avoir de relations proches avec des membres de ces industries. Si François-Edouard X., membre de l'HADOPI, couche avec Marie-France Y., au conseil d'administration de Sony Music France, rien n'empêche François-Edouard X. de continuer tranquillement ses fonctions dans le collège.

Bien entendu, le texte se protège les couilles avec le fait que « les membres de la Haute Autorité ne peuvent, directement ou indirectement, détenir des intérêts dans une entreprise » genre majors ou à la solde des majors.

Directement, c'est démontrable, et encore, il faudrait une claire obligation de transparence pour les membres de cette commission. Mais prouver le « indirectement », ça révèle de la fantaisie dans un texte de loi. Autant dire que les enquêtes n'iront sans doute jamais aussi loin même si de tels liens existent réellement.

Non, franchement, bon boulot avec HADOPI.

Un texte qui passe par décret, sans consultation de l'assemblée, avec des membres en majorité nommés par le gouvernement, aucune représentativité des internautes, des mesures centrées sur la répression automatisée, et des avertissements « si on en envie », tout cela avec des FAI qui se rempliront les poches dans tous les cas de figure...

Rien à dire, la présidence Sarkozy tient toutes ses promesses.

Pour les majors, à défaut des électeurs.

Ekianjo



TALKING ABOUT INNOVATION EPISODE V

Je ris souvent quand je parcours des visions sur le futur par d'éminents professeurs, scientifiques, programmeurs, techniciens ou autres. Tous ces gens-là imaginent souvent le futur comme étant un endroit plus évolué avec plus de technologie de partout. Une sortie de « maintenant version 2.0 ».

Rappelez-vous, au début des années 90, tout le monde, dans le domaine du jeu vidéo, criait sur le haut des toits que le casque virtuel qu'on mettait sur la tête pour se plonger dans le jeu, c'était pour demain. Des prototypes existaient et marchaient relativement bien, en considérant les moyens rudimentaires de l'époque. De nos jours, on serait capable d'avoir du matos de réalité virtuelle pas trop cher, moins encombrant, assez léger, et surtout des machines qui ont suffisamment de patate pour afficher des images pas trop moches pour chaque œil. Mais, suite à la hype du début des années 90, malgré les avancées techniques, plus personne n'en a jamais parlé. Un facteur important avait été oublié : le public de 2008 (comme de 2000) s'en contrefout, de la réalité virtuelle.

Le futur, ce n'est pas un « maintenant version 2.0 », c'est tout simplement « de nouvelles gens avec de nouveaux comportements avec une technologie 2.0 ». Pour avoir une certaine

Pionniers			Playstation 1		Wii
Migrants				Playstation 2	
sedentaires	NES Master System	SuperNES Megadrive	Nintendo 64 Saturn	Dreamcast Gamecube	Xbox Xbox 360 Playstation 3
	8 bits	16 bits	32 bits	Generation 1	Generation 2

idée du futur, la meilleure façon est sans doute d'observer les enfants d'aujourd'hui, qui seront les adultes de demain. Cela peut donner une certaine idée en quoi ils sont différents de nous et en quoi le monde que l'on connaît va changer.

En termes de business, c'est un peu la même chose. En l'espace de 10 ans, votre clientèle peut complètement changer voire disparaître, pour peu qu'elle se trouve dans une « niche » du marché. Et ceci, même sans parler de concurrence acharnée.

C'est un peu comme un fond d'investissement. Quand vous placez votre argent, vous demandez généralement à votre conseiller

de faire un mix : des placements à haut risque pour des revenus élevés voire des pertes sèches, des placements moyennement osés avec une certaine sûreté sur le moyen terme, et des placements à très bas risque qui rapportent peu, mais qui sont des valeurs sûres pour le long terme.

Chaque société digne de ce nom se doit donc d'aligner des offres à différents risques, pour se préparer aux changements du marché. Un modèle simple existe pour donner une image à tout cela : il s'agit de qualifier dans quelle catégorie votre offre se trouve :

- pionnier : c'est typiquement l'innovation de type « océan bleu » (voir mon « talking about innovation » sur ce sujet) qui se démarque

complètement du reste de l'industrie et étend le marché à de nouveaux utilisateurs.

- Sédentaire : votre produit n'est ni plus ni moins qu'une « copie » de ce qui existe dans la concurrence. Sa « valeur » est faible.

- Migrant : votre proposition se trouve entre les deux : elle donne à vos clients « plus pour moins cher ou pour le même prix » que les « sédentaires » mais ne change pas fondamentalement l'offre.

Dans le domaine du jeu vidéo et plus précisément des consoles, la classification est facile.

Pour les 16 bits, c'est même très simple : la SuperNES et la Megadrive rentrent dans le

domaine des produits « sédentaires » : que cela soit au niveau du type de jeu qu'au niveau hardware, rien ne distingue bien ces consoles de leurs homologues 8 bits, si ce n'est une évidente amélioration des performances.

Pour la génération suivante, celle des 32 bits, la Saturn de Sega et la Nintendo 64 restent aussi dans le domaine des produits « sédentaires ». Simples améliorations de leurs copies précédentes. La Playstation arrive à l'improviste et bénéficie de l'explosion des jeux en 3D, d'une commercialisation à la hauteur et une politique claire d'ouverture en matière d'édition de softs : tous les genres sont les bienvenus, touchant un bien plus large public que celui des gamers de base.

C'est un produit « pionnier » car, à lui seul, il élargit le marché et fédère de jeunes adultes en plus des jeunes gamers traditionnels.

La génération suivante est riche en leçons : la Dreamcast est l'échec évident de Sega : toujours dans le domaine « sédentaire », celui des gamers des années 80, qui représente alors une très faible part du marché créé par la PS1. La Playstation 2 arrive assez vite et se place dans le domaine des produits « migrants », en proposant une offre peu différente de la PS1 mais en ajoutant la lecture DVD en sus. Elle bénéficie de ce statut, car, comparée à la Dreamcast, elle dispose d'un meilleur positionnement et d'une réputation à toute épreuve. La Xbox et la Gamecube viennent sur le marché plus tard et n'apportent rien de bien nouveau niveau soft ou hard comparées à la PS2, et peuvent être classées dans les produits « sédentaires » pour cette raison.

La génération actuelle renouvelle un peu la donne : certes, la Xbox 360 demeure un produit « sédentaire » plus que jamais, tout comme sa sœur jumelle la Playstation 3. On pourrait argumenter que la lecture du « Blu-Ray » classe la PS3 dans les produits « migrants », mais l'adoption du format est sans doute prématurée alors que le DVD était déjà bien développé et accepté à la sortie de la PS2. La



Wii tire son épingle du jeu et peut être qualifiée de produit « pionnier » à plusieurs niveaux : hardware, software et positionnement stratégique, qui élargit encore davantage la base des gamers.

Le modèle prédit la chose suivante :

- les produits sédentaires ont des croissances faibles et sont principalement dépendants de leur « valeur », c'est-à-dire leur rapport qualité/prix. Cette position n'est pas très enviable, car cela vous pousse à une guerre des prix avec

vos concurrents directs pour gagner des micro-parts de marché.

- les produits migrants ont des croissances plus élevées, mais n'exploitent pas complètement le potentiel du marché, et risquent d'être marginalisés par des produits « pionniers » si la concurrence s'aventure sur ce terrain-là.

- les produits pionniers sont tellement innovants dans leur proposition, que leur prix n'est pas l'unique barrière à leur adoption. Ils s'assurent d'une progression disproportionnée en élargissant le marché, sans avoir à jouer la

course aux prix les plus bas. Dans la génération actuelle, ce modèle s'avère exact :

- la PS3 et la Xbox 360 souffrent toutes deux de croissances pathétiques, et les baisses de prix successives montrent bien qu'elles jouent sur le même marché très restreint.

- La Wii est un exemple éloquent : aucune baisse de prix, une croissance qui n'en finit pas, des acheteurs qui ne jouaient pas aux jeux vidéo avant, bref, du pionner à l'état pur.

Plus le marché est composé de produits « sédentaires », plus la porte est grande ouverte à ce qu'un produit « pionnier » fasse son apparition et fasse mal, voire très mal.

Une question de prix

Si le positionnement de l'offre est important, celui du prix de vente est aussi essentiel. Même dans le cas d'une proposition exceptionnelle, si vous venez avec un prix de vente trop élevé, il sera sans doute très difficile de toucher la « masse » des consommateurs. Il convient donc de fixer un prix raisonnable.

Bien entendu, le prix d'achat doit prendre en compte toute la chaîne du design jusqu'à l'arrivée de la machine dans les mains du client final.

On peut dissocier le coup en deux parties :

- le coût pour « sortir le produit »
- le coût pour « vendre le produit ».

Pour « sortir le produit », dans le cas d'une console, il faut prendre en compte :

- Le coût du développement/ design de la console
- le coût des matières premières (pour de l'électronique, ça peut être des composants déjà tout prêts, mémoire, chips, disques durs)
- le coût de fabrication (moules, montage, rejet des consoles non fiables, etc...)
- le coût de l'inventaire
- le coût de la distribution vers le grossiste.

Pour « vendre le produit »

- le coût des promotions vers les revendeurs (bref, leur donner de la thune pour qu'ils mettent en avant votre produit, et qu'ils se fassent plus de marge par la même occasion)
- le coût de la force de vente
- le coût des displays et autres éléments publicitaires en magasin
- le coût de la publicité vers le grand public (TV, radio, net... etc...)

Alors, méfiez-vous de ces articles qui comparent purement et simplement le prix des composants d'une console à l'autre. Le prix des composants n'est qu'une part de la

chaîne de commercialisation – se borner à faire des comparaisons à ce niveau là est puéril, car le coût final sera fortement impacté par le budget consacré à « la vente du produit ».

Au niveau des recettes, les consoles se font de la thune sur :

- les jeux vendus (royalties juteuses sur chaque jeu grâce aux licences)
- les consoles en elles-mêmes (sans doute un apport relativement faible en début de vie, mais conséquent en fin de vie)
- les périphériques (pads, volants, etc...) en particulier les « officiels »
- les services associés (Xbox Live, Wii ware, Playstation network, etc...)

J'en oublie peut-être quelques-uns, mais c'est probablement les principaux.

Mais, contrairement à ce que beaucoup de gens pensent, les sociétés ne font pas le calcul :

Prix de vente = « sortir le produit » + « vendre le produit » + ce qui me reste de marge, à calculer...

Non...

En réalité, puisque tous les fabricants de consoles sont des sociétés par actions, elles

doivent tabler sur des marges minimales pour assurer leur profit à chaque année fiscale, dès lors le calcul est plutôt le suivant :

Marge = prix de vente - « sortir le produit » + « vendre le produit »

Le prix de vente est une conséquence de la marge désirée et non pas l'inverse. Vous comprenez bien, que dans cette optique, pour faire en sorte que la marge soit toujours la même d'une génération à l'autre, qu'une société va ajuster les coûts de « sortir le produit » au lieu d'ajuster uniquement son prix de vente.

Le prix de vente devient alors stratégique : il permet d'obtenir la marge désirée puisque le coût pour « sortir le produit » peut être contrôlé pendant la phase de design, et le coût de « vendre le produit » est généralement historiquement prévisible. Typiquement, une société sérieuse n'accepte PAS de réduire ses marges, malgré tout ce que vous pouvez entendre de la part d'ignorants en économie à la grande gueule. La marge est indissociable au fonctionnement du système des actions.

Le but d'une société par actions est double :

- dégager des profits sur le court terme, pour verser des dividendes



- dégager des profits sur le long terme, pour devenir une valeur sûre d'investissement

Plus une société reçoit donc, par le biais des actions, de l'argent frais, plus elle peut continuer à investir et croître et ainsi planifier son futur. La marge – bien entendu FIXE – est donc un élément essentiel pour prédire les revenus chaque année. Si Sony, par exemple, peut récemment se permettre de réduire le prix de sa PS3, ce n'est pas :

- « les gars, on va se saigner, on va diviser notre marge par deux »

Mais plutôt :

- « bon, depuis la sortie, on a réussi à faire baisser le coût pour « sortir la PS3 » de 30% (et donc, notre marge a augmenté en conséquence), et comme les ventes n'ont pas trop décollé, il devient stratégique de baisser le prix de vente tout en conservant notre marge initiale ».

Dans le cas des cycles des consoles dans le jeu vidéo, les calculs sont donc un peu plus complexes, car ils ne sont pas uniquement dépendants des ventes de consoles, mais aussi des ventes de jeux.

La première priorité, donc, au lancement d'une nouvelle génération, est d'établir une base rapide pour le format commercialisé, car plus la base est grande, plus le nombre de jeux vendus sera conséquent, et les profits de pair. Mais le paramètre important est aussi celui du nombre de jeux vendus par console.

Par exemple, Nintendo est sans doute assez lucide sur ce point concernant la Wii : en effet, la Wii ne doit pas coûter très cher à fabriquer, mais est restée vendue à un prix relativement



élevé pour son hardware. Ceci est bien entendu dû au fait que ceux qui achètent la Wii ne sont pas des « hardcore gamers » comme dirait l'autre. Donc, finalement, peu de jeux seront vendus par console.

La stratégie de Big N est donc sans doute de développer sa base au maximum en faisant un max de profits avec le hardware, tout en assurant une bonne partie de ses profits avec une poignée de titres estampillés Nintendo, qui se vendent extrêmement bien chaque année.

ils contrôlent donc aussi bien le revenu à l'entrée comme à la sortie.

La stratégie gagnante pour Big N est donc :

- agrandir la base de leur format
- se faire un max de thunes sur le hardware vendu
- se focaliser sur l'ouverture aux joueurs occasionnels ou même aux non-joueurs
- faire en sorte que ces joueurs achètent en priorité les jeux Nintendo pour la Wii

Microsoft et Sony ont un business model bien différent : bien que ces deux aient tendance à progressivement agrandir leurs studios internes, la majeure partie des ventes de soft sont à créditer aux « third party », c'est-à-dire aux sociétés tierces comme les grands éditeurs

genre EA, Take2, Activision et j'en passe. En effet, sur ces machines, le nombre de jeux vendus par console est bien supérieur, ce qui permet à Sony et à Microsoft de dégager un volume plus important de royalties sur les ventes de jeu. La stratégie gagnante pour Sony et Microsoft consiste à :

- agrandir la base de leur format quitte à ne pas faire beaucoup d'argent sur les consoles dans un premier temps
- se focaliser sur les joueurs qui sont des gros « consommateurs » de jeux
- assurer une grande variété de titres et un flux constant de nouveautés

Comme vous pouvez le voir, il n'est guère étonnant qu'EA soit « arrivé en retard sur la Wii ». Ce n'est pas tant que « les éditeurs n'avaient pas prévu le succès de la Wii », mais simplement que, par expérience, les jeux qui marchent le mieux sur les consoles « à la maison » de Nintendo sont les jeux Nintendo eux-mêmes, et que le reste des éditeurs se partagent les miettes.

Bien entendu, ces miettes deviennent de plus en plus alléchantes si la base de Wii installées dépasse les 30 millions d'unités, et c'est en partie pour cette raison que les éditeurs tiers reviennent désormais sur la Wii en espérant se récupérer une petite part du gâteau.

Mais, au cœur de chaque stratégie, vous le voyez bien : faire en sorte que la base installée soit la plus grande possible est clairement une priorité.

Et c'est en ce sens que les propositions des différentes sociétés sont en concurrence.

Comment modéliser l'offre du marché ?

Si l'on se place d'un point de vue client final, les deux paramètres les plus importants qui vont vous faire décider à l'achat sont sans doute les suivants :

- l'utilité / intérêt de la proposition
- le prix

En tant que société (par actions, je le rappelle), il est absolument nécessaire de comprendre :

- Qui sont les clients visés
- Quelles sont leurs habitudes ?
- Quels sont leurs besoins en termes de jeux ?
- Quelle est leur capacité financière ?

À partir de là, il est possible d'établir une stratégie pour « attirer » ces clients sur votre système, de fixer un prix de vente idéal, et d'orienter le design de votre machine pour faire en sorte d'être capable de dégager la marge nécessaire dès sa sortie. Commercialement, une offre à prix élevé n'est viable que si elle

est difficile à imiter. Quelque part, les offres de Sony et Microsoft sont en concurrence directe, et la PS3 a dû rapidement réduire le fossé en terme de prix vu que bon nombre d'anciens clients Playstation n'ont pas vu une grande différence avec l'offre Microsoft.

Le problème de ces deux géants est que leur proposition en elle-même n'a pas grand-chose de nouveau. Pour le client final, la différence entre la PS2 et la PS3 n'est pas flagrante, mis à part les simples visuels. Certes, c'était déjà le cas entre la PS1 et la PS2, mais la PS2 avait l'avantage d'avoir un clair leadership sur le marché qui en a rapidement fait un standard à posséder pour continuer à jouer.

Quelque part, seule la stratégie de Nintendo s'est révélée comme étant très porteuse.

Proposée à bas prix par rapport à la concurrence, elle demeure la console « abordable » par excellence et la proposition de jeux « grand public » et la promesse d'une grande accessibilité sont des gages d'adoption. L'extension du marché avec Wii-fit, qui n'est ni plus ni moins qu'une sorte de séance d'aérobic à la maison, conforte l'utilisateur final dans l'ouverture proposée par la console à d'autres publics. C'est en tout cas particulièrement évident au Japon, peut-être moins dans d'autres géographies.



FINAL FANTASY®

SYSTEMES D'UNE SERIE A SUCCES



La saga Final Fantasy de Squaresoft / désormais SquareEnix, est l'une des plus connues et reconnues au monde. Forte de ses 12 épisodes principaux et de ses nombreux spin-off, Final Fantasy est de plus l'une des licences les plus vendues au monde.

Mais quelle est donc la formule qu'utilise Square pour faire en sorte que chaque Final Fantasy trouve ses joueurs ? Pourquoi, à chaque nouvel épisode, des hordes de fans crient au génie (pas toujours à raison tout de même) ? Essayons de comprendre ce qu'est l'univers Final Fantasy, ses codes et les systèmes des différents opus de la série.

Un univers médiévalo-fantastico-futuriste

Tous les Final Fantasy reprennent ce point de départ, un monde de chevaliers et de magiciens, combattant à l'aide de leurs épées et de leurs sorts de vils démons cherchant à conquérir le monde. Bon certes, parfois ce n'est pas un vilain sorcier démon qui veut conquérir le monde, mais il y a toujours cette idée à un moment ou à un autre. Autre élément fédérateur des Final Fantasy, les cristaux. Chaque épisode mettra en avant, à un moment ou à un autre, un ou des cristaux dans son scénario. Ces cristaux élémentaux

sont présents dans de nombreux épisodes et apparaissent sous différents noms, comme les matériels du 7 ou encore LE cristal du 9, etc., etc. N'oublions pas l'omniprésence d'un dirigeable, ou d'un vaisseau équivalent dans la série, bien que les autres transports varient. Final Fantasy, c'est aussi des personnages récurrents apparaissant d'épisode en épisode. Par exemple, Cid fait son entrée dès le deuxième épisode et à partir de là, il aura presque toujours un rapport avec les engins volants. Bahamut, le roi des Dragons, permettra aux héros du premier épisode d'évoluer dans leurs disciplines puis deviendra une puissante invocation. Certaines armes aussi traversent les épisodes comme l'épée Excalibur ou encore Ragnarok sans oublier les mythiques Chocobos qui rentrent sur scène dans le second épisode et qui joueront plus ou moins tous les rôles dans la série.

Malgré tous ces éléments communs, les univers sont variables, généralement moyenâgeux avec une touche de technologie allant de la machine à vapeur aux robots futuristes provenant souvent d'une ancienne civilisation aujourd'hui disparue (un classique ça, dans l'univers rôliste). Mais parfois un épisode sort des sentiers battus malgré des notes homéopathiques de Moyen-Age par ci par là. Ainsi, Final Fantasy VII s'inscrit plutôt

dans un univers futuriste, mais des endroits comme la ville de Kalm au design médiéval nous rappellent que l'on est bien dans un Final Fantasy. Final Fantasy VIII inscrit par contre vraiment son design dans le futur et la seule touche médiévale reste les sorcières qui sont au centre de l'histoire.

Il est difficile de trouver une mythologie commune entre les différents Final Fantasy. D'ailleurs, le seul épisode faisant vraiment référence à un Dieu est Final Fantasy X, les autres laissant plus la place aux hommes ayant de grands idéaux ou de grandes ambitions pour faire le scénario. Certaines invocations sont cependant présentes dans quasiment tous les épisodes et représentent un élément bien particulier. Ainsi, Shiva sera associée à la glace, Ifrit au feu, Ramuh à la foudre, les plus importantes étant Leviathan, Odin et Bahamut qui seront souvent considérées comme des êtres célestes, bien qu'à partir de Final Fantasy VI elles seront toujours dépassées par une ou deux invocations secrètes ultimes.

Le seul univers récurrent et possédant une véritable mythologie dans la série Final Fantasy reste Ivalice. Le monde de Yasumi Matsuno sera utilisé dans les spin-off Tactics de la série ainsi que dans le douzième épisode. Ivalice possède ses invocations propres, ses pays, ses

conflits, ses légendes. Mais, même en Ivalice, les différents épisodes y prenant place ne se suivent pas et ne concernent pas les mêmes héros mis à part le récent Final Fantasy XII Revenant Wings qui suit Final Fantasy XII.

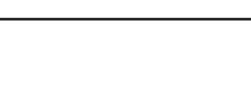
Si l'on cherche vraiment à grouper les épisodes dans la série, Final Fantasy I, III, IV et V sont sans doute dans un univers relativement semblable avec des cristaux élémentaux au centre du scénario, des nains (et encore pas dans le V) et des designs très similaires... mais ça se limite juste à ça.

Finalement, nous ne pouvons pas parler d'une série de RPG comme Final Fantasy sans aborder la question de l'importance des dialogues et de l'intérêt qu'ils peuvent apporter à la série. Les dialogues dans FF ne servent qu'à deux choses : 1) faire avancer le scénario ou 2) vous indiquer le lieu du prochain donjon à visiter. Ils ne vous offriront jamais de réel choix et jamais ces choix n'influenceront sur le scénario de toute manière, sauf dans le cas de détails mineurs comme le rencart de Final Fantasy VII. Oubliez donc le terme « RPG » comme on l'entend dans Fallout où chaque dialogue peut avoir une influence à plus ou moins long terme, où les décisions prises vous conduiront à faire certaines choses et vous empêcheront d'en faire d'autres.

La série n'offre donc pas vraiment aux joueurs assez de possibilités pour jouer l'histoire de la manière qui lui plairait (genre mettre une mandale à un personnage que vous pouvez pas sentir) mais, dans la plus grande tradition japonaise des RPG, elle propose de suivre « de loin » les aventures d'un groupe de héros un peu à la manière d'un livre, à défaut d'un live dont vous êtes le héros...

Mais l'intérêt de Final Fantasy est ailleurs. C'est une série centrée sur les combats, et c'est justement les systèmes mis en place dans chaque opus qui contribueront à créer des myriades de possibilités, pour le pire comme le meilleur. Revoyons donc les systèmes de chaque Final Fantasy.

Tout d'abord, un petit tableau comparatif sur les principaux éléments constitutifs des systèmes de la série...

	Invocation	Limit Break	ATB	Classe fixe	Boss optionels	Mini-jeux
 FINAL FANTASY	X	X	X	X	X	X
 FINAL FANTASY II	X	X	X	X	X	X
 FINAL FANTASY III	O	X	X	X	X	X
 FINAL FANTASY IV	O	X	O	O	X	X
 FINAL FANTASY V	O	X	O	X	O	X
 FINAL FANTASY VI	O	O	O	O	O	X
 FINAL FANTASY VII	O	O	O	X	O	O
 FINAL FANTASY VIII	O	O	O	X	O	O
 FINAL FANTASY IX	O	O	O	O	O	O
 FINAL FANTASY X	O	O	X	X	O	O
 FINAL FANTASY XII	O	X	O	X	O	X

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー



Le tout premier épisode de cette série date un peu et son système a plutôt mal vieilli. Au début de votre aventure on vous demande de choisir les classes de vos quatre personnages parmi les six suivantes : Guerrier, Voleur, Moine, Mage Blanc, Mage Noir, Mage Rouge tout en sachant que :

Le Guerrier est le combattant le plus puissant, mais coûte les yeux de la tête à équiper, il évolue en Paladin et pourra utiliser un peu de magie blanche. Le Voleur ne frappe pas très fort, mais de nombreuses fois et une fois évolué en Ninja il peut utiliser un peu de magie noire et surtout le sort Rage, qui est surpuissant. Le Moine est le guerrier du pauvre, un personnage qui ne coûte pas cher à équiper et qui tape généreusement, il évolue en Maître pour taper encore un peu plus. Le Mage Blanc utilise la magie curative, il évolue en Sage Blanc et utilise les sorts de soutiens les plus puissants.

Le Mage Noir utilise la magie offensive, très efficace pour anéantir des groupes de monstres. Il évolue en Sage Noir pour utiliser les sorts les plus destructeurs. Le Mage Rouge est un hybride sachant tout faire, à défaut de faire quoi que ce soit bien. Il peut taper un peu, utiliser de la magie blanche et noire, mais jamais très efficacement. Il évolue en Sage Rouge et continue d'imiter les autres classes en moins bien. Je n'ai jamais aimé cette classe.

Une fois que vous avez constitué votre équipe, il ne vous reste plus qu'à partir à l'aventure, enfin une fois que vous vous serez un peu préparé, car il y a quelques petites choses à savoir sur Final Fantasy I :

Les sorts sont répartis par niveaux, un peu à la manière de Donjons et Dragons, et vos mages ne peuvent en apprendre que 3 par niveaux alors qu'il existe 4 sorts par niveaux, vous

devrez donc faire des choix tout en étant bien conscient du fait qu'une fois le sort appris il ne peut plus être oublié. D'ailleurs, il est aussi important de noter que vous devez acheter vos sorts dans des boutiques de magie tout comme vous achetez l'équipement de vos guerriers. Vos utilisations de sorts sont également limitées par niveau, les MP n'existaient pas encore et une fois de plus on se retrouve avec un système proche du modèle de Donjons et Dragons.

Une fois équipé vous voilà parti, et alors que vous vous baladiez dans la plaine avoisinant la ville, de vils monstres vous attaquent c'est alors que rentre en compte le système de combat :

C'est du tour par tour, vous avez donc tout votre temps pour choisir vos actions. Les ennemis en face de vous peuvent monter jusqu'à neuf alors que vous ne serez jamais

que quatre. Certains combats deviennent alors déséquilibrés. La stat' de vitesse a deux utilisations ici, votre ordre de passage dans le tour et le nombre de fois que vous frapperez avec votre arme. Ainsi, un guerrier tapant à dix points de dégâts peut infliger bien plus si sa vitesse est suffisante (et elle le sera assez rapidement).

En résumé le système du jeu est on ne peut plus simple et n'offre pas vraiment différents styles pour jouer. Cependant, il existe un fort déséquilibre dans l'utilisation de certains sorts. « Rage » que j'ai notamment cité plus haut double les dégâts au corps à corps. Couplez-le avec le sort « Hate » sur votre Guerrier/Paladin et les dégâts qu'il infligera seront tout simplement monstrueux. Ensuite, relancez Rage une nouvelle fois sur lui et les effets se cumulent (re-belote, doublage des dégâts au corps à corps) et il tuera quasiment n'importe quel ennemi en un tour ou deux. La



difficulté du jeu est anéantie une fois ces deux sorts obtenus.

Pourtant, la difficulté au départ est assez relevée et achever les premiers donjons vous demandera du level-up assez désagréable.

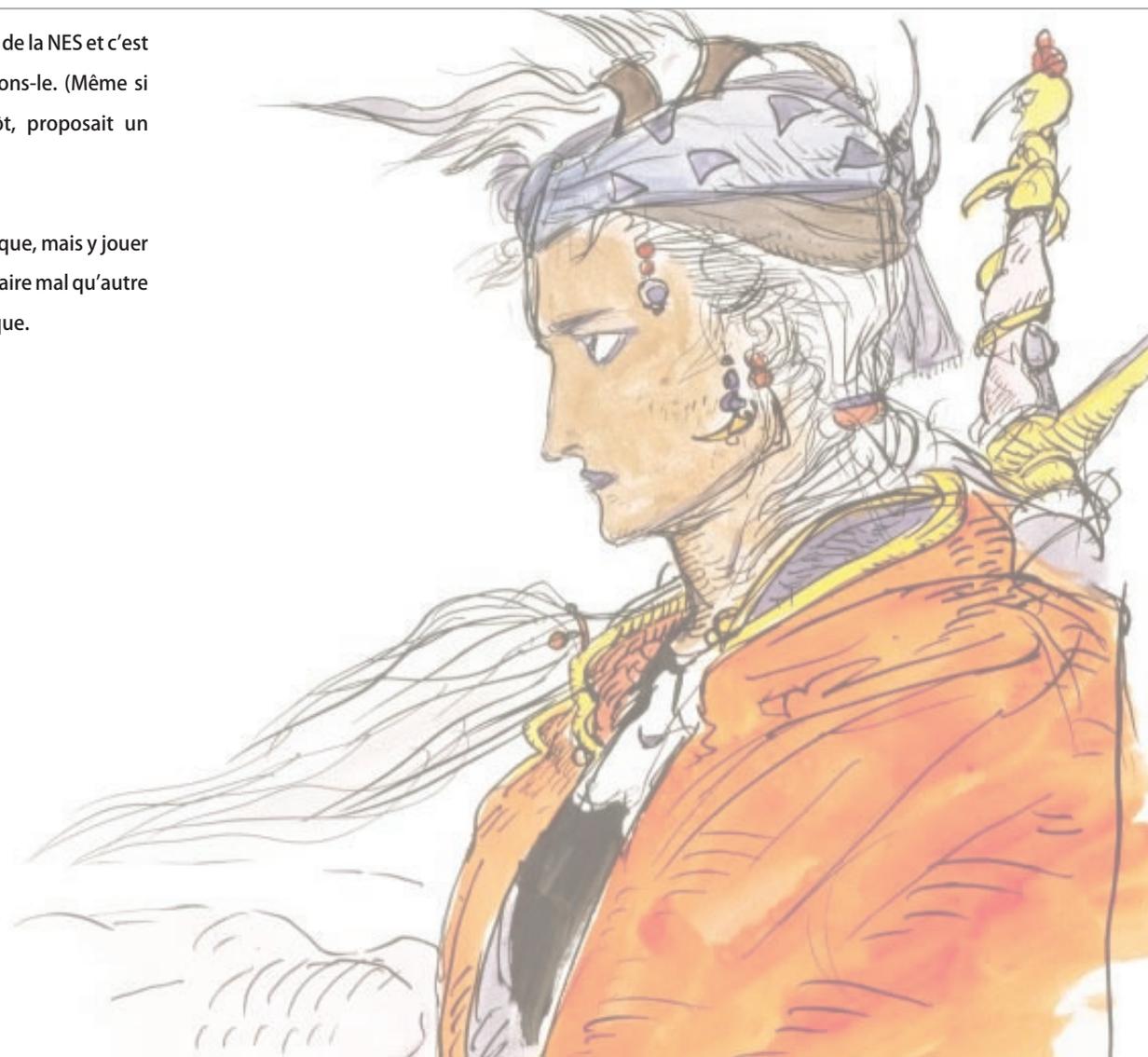
FF I n'est donc pas très équilibré malheureusement, surtout quand vous découvrez que votre éventuel Sage Blanc vous soignera si bien que votre groupe en sera presque rendu invincible. L'évolution des personnages n'est pas vraiment maîtrisée.

Le jeu dispose d'une petite histoire sans prétention avec des méchants démons qui affaiblissent les cristaux élémentaux du monde. Devinez qui doit s'en charger ?

Rien ne vous fera quitter la quête principale, pas de sous-quêtes pour aller chercher d'objets ou pour aider la mamie du patelin,

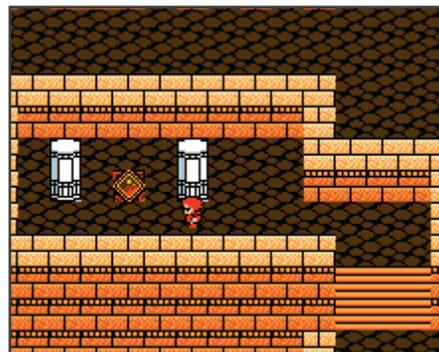
mais en même temps ça reste de la NES et c'est le premier de la série, excusons-le. (Même si Dragon Quest, sorti plus tôt, proposait un mini-donjon optionnel).

Un coup de maître pour l'époque, mais y jouer de nos jours revient plus à se faire mal qu'à autre chose. Reste le côté nostalgique.



FINAL FANTASY II™

ファイナルファンタジーII



Final Fantasy II nous offre un système pour le moins déroutant, et encore plus si vous y jouez après avoir connu les épisodes plus récents. En effet, ne cherchez pas les niveaux d'expérience, il n'y en a pas ! L'évolution de vos personnages se fait selon la manière dont vous les faites combattre.

Chaque type d'arme et chaque sort sont dotés d'une barre d'expérience qui lui est propre, ainsi imaginons que votre personnage préposé au rôle de guerrier se batte à l'épée. Mais, au cours de la traversée du donjon, vous trouvez une magnifique hache. Votre guerrier ne saura pas l'utiliser correctement et les dégâts qu'il infligera seront ridicules par rapport à sa vieille épée. S'il veut utiliser la hache correctement il devra reprendre son entraînement du début avec cette nouvelle arme (il n'oubliera quand même pas le maniement de l'épée pour autant). Il en va de même pour les sorts, le fait d'utiliser le sort de soin augmentera son efficacité, mais cela ne

rendra pas d'autres sorts de magie blanche plus puissants pour autant, vous devrez donc tous les utiliser un peu pour éviter d'avoir des problèmes quand ils s'avéreront utiles.

En plus du système de level-up des armes et magies, le level-up des stats est également original et déroutant : pour qu'un guerrier ait beaucoup de PV et de défense, il faut qu'il se prenne un maximum de coups en portant des armures lourdes et que ses HP soient constamment bas. Ainsi, il gagnera en vie et en résistance. Les mages devront quant à eux avoir peu de MP s'ils veulent espérer en gagner. Cela donne souvent lieu à des situations cocasses et dangereuses pour le joueur. La magie noire fait d'ailleurs progresser la stat' d'intelligence alors que la magie blanche fait augmenter la sagesse. Ainsi, un bon mage noir n'est pas forcément un bon mage blanc et inversement.

Ce système offre donc une possibilité

de personnalisation de vos héros assez gigantesque, même si finalement limitée, car de nombreux sorts sont indispensables pour progresser dans l'histoire. Très tôt, il est donc recommandé de répartir les rôles de chacun en mage blanc, mage noir et guerrier.

Le challenge proposé par Final Fantasy II est des plus conséquents et un joueur novice ne maîtrisant pas le système éprouvera de très grandes difficultés assez rapidement ce qui peut s'avérer assez décourageant vu que le level-up est inexistant. Mais à l'inverse, si le système est maîtrisé, la progression sera aisée et le jeu se fera d'une traite et sans vraiment jamais rencontrer de problèmes.

La trame scénaristique de Final Fantasy II est plus travaillée que celle de son aîné (en même temps ce n'était pas bien dur...) et donnera un peu de consistance à votre quête et à vos voyages. Fini l'impression de voyager à l'aveugle en ne suivant que les conseils

des vieillards du coin. Le scénario reste néanmoins assez simpliste et prévisible dans son déroulement. Pour ce qui est des sous-queries, elles sont toujours inexistantes et une fois de plus, rien ne vous détournera de votre quête.

Au final, le jeu est vraiment trop déséquilibré : autant le début est un véritable calvaire, autant la suite devient une balade de santé une fois que votre mage blanc maîtrise bien le soin et possède « sacre » et que votre mage noir possède « véhémence ». Lancez 2-3 « véhémences » sur le guerrier et ce dernier ne frappera plus qu'à 9999 points, et si vous avez correctement monté votre mage blanc, ses « sacres » feront autant de dégâts à chaque tour, réduisant n'importe quel ennemi en poussière en quelques secondes. C'est un peu décevant de passer de l'enfer sur Terre à Bisounours Land juste par la maîtrise progressive du système.



Le dernier Final Fantasy de la NES introduit un système que je porte particulièrement haut dans mon cœur : les jobs.

Alors que sont les jobs ? Peut-être l'un des systèmes les plus flexibles qui soient dans l'univers des Final Fantasy, à l'exception des matériels.

C'est assez simple, votre personnage doit choisir un métier parmi ceux disponibles. Si au départ la liste est assez réduite (chevalier oignon, mage blanc, mage noir, mage rouge, guerrier voleur), elle va très vite s'étoffer avec les classes de chevalier, chevalier noir, chevalier dragon, mage temps, invocateur et bien d'autres dans l'histoire. L'avantage du système, c'est que vous pouvez en changer quand vous le souhaitez, contre quelques malus temporaires tout de même. À vous de faire varier votre équipe en fonction des situations proposées. Par exemple, une troupe

de chevaliers dragon est bien plus efficace contre des ennemis volants qu'un groupe ne comportant que des mages. Les jobs de Final Fantasy 3 sont cependant limités par le fait que les transferts des pouvoirs d'une classe à une autre sont impossibles. Final Fantasy V corrigera cela plus tard. Dans le III, les sorts doivent encore être achetés et équipés sur vos personnages à la différence près que vous pouvez les retirer et les rééquiper sur d'autres personnages.

Le jeu en lui-même offre un challenge assez relevé, les rencontres sont souvent assez corsées et certains donjons sont à s'arracher les cheveux tant les monstres les peuplent sont parfois balaises.

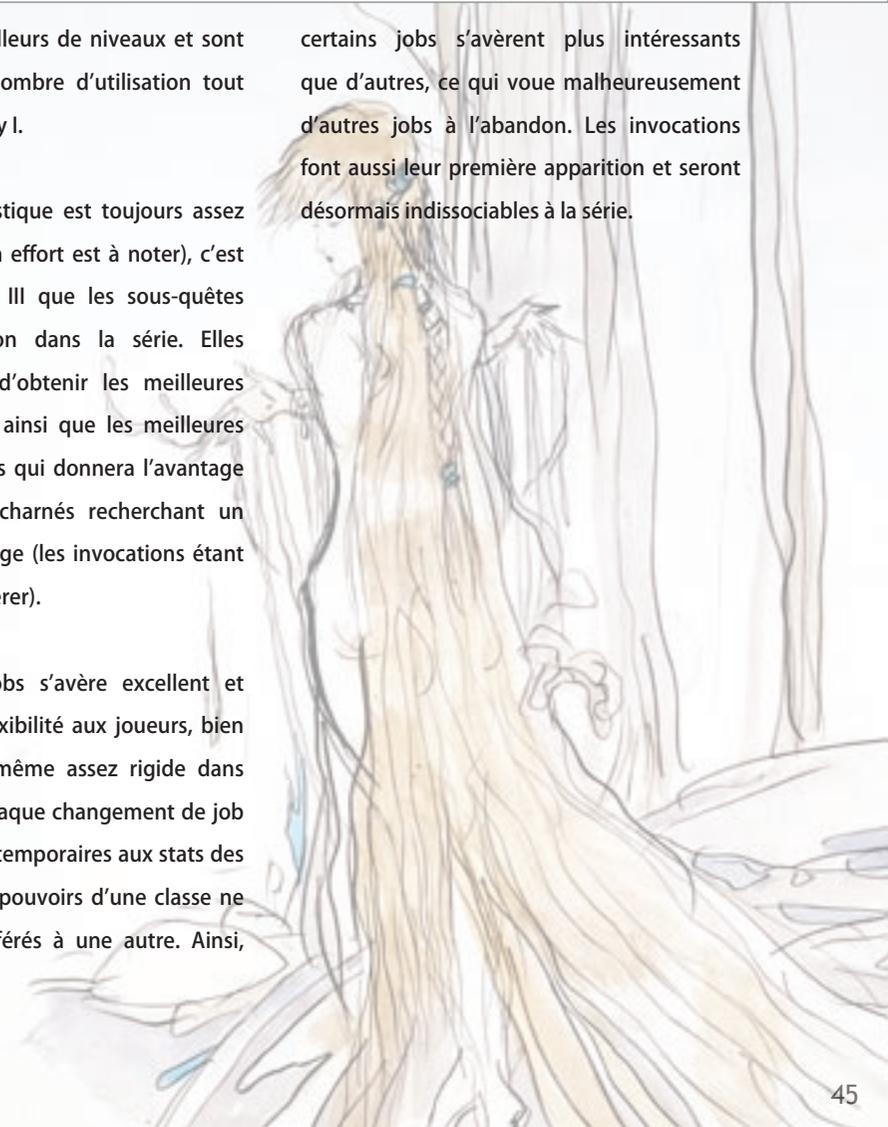
Un peu de level-up sera nécessaire pour ceux dont la stratégie des jobs échappe un peu, mais avec un peu de patience tous les défis peuvent être relevés sans trop de bobo. Les

sorts disposent d'ailleurs de niveaux et sont limités dans leur nombre d'utilisation tout comme Final Fantasy I.

Si la trame scénaristique est toujours assez faible (encore qu'un effort est à noter), c'est avec Final Fantasy III que les sous-quêtes font leur apparition dans la série. Elles vous permettront d'obtenir les meilleures invocations du jeu ainsi que les meilleures armes. Un petit plus qui donnera l'avantage aux explorateurs acharnés recherchant un peu plus de challenge (les invocations étant assez dures à récupérer).

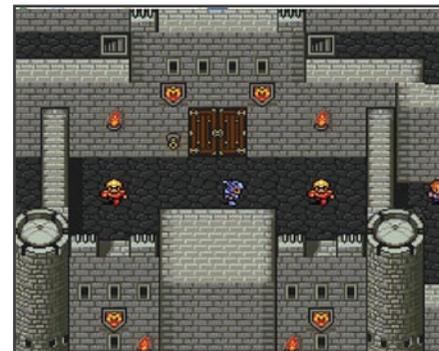
Le système des jobs s'avère excellent et offre une bonne flexibilité aux joueurs, bien qu'il soit tout de même assez rigide dans Final Fantasy III : chaque changement de job entraîne des malus temporaires aux stats des personnages et les pouvoirs d'une classe ne peuvent être transférés à une autre. Ainsi,

certains jobs s'avèrent plus intéressants que d'autres, ce qui voue malheureusement d'autres jobs à l'abandon. Les invocations font aussi leur première apparition et seront désormais indissociables à la série.



FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV



Final Fantasy IV est le premier à voir le jour sur Super Nintendo et malgré le rayonnement dont il fait l'objet cela ne doit pas venir de son système de jeu qui se révèle assez pauvre.

Tout d'abord, notons quand même la disparition du tour par tour et l'arrivée de l'ATB, même si ce dernier n'est pas physiquement visible à l'écran. L'ATB signifie « Active Time Battle » et sera presque toujours utilisé dans le futur de la série. La fréquence des actions de vos personnages sera donc régie par sa vitesse : pendant que vous choisissez une action, le temps continue de défiler et donc, si vous êtes trop lent, l'ennemi pourra en profiter pour vous attaquer de nombreuses fois. Ce système impose donc aux joueurs d'être réactifs, et à vrai dire, ce n'est pas plus mal et colle bien à l'intensité d'un combat. Miss à part l'apparition de l'ATB, le système de jeu ne propose rien de vraiment spécial, votre équipe, de cinq personnages tout de

même, changera au fil du scénario et de nombreux personnages viendront et partiront plus ou moins rapidement. Chacun de ces personnages possédera ses propres actions et elles ne pourront jamais être modifiées. Les classes des compagnons sont déjà connues et n'offrent pas de véritables surprises : Paladin, Chevalier Noir, Chevalier Dragon, Mage Blanc, Invokeur, Mage Noir ... Tous les personnages sont donc fermés dans un rôle et jamais le joueur ne peut choisir qui l'accompagne : tout est décidé par le scénario. Les possibilités offertes sont du coup extrêmement réduites et c'est bien dommage.

La difficulté du jeu est également très inégale, car autant au départ vous allez en chier un peu (et encore plus après un événement important faisant repartir votre héros de zéro) autant la première grande quête passée, le jeu devient une véritable promenade en ville sans aucun challenge. À part au moment où

le héros repart de zéro, jamais vous n'aurez besoin de level-up pour avancer.

La trame principale est bien plus développée que celles de ses aînés et se laissera suivre assez facilement de par sa simplicité. Les quêtes optionnelles ne sont pas très nombreuses et vous permettront juste d'obtenir quelques invocations (les plus puissantes bien entendu). Elles sont cependant moins difficiles à obtenir que celles du III.

Ne pouvant pas vraiment parler de système dans ce Final Fantasy, mon avis personnel importe peu. Soit le fait de ne pas pouvoir choisir la manière dont vous allez combattre ne vous dérange pas et vous allez prendre du plaisir à faire ce jeu, soit tout cela vous ennuiera profondément et vous passerez votre chemin. Bizarrement, ce quatrième opus a quand même un petit goût de revienziTM pas vraiment désagréable.





FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

Ce Final Fantasy marque le retour en force des jobs de Final Fantasy III mais avec un plus non négligeable.

Vous commencez en tant que Châtelain, mais dès que vous aurez atteint le premier cristal, vous aurez alors le choix entre les classes de bases (guerrier, mage blanc, mage noir ...) mais aussi au système lui-même. Quand vous choisissez une classe, en plus des points d'expérience, vous gagnerez des points de job qui vous donneront accès à des pouvoirs, et ces pouvoirs resteront disponibles même après avoir changé de job.

Par exemple, un mage noir ayant gagné assez de points de job obtiendra l'action « magie noire lv1 ». Puis, il décide de changer de classe et devient guerrier. Dans FFFV, il peut toujours activer l'action « magie noire lv1 » et utiliser des sorts de magie noire tout en profitant de l'armure et des armes du guerrier. Le jeu

comportant un assez grand nombre de classes (vingt environ) les possibilités offertes par ce système sont assez énormes. Les combats reprennent l'ATB apparue dans Final Fantasy IV, et cette fois-ci elle est visualisée à l'écran (un plus non négligeable) et seuls quatre personnages combattent. Le tout est agréable en dépit d'être original (surtout quand on commence la série avec Final Fantasy VII). Les premiers boss optionnels, plus forts que le boss final, font leur première apparition ici. Au nombre de deux, Omega et Shinryu marquent le début de ces monstres que seuls les plus acharnés iront combattre.

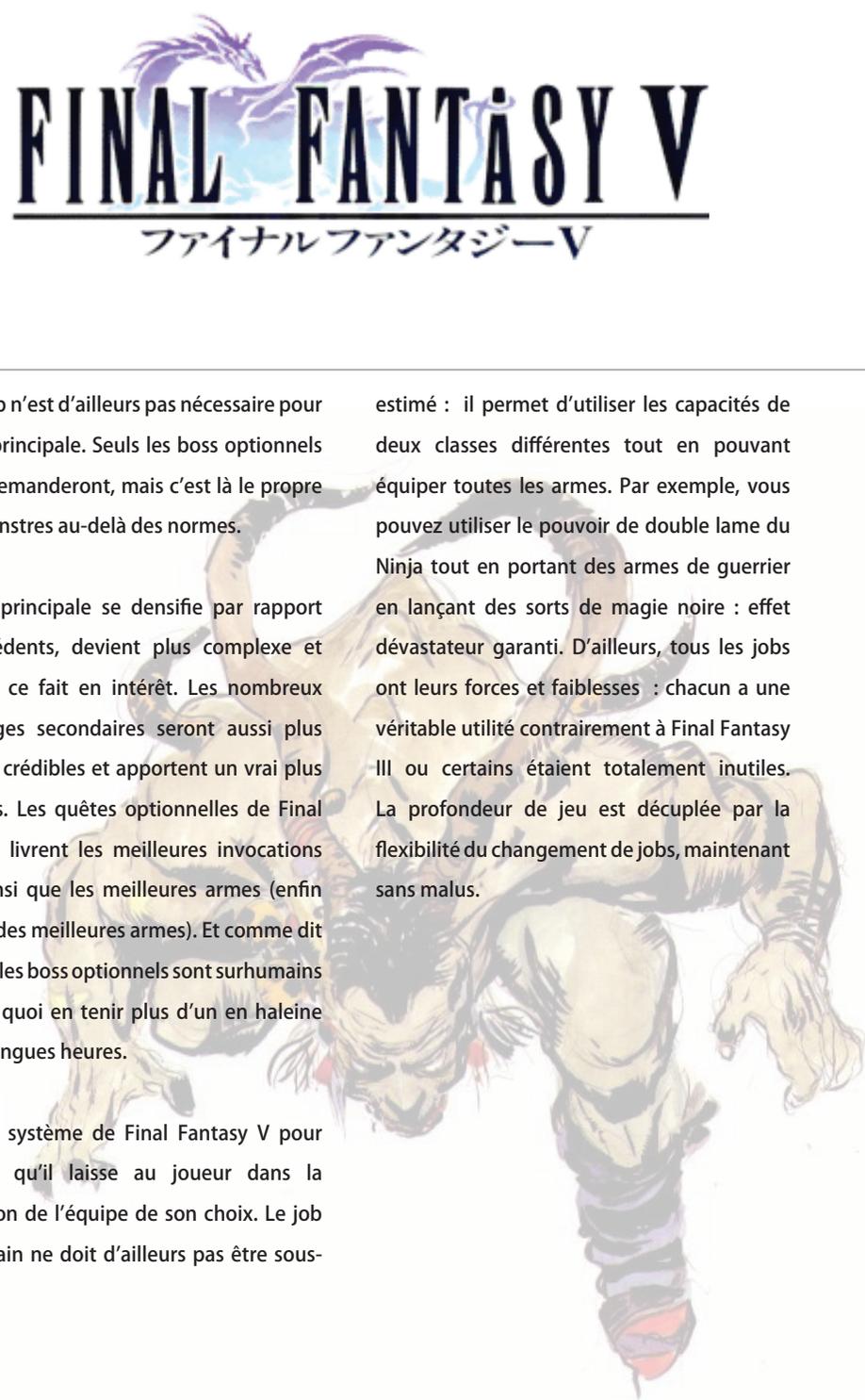
Final Fantasy V possède donc un système solide, des combats agréables et des bonus qui augmentent sa durée de vie de manière assez conséquente. La difficulté du jeu est également très bien dosée du début à la fin, le jeu vous proposant toujours un challenge sympathique sans jamais devenir impossible.

Le level-up n'est d'ailleurs pas nécessaire pour la trame principale. Seuls les boss optionnels vous en demanderont, mais c'est là le propre de ces monstres au-delà des normes.

L'histoire principale se densifie par rapport aux précédents, devient plus complexe et gagne de ce fait en intérêt. Les nombreux personnages secondaires seront aussi plus vivants et crédibles et apportent un vrai plus à l'univers. Les quêtes optionnelles de Final Fantasy V livrent les meilleures invocations du jeu ainsi que les meilleures armes (enfin certaines des meilleures armes). Et comme dit plus haut, les boss optionnels sont surhumains et ont de quoi en tenir plus d'un en haleine pour de longues heures.

J'adore le système de Final Fantasy V pour la liberté qu'il laisse au joueur dans la constitution de l'équipe de son choix. Le job de Châtelain ne doit d'ailleurs pas être sous-

estimé : il permet d'utiliser les capacités de deux classes différentes tout en pouvant équiper toutes les armes. Par exemple, vous pouvez utiliser le pouvoir de double lame du Ninja tout en portant des armes de guerrier en lançant des sorts de magie noire : effet dévastateur garanti. D'ailleurs, tous les jobs ont leurs forces et faiblesses : chacun a une véritable utilité contrairement à Final Fantasy III ou certains étaient totalement inutiles. La profondeur de jeu est décuplée par la flexibilité du changement de jobs, maintenant sans malus.



FINAL FANTASY VI



Final Fantasy VI reprend un peu le système du IV, à savoir que chaque personnage possède une classe propre immuable. Cependant, tous les personnages peuvent apprendre à utiliser la magie et vous pouvez constituer votre équipe selon vos goûts.

Au tout début du jeu, vos personnages sont cantonnés à leur rôle : le voleur sert à voler, l'ingénieur à utiliser ses outils, le combattant emploie ses techniques spéciales, etc. Mais une fois que vous trouverez vos premières magiciens, la magie devient alors disponible à tous vos personnages selon un système assez simple et efficace. Chaque magicien possède un certain nombre de sorts à apprendre suivant une vitesse d'apprentissage. À la fin de chaque combat, vous gagnerez en sus des points d'expérience des points d'apprentissage qui seront multipliés par la vitesse d'apprentissage de chaque sort. Une fois 100 points atteints, le sort sera mémorisé.

Vous n'aurez alors qu'à changer de magicien pour en apprendre d'autres sorts. Ce système a été récemment réutilisé en partie dans Lost Odyssey.

Mais d'autres paramètres sont à prendre en compte : certains magiciens vous donneront des bonus de statistiques à chaque changement de niveau. En plus de vous permettre de mémoriser des sorts, les magiciens renforcent progressivement le physique de vos personnages. Cela demande donc de trouver le juste milieu entre l'apprentissage des sorts et l'évolution des statistiques. Plus tard, les magiciens serviront aussi à invoquer les « esprits » qu'elles contiennent, mais seulement une fois par combat.

Le jeu vous proposera de constituer une équipe de quatre personnages parmi les quatorze disponibles au maximum (certains sont plus ou moins secrets) et ce sont donc

les capacités spéciales de vos personnages qui influenceront sur vos choix, car tous sont radicalement différents.

Terra pourra se transformer et augmenter radicalement sa puissance pendant un laps de temps plus ou moins long, mais pendant ce temps elle sera pratiquement invincible. The Incredible Hulk vous dit quelque chose ?

Locke le voleur pourra, comme vous devez vous en douter, voler les monstres, voir même les piller avec l'aide d'un certain accessoire.

Edgar, ingénieur utilise des outils disséminés un peu partout dans le jeu et leurs effets varient énormément.

Sabin est un combattant qui utilise des blitz pour combattre. Ce sont des coups spéciaux qui demanderont au joueur d'accomplir certaines commandes avec la manette pour pouvoir les

lancer. Leurs effets sont dévastateurs.

Celes est un chevalier magitek et pourra absorber les sorts ennemis (ou amis, attention !) pour régénérer sa magie.

Cyan est un samouraï et ses techniques d'épée, bien que meurtrières, demandent un long temps de charge pour être préparées.

Shadow est un ninja et pourra lancer des objets à la tête des ennemis pour les blesser lourdement. Petit message subliminal : les shuriken sont vos amis.

Gau est en quelque sorte un mage bleu, c'est-à-dire qu'il peut utiliser les techniques de tous les monstres du jeu (excepté celles des boss) mais leur apprentissage est quelque peu ennuyeux : il demande de vous rendre dans la zone appelée le veldt, d'utiliser la technique « Saut » puis d'attendre deux ou trois combats



que Gau revienne et il aura « peut-être » appris de nouvelles techniques. Aléatoire et rapidement rébarbatif.

Setzer est un joueur et ses techniques spéciales se basent sur le jeu de la roulette, d'où des performances très aléatoires.

Strago est également une sorte de mage bleu car il peut réutiliser certains sorts que les ennemis lui font subir en combat. Leur apprentissage est bien plus rapide que pour les techniques de Gau. Certains de ces sorts sont extrêmement puissants.

Relm est assez originale, en effet elle dessine les monstres pour réutiliser leurs attaques contre eux. Avec un certain objet, elle pourra même les contrôler.

Mog est un danseur. Déjà, jouer un mog est assez original en soi, mais le fait qu'il soit

danseur... Pour apprendre de nouvelles danses, Mog doit se battre dans les différents environnements composant le jeu, la montagne, la plage, les grottes, etc. Elles sont toutes assez efficaces, mais exécuter une danse dans un milieu différent de son origine peut virer à l'échec.

Umaro est un yeti berseker et ne fait que taper, vous n'en avez même pas le contrôle. Il est capable d'utiliser différentes techniques s'il est équipé des bons accessoires.

Gogo le mime peut utiliser les techniques de tous les autres personnages : cela en fait donc le personnage le plus polyvalent, mais comme il ne ressemble à rien, peu sont ceux qui l'emploient.

Voilà, maintenant vous savez tout, le système de combat identique à celui de Final Fantasy V, du bon vieux ATB des familles auquel

s'ajoute l'apparition des « limit break », ces super attaques qui ne se déclenchent que lorsque vos HP sont extrêmement proches de zéro, mais pas à chaque fois.

La difficulté est très bien dosée et jamais vous n'aurez besoin de faire du level-up pour avancer. La difficulté croît tout de même en peu dans la deuxième moitié du jeu et aller dans certains endroits sans y avoir été au préalable invité peut résulter en une boucherie pour votre équipe. Nombreux sont les boss optionnels, mais contrairement à Omega et Shinryu ils ne sont pas plus forts que le boss final et sont juste là pour mieux vous préparer à l'assaut final.

La trame principale de Final Fantasy VI est l'une des meilleures jamais écrite dans la série. Le fait d'avoir autant de personnages principaux est signe d'une grande richesse : ils disposent tous d'un foyer et d'une histoire cohérente.

Pour ce qui est des sous-quêtes on peut le voir ça de deux façons : soit la deuxième partie du jeu n'est qu'un immense ensemble de sous-quêtes, soit la récupération de certaines invocations et armes est considérée comme des sous-quêtes. Je pencherai plus sur la deuxième option, car même si théoriquement il est possible de finir le jeu dès le dirigeable récupéré, dans la pratique c'est quasiment impossible et le joueur va devoir explorer le monde et ses quêtes.

Le grand choix de personnages et les nombreuses façons de les améliorer contribuent à la profondeur du jeu et même s'il semble simple, le maîtriser pleinement demandera un peu de temps. Peu de choses à rajouter mis à part qu'il est très agréable et bien équilibré.

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII



Le premier à être parvenu en Europe possède le système le plus apprécié de la série (en tout cas de l'avis de nombreux joueurs) à savoir les matélias. Les matélias sont des petits cristaux qui donnent les pouvoirs à ceux qui les insèrent dans leurs armes ou armures, ainsi la magie devient accessible ainsi que de nombreuses commandes spéciales. Développons un peu.

Il existe cinq types de matélias :

Les matélias vertes qui permettent d'utiliser les magies telles que le feu, la glace, etc.

Les matélias jaunes vous permettent d'utiliser de nouvelles action pendant les combats tels que le vol, la manipulation d'ennemi et également les sorts de certains ennemis.

Les matélias bleues donnent des pouvoirs supplémentaires aux matélias auxquelles elles sont associées via des enchâssements liés

sur vos armes ou armures. Ainsi, une matéria « tout » vous permettra d'utiliser vos sorts sur l'ensemble des monstres, une matéria « élément de base » associera l'élément d'une matéria verte à votre arme ou votre armure, etc.

Les matélias rouges sont les matélias d'invocation et donc vous permettent de lancer des sorts très puissants.

Les matélias roses vous donneront des bonus à vos statistiques, elles peuvent par exemple augmenter vos HP, MP, votre vitesse, votre magie ou même contre-attaquer.

Ainsi, il ne vous reste plus qu'à équiper les matélias que vous souhaitez utiliser en combat et le tour est joué. Les matélias possèdent en plus leurs propres niveaux d'expérience et elles permettent d'utiliser des sorts de plus en plus puissants avec leurs augmentations

de niveaux. Donc en changer toutes les cinq minutes peut vous faire perdre en efficacité. Ce système est donc ultra flexible et vous permet de faire face à n'importe quelle situation assez facilement.

Les combats se déroulent avec 3 personnages uniquement, et le système lui-même est encore basé sur l'ATB mais il améliore le système de limite break de Final Fantasy VI en introduisant une barre de limite break qui se remplit en fonction des coups que vos personnages subissent. Une fois pleine vous pourrez lancer une super attaque dévastatrice sur vos ennemis. Chaque personnage possède plusieurs « limit break », généralement réparties comme suit :

Deux de niveaux un, deux de niveau deux, deux de niveau trois et une de niveau quatre. Les deuxièmes limites de niveau ne sont disponibles que si vous avez utilisé huit fois la première et les différents niveaux s'obtiennent

en tuant des monstres à la différence du niveau quatre qui se débloque en la trouvant dans le jeu.

Niveau difficulté, le jeu n'est pas vraiment dur, mais pas supra facile non plus, il offre un challenge constant, mais si vous n'êtes pas du genre à fuir les combats aléatoires vous n'aurez jamais de réels problèmes, seul le boss final et les boss optionnels vous demanderont de monter un peu en niveau.

D'ailleurs, ces derniers marquent leur grand retour depuis Final Fantasy V car ils sont bien plus forts que le boss final et demanderont une préparation spéciale pour être vaincus, décuplant alors la durée de vie du jeu.

La trame scénaristique de ce Final Fantasy restera pour de nombreux joueurs la meilleure de la série et ça se comprend aisément. Une intrigue bien ficelée, des personnages charismatiques apportant chacun à leur



tour leur pierre à l'édifice, de quoi tenir en haleine de nombreux joueurs tout le long du jeu. Les sous-quêtes sont également assez nombreuses et peuvent se faire sous l'aspect d'un mini jeu comme le petit wargame du « fort condor ». Elles interviennent tout au long du jeu et ne sont plus juste là pour permettre aux joueurs d'obtenir les meilleures armes ou invocations, mais aussi casser la monotonie issue des combats aléatoires.

Bref, je suis personnellement un grand fan de ce Final Fantasy et encore plus du système des matéias qui permet vraiment de se créer les personnages que l'on veut. Par contre, le système autorise tout de même quelques abus, car la matéria « chevaliers de la table ronde » couplée à « quadruple magie » puis enchaînée avec des « mimer » résulte facilement en une grosse boucherie, de même que de mettre douze « contre-attaques » sur votre personnage le plus fort peut résulter à

la mise à mort de tout monstre le frappant. Mais si vous vous interdisez ce genre de trucs très limites, le tout demeure assez équilibré. Le système est tellement bon que j'espère juste qu'il sera réutilisé un jour, mais sans être dénaturé.





FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII



Après avoir goûté aux matériels, il semblait difficile de faire un système aussi attractif et flexible. En effet, ça n'a pas loupé, le système des G-Forces de Final Fantasy VIII, du vol de magie et surtout du leveling déçoit un peu.

Voici comment tout cela se présente :

Les G-Forces sont des invocations qui donnent une partie de leurs pouvoirs à leurs hôtes en plus de leur permettre de l'invoquer directement. Ainsi, les G-Forces vous permettent d'associer vos magies à vos statistiques pour les améliorer et vous procurent aussi diverses améliorations directes, comme de nouvelles actions et c'est à ce moment-là qu'interviennent les systèmes de vol de magies. En effet, chacun de vos personnages est capable de voler les sorts de leurs ennemis pour se les approprier et ensuite les utiliser, voire les associer à une statistique pour l'améliorer.

Si cela ne semble pas trop mal sur le papier, dans les faits cela ressemble plus à du « farming » de magie ou vous passerez de longues heures à absorber inlassablement des magies jusqu'à atteindre le nombre maximum de cent. Mais vu que la plupart de vos magies seront associées à vos statistiques, vous rechignerez à les utiliser par peur d'affaiblissement. Résultat des courses : on ne fait quasiment qu'attaquer normalement au cours du jeu à de rares exceptions près où vous vous sentirez obligés de les utiliser.

Le système de leveling est assez ridicule au demeurant : les monstres montent en niveau en même temps que les personnages et donc un monstre du début du jeu sera toujours aussi coriace à la fin du jeu. Certains deviennent même beaucoup plus puissants en gagnant de nouvelles attaques suivant leurs niveaux. Exemple : le T-Rex qui pourra vous tuer en un coup à la fin du jeu ou le gryphon qui, à haut

niveau, lancera le sort « météore » cash et vous massacrera donc sans sommation alors que dix niveaux plus tôt il n'était qu'un petit monstre ne donnant que des coups de griffes.

Les combats reposent encore et toujours sur l'ATB, mais les « limit break » sont revenues au système de Final Fantasy VI : il vous faudra donc avoir vos HP dans le jaune pour les déclencher. Mais contrairement à son ancêtre, vous pouvez choisir de la lancer ou non. Un sort permet aussi de les lancer quelque soit votre niveau de vie. Chaque personnage possède un « limit break » différent et c'est d'ailleurs le principal facteur qui influencera votre choix dans la constitution de votre équipe. Comme dans le VII, les combats sont limités à trois personnages.

Finalement une nouveauté et non des moindres, la présence d'un jeu de cartes dans le jeu, assez prenant, basé sur des

règles assez simples, mais suffisamment bien faites pour permettre la mise en place de stratégies. De plus, les cartes peuvent vous permettre de gagner de nouveaux objets en les transformant, ce qui les rend encore plus intéressantes.

Niveau scénario, Final Fantasy VIII s'en tire avec les honneurs, mais cela reste globalement moins épique et surtout bien plus bordélique que celui du VII. Il se laisse néanmoins conter même si tout cela finit un peu en noeud de boudin. Pour ce qui est des sous-quêtes, c'est le retour à la classique chasse aux invocations et basta. Bien sûr, la collection des cartes à jouer peut être considérée comme une très longue sous-quête, mais tous les joueurs n'accrochent pas forcément à cette addition.

En deux mots, Final Fantasy VIII offre un système tout de même assez riche, mais très peu flexible à cause du vol de magie et de leurs



associations aux statistiques, et son système de leveling est absolument abominable et permet d'utiliser un bug assez violent. Il suffit en effet de tuer le héros pour que le niveau des boss n'augmente jamais, un boss final de niveau quinze entraînant une belle boucherie quand même. Le boss secret (je dis juste « le » car c'est le seul qui n'ait pas de carte à son effigie) désormais syndical est une plaie et demande une préparation longue et laborieuse. Même en connaissant la méthode, le vaincre peut être très aléatoire. Cet ensemble de petits défauts dans le système réduit quand même l'intérêt de cet opus, surtout après avoir joué à Final Fantasy VII.



FINAL FANTASY IX



Le dernier épisode paru sur Playstation 1 possède un système assez simple à appréhender et assez efficace également, mais il souffre également de quelques défauts gênants.

Chaque personnage dispose d'une classe bien définie dont il ne peut se débarrasser. Des aptitudes spéciales lui sont associées. De base, on vous impose un voleur, puis viennent un chevalier, un mage noir, deux mages blancs invocateurs, un ninja, un chevalier dragon et un mage bleu. Pour se doter de nouveaux pouvoirs, le joueur doit utiliser les différents équipements disponibles dans le jeu. En effet, chaque équipement (ou presque) possède une ou plusieurs capacités que le personnage peut apprendre en combattant avec. En plus des points d'expérience, sont distribués des points d'aptitudes qui rendent à terme possible l'utilisation des compétences de l'équipement sans avoir pour autant à

l'équiper. Une fois une nouvelle compétence apprise, vous devez l'activer dans un menu. Seul hic, vous ne pouvez pas toutes les activer en même temps, car le nombre de points de compétence est limité. Vous pouvez donc activer et désactiver les compétences que vous maîtrisez à votre guise, dans la limite des stocks disponibles.

Les combats se font avec quatre personnages parmi les huit disponibles. La gestion de l'équipe est laissée au joueur, mais une équipe sans mage blanc et sans mage noir devient vite fragile, et comme le voleur, en tant que personnage principal, est imposé, ça ne laisse donc pas beaucoup de choix.

Le système ATB est toujours présent, et le système de « limit break » a été ici renommé en « transe » et change un peu de ce que l'on connaissait dans le VII. La jauge de transe augmente au fur et à mesure des coups que

vos personnages encaissent. Une fois pleine le personnage activant sa transe se transforme pour un court laps de temps, et ses coups varient un peu.

Le voleur n'utilise plus de techniques affaiblissantes, mais des coups alors bien bourrin, le chevalier tape facilement deux fois plus fort, le mage noir peut lancer deux sorts à la fois, l'un des mages blanc pourra lancer une invocation qui se répétera plusieurs fois, l'autre lancera deux sorts de magie blanche etc.

Le jeu de carte, à l'instar du VIII, est de retour, mais cette fois-ci les règles sont vraiment très très compliquées et mettre en place une stratégie devient vraiment un enfer.

De plus, les cartes ne servent plus à rien d'autre que de jouer aux cartes. Un peu dommage après le jeu très agréable du VIII.

Le challenge au cours du jeu n'est pas vraiment très relevé, le level-up est inutile pour avancer et tout se fait sans grande difficulté. Seul le boss bonus le plus fort demandera un peu de préparation, mais comparé à ceux du V, VII et VIII, il est vraiment faible. Un jeu simple en somme.

La trame scénaristique de Final Fantasy IX est pauvre et ne sert vraiment qu'à envoyer le joueur d'un donjon à un autre sans jamais que les protagonistes ne se posent vraiment de questions sur ce qu'il se passe autour d'eux.

Après FF VII et FF VIII, ça fait vraiment moyen. Les sous quêtes, quant à elles, sont assez nombreuses.

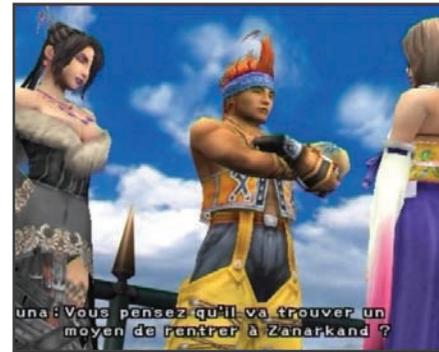
Cela va de la recherche des fées dans le monde entier à la chasse au trésor à dos de chocobo tout en passant bien entendu par la recherche d'une invocation ultime (qui ne l'est pas tant que ça d'ailleurs).



Rajoutons à cela les cartes et la chasse à la grenouille et cela donne un nombre tout de même conséquent de choses à faire en plus de l'histoire.

Le système de Final Fantasy IX ne m'a pas vraiment déplu. Il est plutôt bien conçu et agréable à utiliser, mais les personnages auraient gagné à ne pas être bloqués sur une classe bien définie, car l'équipe à disposition est assez limitée : voleur imposé, mage blanc et mage noir limite obligatoire pour soigner et lancer des dégâts élémentaux, et enfin le meilleur guerrier étant le chevalier qui s'associe avec le mage noir... bref, les quatre autres persos ne donnent donc pas vraiment envie d'être utilisés.





Le premier Final Fantasy de la Playstation 2 fait dans l'originalité, car il est le premier depuis le IV à ne pas utiliser le système ATB et à proposer un système d'évolution différent des niveaux d'expérience... à défaut d'être une grande réussite.

Le système en lui-même propose une évolution par le biais d'un sphérier que vous pouvez parcourir suivant les niveaux glanés en combattant inlassablement, un peu à la manière des niveaux d'expériences finalement. Sur le sphérier, vous pourrez gagner des points de statistiques ou de nouveaux sorts ou compétences suivant les directions prises, les meilleures améliorations et techniques se trouvent bien entendu le plus loin possible dans le sphérier. Une fois une case atteinte, vous devrez utiliser une sphère pour pouvoir profiter des pouvoirs de la case, sphères à récupérer dans des coffres ou à la suite de combats. Au final, il faudra

donc gagner de l'expérience ET récupérer ces maudites sphères pour progresser. Pas très pratique quand vous manquez de sphère de compétences, par exemple...

Les combats font participer trois personnages simultanément, mais en fait, tous les autres peuvent participer, car vous pouvez les échanger comme bon vous semble pendant le combat. Cela s'avère plutôt agréable. L'ATB est remplacée par le CTB, ou Conditional Turn-Based Battle System. où l'action se fige à chaque fois que vous devez prendre une décision. Final Fantasy X nous offre donc une sorte de tour par tour assez dynamique, organisé par individu et non plus par groupe. Le fait de pouvoir utiliser les sept personnages en combat rend aussi les choses plus stratégiques, car vous pouvez en échanger un juste le temps d'une attaque et le remplacer aussitôt après selon vos désirs. Les invocations disposent également d'un traitement spécial

dans ce Final Fantasy vu qu'elles sont au centre même de l'histoire. Ainsi, quand votre invocatrice appellera une de ses créatures mythiques, seule l'invocation se battra contre l'ennemi. Cette dernière possède de puissants pouvoirs ainsi qu'un overdrive qui lui est propre (certains étant surpuissants) et pourra être révoqué quand bon vous semble. A trop attendre, elle risque de périr sous les coups ennemis et il faudra alors la soigner ultérieurement. Bref, un système qui a oublié d'être con, et qui rentre complètement en ligne de compte pour les stratégies à mettre en place.

Les « limit break » changent de nom une fois de plus, et s'appellent désormais « overdrive ». Contrairement à Final Fantasy XII et IX, vous pouvez choisir la manière dont l'overdrive augmente. Soit en prenant des coups, soit en soignant les gens, ou encore en tuant des monstres, etc. Cela permet à tout le monde

d'avoir son overdrive à sa manière : les soigneurs n'auront donc plus besoin de se manger des coups, mais pourront pratiquer tranquillement leur spécialité. Bref, tout le monde est content.

Ici il n'y a plus de jeu de cartes, mais un unique jeu de sport, le blitzball, sorte de handball aquatique ou les coups de pieds et les tacles sont permis. Son intérêt est assez limité, car malheureusement le héros dispose d'une technique pour marquer à 100% sauf contre un goal en particulier. Ce jeu ne sert qu'à récupérer la meilleure arme de Wakka.

L'histoire du jeu est vraiment, mais alors vraiment très simple. Si vous donnez de l'expérience à tous vos personnages suite aux combats, le jeu devient tout de même plus simple avec 7 personnages boostés qu'avec trois. Final Fantasy X s'achève avec le boss final le plus simple du monde alors que



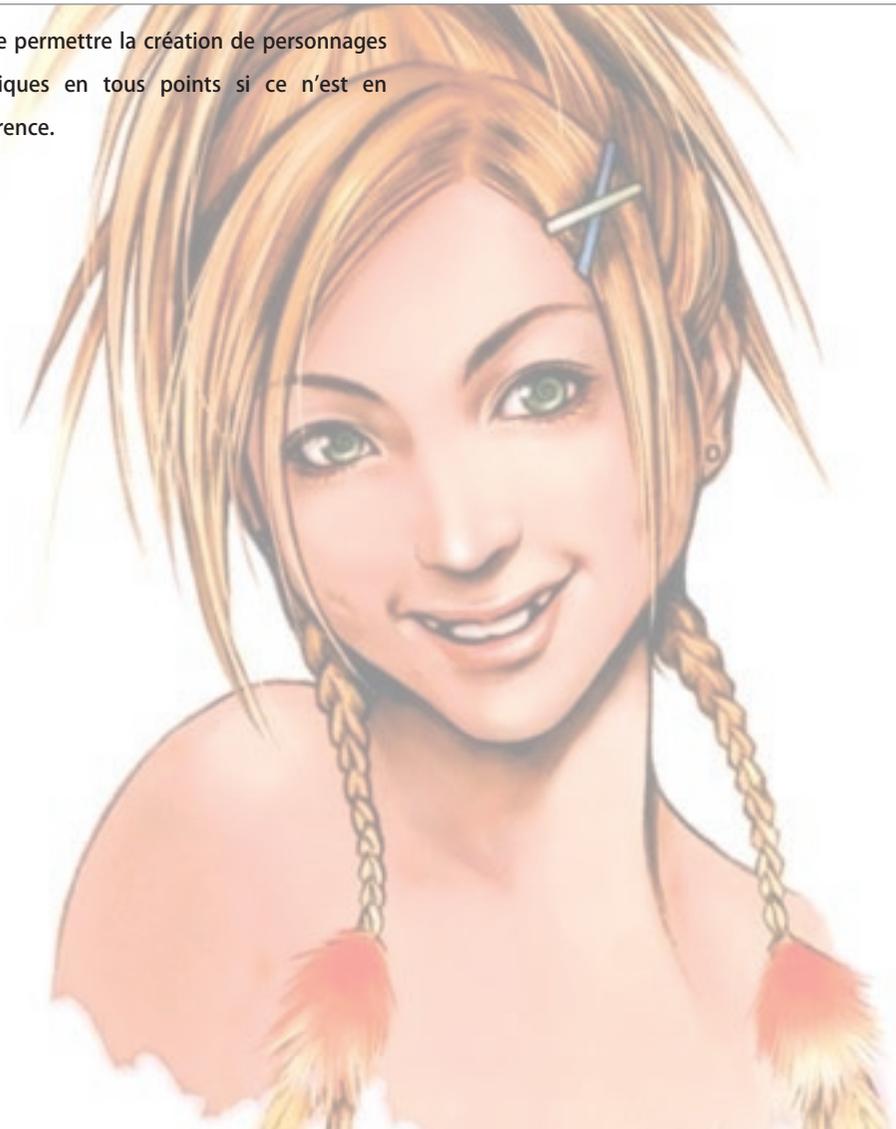
tout n'avait pas été assez simple avant d'en arriver là. A l'extrême opposé, tous les boss optionnels (chimère, monstres spéciaux de la zone de combat, etc.) sont surpuissants et demanderont une longue, voire très longue préparation, tellement fastidieuse que seuls les plus acharnés des no-lifes la feront juste pour le plaisir de tuer les monstres les plus redoutables du jeu. Si vous avez une patience à toute épreuve, la durée de vie en devient énorme, mais pour le commun des mortels, ce n'est même pas la peine d'y penser deux fois.

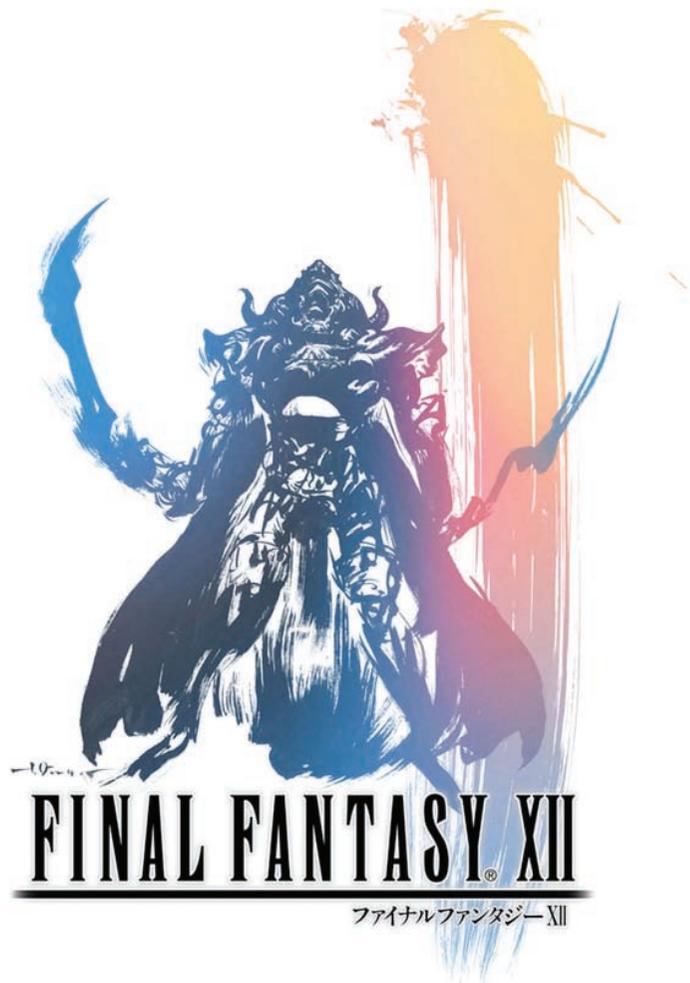
Le scénario de Final Fantasy X n'est pas vraiment mauvais en soi, sauf si vous n'adhérez pas au trip mélancolique associé à une forte dose de dépression. Les sous-quêtes n'amènent rien de bien original : elles ne cassent pas vraiment le rythme des combats aléatoires. La récupération des manuels Al-Bhed peut être éliminée si vous avez un ami qui les a déjà récupérés ou si vous les avez

déjà récupérés lors d'une partie précédente. Seule la chasse au monstre présente un véritable challenge, mais le fait de devoir en capturer 10 de chaque espèce rend le tout assez lourd. Les sous-quêtes pour récupérer les invocations ou armes ultimes sont toujours de la partie, et d'ailleurs chaque temple en propose une pour récupérer un objet bonus, pas forcément puissant, mais toujours utile (en plus de donner accès à l'une des plus puissantes invocations à terme).

Le système de Final Fantasy X est plutôt bon, plus stratégique que l'ATB, car il permet d'anticiper les actions ennemies et d'agir en conséquence. Le sphérier, quant à lui, est assez décevant : il allonge la durée de la préparation pour les boss optionnels. Les bons vieux niveaux d'expérience avaient beau être simples, ils ont quand même le mérite d'être efficaces et plus rapides. Il aurait mieux valu enlever le sphérier : son plus grand défaut

est de permettre la création de personnages identiques en tous points si ce n'est en apparence.





Après un petit passage au MMORPG avec Final Fantasy XI, Square(Enix) revient sur ses bases mais utilisera cette dernière expérience pour tenter de renouveler sa série avec plus ou moins de succès.

Le système de progression est à mi-chemin entre l'évolution classique avec les niveaux d'expérience et le sphérique de Final Fantasy

X avec la grille des permis. Cette double évolution simplifie la vie du joueur, mais a tout de même gardé le même problème que Final Fantasy X, Tous les personnages peuvent devenir des clones ne se différenciant plus que par leur apparence ce qui est assez dommage. La grille de permis influe sur tout ce que le joueur peut faire dans le jeu. S'il veut équiper ses personnages d'épées, il devra prendre les



permis correspondants, sinon il ne pourra pas les utiliser. De même pour les armures, les sorts, les accessoires, les invocations, les techniques, etc. Cela permet une bonne personnalisation des personnages, mais les points de permis étant extrêmement faciles à gagner on se retrouve vite à tout apprendre à tout le monde sans trop réfléchir, seul l'ordre dans lequel vous les apprendrez variera.

En ce qui concerne les combats, Final Fantasy XII se démarque du reste de la série en supprimant purement et simplement les combats aléatoires. Vous vous baladez donc dans de grands espaces et vous croisez directement les monstres pour les tabasser. C'est l'effet MMO, la touche Final Fantasy XI sans doute. Le système ATB fait ici un retour fracassant, mais à retardement.

Vous choisissez d'abord votre action puis la jauge se lance pour l'action. Une fois la

jauge remplie, l'action sélectionnée s'active. Les gambits font aussi leur apparition : ce ne sont ni plus ni moins que des macros pour automatiser vos actions. Il est désormais possible que l'un de vos personnages lance un sort de soin dès que les HP de l'un de ses compagnons sont trop faibles ou bien de lancer un sort de feu si le monstre est faible face à cet élément. Malgré le fait que cela apporte un confort non négligeable, cela peut paraître quelque peu bizarre de regarder le jeu se jouer tout seul, mais on finit par s'y faire. Les limites break brillent ici par leur absence et sont remplacées par les mystes, des sortes de super magies que l'on peut enchaîner (et il vaut mieux le faire) pour infliger le plus de dégâts possible. Seul problème, elles vous videront de toute votre magie et donc vous laisseront dans une situation inconfortable si l'ennemi est encore vaillant.

Finalement, les invocations sont quant à



elles totalement inutiles et font plus office de gadgets qu'autre chose. En effet, seul l'invocateur et ses invocations sont contrôlables lors de ces séquences. Ces invocations étant assez faibles et lentes cela contribue à rendre les choses plus difficiles qu'autre chose. Mieux vaut donc coller des coups d'épée (ou d'autres trucs qui font mal) et lancer des sorts tout au long du jeu.

Final Fantasy XII ne vous proposera ni jeux de cartes, ni jeux de sports, vous aurez juste droit d'aller tuer des monstres optionnels à travers des contrats. Si certains sont intéressants et vous donnent accès à des combats sympathiques tout en vous faisant explorer des endroits ou vous ne seriez peut-être pas allés de vous-mêmes, ils vous proposent juste de tuer un monstre d'une race donnée juste plus fort que ses congénères et ceci, dans un lieu commun, ce qui est assez dommage. En sus des contrats, vous aurez l'occasion de

croiser quelque boss facultatifs qui possèdent suffisamment de vie pour vous faire perdre votre après-midi sans pour autant être difficiles à vaincre. C'est juste à qui mourra d'ennui le premier. Mais bon, avec les gambits rien ne vous empêchera de regarder la télé ou de faire autre chose pendant que la console se battra contre elle-même. C'est beau la technique !

Le challenge proposé lors de la trame scénaristique est plutôt faible malgré quelques passages donnant des sueurs froides. Par contre, les contrats et les boss optionnels vous demanderont un certain temps de préparation et une bonne dose de patience pour trois d'entre eux, sans pour autant que les combats soient vraiment ardues. Un jeu vraiment très accessible donc.

Final Fantasy XII possède sans doute le plus beau background de la saga des Final Fantasy.

Le monde D'Ivalice regorge de légendes et de secrets en tous genres, d'organisations et de leader historiques. Alors pourquoi le scénario ne s'en inspire-t-il pas plus ? Revoilà le cliché du conflit manichéen alors que tant de plus belles choses n'attendaient qu'à être dévoilées davantage... Les sous-quêtes vous laissent néanmoins le choix entre la chasse au monstre pour la guilde, la chasse aux monstres rares, mais pas donnée par la guilde et la chasse aux invocations qui sont plus ou moins bien planquées. De quoi parcourir le monde rien que pour tuer du monstre. La recherche des armes ultimes ne peut pas vraiment être considérée comme une sous-quête, car elles apparaissent aléatoirement dans les coffres de certains donjons.

Je ne sais trop quoi dire sur le système de jeu de Final Fantasy XII. D'un côté, je suis heureux que les combats aléatoires aient disparu et que le jeu ait gagné en fluidité, mais d'un

autre côté j'ai été profondément déçu par la grille des permis et par les nombreuses failles du titre. Je ne citerais que l'absence de sort d'eau de deuxième et troisième niveau comme un manquement flagrant. L'absence de variété dans l'action n'arrange pas les choses, jamais vous n'êtes arrêtés dans votre pèlerinage, jamais vous n'aurez l'occasion de faire autre chose que de traverser des zones dangereuses et des villes. Un jeu en demi-teinte donc, plus fluide dans l'action, mais figurant des personnages clones et présentant peu d'intérêt sur le long terme. Les gambits sont une bonne idée pour faciliter la vie des joueurs, mais ne les rendre tous accessibles qu'à la toute fin du jeu relève d'une aberration sans nom.

Elenie

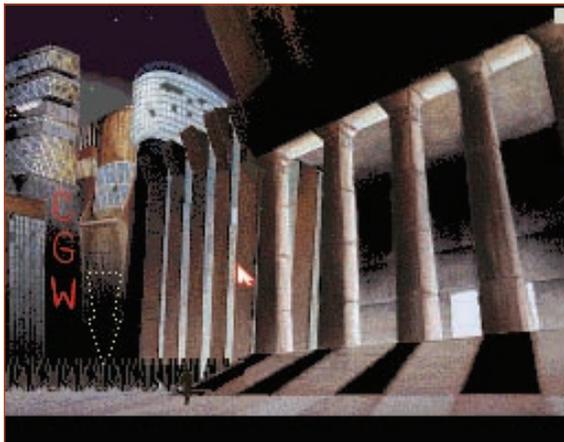
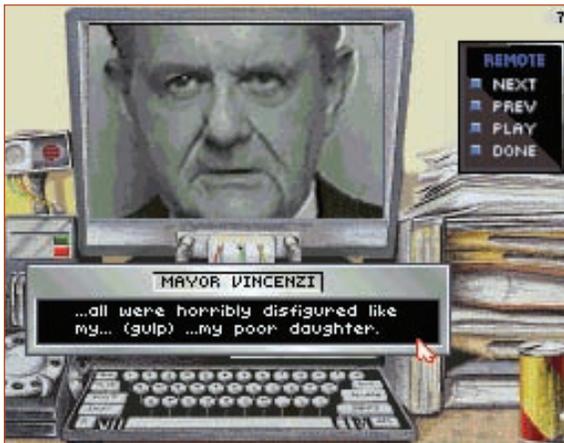
Quelques mois plus tôt, Jika vous parlait de Blade Runner dans Memories. Il ne se doutait pas, en abordant ce sujet, qu'il réveillerait chez moi les souvenirs d'un autre jeu fortement inspiré de Blade Runner, le film. Rise of the Dragon de Dynamix appartenant alors à Sierra. Dynamix était une société davantage portée sur les simulations et Rise of the Dragon était leur première incursion dans le jeu d'aventure. Et quelle maîtrise pour un premier essai ! Je ne résiste pas à citer ce qu'ils disaient à l'époque sur leur société : « Dynamix is dedicated to defining these new genres of computer entertainment [...]. We're not talking Space Invaders or Nintendo games here, but rather products that tell adult stories about interesting characters with real personalities. ». Voilà, c'est dit : Dynamix, c'est pas pour les gamins. Rise of the

Dragon vous place dans un futur sombre, en 2053 : vous êtes un détective privé, Blade Hunter, vivant dans un appartement minuscule de Los Angeles. Un jour, le maire de la ville vous contacte par visiophone pour une enquête d'ordre privé : sa fille d'une vingtaine d'années a été retrouvée morte, affreusement défigurée après avoir abusé d'une drogue inconnue, causant d'horribles mutations. Pour ne pas faire éclater l'affaire au grand jour, le maire a choisi de ne pas impliquer la police et de vous confier l'enquête. Mais rapidement, l'affaire s'avère moins anodine qu'elle en avait l'air. Cette nouvelle drogue est en effet conçue et déployée par une secte chinoise très puissante, qui a de bien obscurs desseins pour la ville. Et vous voilà le seul à pouvoir déjouer un complot qui met en menace des millions de citoyens. Rise of the Dragon est

l'un des rares jeux d'aventure qui s'adresse à un public très adulte. Les graphismes ne lésinent pas sur les tenues scabreuses des hôtes dans les bars chauds de la ville. Les dialogues ne font pas dans la tendresse, avec des insultes à tour de bras et surtout des personnages avec du caractère et des couilles avec du poil autour, pas comme dans ces « Broken Sword » pour ados apathiques. Les dialogues vous laissent un grand choix, et contrairement à ces RPG « mous » comme « Mass Effect » où les dialogues n'ont finalement guère d'importance, dans Rise of the Dragon un faux pas suffit pour endommager une relation pour de bon. Mettez en boule un personnage essentiel dans l'histoire, et ce dernier refusera de vous parler à nouveau. Dans ce cas, c'est ni plus ni moins game over – le jeu continue mais vous serez irrémédiablement bloqué dans votre enquête. Car Rise of the Dragon n'aime pas non plus être dirigiste et ne vous dit pas sans arrêt ce que vous devez faire. A vous de bien réfléchir à vos actions,

MEMORIES
chronique d'une époque perdue

aux lieux à visiter et aux gens à qui parler. Les différents problèmes que vous rencontrez peuvent d'ailleurs être résolus de plusieurs manières. Vous disposez aussi d'une grande liberté vis-à-vis de vos déplacements : une carte de la ville vous offre la possibilité d'aller à différents endroits, et au fur et à mesure que vous glanez des informations, d'autres lieux deviennent disponibles. Mais au delà de la simple liberté, les déplacements sont stratégiques : comme dans la réalité, aller d'un point à un autre prend du temps, et dans le jeu, certains événements ne se passent qu'à des instants précis à ne pas manquer... comme dans la réalité. A vous donc de mener l'enquête assez rapidement pour ne pas être pris de cours car la ville est prête à tomber dans l'enfer sous 5 jours... Techniquement parlant, l'interface est en total décalage avec les jeux d'aventure de l'époque : l'écran affiche avantageusement les lieux traversés, et seul un petit icône dans le coin de l'écran vous permet d'accéder à d'autres options,



comme par exemple votre inventaire. Les contrôles sont simples au possible, utilisant à merveille les deux boutons de la souris. Graphiquement superbe, doté de décors peints à la main, Rise of the Dragon dispose d'un design à la hauteur de son histoire : les personnages sont stylisés et on les voit en gros plan lors des dialogues, leurs expressions changent suivant l'atmosphère de la conversation. Les cinématiques apparaissent sous forme de comics, sans aucune animation, bien qu'étant doublés par des musiques à la hauteur qui réhaussent le tout. L'ensemble musical du jeu est d'ailleurs hors du commun, en accord total avec l'ambiance des lieux traversés ou des diverses situations. Rise of the Dragon n'est ni plus ni moins que l'équivalent de Ultima 7 dans le domaine de l'aventure. Oui, c'est si bon que ça. Tombé dans l'abandonware, c'est un titre à ne pas manquer de se refaire. Sur PC ou Amiga.

Ekianjo

THRIVE!



64

ICI OU AILLEURS

Egomet soulève la très pertinente question de l'ingérence dans le domaine des relations internationales. Sur quelle base un pays peut-il se permettre de «s'occuper de ce qu'il ne se passe pas chez lui» et dans quelle mesure ?



74

DEAF

BluePowder fait un retour remarqué en revenant sur le parcours de Faith No More, et en particulier leur dernier album, intitulé «Album of the year». Un disque testament inégal, mais qui en dit long sur le groupe et sa contribution à la scène.



78

SAN-KU-A

Akihabara est un quartier marrant de Tokyo. Haut lieu de l'excentrisme otaku dans tous les domaines, c'est aussi un excellent endroit pour s'amuser tout en flânant au hasard.



I@LLEURS

Il y a deux ans, quand j'étais à Changsha, un de mes collègues me dit, au cours d'un dîner tout ce qu'il y avait de civilisé, que nos deux pays partageaient la même conception des relations internationales. J'ai souri devant tant de naïveté de la part d'un professeur d'université si proche de la retraite. Aujourd'hui, la Chine s'emporte contre nous en perdant ses illusions et ça ne fait plus sourire. L'ampleur des réactions anti-françaises est à l'échelle de leur amour déçu.

A l'inverse, en France, on s'imagine que la volonté profonde du peuple chinois est d'accéder à une démocratie sur notre modèle, comme si la liberté était l'objectif naturel de tout homme et comme si notre démocratie pouvait se targuer de représenter la liberté. On veut croire que c'est le sens de l'histoire, que c'est inéluctable. Comme si nous étions au sommet de la modernité.

Cette idée n'est pas seulement naïve, elle se teinte aussi d'une étrange malveillance.

Lorsque les journalistes français commentent les catastrophes ou les difficultés de la Chine, on les voit rechercher avec avidité les moindres défaillances du gouvernement pékinois et espérer à voix haute que toutes les souffrances du peuple démontreront l'ignominie du système et provoqueront sa chute.



Plutôt que de leur souhaiter du bonheur ou de saluer leurs réformes, beaucoup préfèrent l'idée subversive d'un échec d'où pourrait sortir une révolution. Tant pis si les révolutions sont folles et meurtrières. Sans doute est-ce le prix à payer... par les Chinois.

On peut le comprendre : c'est rassurant... pour nous. Ça nous évite de voir les limites de notre propre système et d'admettre que d'autres puissent parfois faire mieux que nous. On encourage le désastre pour pouvoir dire : « Vous voyez ! J'avais raison ! ». Vraiment nos relations sont fondées sur l'ignorance. Un jour, en Chine, dans un cours de civilisation française où j'évoquais la politique

étrangère de notre beau pays, j'ai jeté un froid dans toute la classe, en disant une évidence - j'avais bien détaché mes mots pour soigner mon effet, je savais déjà un peu à quoi m'attendre - « du point de vue français, la Chine n'est pas une démocratie. » Il y a eu un moment de silence, puis quelques élèves ont levé la main pour protester, ce qui est exceptionnel là-bas. Alors, j'ai expliqué que, du point de vue français, ce qui fonde la démocratie, c'est un certain type d'élection au suffrage universel et le multipartisme. J'aurais pu rajouter l'alternance des partis au pouvoir, mais je trouve cette idée un peu problématique, car avoir le choix ne signifie pas être perpétuellement insatisfait.

Si une telle ignorance facilite les premières relations, il n'en demeure pas moins qu'elle est dangereuse et menace ces mêmes relations à long terme. C'est comme pour un mariage, on tombe facilement amoureux d'une femme dont on ignore l'emportement ou les petites manies, mais qu'on découvre ses défauts une fois le contrat dûment scellé, et c'est l'enfer. Il n'y a rien de plus sûr pour s'entre-déchirer que de s'ignorer ou de se voiler la face.

Dans le cas de notre professeur chinois, où donc était le malentendu ? C'est bien simple. La Chine, comme la France, prétend avoir une conception multilatérale des relations internationales. De plus, la Chine a apprécié les déclarations de Jacques Chirac sur l'Irak et aime bien notre style typiquement français quand nous nous opposons aux USA. Ça fait de nous les plus sympathiques des Occidentaux, comme si nous n'étions pas tout à fait comme les autres. Ça n'a d'ailleurs rien de nouveau. On m'a souvent cité le général de Gaulle, qui fut le premier des dirigeants de l'ouest à reconnaître la République Populaire de Chine, alors que jusque-là le gouvernement officiel était celui du Guomindang réfugié à Taiwan. Les Chinois (du continent) nous en sont encore reconnaissants.

On évoquera aussi le statut de réfugiés politiques de bon nombre de héros du parti, jusqu'à Zhou Enlai ou Deng Xiaoping.



Ce qu'ils ne savent pas, ce sont les raisons pour lesquelles les Français ont reconnu la RPC ou ont accueilli ces activistes en exil. Ils ignorent que de Gaulle cherchait avant tout à sortir de la politique des blocs et n'avait que méfiance à l'égard des communistes.

Ils ignorent que la France ne réfléchit pas beaucoup avant de former les apprentis dictateurs de tous bords, les Khomeiny ou même les Hô Chi Minh. Ils ne savent pas qu'un asile politique en France ne signifie nullement qu'on approuve leur idéologie.

Les points de convergence que sont les mots « multilatéralisme » et « démocratie » ne doivent pas

nous leurrer. Méfions-nous du vocabulaire. Nous n'entendons pas la même chose sous les mêmes termes.

Le multilatéralisme chinois est fondé sur un principe de non-ingérence.

Le multilatéralisme français est fondé sur un principe de responsabilité en même temps que sur le droit des peuples à disposer d'eux-mêmes, pour autant que la politique d'un régime pluraliste puisse se définir par des critères clairs.

On peut d'ailleurs souligner que la politique étrangère française a toujours été interventionniste. Son statut de puissance coloniale, à lui seul, lui interdisait de se déclarer neutre. Au tournant des années soixante, elle a fait le choix de conserver des relations privilégiées avec celles de ses anciennes colonies qui le voudraient. Ce n'est pas seulement par habitude ou intérêt que la France est amenée à envoyer des troupes en Afrique. C'est aussi pour tenir ses engagements en matière de sécurité, au point de se trouver dans des situations inextricables lorsque le conflit est civil. Si la France ne fait rien, elle trahit sa parole et abandonne ses amis africains. Si elle intervient, elle fait preuve de partialité, se mêle des affaires des autres et se lance dans une aventure néo-coloniale. On l'a vu au Rwanda, on le voit en Côte d'Ivoire ou au Tchad. Entre ses obligations morales, la défense de ses valeurs, son image de patrie des droits de l'homme, ses intérêts économiques plus ou moins douteux et ses tergiversations, les interventions de la France sont souvent incohérentes et n'atteignent pas toujours leurs objectifs.

Toujours est-il que les différents gouvernements depuis la fin de la guerre d'Algérie sont d'accord pour dire que la France a des responsabilités et qu'elle ne peut pas laisser faire n'importe quoi dans les pays de sa zone d'influence. L'ingérence est bien une constante de la politique française. Aujourd'hui, avec Bernard



Kouchner, elle se pare sans doute de motifs plus humanitaires qu'à l'époque du général, mais la volonté d'agir dans les affaires du monde n'est pas moins forte.

On ne s'en étonnera pas de la part de quelqu'un qui a fondé Médecins du Monde sur la base que Médecins sans Frontières ne s'engageaient pas assez.

Ingérence est un gros mot en Chine, un devoir en France.

J'en reviens à la doctrine chinoise. Il est clair, cela a été maintes fois souligné par nos journaux, que leur doctrine de non-ingérence, associée à leur droit de veto au conseil de sécurité de l'ONU, donne aux diplomates chinois un avantage concurrentiel dans leurs négociations africaines. Ils commercent sans faire la leçon. Pragmatiques comme toujours, d'aucuns diront

cyniques. Elle s'appuie, bien évidemment, sur quelques principes moraux, à savoir que chaque peuple a le droit de choisir librement son destin. Il y a dans cette idée le souvenir douloureux du colonialisme européen qu'il faut finir de balayer.

Toutefois, il convient de préciser les limites de cette doctrine. Quand la Chine érige le principe de non-ingérence en dogme absolu, il ne s'agit pas seulement bouter les média occidentaux malveillants hors du Tibet ou de caresser des fournisseurs de pétrole dans le sens du poil, il faut bien comprendre que Taiwan aussi est une partie intégrante et inaliénable de la Chine. Ça ne fait pas l'objet d'une discussion. Et je parle bien du sentiment profond des Chinois du continent. Les seuls Chinois que j'ai entendus émettre de vagues doutes sur le sujet avaient passé au moins un an en Europe.

Très clairement, la séparation entre les affaires intérieures et les affaires internationales n'est pas indiquée par la frontière actuelle, mais par quelque chose comme les frontières historiques de la Chine ou sa zone d'influence naturelle.

On voit vite où cela peut nous mener... ou plutôt non, on ne voit pas, parce que justement une généralisation de ce principe pourrait conduire à des conflits sans limites. L'irréductibilité chinoise, s'il rencontre quelques

succès, va-t-il se contenter de Taiwan, des Spratly et de quelques autres îles d'un intérêt médiocre du côté de la Corée ? L'appétit vient en mangeant. Qui nous dit qu'au nom de ce même principe, ils ne chercheront pas à récupérer la Mongolie ou la partie russe de la Mandchourie ? Et en tant qu'héritiers de Gengis Khan, qui est, comme tout bon Chinois le sait, un héros national chinois...

À l'extrême, si j'étends ce principe à d'autres civilisations, ne pourrait-on pas imaginer qu'un dictateur arabe se mette en tête de reconstituer le califat en envahissant ses voisins ? Il rejetterait sans doute les protestations occidentales ou russes en affirmant qu'il ne s'agit là que d'une affaire interne à l'Oumma. Peut-être pas si fictif que ça, comme scénario...

Supposons le problème de juridiction à peu près résolu en admettant simplement que ce qui fonde un État, c'est sa reconnaissance par les autres États. À condition de figer les frontières, la non-ingérence pourrait quand même passer pour un gage de stabilité et de bonne entente. Chacun chez soi et les cochons seront bien gardés. On éviterait ainsi une guerre majeure. Cette vision présenterait au moins deux avantages : le premier d'avoir une certaine efficacité juridique, le deuxième de se rapprocher du fonctionnement effectif des Nations Unies.



Mais elle est insuffisante puisque beaucoup sont tentés de tricher avec les règles du concert des nations, tout en revendiquant leur reconnaissance par les puissances.

Ne nous leurrons pas, nous n'avons certainement pas fini de procéder à des ajustements de frontières. Les frontières ne reposent sur rien de fondamental, ni race, ni langues, ni coutumes, ni religion, ni fleuves, ni montagnes. Aucun critère ne suffit à définir les territoires, mais chacun a besoin de son chez soi.

Comme les terres sont mal réparties et que les voisins ne sont pas toujours des plus aimables, il est naturel que l'on cherche parfois à pousser les bornes. Bien ou pas bien, là n'est pas la question. Que les revendications des uns et des autres soient légitimes ou non, il y a nécessairement des litiges. Pour l'instant, je me borne à constater.

L'OUA (Organisation de l'Unité Africaine) avait tenté d'instaurer une sorte de tabou sur les frontières issues

de la colonisation. En effet, si l'on essayait d'ajuster les frontières aux appartenances ethniques, on était certain de ne plus s'en sortir. Il n'y a pratiquement pas un État ethniquement homogène en Afrique, à part les minuscules Lesotho et Swaziland. Mais il n'est pas facile de faire vivre ensemble des communautés qui ne se reconnaissent rien de commun et qui bien souvent étaient ennemies avant la colonisation. Ces alliances forcées résistent mal à la pauvreté et à la corruption. La tentation est grande de créer une identité nationale en se choisissant des ennemis. Sans aide, comment des pays pauvres, mal dirigés et hétérogènes pourraient-ils sortir de la spirale de la violence ? Doit-on rester sourd à la souffrance de son voisin, sous prétexte de respecter sa maison ? Vais-je laisser torturer des enfants sous prétexte que ce ne sont pas les miens ?

On peut penser que c'est un devoir d'aller au secours de ceux qui sont en danger et comme les actions humanitaires sont perdues sans soutiens politiques, qu'il est nécessaire que les États solides s'ingèrent dans les affaires des États défailants.

Dans ces conditions, les peuples, nations, ethnies, comme il vous plaira de les appeler, constituent-ils des critères pertinents pour définir des droits ? Il est évident que leur existence est contingente et qu'ils reposent sur une bonne dose d'affectivité voire de folie collective. Et

je peux considérer que les États, qui se prétendent les émanations de ces peuples et s'affirment presque tous démocratiques, ne sont au fond que des constructions contingentes, historiques et sociales, en un mot des artifices. A ce titre, ils n'ont pas de légitimité absolue, ils n'ont aucun caractère sacré.

L'abîme de l'Histoire est bien assez grand pour la France éternelle. Ce n'est qu'une question de patience. Relisez Valéry dans la Crise de l'esprit (c'est assez court et tout le monde le cite sans l'avoir jamais lu !).

On pourrait alors penser que le seul cadre rationnel de la politique et de la justice est l'humanité toute entière. Le cosmopolitisme serait ainsi l'horizon véritable du droit naturel. La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789 serait à cet égard une supercherie quand elle affirme émaner du peuple français et ériger la nation (française) comme l'étalon du droit. L'idée est belle, exaltante, elle rappelle les plus beaux espoirs de l'humanité souffrante, depuis les générosités des chrétiens jusqu'au « grand soir » de l'Internationale ouvrière.

Faut-il pour autant espérer voir l'ONU prendre de plus lourdes responsabilités, imposer une gouvernance mondiale et mettre au pas les « rogues states » dont s'inquiètent tant certains stratèges américains ? Je passe



sur l'idée de certains néoconservateurs qui considèrent que l'ingérence est un droit qu'auraient les USA en vertu d'une destinée manifeste. Je me concentre sur le cas le plus noble, celui où l'ingérence est dictée par une vraie générosité, par l'altruisme et le sens du devoir.

Il est toujours souhaitable, bien évidemment, que les gens se montrent plus solidaires et prennent leurs responsabilités. Si l'on peut soulager des souffrances, il faut le faire. Mais constituer une sorte de super-état serait sans doute aller trop vite en besogne, et ce, pour plusieurs raisons.



La première est évidente. C'est que personne ne serait aujourd'hui prêt à accepter un État universel. Aucun pays ne pourrait renoncer à ce point à ses valeurs et à ses préjugés, à moins de vouloir faire de cet État universel un simple outil pour dominer le monde. Autrement dit, je n'accepte de me plier aux règles du club qu'à condition que ce soit moi le chef. Mais il ne s'agit pas d'un pur caprice. Cela touche aux problèmes d'identité les plus profonds. Même le plus individualiste construit sa personnalité sur des appartenances plus ou

moins conscientes et plus ou moins choisies. La nature humaine ne se réalise que dans une culture. Cette culture a beau être contingente, elle n'en est pas moins indispensable à la survie de l'individu. Il n'y a pas d'homme accompli sans éducation. Et son affectivité dépend de ses rencontres, des modes de vie particuliers qu'il va apprendre à respecter, des apparences aussi et de tous les rites et les manies qui soudent une communauté. Plein de petites choses qui prises indépendamment ne semblent pas fondamentales,

mais qui contribuent à faire ce que nous sommes. Refuser de reconnaître autre chose que des individus, dans une conception jacobine de l'État et de la République, c'est finalement nier ce que l'individu a de plus précieux. Si une gouvernance mondiale doit sortir de l'arène inquiétante où se battent les peuples, cela ne devra pas se faire au mépris des nations. Même pour le noble motif de lutter contre les discriminations. Que resterait-il d'un homme dont on aurait ôté le sexe, la couleur de peau et les origines ? La modernité, refusant les peuples aboutirait, pour reprendre le mot de Valéry, au «miracle d'une société animale, une parfaite et définitive fourmilière.»

Soyons cohérents, si l'État n'est pas en lui-même sacré, il est sans doute malsain de vouloir créer un État absolu. La plus élémentaire prudence nous invite à ne pas idolâtrer nos inventions politiques, furent-elles démocratiques. Il serait très dangereux de vouloir faire le bonheur des peuples malgré eux. De toute façon, ce n'est pas en forçant les nations à cohabiter qu'on arrivera à faire la paix, mais en proposant aux gens des actions communes.

Une société se structure autour de nombreux corps intermédiaires. Les communautés sont indispensables dès lors qu'elles n'empêchent pas une solidarité plus large. La destruction de ce cet assemblage hétérogène

d'associations, églises, corporations et autres syndicats qu'on appelle « la société civile » serait un projet totalitaire. Il y a des choses qui doivent échapper au pouvoir politique et des actions politiques qui relèvent d'échelons inférieurs. La subsidiarité est essentielle au bon fonctionnement de toute organisation humaine.

L'ingérence doit donc être dictée par des motifs impérieux.

En deuxième lieu, le devoir d'ingérence suppose résolue la question de l'universalité des droits de l'homme, que j'évoquais il y a deux mois. Si le principe ne fait pas trop de difficultés, il faut, pour pouvoir intervenir quelque part, s'entendre précisément sur ce que ces droits recouvrent.

Pour décider quelque chose sur le Tibet, il faudrait savoir avec précision quels droits sont violés au Tibet. On peut certes définir sans trop de mal des injustices manifestes : massacres, apartheid systématique ou génocides. (L'établissement des faits que l'on va reprocher à un État défaillant pose encore problème puisque le simple fait d'enquêter pourrait menacer la sécurité dudit État. On comprend aisément qu'un dictateur ou même un dirigeant légitime rechigne à laisser entrer sur son territoire ceux qui pourraient passer pour des espions ou des enquêteurs a priori hostiles. Mais si la

communauté internationale le décidait, on pourrait généralement agir.)

Malheureusement, la réalité est rarement simple et dans la plupart de cas, il est extrêmement difficile de prendre parti dans une guerre civile. Nous autres, occidentaux, nous avons une sympathie a priori pour tous les mouvements indépendantistes. Cette sympathie est d'ailleurs ambiguë puisqu'elle renvoie assez largement à notre passé colonial dont nous cherchons à toute force à nous défaire. Elle provient aussi des origines révolutionnaires de notre système démocratique. Pourtant, il faut noter que revendiquer une indépendance, surtout par les armes, c'est fondamentalement se mettre hors-la-loi. En effet, se révolter, c'est briser l'obéissance à l'autorité légale reconnue. Même si les motivations sont nobles et s'appuient, comme dans le cas des USA ou de la France de 1789 sur des principes de justice supérieurs, il n'en demeure pas moins qu'une révolution est nécessairement une rupture de la légalité. Le fait que l'on veuille instaurer un autre principe de légitimité ne change rien à cela.

Un acte révolutionnaire est toujours un acte grave. Et il n'est pas simple de savoir si le nouveau principe de légitimité que l'on défend est valable ou s'il n'est qu'une idéologie de plus.



Autrement dit, est-il plus légitime que le Tibet soit indépendant ou qu'il soit intégré dans la Chine ?

On peut se dire que le peuple doit décider, mais comment doit s'effectuer la consultation ? Il faudrait déjà savoir quel est le corps électoral pertinent pour décider d'une indépendance. Cela supposerait résolue la question des frontières du nouvel État, avant même de décider si cet État doit exister ! Il est rare qu'une province indépendantiste soit assez homogène pour cela. L'indépendance du Kosovo pose plus de problèmes qu'elle n'en a résolus. Maintenant se pose

la question des Serbes du Kosovo, qui après des années de guerre peuvent difficilement envisager de rester sous gouvernement albanais ; c'est tout simplement leur sécurité qui est en jeu.

En général, ce qui détermine finalement la reconnaissance d'un peuple sur le plan international, c'est l'efficacité de ses armes. Je n'approuve pas, c'est juste un constat. Même lorsque les revendications sont légitimes, des problèmes pratiques peuvent les rendre peu souhaitables, voire très clairement dangereuses.

Cela m'amène directement à une dernière limite du devoir d'ingérence, l'efficacité. Je vais dire quelque chose qui va sans doute vous faire hurler, mais malheureusement la question du devoir d'ingérence ne se pose pas dans les mêmes termes selon que l'on parle de la Russie, de la Chine ou de la Côte d'Ivoire.

Bien sûr, dire cela rompt avec un principe fondamental de justice, à savoir qu'on ne doit pas accorder plus d'importance au puissant qu'au petit (à l'égalité, si vous voulez, mais le terme d'égalité pose des problèmes que nous examinerons une autre fois).

Malheureusement, la politique, surtout à ce niveau, n'est que marginalement une affaire de justice. Ou plutôt la justice y est à ce point mal engagée qu'il y a peu



d'espoir de pouvoir s'appuyer sur elle. Elle est si bafouée et méconnue que nulle voix n'a vraiment autorité pour parler en son nom. Certes, la création de la Cour Pénale internationale est un bel effort qu'il faut souligner. Mais il ne suffit pas que cette institution se voie doter de la plus haute auctoritas, il lui faudrait aussi disposer de la plus écrasante potestas, ou, si le latin vous rebute, d'une force de frappe suffisante pour faire appliquer ses décisions. Or, c'est là que le bât blesse. Si un roi ou un juge peut traiter à égalité un riche et un pauvre, un inconnu et un chef de faction, c'est que le pouvoir de l'État qui juge à travers sa personne dépasse de très loin les pouvoirs des personnes jugées. Le juge dispose de forces de police qui normalement ne peuvent pas être sérieusement menacées par une mafia.

Mais s'agissant des affaires internationales, il est essentiel de garder à l'esprit que, la plupart du temps, ingérence signifie guerre.

Et en matière de guerre, on ne peut pas se dispenser d'un calcul d'efficacité. L'issue est presque toujours douteuse et les « dommages collatéraux » ne sont pas de simples accidents. Je pourrais, à la rigueur, considérer que le critère de réussite n'entre pas dans la moralité d'un acte que je pose en mon propre nom. Je peux sans doute risquer ma vie sans grand espoir de succès si je considère qu'il vaut mieux mourir que de mal vivre.

La question pourrait se débattre.

Mais ai-je pour autant le droit de risquer de la même façon la vie d'autrui, même pour un bien supérieur, si les chances de succès sont minimes ? C'est d'autant moins sûr que dans les affaires collectives, les bonnes intentions ne sont finalement portées que par quelques-uns et résistent rarement aux événements. Les boys que l'on arrache à leur famille pour « libérer » l'Irak ou tout autre pays sont sans doute de braves gars, sérieux et travailleurs. Ils ont une mère qu'ils aiment, une fiancée qui les attend et à qui ils écrivent tendrement. On va les plonger dans la violence. Ils vont commencer par tuer parce qu'on le leur demande, en leur disant

que c'est leur devoir. Et si l'occasion se présente, ils tomberont dans la barbarie. Ils tortureront, ils pilleront, ils violeront. Ils commettront de nombreux crimes dont ils ne pourront pas parler à leur famille, simplement parce que ça c'est trouvé comme ça.

On peut attendre de la constance et de l'héroïsme de la part d'individus exceptionnellement éduqués, encore n'est-on jamais sûr de rien.

Mais il y a peu d'apparence qu'une foule puisse faire preuve d'une haute vertu. Comme l'a dit Jean Grosjean, « nous sommes tous capables de devenir des saints, mais en général un quart d'heure tout au long de notre existence et jamais tous en même temps ».

Dire que la fin justifie les moyens ne signifie pas que l'on peut tout se permettre pour atteindre ses objectifs, mais qu'il faut considérer les résultats de ses actions. Si pour tenter de sauver des gens, je dois en tuer encore plus, où est le bénéfice de mes bonnes intentions ?

Dans l'Odyssée, Ulysse doit mener son navire dans un détroit dangereux entre deux monstres, Charybde et Scylla. Charybde engloutit la mer trois fois par jour et pourrait détruire la totalité du navire. Scylla est un monstre à six têtes qui dévorera à coup sûr six marins. Alors que faire ? Ulysse, qui est roi et grec, choisit



naturellement Scylla, mais peut-on dire que le dilemme est dépassé ?

C'est l'éternel dilemme politique.

La politique et plus encore au niveau international restera toujours une prise de risque et une question

d'opportunité. Ce sera toujours peu ou prou une sorte de jeu, mais un jeu dont l'enjeu sera la vie ou la mort.

Egomet

TRIP



FAITH NO MORE

ALBUM OF THE YEAR

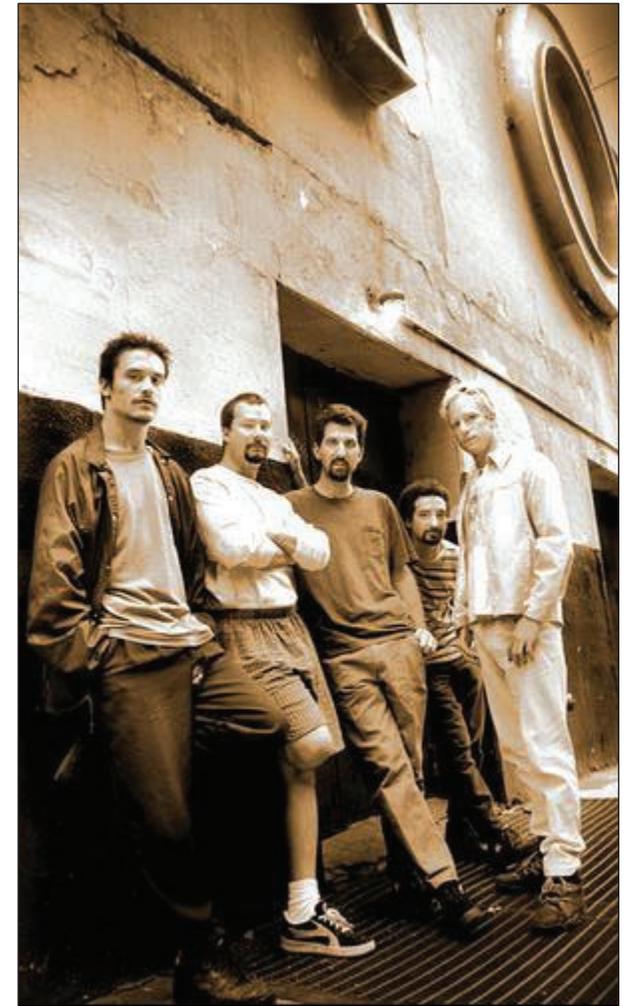
Chers lecteurs, j'avais parfois évoqué par le passé, toujours en mettant les formes, le grand, le majestueux, feu Faith No More. Étant moi-même plongé dans un revival 90's, l'occasion est trop belle pour passer à côté. Amateurs de gros son à l'ancienne, Faith No More est un peu le point inéluctable à étudier, un groupe dont l'influence postérieure a été majeure dans bien des domaines.

Au carrefour du métal, du punk, du progressif, du funk et du hip hop, Faith No More, originellement promis à une carrière brillante avec *The Real Thing* en 89 et son fameux clip Epic, a troqué la sinécure pour un parcours quelque peu mouvementé.

Grossièrement façonné sur les cendres de Faith No Man, recrutant au passage le chanteur de Mr. Bungle, le grand Mike Patton, Faith no more joua également aux chaises musicales en ce qui concerne le poste de guitariste à temps plein.

Grand mélange de genres, Faith No More a longtemps traîné une mauvaise réputation. Une bande de joyeux drilles un peu trop souvent en désaccord, mais produisant une musique pour le moins surprenante, si ce n'est fabuleuse parfois, Faith No More ne peut se circonscrire dans une niche en particulier.

Un Metallica schizophrène donnant le « la » aux Red Hot's, un côté « crossover » lui conférant le titre de parrain de la fusion, Faith No More a naturellement permis l'émergence de formations non moins connues comme les Rage Against The Machine, Mushroomhead et la suite logique du nu métal. Les productions de FNM sont nombreuses et souvent bien distinctes les unes des autres, mais l'éclectisme des débuts laissa place à des ouvrages davantage concis par la suite. C'est en 97 que sort *Album Of The Year*, dernier effort du groupe avant le split, arrivant rapidement et un peu en réponse



à *King for a Day, Fool for a Lifetime* de 95, sympathique, mais définitivement en deçà des capacités de la formation.

On dit souvent qu'il n'y a pas de hasard, et cet album a des allures d'adieux. Sombre et percutant, Album of the Year entame les hostilités avec une piste percutante, Collision, qui porte donc bien son nom. Cette entrée en matière image parfaitement à la fois la teneur de l'album par les sonorités, et la direction du groupe par le titre. Rythmique carrée et imposante, basse et batterie dressent la table froidement pour laisser la guitare s'exprimer avec une distorsion des plus crades. Ce qui frappera la plus avec ce dernier album sera la place prépondérante qu'occupe le synthétiseur. FNM persévère dans le côté précurseur de l'album précédent, le second morceau en témoigne et ne repose presque que sur les claviers. Stripsearch vaut le détour à elle seule, Patton en grande forme qui jongle entre le mélodique et le très sombre, une longue montée d'une impressionnante simplicité contrastant avec la puissance déglagée par le titre. Des allures du tube en puissance, certes, mais on ne peut nier le sens de la composition.

On passe au troisième titre, Last Cup of Sorrow, et l'on comprend bien rapidement où FNM veut en venir. Cet album sera sombre, violent, peut-être même grossier sur certains aspects. Une musique qui s'est

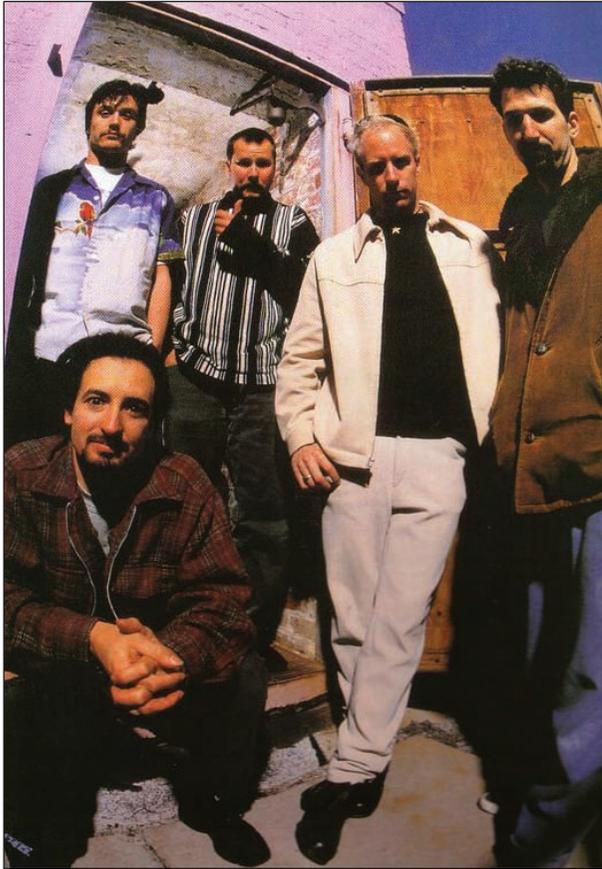


simplifiée avec le temps, quid des changements de line-up ? Encore un titre à la saveur bien particulière, qui confirme également une autre tendance, celles des paroles, concises et lapidaires parfois. Album of the Year a d'ailleurs une teinte de rite initiatique, je laisse le soin aux curieux de découvrir la teneur du chant même

si on peut dire que ça reste toujours très ancré dans son époque, avec peut être le côté « fortune cookie » davantage prononcé que de coutume.

Naked In Front of the Computer passe un peu inaperçue, un rapide défouloir très crade, plaisant, mais tout sauf sérieux. Helpless marche ensuite dans les pas de Last Cup of Sorrow, bien loin du son d'origine de FNM. L'influence improbable de Soundgarden se ressent presque, surtout dans les refrains, avec un delay réglé de sorte à épaissir le son et allonger le sustain presque indéfiniment.

Mouth to Mouth tente de renouer avec le frénétisme d'antan sans grand succès, le mieux est parfois l'ennemi du bien et l'écriture est ici vraiment fade, et malgré les quelques bons grooves, le morceau se termine difficilement. La suite est de relativement bonne qualité avec parfois quelques accrocs ici et là. Ashes to Ashes alterne quelques fautes de goût qui plombent un excellent thème. Vient ensuite l'instant plus léger qu'on retrouve presque toujours chez FNM, avec ici She Loves Me Not. Exit la distorsion, ambiance piano classique avec un léger Crunch sur une guitare qui se fait timide. Des paroles qui m'échappent un peu, si ce n'est qu'elles



viendraient alors contredire Last Cup of Sorrow.

Got That Feeling ramène la composante punk de la formation, sans fioritures, mais sans panache non plus. La fin du disque se rapproche avec Paths of Glory, chant désespéré, qui le restera d'ailleurs jusqu'à la fin des hostilités. Très monolithique, la piste en impose par

sa sobriété et insiste une fois de plus sur l'austérité du disque. Il n'est pas évident d'expliquer par des mots la musique de Faith No More, sorte de forge miraculeuse où l'expérimentation, embrassant largement les 90's pour l'ère Patton, a laissé autant de scories qu'elle a permis la naissance de ramifications musicales. Home Sick Home, tétanisée et souffreteuse, est probablement en adéquation avec la séparation imminente du groupe, même si on lorgne à nouveau, mais plus discrètement, sur le punk.

Album of The Year se termine avec Pristina, sublimant un disque qui parfois ne semblait plus savoir où aller. Ici tout est calme, il n'y a pas de réelles montées ou descentes, pas d'apparat, tout est dans l'ambiance et le choix restreint des notes, le tout véritablement porté par le chant. Il ne fait aucun doute que Jonathan Davis et ses collègues les portaient en haute estime, il n'y a qu'à écouter la dernière piste de Follow The Leader, sortie juste un an après. Un final majestueux, Pristina se fait plaintive, baignée de reverb à outrance, dans une sorte de lent fade out. Le groupe nous quitte avec une certaine grandeur, bien loin du ton décalé qui caractérise leur carrière, un thème simple, mais diablement efficace.

Un disque testament qui scelle le sort des californiens de la plus belle manière, passant en revue les influences de la formation, cette fois-ci tenue dans l'étau d'un métal (sic), vous me passerez l'expression, bien pêchu. FNM est un peu le groupe charnière, à la croisée de différentes tendances très 90's, léguant un immense patrimoine, et c'est en sens qu'ils sont si importants. C'est par eux, notamment, qu'un pan de la musique de la dernière décennie a pu se renouveler, et l'on peut voir en ce disque une vraie fin en beauté, un retrait au bon moment, juste le temps de mettre les points sur les i une dernière fois.

Album Of The Year n'est peut-être pas le meilleur moyen de les aborder, il faudra se tourner vers The Real Thing pour cela. Cependant, il n'en reste pas moins un très grand disque qui trouverait logiquement sa place dans le panthéon du métal des années 90, et pourquoi pas du métal tout court, rien que pour l'ambiance.

Jetez-y une oreille, à l'heure de Deezer vous n'avez plus d'excuses.

Bluepowder

サ シ ク ア

Quand je pensais parler quelques mois plus tôt d'Akihabara dans Sanqua, je ne pensais pas que l'actualité le ferait avant moi. En effet, quelques semaines avant la sortie de ce Sanqua, un « taré » s'est jeté avec son véhicule dans la foule en plein dimanche, percutant une dizaine de personnes, puis stoppant son véhicule net, couteau à la main, pour achever ses victimes au sol. Dans sa folie meurtrière, il s'attaque ensuite aux passants dans la rue, poignardant à l'aveuglette, avant d'être maîtrisé par les policiers.

Bien sûr, il s'agit d'un acte isolé. Ce genre de choses n'est pas commun au Japon, et paradoxalement, quand ça arrive, on en parle beaucoup. Le fait que cela se soit passé à Akihabara, lieu mythique de Tokyo, n'est pas étranger à l'ampleur de la couverture médiatique. En effet, la plupart des étrangers qui viennent visiter le Japon ont entendu parler de cet endroit et s'y rendent soit par curiosité, soit pour y trouver leur bonheur en animes, mangas, ou matos électroniques.

Mais je tiens, dans un premier temps, à revenir sur ce qui s'est passé récemment avec ce jeune homme. Tout d'abord, ce mec n'avait aucune prédisposition au crime. C'est une personne lambda comme on en trouve de partout, qui avait un boulot « intérim » merdique dans une société X. Il vivait seul, isolé de sa famille. Il n'avait pas ou peu d'amis. Le jeudi précédant le crime,



il ne trouve pas son uniforme à son arrivée au travail (sans doute un bleu de travail ou autre) dans son casier et croit à un signe de son employeur lui signifiant de partir. Il rentre donc chez lui sans pour autant en parler avec ses collègues, dépité, et ne revient pas au travail le vendredi. Le samedi, il prépare son coup et passe à l'action le dimanche. Il aurait très bien pu choisir le suicide comme beaucoup d'autres gens désespérés

dans son cas, mais il préfère s'en prendre à « la société » qui le rejette. Une sorte de vengeance contre X.

J'ai une petite théorie sur ce qui se passe à ce niveau-là. Tout d'abord, la structure familiale au Japon n'a rien à voir avec celle que la plupart des enfants connaissent en Europe. Je ne parle pas du cas des enfants de couples divorcés, plus complexe, mais de ceux dont la famille tient bon. En Europe, l'éducation est souvent partagée entre le père et la mère. La mère agit souvent en tant que source de réconfort et de cocon, tandis que le père est là pour fixer les limites et apprendre à vivre au nouveau venu. Au Japon, le père est quasiment inexistant, dans l'ombre. L'enfant passe le plus clair de son temps avec sa mère qui a généralement sacrifié son travail pour le prendre en charge. Le père travaille très tard et ne rentre que quand le ou les enfants dorment. Il n'y a guère que le week-end que la relation peut se développer, à dose homéopathique, probablement insuffisante. L'influence du rôle paternel est donc minimale au Japon, et la fameuse phrase « we are generation of men raised by women » de Fight Club fait fortement écho au Japon aussi. En Europe, le père maintient l'équilibre de la famille, et dans ce sens, des conflits d'autorité peuvent souvent émerger dans le foyer. Très tôt, l'enfant apprend à vivre avec ces différends, à débattre avec ses parents, et à vivre dans un état de compromis. Au Japon, le cocon de la mère



est durable, et le père n'est pas suffisamment là pour être à l'origine de tensions dans le foyer. L'enfant est donc principalement étranger à toute sorte de conflits. Pendant son adolescence, il prend ses distances avec sa mère, qui représente la famille, et, encore une fois, non habitué au conflit, il aura tendance à traîner uniquement avec des gens aux goûts proches. Des groupes d'individus se forment alors et ont tendance à se singulariser radicalement des uns des autres, pour se recréer, dans un nouveau milieu, cette sorte de cocon, cet espace social de sécurité. Une fois le foyer quitté pour le monde professionnel, le japonais ne reste pas en contact avec ses parents. Une fois par an, deux fois par an, peut-être. Les contacter plus souvent serait un

signe de dépendance, un sursaut puéril. Vivre seul, cela veut dire être 100% indépendant. Comme le monde universitaire est alors terminé, les groupes sociaux alors formés ont du mal à résister au temps et au changement de vie. Le japonais célibataire se raccroche donc de son travail, qui lui bouffe de toute manière la plupart de son temps. Dans bon nombre de sociétés japonaises, le travail prend alors ce rôle de troisième cocon social ou l'employé n'est pas seulement un salarié, mais un membre d'une plus grande famille. Mais, tout comme les greffes ne marchent pas toujours, le rejet peut aussi se produire dans le monde du travail. Si notre bonhomme en vient à détester l'endroit où il passe les 80% de son temps, il se retrouve émotionnellement



extrêmement démunis. Sans temps libre pour avoir des activités auxiliaires, sans famille ou amis pour le soutenir, la pression sur l'individu peut s'avérer très forte. Et ce n'est qu'une question de temps et de résistance mentale avant de péter les plombs pour de bon.

Donc, oui, bien sûr qu'il y a des meurtres de ce genre dans tous les pays du monde. Mais au Japon, le contexte

social n'est pas innocent et favorise l'émergence de tels comportements. D'autre part, la « valeur » de la vie n'est pas très mise en avant dans l'archipel. Naturellement, ces facteurs entraînent d'un côté un taux de suicide élevé et de l'autre, des événements de ce genre. Mais quelque part, le récent « modèle » de famille et de travail japonais tient toujours. Le fait d'être physiquement isolé du reste du monde n'accélère pas les changements

de société. Mais bref ! Revenons à notre village...

Mon premier passage à Akihabara fut décevant. Au lieu d'arriver par la gare JR, qui est quasiment le passage « sacre » pour atteindre « l'Electronic town », j'arrivai par le métro. À la sortie, aucune indication particulière. La rue dans laquelle j'atterris est tout ce qu'il y a de plus commun. Pas de « maids » en jupes courtes, pas d'animes à l'horizon et encore moins d'ordinateurs. Pourtant, je suis bien à la station « Akihabara ». En marchant aux alentours, je commence à comprendre la situation.

Le cœur d'Akihabara est en fait une rue, et une seule, qui s'étend peut-être sur deux kilomètres et basta. La rue est très large, ce qui permet aux voitures de circuler librement dans ce quartier anime. En même temps, comme ce quartier est le repaire des otakus en tous genres, aussi bien japonais qu'étrangers, la foule est quotidiennement consistante et surtout le week-end, quand les rues sont alors ouvertes au public.

C'est pour cette raison que notre ami psychopathe a choisi un joli dimanche de printemps pour foncer dans la foule qui s'amasse dans cette rue. Il était sûr de trouver du monde à abattre.

Mais alors, qu'y a-t-il véritablement à voir à Akihabara ?

Plein de choses en fait.

Historiquement, c'est le cœur de l' « electronic town » de Tokyo. Pour comprendre à quoi ça peut ressembler, il suffit de regarder la rue Montgallet à Paris et c'est en gros la même chose. Greffez à cela, au fil des années, des boutiques de manga/anime et du jeu vidéo, et vous voilà avec une meilleure idée des gens qui peuvent venir à cet endroit. L'Electronic town permet de faire de bonnes affaires sur bon nombre de produits numériques, ordinateurs, portables, appareils photo, baladeurs MP3, dictionnaires électroniques (bien plus complets au Japon que les modèles merdiques en Europe), mais il faut aussi faire la part des choses : entre deux boutiques séparées par 50 mètres, les prix varient facilement de 40 à 50 % sur certains produits ou consommables. Akihabara peut devenir un attrape-nigaud pour celui qui dégage son porte-monnaie trop vite sans fouiner. Malgré certains bons prix affichés, Akihabara n'est pas toujours l'endroit le moins cher au monde, et les marchés de Singapour, de Taiwan ou de Hong Kong sont sans doute de meilleurs choix pour les amateurs de bas prix.

Dans les rues parallèles à la rue principale, se trouvent un bon nombre de vendeurs de PC pour montage, qui se disputent les meilleurs prix pour les pièces détachées. Mais, plus intéressant, le marché de l'occasion est



aussi très développé, et certains portables de qualité sont tout à fait abordables pour peu qu'on fouille un peu dans les sous-sols. Côté photographie, outre les nombreux magasins spécialisés, dans une rue parallèle, près des boutiques de PC, se trouve toujours un vieux monsieur qui revend des tonnes d'appareils argentiques ou numériques, voire de gros objectifs, directement à même du sol.

C'est sans doute l'occasion de faire de très bonnes affaires, à condition de prendre le risque d'un achat sans aucune garantie.

L'avantage d'Akihabara tient dans sa proximité : en l'espace d'une centaine de mètres, des tonnes de boutiques très spécialisées se partagent une place somme toute limitée. Un bâtiment Sega abrite par exemple des tonnes de jeux d'arcade estampillés par la marque de Sonic, sur plusieurs étages, par catégorie. Que dire aussi de ces magasins de jeux vidéo qui proposent des antiquités, des jeux rarissimes, de vieilles consoles pas encore déballées (donc neuves). Sans oublier tout ce que gravite autour, les figurines, les posters, les costumes...

En parlant de costumes, les intersections avec les autres rues sont souvent l'occasion d'apercevoir des jeunes filles habillées en « maids », qui distribuent des tracs pour attirer les gens à venir passer un moment dans l'un des « maid café » du quartier. Pourquoi tant d'efforts pour attirer les clients ? C'est bien simple, les « maid cafés » sont souvent installés dans des appartements réfectionnés, et de l'extérieur, rien ne vous signale qu'ils s'y trouvent, mis à part les classiques réclames. Autant donc montrer la marchandise sur pièce dans la rue... Mais, c'est quoi, un « maid café » ?

Un « maid café », c'est une sorte de bistrot où les serveuses sont toutes habillées en « maid », avec des jupes plus ou moins courtes, suivant le style recherché. Elles vous accueillent comme si vous étiez le « maître » de retour au domicile, avec une grande politesse (c'est la beauté du japonais, de pouvoir varier les formules suivant le degré de respect que l'on désire afficher). Ce sont d'ailleurs ces mêmes « maids » qui préparent les plats des menus, ce qui explique l'extrême simplicité de la cuisine dans ces endroits.

C'est quand même relativement cher si l'on compare ce qu'offre un vrai restaurant vis-à-vis d'un maid café, et le maid café est limité dans le temps : vous payez pour vos consommations, et c'est pour une heure max. Si vous voulez rester plus longtemps, il vous faudra à nouveau



déboursier. C'est en même temps une attitude assez logique, vu que ces maid cafés sont généralement très petits et étroits. Pour assurer un max de clients par jour, la limitation du temps pour chaque session est nécessaire. Certains maid cafés, en sus de la bouffe et des boissons, offre la possibilité de « jouer » avec les maids. Non, il ne s'agit pas de jouer dans le sens que vous entendez peut-être, mais simplement vous asseoir en face d'une télé, allumer la wii et jouer à deux. C'est l'option « je suis seul et je paie quelqu'un pour me tenir compagnie ». Au passage, il est interdit de prendre des photos des maids dans ces cafés. Par contre, si vous êtes prêts à déboursier 500 yen, une maid sortira un vieux polaroid pour prendre une photo avec vous dans un emplacement dédié.

La mode des « maid cafés » a démarré à Akihabara (disons Akiba pour faire plus court) et s'est depuis largement répandu dans les autres grandes villes du Japon. N'allez pas vous imaginer qu'on en trouve non plus à tous les coins de rue, mais dans certains quartiers où le même genre de magasins se trouvent, ces activités annexes se développent, comme à Shinsaibashi à Osaka.

Mais ce n'est pas seulement le « café », sachez aussi que d'autres magasins plus classiques se mettent à la mode des « maids », comme des coiffeurs, des masseuses, etc... Le top du top, ça serait une compagnie aérienne

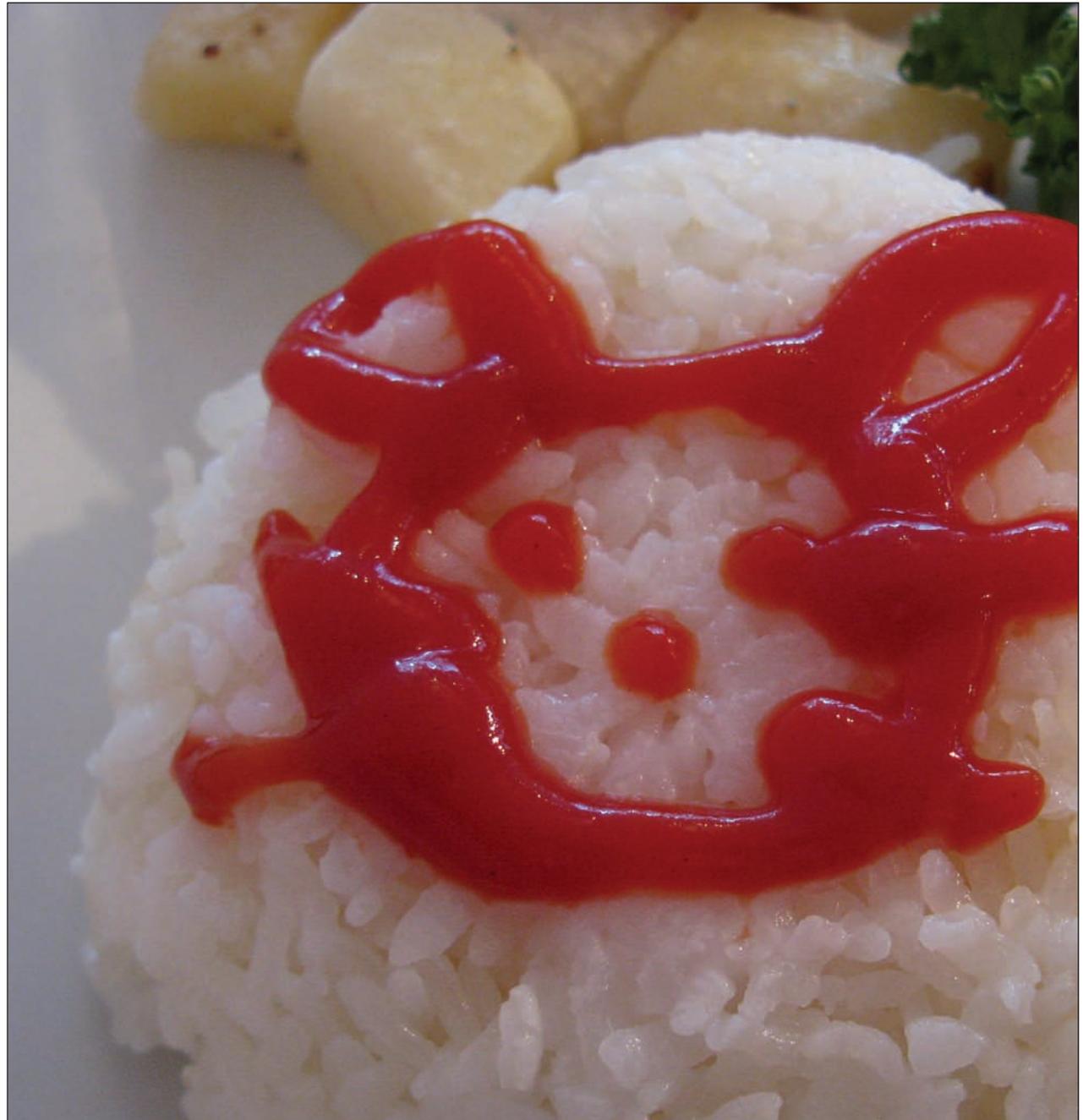
dont toutes les hôteses seraient habillées de la sorte.
Peut-être un jour... ?

Passer à Akiba, c'est finalement un excellent moyen de s'amuser sans trop dépenser, de voir plein de trucs nouveaux et dernier cri, d'essayer du matériel dans les magasins (rien ne vous empêche par exemple de toucher un appareil photo professionnel à 5000 euros et de l'essayer pendant 20 minutes devant les vendeurs), et de vous promener dans la rue, en vous laissant attirer par les petits secrets de chaque boutique.

Et comme c'est aussi le centre de la « sub-culture » de Tokyo, c'est l'occasion de voir des tonnes d'excentriques au grand jour, sans que personne ne s'en offusque.

Bref, une brise de liberté dans une société parfois fort coincée...

Ekianjo



Astronomique

Ne dit-on pas que la réalité est plus étrange que la fiction ? C'est une formule extrêmement usée, mais ô combien vérifiée dans un paquet de situations. Microsoft a lancé quelques semaines plus tôt le «World Wide Telescope», un outil un peu à la manière de Google Earth, mais spécialisé dans l'observation de l'espace. Libre à vous d'aller fouiner dans les recoins de toutes les constellations pour y découvrir des galaxies énormes, éloignées et mystérieuses.

Sans aller si loin, le simple fait de se rappeler que la terre est une boule de poussière en orbite autour d'une énorme boule de feu, le tout en suspension dans le vide, a de quoi vous donner le vertige... non ?

S A N Q U A



SANQUA HORIZONS
tout est faux et vrai