



# SANQUA h o r i z o n s

---

Samedi 15 novembre 2008





# Référence

Chez moi, j'ai du parquet au sol. C'est dur quand on est habitué à la moquette. Pendant l'été, au Japon, il y a des feux d'artifice, et histoire de faire «traditionnel», pas mal de gens s'habillent en yukata (kimono d'été léger) parce qu'il fait chaud dehors. Enfiler un yukata cela veut aussi dire se chauffer de geta, ces sandales rudimentaires japonaises qui consistent en un bout de bout sur lequel on fixe deux ficelles pour passer les doigts de pied. Le genre de trucs qui vous arrachent les pieds après 5 minutes, et vous fait hurler de douleur 20 minutes plus tard. Et puis on s'habitue.

Le retour à la maison est étonnant. Paf, on enlève les geta dans le genkan (l'entrée où l'on se déchausse), et voilà mes pieds à nouveau sur le parquet. Sensation étrange, le parquet semble soudain tout mou, comme de la moquette.

Pour les jeux et plein d'autres trucs, c'est pareil : quand on touche à différents degrés de qualité, on devient plus sensible. C'est alors qu'on comprend le sens du mot « référence ». Si l'on reste collé au parquet, comment expliquer à vos pieds ce qu'est la moquette et ce que ça fait de chauffer des geta ?



# STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

**KYLIAN ... Apprenti Ajax**

**EGOMET ... Européen moderne**

**JIKA ... Agent anti-hype**

**MEEGO ... Souvenirs moisiss**

**RODIX ... Mécano du jeu vidéo**

**EKIANJO ... Flibustier**

Absentéistes excusés :

**LUGH - EL FOUNE - OPAK**

**SILENTZEN - SNAPEI2I2 - BLUEPOWDER**

# 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

Jika revient sur l'E3 qui n'était qu'un pet dans l'eau. Oui, je vous vois venir «et la Game Convention alors ?». Que voulez-vous, les games show c'est bien, mais si l'environnement est à chier, ça intéresse qui ? Voir des babes allemandes aux des moustaches avec des balais sous les bras, très peu pour nous.



14

## HANDS ON

Il est enfin temps de parler de Metal Gear Solid 4. Sous-titré Guns of the Patriots, d'ailleurs. Cette mode au sous-titres est d'ailleurs bien faisandée : toujours plus nuls les uns que les autres. Et qu'en est-il du jeu, plus nul que les autres aussi ? L'article vous attend...



HANDS ON  
Metal Gear Solid 4

14





# CARNET DE BORD

1



Je suis du genre à avoir le sourire facile, mais c'est le comique de répétition qui m'attire le plus. C'est fascinant, n'est-ce pas ? Connaître une histoire par cœur, savoir de A à Z comment elle s'énonce et se termine, et pourtant éclater de rire presque comme la première fois. Mais comme tout mathématicien vous le dira, les meilleures blagues ont une fin, et le comique de répétition est comme une suite qui tend vers le zéro rire à l'infini.

émissaires, c'était pas du bidon. On vous trouvait un agent double, ou vous créait une histoire compliquée impliquant un fusil tout pourri et un tir en haut d'un immeuble à travers un arbre tout feuillu, une balle qui atteint miraculeusement le thorax de la victime avant de virevolter à l'intérieur du corps et ressortir par le poignet. Non, à l'époque on faisait ça bien, il y avait de la recherche, de la fausse commission d'enquête, des faux experts... c'était propre.

2



C'est donc la vieille rengaine qui revient à chaque année, chaque saison. C'est le fléau qui menace le monde libre, la civilisation, l'économie globale, et qui pourtant se cache dans nos foyers : il y a 50 ans, c'était le communisme, mais depuis quelques 20 ans, c'est **le piratage [1]** qui a repris les habits de Satan.

Récemment, c'est un responsable de Capcom America qui s'est plaint des ventes merdiques de **Devil May Cry IV [2]** sur PC alors que le jeu est de qualité. Evidemment, au lieu de regarder le problème en face, il est toujours facile de désigner un bouc émissaire, en l'occurrence le piratage. En 1963, les bouc

Tout se perd.

Aujourd'hui on balance des affirmations gratuites comme des vérités, sans aucun fondement, explication. Bien sûr, on vous dit qu'il y a plein de fichiers torrent sur le net, que votre jeu est copié comme un cochon, mais la véritable question que finalement peu de gens se posent, c'est « pourquoi les gens n'achètent pas mon super jeu ? ».

Je ne peux m'empêcher de penser que tout cela n'est au fond lié qu'à un simple problème de valeur de l'offre. Dans ma jeunesse, il était facile de se procurer



des copies de jeux (sur Amiga ou PC en l'occurrence) à l'école. Mais à chaque été, grâce à des petits boulots, je me faisais un peu d'argent pour économiser et acheter à la sueur de mon front un ou deux jeux originaux. Pour quelqu'un sans thune, dépenser 300-400 balles, c'était un gros investissement qui pouvait donner des sueurs froides.

Quel intérêt alors ? Il suffit de regarder les boîtes de l'époque pour comprendre d'où l'on vient. En 1990, par exemple, tous les jeux étaient vendus dans une grande et jolie boîte en carton. Même si le jeu ne tenait que sur une petite disquette.

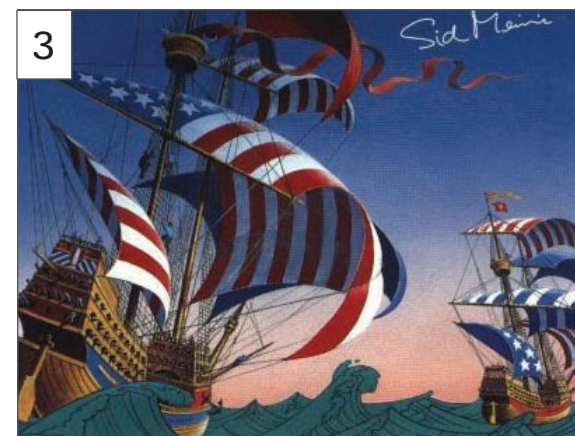
La boîte mettait en avant l'artwork, l'arrière détaillait les qualités du jeu, le début du scénario, par exemple. A l'intérieur se trouvait un livret, qui expliquait non seulement les mécanismes et les commandes, mais qui souvent donnait un peu plus de consistance à l'univers du jeu. Colonization (un de mes jeux élus pour un achat) allait même jusqu'à fournir **un gros manuel [3]**, dont une part (au moins 30 pages) se lançait dans l'histoire de la colonisation aux US, sous forme bien

mieux conçue que tous les cours d'histoire de l'école auraient pu m'éduquer sur le sujet.

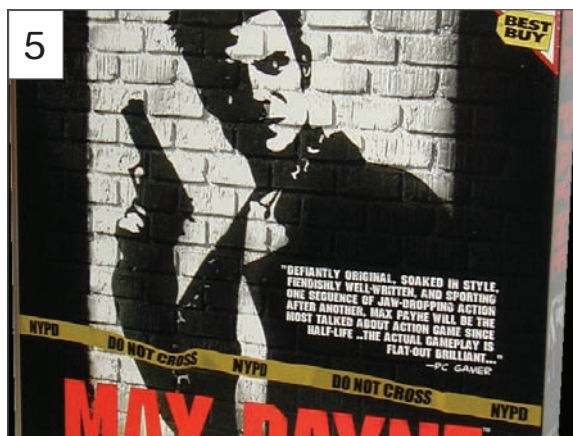
Les simulations étaient reines en la matière : M1 tank Platoon, jeu finalement relativement moyen, disposait d'un manuel énorme qui détaillait une par une les caractéristiques techniques de chaque unité dans le jeu (unités réelles !) – à la manière d'une encyclopédie. Les simulateurs de vol comme Falcon, eux, étaient extrêmement sérieux et une bonne part du manuel parlaient de la physique liée au pilotage, des procédures d'atterrissage (mortellement dures...) et allait bien au-delà de la simple explication des commandes.

Ultima 7, en son temps, fournissait même **une carte du monde en tissu [4]** ... un objet que tous les amateurs conservent encore précieusement, j'en suis sûr.

Continuant cette même tradition, de chaque année déboursant un peu de ma fortune personnelle sur des jeux originaux que je considère comme « valables », en 2000, je décidai d'opter pour Max Payne. Comme j'attendais ce titre avec impatience, je l'avais même

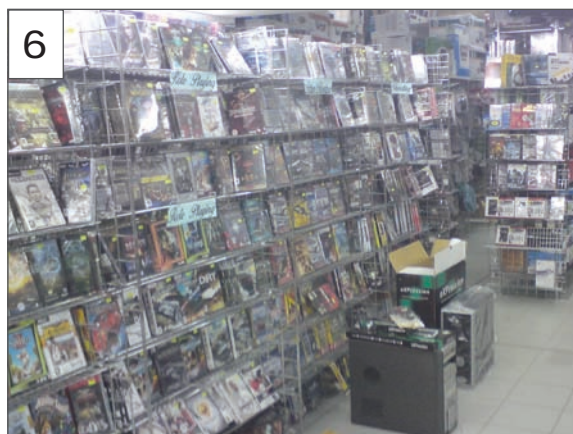






précommandé dans un magasin du coin. Je précise qu'à l'époque je vivais en Allemagne, patrie reine du jeu PC s'il en est.

Le jour de sa disponibilité, voilà que le revendeur me file une **minable boîte DVD [ 5 ]**. Je le regarde, étonné. « Hein ? C'est quoi ce truc ? » Il me répond que la version « boîte » ne sera disponible que dans 2 semaines, et si je ne voulais pas attendre, eh bien il n'y aurait que ça.



Ce fut mon premier contact avec le monde du jeu PC « jetable ». Non, je ne parle pas de Max Payne, mais de la conception que foutre un CD ou un DVD dans une boîte suffisait à faire un jeu. Balayer d'un coup 20 ans d'a priori où chaque joueur honnête attendait PLUS d'un jeu qu'un simple CD /DVD. Quand vous achetez une bague bardée de diamants, vous attendez qu'on vous la foute dans un sac en plastique avec un bout de scotch, vous ?

Je n'ai pas de problème à ce qu'un film soit vendu dans du plastique ou du papier alu. Le film est par nature conçu pour être projeté au cinéma, il est donc

relativement immatériel pour le spectateur. Mais le jeu, lui, par essence, cherche à impliquer ceux qu'il attire, et je ne suis pas sûr qu'un vieux boîtier en plastoc' inspire grand monde.

Cette pratique se répandit de plus en plus, si bien qu'un ou deux ans plus tard, tous les jeux PC sortaient sous forme **boîtier DVD [ 6 ]** à prix normal, et les versions boîtes (quand elles étaient dispo) devenaient des « versions collector » coûtant 30 à 50 % plus cher.

Chercher à faire baisser les coûts, c'est bien, mais encore faut-il savoir ce qui importe le plus pour le joueur final. En sacrifiant ce qui était considéré, dans le monde PC, comme un « acquis » en terme de « boîte », les éditeurs se sont tirés une belle balle dans le pied. Désormais, il n'y avait plus AUCUNE différence entre pirater un jeu et l'acheter. Quel intérêt de dépenser 300-400 balles si vous n'obtenez rien de plus que votre pote qui ne l'a pas acheté ?

Que cela se passe sur consoles, très bien, le piratage est de toute façon moins connu et moins répandu. Mais le



PC a toujours été vu comme un marché « premium » : jeux de haute qualité graphique, public ciblé très exigeant, et packaging qui va avec. Et tout cela pour le même prix voire moins cher que sur consoles – rien à dire, le jeu PC offrait plus de « valeur » pour le même prix. Et puis, d'un coup de balai, les éditeurs, par leur méconnaissance du marché, ont rendu le jeu PC aussi cheap que le jeu console, avec toutes les conséquences qui vont avec.

Et le fait que ce genre de chute de « valeur » soit arrivée à peu près en même temps avec l'explosion de l'Internet à haute vitesse ne fait qu'accentuer le phénomène. C'est ce qu'on appelle avoir un manque de vision quand on est éditeur... au contraire, alors que le marché de la dématérialisation était en explosion, c'était justement le moment de faire de beaux objets, de se différencier des simples 0 et des 1.

Depuis, aucun éditeur ni même développeur ne semble comprendre le phénomène. Ils se focalisent essentiellement sur les qualités intrinsèques du jeu, alors que ce n'est qu'une toute petite part du problème.

Les seules parades qu'ils ont trouvée consistent à avoir des modes online qui nécessitent le jeu acheté, chose sur laquelle **Valve [ 7 ]** s'est fait une assise solide. Dématérialiser le jeu (en particulier solo) n'aide pas finalement le jeu PC, puisqu'on va encore plus loin dans l'équation : jeu acheté = aucune différence avec jeu piraté. Il est absolument nécessaire, si l'on veut sérieusement combattre le piratage sur PC, de restaurer une différenciation nette entre l'offre du jeu piraté et l'offre du jeu acheté. Car il sera toujours plus facile et moins cher de trouver un torrent et de chopper le fichier sans bouger son cul d'un centimètre que de faire quoi que ce soit d'autre.

En cela, le piratage est le roi de la pratique, il est imbattable, et c'est donc avec d'autres armes que le jeu PC doit se battre, c'est à dire d'autres atouts, d'autres avantages, d'autres services que le jeu piraté ne peut pas offrir. Il y a beaucoup de chemin à faire, quand je vois encore que le développeur phare sur PC sort « **Crysis** » en boîtier DVD **[ 8 ]**. Misère...





# HYPE



Final fantasy XIII



Final fantasy versus XIII



C'est indéniable, l'E3 2008 a été un pétard mouillé, un pet dans l'eau, une vaguelette inoffensive à peine capable d'ébranler une DS en carton. Qu'y avons nous appris de beau ? Que Nintendo devient plus que jamais le meilleur ami du casual gamer en nous offrant du Wii Music chiant et sans intérêt ? Que Sony perd de plus en plus d'exclus et essaye de se rabattre sur un service de VOD qui bande mou ? Ou que Microsoft la joue petit bras, se contentant de présenter des titres déjà annoncés ?

Ceci dit, loin de moi l'envie de passer pour la dernière groupie de Steve Ballmer, mais le constructeur ricain s'en sort (un peu) mieux que ses petits camarades. Tout d'abord, la nouvelle qui a ébranlé cet E3 mou du genou (c'est dire si le reste était minable) : **Final Fantasy XIII** sortira sur Xbox 360 ! Qui plus en même temps que sur PS3 en Europe. Un peu de vaseline Mr Hirai ?

Mais avec le recul, cette bonne nouvelle est à double tranchant : premièrement, le titre reste exclusif à la PS3 au Japon. Faut dire qu'avec les deux Xbox 360 vendues là bas (depuis qu'Ekianjo s'est installé sur place), l'investissement n'en vaut sans doute pas la peine.

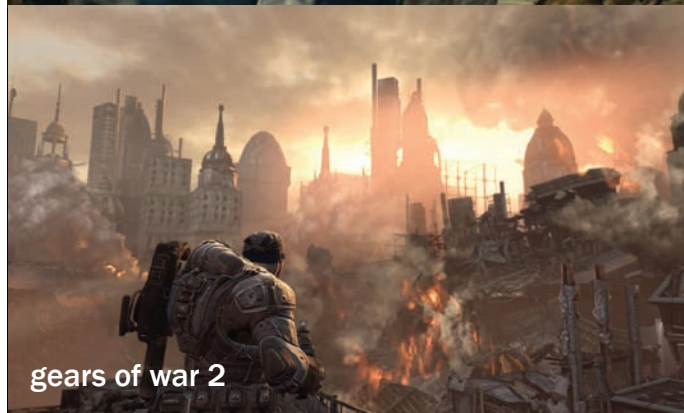
Mais le vrai hic, c'est qu'on sait désormais que le développement de cette version 360 n'a pas encore débuté. Etant donné que FF XIII sortira en 2009 au Japon, on peut donc se dire qu'il va falloir poireauter jusqu'à au moins 2010 chez nous, pour espérer goûter au titre sans avoir à fourrer son nez dans un dico nippon toutes les deux minutes. Mais tout de même, la nouvelle est bonne pour les possesseurs de 360, en espérant que ce développement multi plateformes ne nuise pas à la qualité du jeu. Et n'oublions pas, tout de même, que **Final Fantasy Versus XIII** reste exclusif à la PS3.



Eh oui, FFXIII, avec ses multiples excroissances, vous allez en manger à toutes les sauces...

Restons encore un moment sur la 360, avec **Fallout 3** qui, pour la première fois, s'offrait aux mimines grasses et boudinées des journalistes. Etant un gros enfoiré de privilégié, j'ai pu mettre la main sur le titre (pas à l'E3 ceci dit) et le résultat est sans appel : ce Fallout 3 risque grandement de décevoir les fans de la série. Est-il nécessaire de rappeler que Bethesda est derrière le jeu. Pour ceux à peine sortis d'hibernation, Bethesda, ce sont les auteurs du joli mais chiant Oblivion. Ça y est, je vous sens frissonner. Ayant pu tester la chose pendant 30 minuscules minutes, difficile de me faire un avis fiable, mais l'impression de jouer à un Oblivion Post-Nuke est malheureusement tenace. En résumé, on a un monde totalement ouvert mais manquant de vie, des combats en temps réel (avec possibilité de pause) pas très punchy et un humour noir absent au bataillon. Bref, c'est pas gagné.

On pourrait parler pendant trois plombes des myriades de suites, plus ou moins attendues, prévues sur 360 et PS3 (j'avoue, **Gears of War 2** et Fable 2 me filent une bonne demi molle tout de même). Mais s'il y'a UNE suite à retenir dans tout cette liste, c'est sans doute **Resident Evil 5**. Notez donc le 13 mars 2009 sur vos calepins (ou sur votre Iphone sur vous êtes un sale bobo). C'est en effet à cette date que le titre de Capcom sera disponible par chez nous. Clairement, Resident Evil 5 ne va pas réinventer l'eau chaude et repose sur les bases solides du quatrième épisode. Mais si le titre s'avère ne serait-ce qu'aussi puissamment prenant que son prédécesseur, on risque de prendre sévèrement notre pied. N'empêche, après avoir maté quelques phases de gameplay en vidéo, difficile de ne pas succomber à la Hype. Pauvre de nous...







Quittons un instant l'univers des guerriers couillus et viriles, pour se téléporter dans le monde kikoo lol de la Wii. Oui, je suis remonté contre Nintendo et je ne pense pas être le seul. Sans déconner, qu'est ce qui leur a pris ?

Miyamoto et Fils-Aimee ont dû se fumer un 12 feuilles avant la conférence, ça ne peut être que ça. Petit retour en arrière : quelques temps avant l'E3, Satoru Iwata nous promettait beaucoup d'annonces de jeux "gamers". Résultat : on se tape **Animal Crossing** et **Wii Music**. Au moins, on ne pourra pas dire qu'on ne s'est pas marré devant ce chère Shigeru débarquant sur scène en tenant la wiimote comme une flûte à bec, semblant interpréter le thème de Mario massacré à coup de sonorités Midi. Et que dire devant ce batteur soit disant pro (sosie officiel de Shyamalan qui plus est), essayant vainement de faire sortir un rythme cohérent, en tapant dans le vide ? Bref, Wii Music semble tailler pour les joueur fainéants, désirant faire joujou avec des instruments virtuels, là où Rock Band et Guitar Hero proposent une expérience ô combien plus intéressante. Passons rapidement sur **Wii Sports Resort**, la suite de Wii Sports, offrant un jeu de frisbee avec un clébard ou un clone de Wave Race, pour s'attarder sur une étrange annonce (mais peut être la seule nouvelle intéressante du côté de Nintendo) : GTA Chinatown Wars sur DS. Oui, un GTA sur DS, ça fait tout drôle. Vous voulez plus d'infos ? Allez crever, on ne sait pour le moment strictement rien sur le titre, si ce n'est qu'il prendra place à Liberty City et (attention, j'enfonces des portes ouvertes) qu'il impliquera des personnages d'origine asiatique.

Vous vous souvenez du studio Clover ? Mais si, cette entité de Capcom, qui nous a offert Okami ou encore Viewtiful Joe. Après sa dissolution, les membres de Clover ne donnaient



plus signe de vie, jusqu'à récemment. C'est sous le nom de Platinum Games que les anciens développeurs de chez Capcom reviennent et c'est désormais Sega qui éditera leurs futurs titres. Parmi eux, deux oeuvres attendues avec impatience et curiosité : **Mad World** et **Bayonetta**. Mad World, c'est un peu la rencontre de Sin City et Killer Seven, et ça se passe sur Wii (dire qu'il faut compter sur les éditeurs tiers pour voir des jeux intéressants sur la machine...). On en sait pas énormément, si ce n'est que ça s'annonce totalement décomplexé de violence et ultra bourrin. Un peu comme Bayonetta en fait, beat'em all stylisé à la Devil May Cry où l'on incarne une maîtresse SM qui a la classe et qui mitraille au moyen de flingues planqués dans ses talons aiguilles. La ressemblance avec Devil May Cry n'est pas d'ailleurs pas innocente, puisque le producteur du titre, Hideki Kamiya, a oeuvré sur le premier épisode des aventures de Dante. Bref, deux titres plutôt prometteurs, d'autant plus que les mecs derrière ont prouvé leur talent à maintes reprises.

Terminons avec une note tout de même positive : si l'E3, dans sa forme actuelle, est appelé à crever la gueule ouverte, ça laisse tout le champ libre à la Games Convention. La quasi totalité des éditeurs étaient présents cette année (sauf Nintendo, dommage pour Wii Music, ahah) et on espère, sincèrement, faire confiance à ce rendez-vous pour de grosses exclusivités.

A noter le dossier sur le TGS 2008 par EKianjo dans ce numéro, dans la partie THINK, pour changer...

---

Jika







metal gear solid 4



# metal gear solid 4

ps3

Il est des jeux qui sortent presque dans l'anonymat et qui se découvrent à la dérobée, comme un joyau au milieu d'une île déserte. Ou une merde qui n'attend que votre pied sur le trottoir.

Et puis, ces autres jeux qui annoncent leur arrivée avec des sirènes, des gardes du corps et des prospectus, et qui écrasent des gosses au passage parce qu'ils étaient « sur le chemin ».

Il est pour ainsi dire impossible de traiter ces deux cas de la même façon. Dans le premier, vous n'avez aucune attente puisque le jeu, ses mécanismes vous sont inconnus – vous êtes tombés dessus, pour le meilleur ou le pire. Dans le deuxième, vous en savez tellement avant la sortie du jeu que la surprise est réduite à son minimum. Pire, même, comme la pute de votre voisinage, elle vous a déjà tellement tout montré par ses tenues aguicheuses que ce qui reste à voir ne laisse guère place au désir.

Metal Gear Solid 4 fait partie de ce dernier lot.

Comme ses prédécesseurs, annoncé trois ans à l'avance, avec une foule de trailers, interviews, reportages... tout le monde avait des idées claires sur ce à quoi le jeu



allait ressembler. Pour ma part, ce que j'avais gardé des trailers, c'était l'idée que Snake allait inévitablement crever à la fin du 4. Cet épisode serait une tragédie grecque : le héros, confronté à des pouvoirs démesurés, n'a guère d'espoir de vaincre et sait déjà que sa destinée est scellée. Le tout étant évidemment de faire croire au joueur que différentes échappatoires seraient possibles, tout en s'avérant vaines au court de l'histoire.

Kojima n'arrête pas de dire à qui veut l'entendre qu'il est fait à 70% de cinéma. Ça tombe bien, moi aussi je suis un cinéophile et je peux clamer avoir vu mon lot de films, bons et mauvais. Et en général, ce que j'apprécie particulièrement c'est la cohérence de l'ensemble. Cela ne signifie pas que je déteste les fins inattendues. Pour bien qu'elles se tiennent, je les accueille avec

bienveillance. The Sixth Sense est un exemple de fin qui tombe à pic tout en se tenant parfaitement avec le reste du métrage. Au contraire, j'ai une aversion pour les « fins à la Scoobidoo » comme dirait l'ami Wayne. Ces happy-ends qui viennent de nulle part, simplement pour éviter les kleenex dans les salles, pour faire repartir les foules dans la bonne humeur.

Par exemple, la Comté qui reste intacte à la fin de l'adaptation cinématographique de Lord of the Rings.

Un autre, Snake ne meurt pas à la fin de MGS4.

Deux attentes non comblées.

Je me fous de savoir si Kojima peut expliquer pourquoi



Snake s'en tire bien au final. Je suis sûr qu'un physicien pourrait aussi vous démontrer par A+B qu'on peut faire rentrer un éléphant dans une éprouvette.

C'est simplement malhonnête, contraire à la logique du jeu, à la tension créée tout du long. C'est comme le mauvais film sur la passion du Christ de Gibson : Jésus se

de pacotille, se doit de montrer la résurrection. Alors, le message du film, au final, c'est « bon, Jésus en a chié, il est mort pour ses convictions, mais finalement c'est pas grave, il va mieux ! Hourra ! ».

L'important dans la Bible c'est justement que Jésus meurt pour sauver le monde du péché. Excusez-moi le

de plumes. C'est comme un flamby sans caramel, un père Noël sans sa hotte et ses boules (cf Inconnus), il manque quelque chose.

En ça, LOTR version ciné, Passion of the Christ et MGS4 ne sont que des productions de série B qui n'ont rien compris à la dramaturgie littéraire.



*Alors le gars en bas à droite, d'après Kojima, c'est Johnny, le mec qui était cul nu à Shadow Moses une fois que Meryl lui a piqué son uniforme dans MGS1. Bizarre, je croyais que les soldats de Shadow Moses étaient tous des Genome Soldiers ? C'est sans doute une boutade à la japonaise. Sachez aussi qu'on a droit à un remake de «Mr and Mrs Smith» entre Meryl et Johnny (en plus tous deux sont top models aussi dans le jeu) où Johnny et Meryl discutent de leurs affaires sentimentales tout en flinguant des centaines d'ennemis;*

*Quand Kojima disait qu'il était fait à 70% de cinéma, je crois qu'il se référait au cinéma de série B.*

fait torturer, insulter, piétiner pendant deux heures avant de se retrouver en croix. Il meurt.

Conséquence logique.

Le film aurait dû s'arrêter là. Mais non, Gibson, en cinéaste

raccourci biblique, mais Kojima ne fait guère que plagier cette histoire de l'agneau solitaire qui va se sacrifier pour le monde dans ce quatrième épisode. Et comme Gibson, il comment l'erreur irréparable de montrer que finalement, Snake s'en sort pas si mal en fin de compte. Il n'y a pas vraiment de sacrifice si le sacrifié ne perd pas

La tragédie grecque, pour revenir à elle, est un style d'histoire éprouvé depuis des dizaines de siècles parce qu'il est, justement, efficace. Et c'est justement parce que ces histoires sont fortes qu'elles ont été transmises à travers les âges. Kojima essaie donc trop de faire des pirouettes avec son personnage. De plus, il a la lourde



tache de reconnecter des wagons des 3 épisodes précédents, alors qu'il n'avait sans doute, comme George Lucas à l'époque du premier Star Wars (depuis renommé Épisode 4), que peu d'idées pour une éventuelle suite. N'avait-il pas essayé à plusieurs reprises de laisser couler le bateau dans les mains de l'éditeur pour se consacrer à d'autres projets ?

De par ce point de départ, il est vraiment difficile de traiter cette aventure de manière indépendante. Et les péripéties, le cheminement de l'histoire s'en ressentent. Les faiblesses des épisodes précédents apparaissent au grand jour. D'une part, trop de personnages ont été laissés en suspend. Et ceux qui n'étaient même pas sensés être là refont leur apparition.

Campbell, Otacon, Meryl, Naomi, Mei Ling, Ocelot sortis du 1...

Raiden, Rosemary, Vamp, sortis du 2...

Eva, seule sortie du 3...

A cela, ajoutez Drebin, le marchand d'armes, Sunny, la fille cachée de la Russe Olga dans MGS2, Johnny Akiba du RAT Patrol 01, les boss que sont les Beauty and the Beasts au nombre de 4, et les esprits de Psycho Mantis (MGS1) et The Sorrow (MGS3) et vous vous retrouvez avec un gros bordel.

Gros changement par rapport aux trois précédents MGS, cet épisode abandonne de surcroît l'unité de temps et de lieu. Encore une règle basique de théâtre, éprouvée, qui

est piétinée. Le premier MGS se déroulait entièrement à Shadow Moses, le deuxième dans l'océan sur une plateforme (si l'on exclut le premier court chapitre), le troisième dans une jungle soviétique... Le 4 se veut plus James Bond que jamais avec un Snake qui voyage successivement au Moyen-Orient, en Amérique du Sud, en Europe de l'Est... un pourquoi pas petit tour aux Maldives pour se reposer entre deux missions ?

L'intrigue s'en retrouve complètement fragmentée. Dans les précédents épisodes, on savait clairement depuis le début quelle devait être la finalité de la mission : pour le 1, empêcher les terroristes de lancer une attaque nucléaire, et sauver les otages si possible. Pour le 2, Raiden se doit de sauver le président des US et ensuite de stopper Arsenal Gear qui menace de lancer une attaque nucléaire... Pour le 3, Snake est chargé d'assassiner le renégat Volgin et détruire le premier proto de Metal Gear.

Dans le 4, l'objectif est clair... au début : tuer Liquid Ocelot. Puis à la fin du premier chapitre, on ne comprend plus grand-chose, et soudainement la priorité devient d'aller sauver Naomi Hunter, apparemment prisonnière de Liquid. Raiden refait ensuite son apparition et avant de tomber dans le coma, il dit alors à Snake d'aller rencontrer Big Mama en Europe de l'Est.

Une fois sur place, Big Mama crève, et à nouveau la priorité devient de tuer Liquid qui essaye de contrôler les SOP, soldats mercenaires eux-mêmes soumis au contrôle de nano-machines implantées dans leur corps.





Bref, tout cela est extrêmement confus. Et même la motivation de « tuer Liquid » n'est pas très claire. Si, auparavant, éviter une attaque nucléaire était une proposition pleine de sens, celle d'arrêter Liquid parce qu'il va prendre contrôle des SOPs n'est pas très convaincante. Cela fait du sens quand on explique ce que sont les SOPs et en quoi ils sont importants, et pourquoi

histoire de rendre le risque plus concret. Justifier la « vertu » de la mission en sauvant des innocents.

Le fait de fragmenter l'histoire temporellement ne donne pas non plus l'impression d'urgence, pourtant toujours présente dans les précédents MGS (genre « vous avez douze heures pour accomplir la mission »). Cette

importance, et au final le message que retient le joueur est « mais qu'est-ce que c'est que ce scénario de merde ? » avant de tomber dans les bras de Morphée.

La vraisemblance du propos en prend aussi un grave coup : qui va nous faire croire que, alors que Liquid tente de s'approprier le pouvoir des SOPs, seuls 3 péquenots, donc deux vieillards, essayent de l'en empêcher ? Alors que Metal Gear a toujours fait la belle part aux complots, contre complots, espions et contre-espions entre grandes puissances, soudainement tout cela semble disparaître au profit de deux protagonistes, ou presque. Solid vs Liquid, l'un disposant d'un coucou et d'un otaku, l'autre à la tête d'une armée. Je veux bien que le rapport des forces soit disproportionné, mais quand même... Kojima, fan de « 300 » ?

Vis-à-vis des autres intervenants, les questions ne manquent pas non plus... comment est-ce que Big Mama réussit à être complètement inconnue d'Otacon pendant ces longues années, lui qui se targue d'être un hacker de génie qui est au courant de tout ? Alors qu'il suffit à Snake de faire 30 minutes d'infiltration à deux balles pour la trouver sans problème... tout cela ne tient pas debout.

Kojima s'est probablement rendu compte de tous ces « trous » au cours de l'élaboration du script. Le retour alambiqué à Shadow Moses dans le quatrième chapitre est conçu comme un gros soupir de soulagement pour tous les fans de la série, qui retrouvent enfin un endroit



Liquid a de mauvaises intentions, mais c'est sans doute un peu trop complexe et indirect pour susciter une quelconque palpitation au JT de 20h. Il aurait sans doute été plus judicieux de simplifier la proposition, genre « Liquid va prendre le contrôle du monde et va tuer plein de gens dans les 24h si personne se bouge le cul »,

absence de limite temporelle explique les interminables séquences cinématiques de cet épisode, passages de « transit » de début de chapitre, plus soporifiques que tous les cours de fac auxquels j'ai jamais assisté. Tout cela donne l'impression que les protagonistes ne savent pas trop ce qu'ils font, ni si ce qu'ils font ont une réelle



familier. Ça change des 6-7 heures poussives précédentes où je commençais moi-même à broyer du noir. Ce passage est clair : il s'agit de noyer le poisson pendant une bonne heure et permettre aux gens de s'amuser un peu.

Cet artifice rappelle fortement celui opéré par Lucas lors de Star Wars Episode 2. Faire revenir Anakin où plus tard Luke passera son enfance a de quoi déclencher une réaction nostalgique chez tous les amateurs, qui s'écrieront comme des cons, à la fin de la séance, que cet épisode est super proche des anciens Star Wars. Des fois il suffit de peu pour convertir les masses.

Finalement, cette comparaison avec Star Wars n'est pas idiote. Tout comme Lucas, Kojima croit pouvoir captiver les joueurs en élaborant des histoires complexes sur le système politique, les tenants et les aboutissants des technologies et des nano-machines, et des grands plans sur l'univers des Patriotes. Mais en vérité, jamais Metal Gear Solid n'a brillé par ces grandes élucubrations sur la société, parfois à la limite du ridicule. Lucas et Kojima ont cela en commun qu'ils veulent péter plus haut que leur cul, alors que des histoires relativement « locales » et « tripantes » sont plutôt de leur ressort que la grande philosophie à la Nietzsche. C'est en tout cas la tendance depuis MGS2, et sans doute la principale raison pour laquelle MGS1 reste infiniment supérieur à toutes ses suites. Il avait su intégrer des interrogations, des réflexions pertinentes au lieu d'essayer de faire de la fiction prophétique trop tirée par les cheveux.

Ce faux « retour aux sources » à Shadow Moses, bien qu'incohérent, redonne temporairement un peu de peps au jeu, mais ne suffit pas à faire revenir ce titre moribond à la vie. Il faut dire qu'il n'a pas fallu compter sur l'histoire jusque-là, et du point de vue du jeu en lui-même, les quelques évolutions proposées n'ont pas de quoi enthousiasmer les foules. L'octocam évite au final de chercher à se cacher sérieusement. Et après quelques heures de jeu, on dispose de tellement d'armes sur soi qu'on pourrait s'en prendre à une armée tout seul comme un grand. Marrant pour un jeu qui, à ses débuts, privilégiait presque la non-violence et l'infiltration. C'est la dérive « Serious Sam » made in Kojima Productions.

Un chapitre « spécial handicapés » s'insère sous la forme d'une très longue infiltration dans l'Europe de l'Est pour aller taper causerie à Big Mama, sans doute pour ne pas mentir sur le fait qu'il s'agit bel et bien d'un Metal Gear... Petit hic, ce passage est tellement mal foutu qu'on se croirait revenu 10 ans en arrière. En gros vous devez aider celui que vous suivez à rejoindre Big Mama, en neutralisant les gardes qui pourraient le repérer. Ce dernier remarque au fur et à mesure les corps de soldats inconscients sur son passage, sans trop réagir à cela. Pourtant, ce con se retourne à chaque fois que vous avez le malheur d'être un poil trop près de lui, et s'il vous aperçoit, il panique et se met à vous tirer dessus. Dans ce cas, il suffit d'attendre un peu, et il reprend son chemin comme si de rien n'était. Ah, c'est facile de faire du « photo-réalisme », mais quand il s'agit de faire du réaliste tout court, il n'y a plus grand monde à la barre...



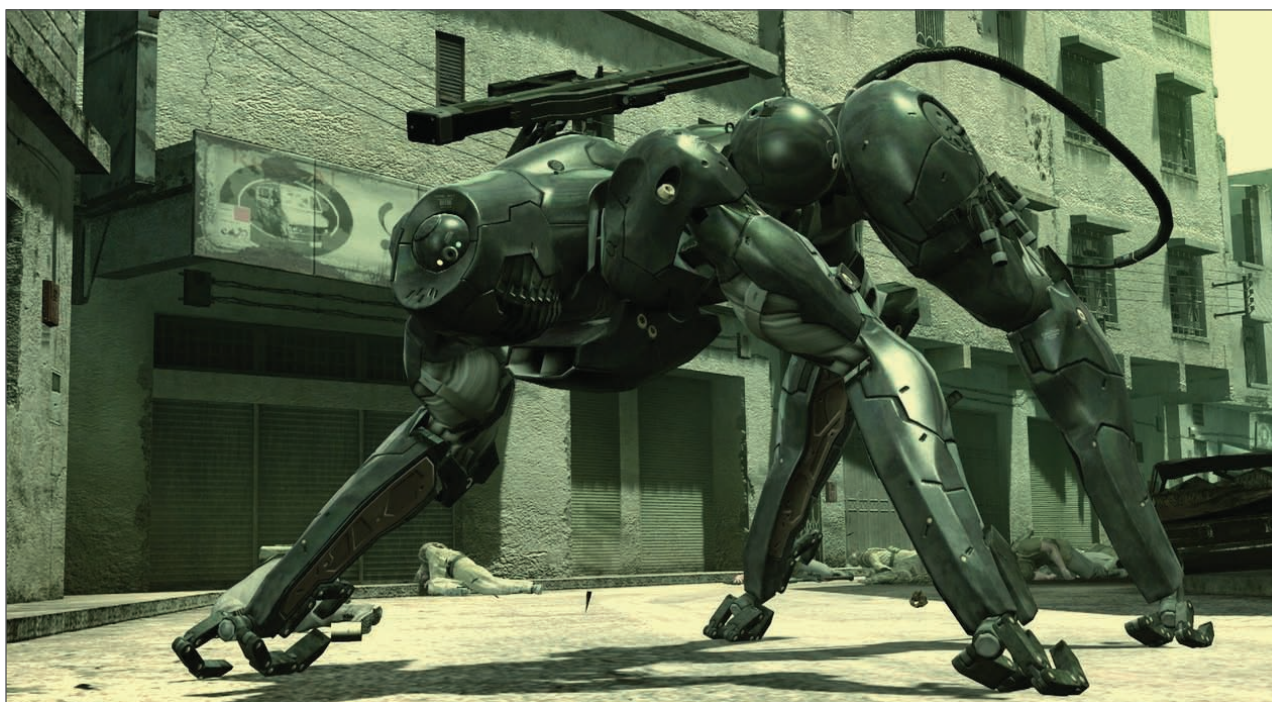


Alors, il reste quand même les boss, non ? Généralement c'est plutôt pas mal dans MGS !

Las ! À ma grande déception, ils sont pitoyables. Je ne parle pas des combats en eux-mêmes, qui sont plus ou moins du même niveau que ceux des précédents épisodes, mais du « charisme » de ces personnages. Bien que tous aient une histoire, elle n'est racontée qu'une

recroquevillée au sol. Il fallait peut-être y voir un message ? Je dois avoir du mal avec les métaphores récemment...

Finalement, je crois que tout peut se résumer de manière très simple. MGS1 n'était ni plus ni moins que la « traduction » en jeu vidéo d'un bon comics américain. Des péripéties à la pelle, des objectifs grandioses digne



fois vaincus par la voix off de Drebin. J'aimerais bien accorder du crédit au travail du doubleur de Drebin, mais honnêtement... l'effet est nul.

Tout comme la mise à mort de ces 4 « beautés », qui finissent toutes par tomber en criant, en montrant leur entrecuisse en gros plan avant de finir pétrifiées,

des « sauver le monde » hollywoodiens, des personnages « plus grands que nature », exagérés à souhait, aussi bien chez les bons que chez les mauvais. Et finalement un fond avec un peu de morale (ou d'éthique si vous détestez les mots d'origine latine). Le tout pris avec une pincée de sel, pour montrer que tout cela n'était qu'un jeu.

À mesure que MGS a progressé, les graphismes se sont voulus de plus en plus réalistes, et Kojima s'écarta alors de plus en plus du comics pour se rapprocher du cinéma – avec l'extrême difficulté de faire coller des personnages de comics avec un monde de plus en plus « authentique » et « sérieux » que jamais.

Plus chiant, quoi.

Franchement, ce n'est pas la bonne approche. Si je devais considérer MGS4 comme un jeu-film, et juger ses qualités cinématographiques, il ne vaudrait pas un pet. Je n'ai pas ressenti une seule seconde d'émotion même dans ce qui devait être les moments les plus forts de cet épisode. Quelque part, quelque chose ne fonctionne pas. Certains moments codec de MGS1 étaient plus émouvants que les cinématiques « photo-réalistes » de MGS4.

Quand on fait moins bien à ce niveau-là, presque 10 ans plus tard, on peut se poser des questions sur la validité de la réalisation.

En tout cas, ma conclusion de joueur est irrévocable. Une fois avoir fini MGS1, je n'avais qu'une envie : le recommencer.

Après avoir terminé ce MGS4, j'espère oublier tout ce qui a suivi MGS1 pour aboutir à ça.

Quel gâchis !

---

Ekianjo







# THINK!



## 24

### LE ROI DE LA CASSE

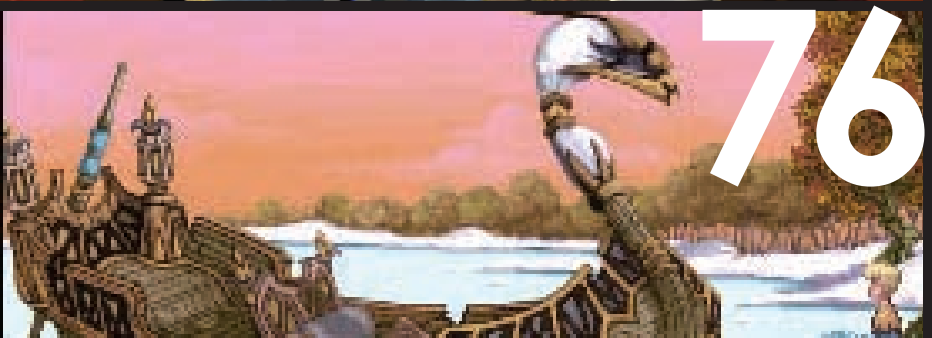
EDVIGE, apparemment, ça n'est pas la grande copine de tous les français. Pourtant, derrière le brouhaha du mécontentement général à son sujet, pourquoi le soudain scandale alors que toutes ces dernières années ont préparé le terrain ?



## 68

### UNE QUESTION D'INTERET

Rodix se réinvite dans Sanqua pour mettre un point final à sa série d'articles sur l'intérêt et la durée de vie des jeux. Cette fois-ci, il s'attarde un peu plus sur les mécanismes des jeux dits scénarisés et non scénarisés.



## 76

### MEMORIES

Meego se souvient de Fable. Non, pas le Fable mensonger de Molyneux, qui vous promettait monts et merveilles, mais le premier Fable, un jeu d'aventure dans l'univers des Vikings. Alors Meego, des souvenirs affectueux ?





TOKYO GAMES SHOW  
UN RAPPORT CHARNU

28





## Putain de réac's !

Comme d'habitude, à chaque annonce de loi, c'est toujours la même chose en France : le débat. A croire que les français ne sont bons qu'à ça : parler dans le vide, refaire le monde autour d'un verre, et puis finalement laisser les choses se faire d'une manière ou d'une autre, bloqués qu'ils sont, comme une merde au fond des toilettes.

Comme si l'important, au final, pour les français, c'était simplement de pousser une grande gueulante, histoire de dire « *hé, je suis là coco, m'oublie pas !* »... et puis ...c'est tout.

C'est un peu ce à quoi se résume la vie politique dans ce beau pays : beaucoup d'effets d'annonces, beaucoup de discussions superficielles sur des détails sans véritable importance... histoire que tout le monde participe au « débat », sans doute...

Parlons-en, du débat. Par définition, si j'en crois un obscur dictionnaire du net, débattre signifie « *discuter une question, un problème, avec plusieurs personnes ayant des avis divergents* ». Par extension, le dictionnaire





de l'Académie française précise que débat signifie « *contestation, altercation* ». Ça résume bien la situation. Sans doute un caractère hérité (génétiquement ou culturellement) de nos ancêtres gaulois.

Ne dit-on d'ailleurs pas qu'Hannibal, au moment de recruter des mercenaires pour aller foutre une raclée à Rome, écrivait à son frère Hasdrubal :

« *Ne prends pas trop de Gaulois. Ce sont des ivrognes. Ils sont courageux dans l'action, téméraires au combat, mais vite découragés et jamais contents.* »

César, de l'autre côté, en rajoutait une couche : « *Ils sont palabreurs et n'arrivent à s'unir que face au danger.* »

Ils ont bien ciblé le problème. Tout comme le Général de Gaulle quand il disait que « *les français sont des veaux* ». Ils ne donnent un coup de corne que quand on les pousse à avancer.

L'exemple le plus récent est lié au projet **EDVIGE**.

Allez, pour commencer, oubliez tout ce que vous avez entendu sur ce truc. Ceux qui écrivent sur le sujet en hurlant à la mort que Big Brother débarque en France sont des imbéciles.

Big Brother n'est pas en train d'arriver, il est **DEJA LA** depuis longtemps. C'est un peu tard pour se réveiller, l'idée de fichage n'est pas nouvelle.

Il faudrait être vraiment très naïf (et simplet) pour croire qu'une société ne cherche pas à collecter des informations sur ses concitoyens. C'est dans ses intérêts : un régime cherche forcément à contrôler les conditions qui font qu'il existe, du point de vue économique, social et sécuritaire.

A titre de comparaison, en économie, l'intervention nationale est massive. Les codes des échanges sont réglementés à l'extrême, la plupart pour le bénéfice de l'État. Nous ne vivons certainement pas dans un monde de « *libre échange* », contrairement à ce que tous ces

communistes du dimanche vous disent en brandissant leurs banderoles ridicules.

Au niveau social, la complexité des lois qui réglementent la vie publique et privée est sans précédent. Il suffit de regarder toutes les règles qui s'appliquent entre un propriétaire et son voisinage direct, il y a de quoi en perdre son latin quand on rentre dans les détails. C'est bien d'ailleurs pour cela que la profession juridique s'est développée : bien que « nul n'est censé ignorer la loi (arf) », ceux qui la connaissent sont obligés d'y passer de longues années sur les bancs pour la retenir. Il est d'ailleurs fort possible que chacun d'entre nous viole régulièrement des lois sans vraiment le savoir.

Le premier frein aux libertés individuelles est donc l'ensemble des lois qui régit votre existence.

Alors, quand vous voyez tous les efforts déployés par les gouvernements successifs pour assurer un contrôle de la vie économique et sociale, il serait vraiment incohérent de ne pas en faire autant du point de vue sécuritaire.

La sécurité d'un État concerne deux plans : les affaires intérieures et les affaires extérieures. Et qui dit sécurité dit surveillance en premier lieu.

Pour les affaires intérieures, on avait donc la DST (Direction de la sécurité du territoire), créée en 1934. Sa première mission était le contre-espionnage, puis la lutte anti-terroriste. La DST avait plusieurs antennes régionales



pour faire de l'observation locale, principalement des résidents étrangers susceptibles de foutre le boxon. De Gaulle, en 1944, met la DST sous la direction du Ministère de l'Intérieur, alors qu'historiquement elle dépendait de l'armée. Pour vous donner un ordre d'idée de la taille du truc, environ 2000 fonctionnaires travaillaient pour ces unités.

L'autre organisation qui surveille l'intérieur est mieux connue sous le nom des RG, soit les Renseignements Généraux. Dans le principe, cette organisation existait déjà depuis l'Ancien Régime – comme quoi l'idée de surveiller les gens n'est pas neuve – mais n'était évidemment pas formalisée. La formalisation arriva avec les brigades du Tigre en 1907, ancêtre de la police judiciaire. Le Front Populaire (c'est pas de droite, je précise pour les gauchistes anarchistes révolutionnaires, mais néanmoins ignorants qui nous lisent...) étend les activités de l'unité en 1937 et la voilà renommée en Direction des services de renseignements généraux et de la police administrative. Bien entendu, avec le régime de Vichy, ces services de renseignements continuent d'exister et sont détournés pour servir à l'occupant. Et contrairement à ce que l'on pourrait penser, ils sont loin d'être démantelés après la seconde guerre mondiale, surtout avec les diverses crises de l'époque : la Guerre d'Algérie, puis la Guerre Froide. En comparaison, les RG ont bien plus d'effectifs que leurs collègues de la DST, vu que leur force humaine est quasiment le double (3500 à peu près) et ont des représentants dans chaque commissariat de police, si je ne m'abuse.

Bref, vous l'avez compris : la surveillance des concitoyens est loin d'être nouvelle, et vous savez quoi ?

On l'a mis en place sans vous demander votre avis.

Ah ben merde, alors.

Ce qu'avait remarqué l'actuel gouvernement (sans doute dans un éclair de lucidité, c'est rare parmi ces ministres...), c'était que les RG et la DST ne travaillaient pas ensemble, ou du moins pas de manière efficace. C'est pourquoi, le plan exposé par l'actuel invisible premier ministre, en juin 2007, faisait explicitement référence à la « fusion des services de renseignement ». Évidemment, qui dit fusion des services, dit fusion des données. A noter que l'opinion publique n'a pas bougé d'un pouce en 2007 suite à cette annonce. Heureusement que le journalisme d'investigation existe... non ?

Au lieu de faire passer cette fusion des données sous la table (ce qui aurait sans doute été TRES facile), le gouvernement a joué franc jeu, en passant par un décret, bref un truc pas du tout secret et même publié au journal officiel, accessible à tous. La suite, vous la connaissez : soudain les journalistes parlent d'un fichage en règle, et parlent d'un texte qui va « beaucoup plus loin » (*ZDnet ici, mais les exemples ne tarissent pas*). Je cite :

« Selon le décret, il permet ainsi de recenser dès treize ans des personnes jugées « susceptibles de porter atteinte à l'ordre public ». Le fichier des RG se cantonnait

aux « personnes susceptibles, par leur action violente, de porter atteinte à la sûreté de l'État » et il n'incluait pas les mineurs. »

Je vois pas trop de différence entre « porter atteinte à la sûreté de l'État » et « porter atteinte à l'ordre public ». C'est vraiment une histoire de sémantique merdique. Si vous faites du contre-terrorisme pour empêcher un attentat qui va tuer 10 civils dans la rue, ce n'est pas en tant que tel « l'État », « autorité souveraine », qui est en danger. Mais c'est l'État, « territoire soumis à une autorité politique », qui est soumis à une menace.

Bref, quand on ne sait pas consulter un dictionnaire pour vérifier les différentes définitions d'un mot, on évite le métier journalistique.

Donc, les définitions sont peu ou prou identiques. Et le fait de fichier les jeunes de plus de 13 ans, c'est de toute façon déjà fait par les services de police pour la délinquance mineure, je ne vois pas en quoi étendre ce fichage aux RG est incohérent. Ces râleurs ne sont-ils pas les mêmes qui se plaignaient il n'y a pas si longtemps de l'impunité des mineurs en matière judiciaire et des zones de non-droit dans les banlieues ?

Quant au fichage des personnes « ayant sollicité, exercé ou exerçant un mandat politique, syndical ou économique ou qui jouent un rôle institutionnel, économique, social ou religieux significatif », c'était déjà sans doute dans les faits dans les fichiers des RG. La seule



erreur de com' a été de faire surfacer ces informations au grand public, apparemment très peu au fait de ce qui se passe autour de lui.

Après, le truc qui met le feu aux poudres, c'est l'orientation sexuelle, mais ce n'est qu'un détail de plus dans un fichage qui a déjà une plus grande ampleur.

En fait, qu'est-ce qui fait peur aux Français dans ce texte ? A lire les commentaires des bloggeurs et des journalistes, tout porte à croire que c'est presque une épiphanie, au sens grec du terme : un truc invisible, qui était toujours là, et qui apparaît soudain au grand jour.

Tout cela me rappelle un peu l'histoire de la vache folle. Tiens, encore une histoire de veaux, au passage.

Soudainement, les gens se sont rendus compte que leurs bovins bouffaient de la merde, et que cette viande contaminée se retrouvait ensuite dans leur assiette. C'est bien d'ouvrir les yeux !

En fait, tous ces comportements dignes d'ahuris à qui on annonce que le Père Noël n'existe pas sont le signe de deux choses :

- un désintérêt profond de la population commune pour les activités politiques, économiques et sociales
- l'ignorance de ces mêmes gens des fondements et des mécanismes d'une société moderne

Et les media, qui devraient un peu être là pour expliquer

les choses en détail à ces ânes qui ne savent que geindre, se contentent de jeter de l'huile sur le feu, de jouer avec le sensationnalisme, et d'exciter les peurs pour faire de l'opposition de bas étage.

Que ce projet aboutisse ou non, peu importe au final. D'autres fichiers existent sans doute déjà sous le cachet du secret, et le fichage est déjà une affaire courante, surtout depuis le déploiement massif des moyens de communication. Si vous ne voulez pas être fiché, ou en limiter l'étendue, je vous conseille de jeter immédiatement les possessions suivantes :

- ordinateur
- téléphone
- téléphone portable
- carte de crédit / carte bancaire

Et, pour mieux vous couvrir, je vous recommande aussi d'abandonner :

- l'accès Internet en général (adresse email comprise)
- vos comptes bancaires
- votre voiture
- vos assurances (dont maladie)
- vos chèques
- vos balades dans les grandes villes sous les caméras de surveillance

En effet, toutes ces données sont traitées informatiquement, et il suffit simplement de faire un recoupement de ces différentes informations pour en apprendre beaucoup, beaucoup sur chacun d'entre

nous. Après, c'est une affaire de bénéfice/risque, pour reprendre le vocabulaire clinique. Si vous n'êtes pas prêt à abandonner tous les avantages de la vie moderne, il faut faire avec ses inconvénients qui ne pourront jamais être complètement annihilés ou réglementés.

En clair, votre vie deviendra de moins en moins privée avec le temps, c'est inexorable.

Si vous pensez que tout cela va trop loin, rien ne vous empêche d'aller vivre dans un monde sans information, avec les aborigènes là-bas ou plus loin, et de vous épanouir d'une autre façon. Quoique, dans des petites communautés, vous aurez le même problème au final : tout le monde saura tout de vous quand même.

Le choix est cornélien.

L'important c'est la prise de conscience.

Après, faire un gros caprice devant tout le monde, parce que votre cornet de glace est tombé sur le trottoir, ne vous rendra pas votre glace.

Réaliser ce genre de choses, c'est ce qu'on appelle devenir adulte.

Alors, la France, patrie de grands enfants ?

---

Ekianjo



# TGS 2008 un peu léger ?







7h45 du mat'. Entrée latérale de la Makuhari Messe.

Devant moi se dresse une figure énorme, sorte de Bioman jaune géant de dix mètres de haut.

Gonfle à l'hélium, lui aussi observe la scène qui se déroule à ses pieds.

En effet, bien avant l'arrivée des grands journalistes vers 9h, l'endroit le plus 'hot' du TGS se visite tôt le matin : c'est l'entrée des exposants, ou plutôt des exposantes, ou des exhibitrices dans notre cas, puisque toutes les babes se réunissent dans ces quelques mètres carres en attendant l'ouverture des portes. Voilà une vue qui justifie largement une heure de sommeil en moins.

D'ailleurs, ne vous trompez pas sur l'intérêt du TGS. Pour les développeurs comme les journalistes japonais, c'est plus l'occasion de se revoir, de s'amuser avec les babes, que de vraiment prêter attention aux jeux. Pour s'en convaincre, il suffit de voir les photographes arriver avec leur téléobjectif de 50 centimètres juste pour prendre les 300 photos des babes de chaque stand en 15 mégapixels, sous tous les angles possibles.

Cette année, Jika n'est pas venu. Il a dû être traumatisé par tant de cuisses lisses l'année dernière. Je le comprends, il faut sérieusement avoir le coeur solide pour tenir deux jours dans cette ambiance de plage en plein octobre. Heureusement, je n'étais pas seul dans cette galère, et mon traducteur du dimanche, Steven, américain de



son état (personne n'est parfait), m'accompagnait pour couvrir cet évènement.

En gros, les visiteurs du TGS peuvent se livrer à quatre activités. Ne cherchez pas, il n'y en a pas d'autres. 1) aller aux conférences. 2) voir les jeux 3) prendre des photos des babes 4) draguer les babes. Évidemment, en mecs sérieux, on a fait tout ça, dans l'ordre.

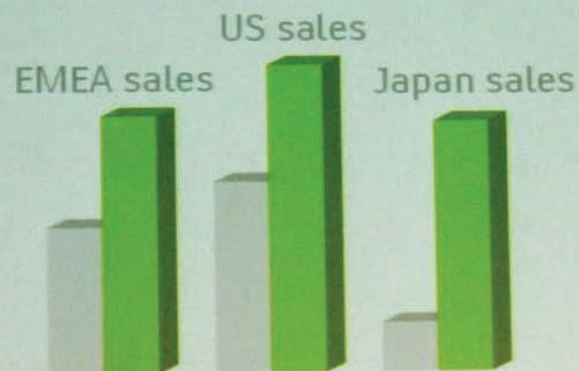
Le salon ouvrait comme à son habitude une petite demi-heure avant la première conférence, bref, pas assez de temps pour aller voir grand-chose, mais ne nous plaignons pas. Retour rapide pour voir les deux premières conférences.

La salle est bondée, le japonais qui monte sur scène est le président du CESA (Computer Entertainment Supplier's Association), **Yoichi Wada**, aussi accessoirement président de SQUARE ENIX. Son sujet et ses slides sont simples et très faciles à saisir. Il vient s'exprimer sur un sujet qui lui tient à coeur : la crise du jeu vidéo japonais au niveau mondial. En gros, ce monsieur vient nous expliquer que les devs de l'archipel ne sont pas excellents en terme de technologie et qu'ils sont en train de perdre du terrain sur leurs homologues américains ou européens, plus efficaces. Du coup, les japonais, en terme de software, ont perdu en quelques années leur pole position. Il a plein de bonnes idées sur le comment revenir à la tête du peloton, notamment avec plus de collaboration avec les partenaires extérieurs. Mais comme me glissait Steven à la fin de la conférence «





## Increased sales



les ricains et les européens n'ont en rien à foutre que les japs ne soient plus les leaders, et personne ne veut revenir en arrière ». Fort pertinent.

Je reviendrai plus en détail sur ce phénomène de la crise du jeu vidéo japonais dans le prochain Sanqua, ce sujet mérite pas mal de pages à lui seul.

Vient ensuite John Schappert, Corporate Vice President du Xbox Live. **Microsoft** quoi. Y'a pas à chier, on garde toujours les meilleurs pour la fin ! Évidemment, l'ami John vient pour convaincre tout le monde que la 360 est un gros succès. Surtout dans un territoire où elle loin derrière la concurrence... Déjà, histoire de ne pas faire mentir les chiffres, on nous expose des données de ventes pour les 3 géographies... Europe, Moyen-Orient, US et Japon. Mais pour éviter d'avoir l'air ringard avec une comparaison idiote entre des ventes proches de zéro au Japon et des millions d'unités vendues dans les autres territoires, ils ont décidé de montrer les chiffres de « progression de vente » en pourcentage. Ça, c'est de la technique !

Alors cette année, l'idée c'était de faire croire aux nippons que la Xbox 360, c'est la console idéale pour faire des jeux japs dessus et les exporter dans le monde entier. Et c'est pas un mec qui ne connaît rien qui vous dit ça ! Johnny n'hésite pas à vous sortir que ses meilleurs souvenirs d'enfant proviennent de jeux japonais... et quelles références ! Pac man, Arkanoid... Ah mon avis, s'il a passé du temps sur ces jeux là, notre ami doit aussi

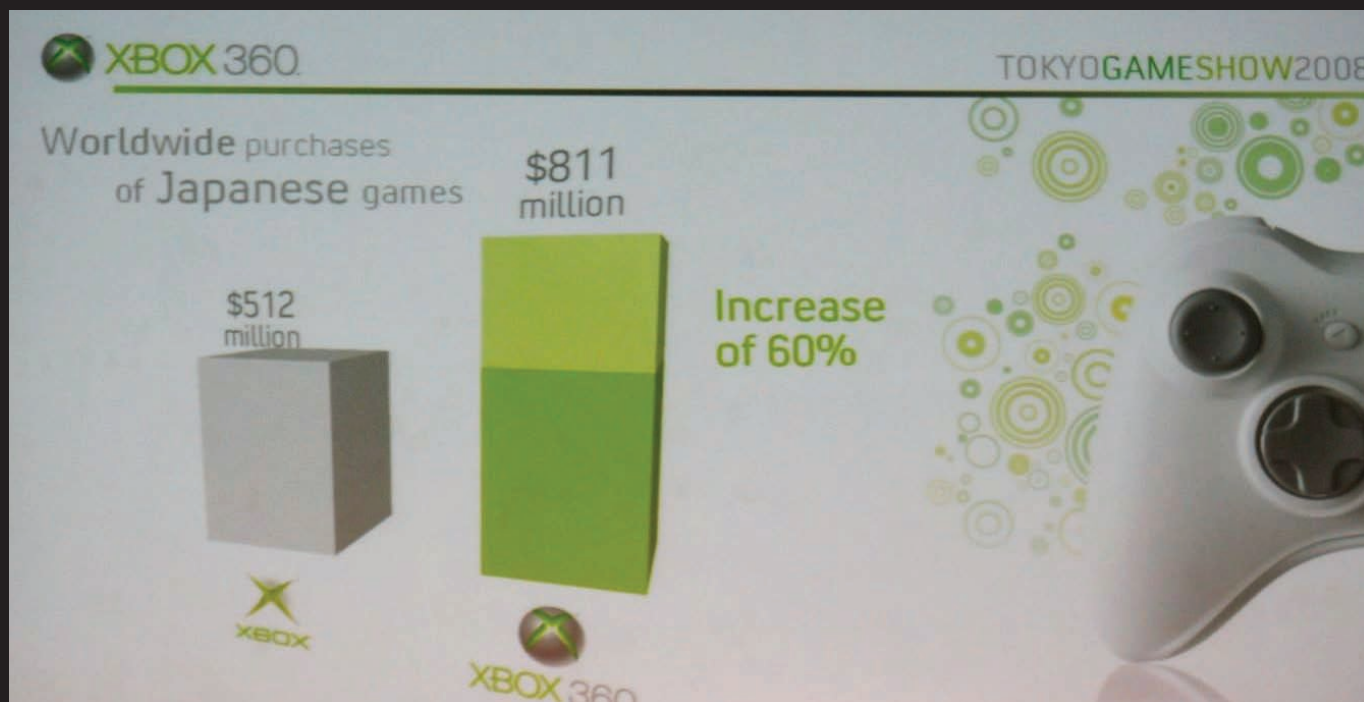




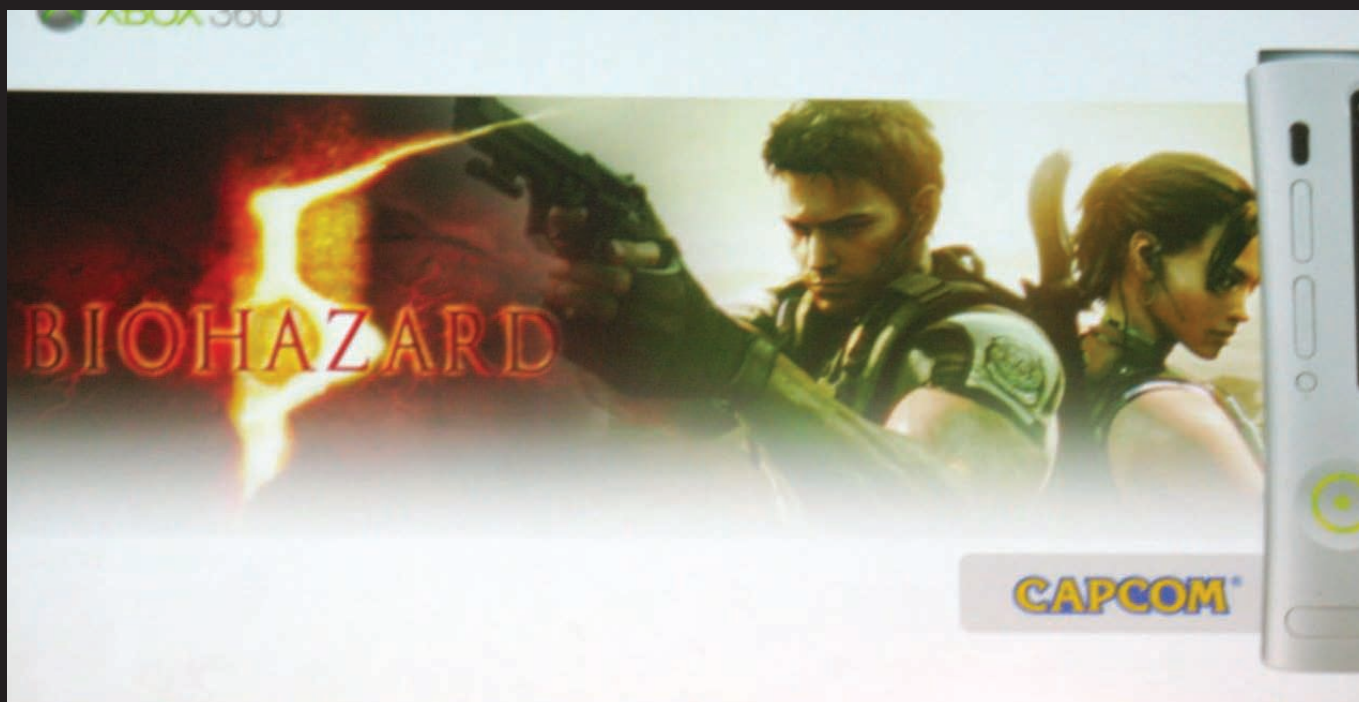
avoir touché à du Mario, mais bizarre, aucun mot sur le sujet... « Nintendo, c'est tabou, on en viendra tous à bout ? »

Question chiffres, une slide nous montre une comparaison du fric généré par les jeux japonais sur Xbox première du nom face au même fric récolté sur Xbox 360. Si l'on voulait être honnête, il faudrait diviser ce chiffre par le nombre d'unités vendues et le nombre de jeux japs sortis, histoire d'obtenir la thune rapportée par CHAQUE jeu japonais PAR machine. Sinon il est très facile de montrer, comme dans leur cas, 60% d'augmentation que le premier journaliste de jeuxvideo.com s'empressera de repomper sans chercher à comprendre qu'il s'est bien fait baisé. Bah oui, si la console se vend deux fois plus que l'ancienne Xbox, ou si le nombre de jeux japs dispos sur la console a doublé... ces chiffres ne veulent sans doute pas dire grand-chose.

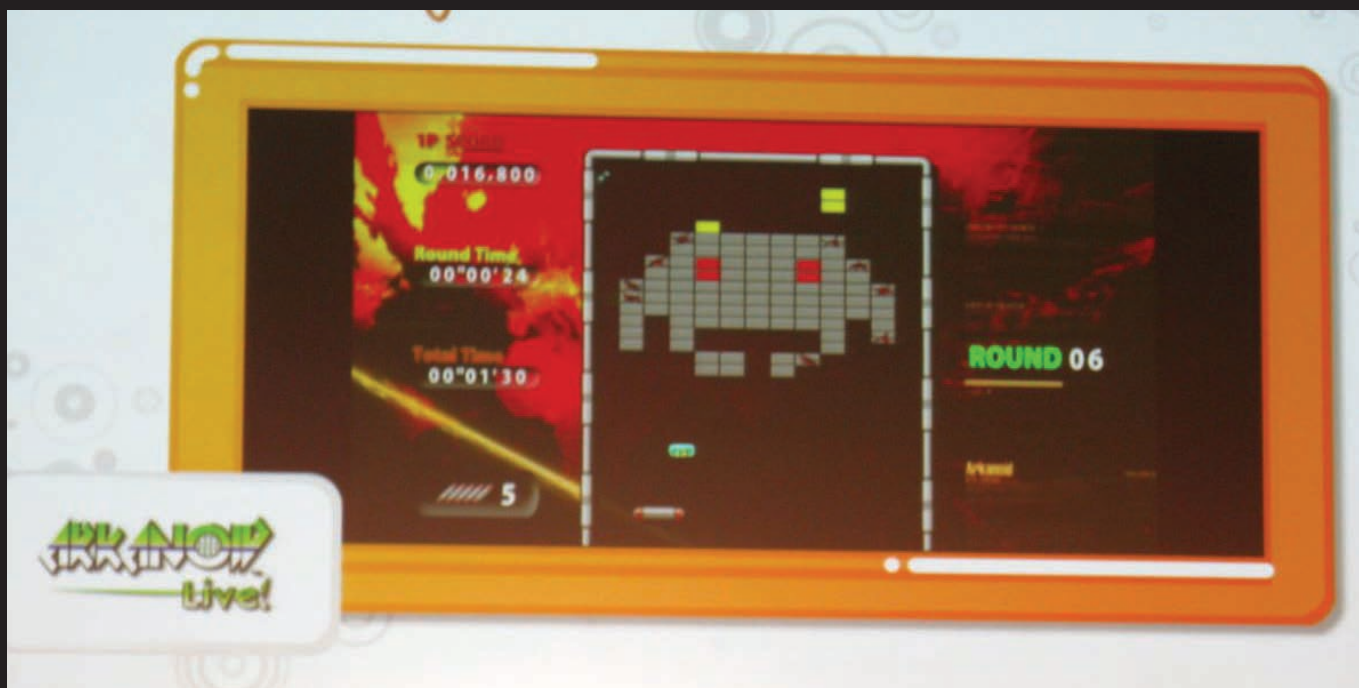
Mais qu'importe, la Xbox, c'est la console des RPGs japs, vous devez y croire, d'ailleurs c'est sans doute vrai quand on vous montre cette liste de RPGs japs déjà sortis sur la console et à sortir dans l'année qui suit. Pour continuer à en mettre plein les yeux, un petit trailer de Star Ocean 4, ça mange pas de pain, et un autre de Last Remnant. Pas de bol, Last Remnant sortira aussi sur PS3... Sinon, la Xbox est peut-être la reine des RPGs japs dans le monde entier, sauf au Japon où les RPGs sur Wii sont déjà légions et sans doute bien plus nombreux que sur la console de l'ami Jean. Mais qu'importe, on est là pour vendre !







Autre jeu vendeur, justement, Halo. Comme Halo 3 est passé de mode, on nous ressort deux trucs de dessous la moquette. L'épisode inédit RECON sous-titre « keep it clean » avec un héros qui n'est pas masterchief, et puis un RTS tout mou pour la Xbox 360, Halo Wars. Après 7 bonnes minutes a nous montrer du in-game, pas un seul « wow » de la part de l'assistance. En revanche, les bâillements se multiplient. Non, il n'y a pas grand chose a en dire, c'est moche, lent, les contrôles ont l'air poussifs, et franchement même si je suis pas contre étendre l'univers d'un jeu a plusieurs genres, Halo Wars en lui-même ne m'intéresse pas plus que ça. Puisqu'il ne sort justement pas des sentiers battus, les Pcistes vétérans le regarderont en se moquant. Mais pour les gosses qui connaissent pas, on sait jamais, ça peut se vendre, sur un malentendu...



Du côté des autres « petits jeux » exclusifs, apparaît N3 II, et puis une plâtrée de titres pour faire « comme sur PS3 », Tekken 6, Biohazard 5. Pour ne rien gâcher, notre temps est admirablement perdu en abordant les prochaines exclus du XboxLive. Et attention, ce n'est pas que de la merde, c'est de la grosse merdasse, de la daubasse des grands ducs qu'on nous sort : Space Invaders Extreme de Taito et puis... Arkanoïd Live... décidément, le futur n'a jamais paru aussi vieux. Et ce n'est pas l'arrivée de Metal Slug 7, Kings of Fighter 98 ou R-type Dimensions qui va rattraper les choses, bien que ces derniers aient l'air un poil moins ringards.

Enfin, la présentation de la nouvelle interface du Xbox



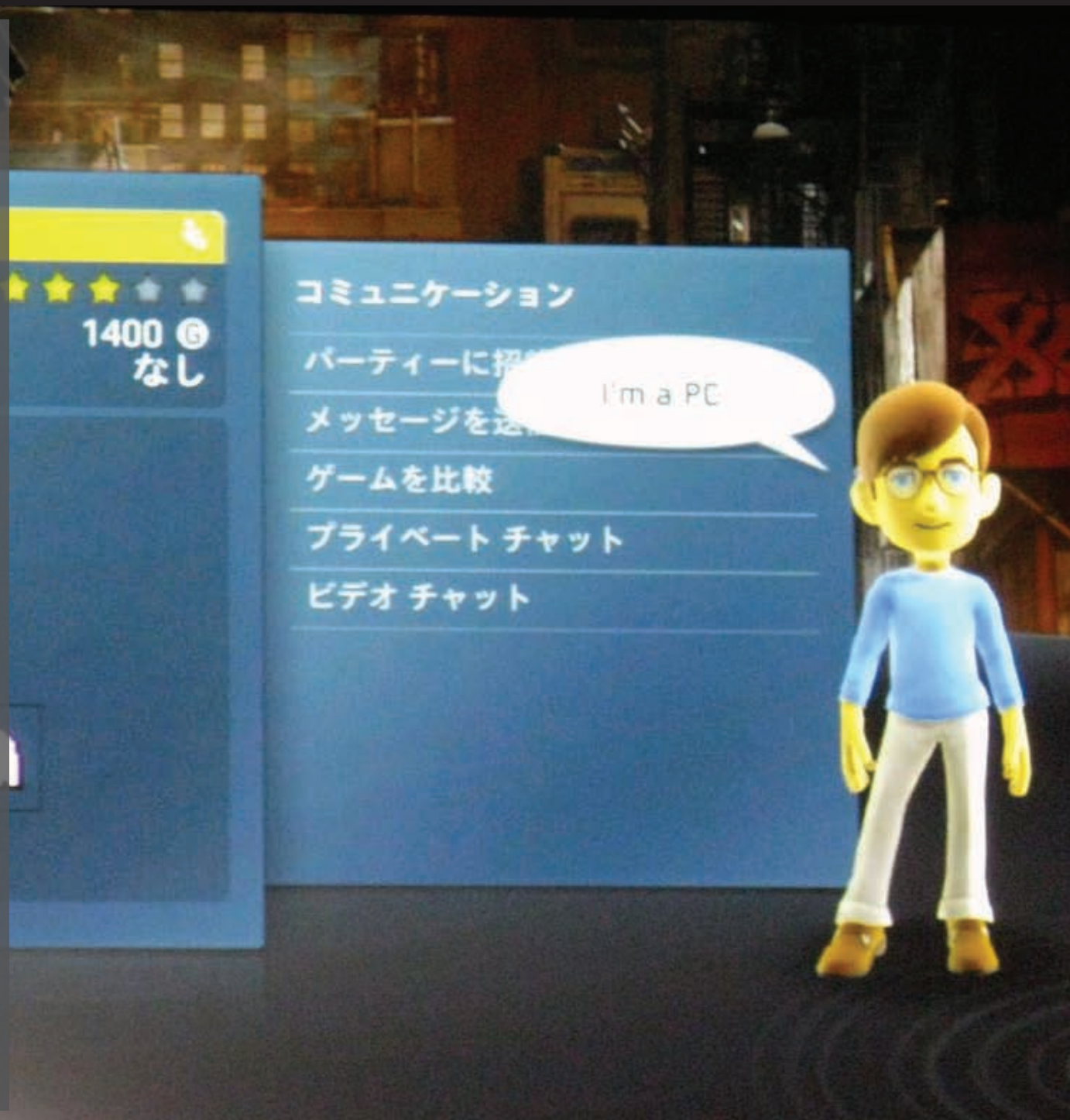
Live, complètement pompée sur le principe des Wii de Nintendo. Mais au lieu de parler de révolution, il s'agit plutôt d'un nouveau Skin développé par Microsoft pour habiller son Xbox live. Ne croyez pas que le menu sera aussi simple que sur Wii, une fois les quelques options passées, les menus déroulants refont vite leur apparition, et l'on se retrouve alors bien vite avec une interface qui rappelle fortement l'ancienne version.

Dans l'idée, ces avatars sont sympas, mais contrairement à la Wii ils ne sont pas intégrés d'office dans les jeux, sauf peut-être dans les prochains à venir. Une mise à jour à moitié utile au final, plus histoire de dire « nous aussi, chez les quakers, on peut le faire ». Bon, la costumisation va bien plus loin que sur Wii, mais c'était pas une prouesse en soi.

Nous repartons de cette conférence Microsoft avec l'impression d'avoir claqué une heure pour rien. Le temps de chopper un truc rapide a bouffer, nous voilà enfin au coeur du salon.

### Bring it on !

Des babes, des babes et encore des babes, c'est ce qu'on voit tout de suite quand vous venez de passer deux heures à regarder des vieux déblatérer dans la salle de conf. Nous voilà bien dans le véritable show. Malgré tout, ce salon me rappelle cette phrase de Bilbo dans LOTR : « thin, like too little butter spread over too much bread ». Les anglophiles et tolkienophiles me comprendront. Bref, tout cela fait un peu vide. Les allées ont l'air plus







large que l'année dernière, les stands plus petits.

Un peu plus loin les uns des autres.

Ce n'est pas le Metro de Tokyo, on se bouscule pas dans les allées, oh non.

Et les nouveautés se comptent sur les doigts d'un zombie manchot. Ne soyons pas mauvaises langues, des nouveautés, on pouvait en trouver, mais si vous attendiez de grandes annonces, vous n'étiez pas au bon endroit.

C'est d'ailleurs, en soi-même, relativement inquiétant. Les trois consoles sont déjà à mi-vie (il leur reste encore 2-3 années dans les pattes avant que tout le monde se mette à regarder du côté des nouvelles consoles à venir) et si aucune grosse annonce ne vient cette année, cela veut dire qu'aucun grand projet n'est en travaux. Soit les grands éditeurs attendent le bon moment pour les annoncer, soit ces projets ambitieux n'existent tout simplement pas.

Après déjà près de 2-3 ans dans la next-gen, je crois être en mesure de dire que quoi que ce soit de réellement novateur n'est pas près de voir le jour. En tout cas sur les consoles traditionnelles comme la Xbox 360 et la PS3. La Wii continue bien entendu son bonhomme de chemin sans se soucier de la concurrence, en faisant complètement bande à part. Mais là encore, les nouveautés s'essouffent et malgré un Wii Music qui marche bien au Japon, la Wii montre un peu ses limites.



Pourtant, l'idée a un fort potentiel, mais Nintendo ou les développeurs tiers doivent sans doute mûrir un peu pour exploiter le concept et aller plus loin que des titres aussi évidents.

Sur le stand **Playstation**, Little Big Planet était carrément mis en avant, sans doute parce qu'il s'agissait du titre le plus porteur parmi les classes prolétaires qui seraient prêtes à lâcher deux ans de salaire pour une PS3 rien que pour y jouer. C'était l'un des jeux le plus fun du salon, mais déjà vu l'année dernière, et déjà sorti et dans ma console au moment où j'écris ces lignes... pas vraiment de la grande anticipation... je suis pas venu au TGS pour essayer avant d'acheter...

Les autres « stars » du stand Sony étaient là, avec GT5 prologue (un jeu déjà sorti... hum), Resistance 2 (un FPS des plus pourris...), Killzone 2 (le FPS le plus pourri), Motorstorm 2 (rien de nouveau sous le soleil)... j'allais presque oublier Legend of the White Knight, mais j'aurais du mal à vous en parler vu que je ne me suis pas attardé dessus. Bien sûr les jeux d'éditeurs tiers étaient aussi à l'honneur, mais du côté Sony éditeur, c'était quand même proche du vide intersidéral.

Chez l'ami **Xbox**, très peu de jeux estampillés Microsoft, et beaucoup de jeux d'éditeurs tiers. Bayonetta de SEGA était montre en vidéo et ressemblait à un clone de Devil May Cry mais avec des positions plus suggestives grâce au personnage féminin bien fourni en formes, au cœur de l'intrigue. Étant encore loin de







la fin du développement, difficile de se faire une idée très concrète si oui ou non sera à la hauteur de son concurrent, mais c'est graphiquement assez joli et les boss ont l'air gigantesques. God of War a décidément beaucoup d'influence.

Public japonais oblige, The Last Remnant et Star Ocean 4 étaient largement présents, mais soyons honnêtes, à part des graphismes plus fins qu'à l'accoutumée, ça reste du RPG japonais basique et ça ne bouge pas d'un poil dans le système de fonctionnement. Après Lost Odyssey, Blue Dragon, l'indigestion de RPG japs moyens n'est plus très loin... GTA4 étant sur le point de sortir au Japon à l'heure du show, lui aussi était jouable sur place, distribué par Capcom. Je serais curieux de voir comment le jeu va se vendre au Japon... sans doute à dose homéopathique.

Voilà en gros du côté des deux constructeurs. Ah si, j'oubliais, les deux avaient des babes très décevantes. Chez Sony, l'uniforme était le même que celui de l'année dernière (ça sent le bon marché tout ça... ben alors, vous avez plus de thunes ?) alors que Microsoft avait des shorts blancs larges et des sweats shirts hideux. Pourquoi pas des salopettes non plus ??

Mais ces babes avaient fait un petit effort, en ouvrant largement leur sweat pour laisser deviner un fort court maillot de bain en dessous. Subtil. Sans doute trop pour un tel public qui était là pour photographier du nichon sous tous les angles.



Du point de vue des éditeurs, c'était très inégal... je les classerai en quatre catégories :

- gros stand, mais rien à voir
- gros stand avec beaucoup de petites merdes
- gros stand avec quelques gros titres
- petits stands

Alors, dans la catégorie « gros stand mais rien à voir » : **Konami** remportait aisément la palme d'or. Nous avons poireauté une bonne vingtaine de minutes pour jouer à Silent Hill Homecoming. Déjà, à l'époque des screens, je me doutais fortement qu'il s'agissait d'une daubasse, impression hélas confirmée une fois le jeu en main. C'est laid à manger son vomi, les contrôles sont très approximatifs, et le niveau présenté ne laissait la place qu'à un seul ennemi à la fin, tout faiblard.

Le reste du niveau se contente d'exploration à la noix pour trouver le bon chemin. Ce Silent Hill peut effectivement, comme son nom l'indique, rentrer à la maison la queue entre les jambes. Konami a soustrait cet épisode et ça se sent, ça manque d'inspiration et de génie. Encore une série qui attend de pourrir complètement. Voilà exactement la différence entre un géant comme Capcom et une boîte comme Konami. Capcom a rattrapé sa série des BioHazard juste avant que ça devienne à chier et a resservi un Biohazard 4 qui ressemblait à un vrai nouveau jeu qui tue. Hélas, Konami a plutôt l'habitude de faire de la vache à lait : un ou deux







bons épisodes, et ensuite on passe à la traite pour tous les suivants, jusqu'à ce que plus personne n'en achète... Castlevania, par exemple...

Seul truc pour rattraper un stand aussi catastrophique, faire venir Kojima le dernier jour. Manque de bol, comme ce dernier n'avait pas de nouveau Metal Gear à annoncer, il s'est contenté de gloser sur son dernier épisode et se faire envoyer des fleurs par quelques actrices ayant aussi travaillé sur son titre. L'une d'entre elles... « Ah, quand j'ai lu le script de MGS4, ça m'a fait pleurer... et quand j'ai vu la scène dans le jeu, c'était encore mieux »... et Kojima, un peu désespéré... « Euh... ben je suis content alors! ». Je suis resté une dizaine de minutes à l'écouter déblatérer des banalités, avant de me rendre compte que je perdais mon temps et que j'aurais bien mieux fait d'aller retourner prendre des photos des babes de Tecmo... au moins là, il y avait du concret !

Konami, c'est vraiment un éditeur qui n'existe plus que par MGS, triste réalité.

Les gros stands avec beaucoup de petites merdes:

**Namco Bandai** avait pris une approche peu populaire : interdit de photographier les babes pendant les heures d'ouverture du show.

Dans la série frustrant, ce sont pas les derniers des cons ! Ca sert à quoi de les faire venir en jupettes s'il est interdit de repartir avec un souvenir ?





Forcément, la fréquentation du stand était, en chute libre, surtout que pas si loin de là se trouvait Tecmo, juste en face, qui sait y faire avec les babes.

**Namco Bandai** avait quand même quelques « gros titres » (j'insiste sur les guillemets) tels que l'adaptation ludique de Sky Crawler sur Wii, le dernier anime de Oshii (qui n'est pas bien terrible, paraît-il... ne me demandez pas, je l'ai loupé bêtement quand il passait au ciné...).

Sur Wii, il y avait aussi un Family Ski qui utilisait le Wii fit pour simuler le surf... sans oublier l'adaptation PSP de Idol Master, déjà sorti sur Xbox 360... Dragon Ball DS (ma foi assez sympathoche, mais déjà sorti à l'heure du show), un Naruto pour PS3 (je suis allergique aux gamins et donc à cette série...).

Bref pas de quoi aller sacrifier un mouton... si ce n'est un jeu qui nous faisait revenir régulièrement sur le stand : Taiko no Tatsujin, l'adaptation d'un jeu d'arcade sur Wii, qui consiste à taper sur un taiko, un tambour japonais, en rythme suivant les indications de l'écran. C'est très fun vu que vous frappez physiquement les taiko, avec deux bâtons.

Bourrin, et très difficile à maîtriser au niveau supérieur, bref que du bonheur à deux joueurs. Pour ne rien gâcher, Taiko no Tatsujin comporte une tonne de chansons populaires japs qui rajoutent aussi au plaisir de la découverte.







Square Enix avait beaucoup de jeux à montrer, mais rien de bien fantastique. Du gros remake avec Chrono Trigger sur DS... Des jeux de Chocobos sur DS, encore (RPG action). Last Remnant sur Xbox 360 (déjà sorti depuis), Star Ocean, the last Hope (Xbox 360), des Kingdom Hearts a la pelle (DS et PSP), la série des Final Fantasy XIII dont on ne pouvait voir que des trailers (à moins que faire la queue ne montrât autre chose?). Un jeu Snoopy et un autre sur Pingu essayaient aussi de se faire une place au soleil...

Bref, quasiment que du RPG et aucune grande annonce sur ce stand. Vu la foule qui s'amassait cependant, difficile de voir quoi que ce soit à propos de Dragon Quest IX sur DS. De toute façon, il ne faudra pas s'attendre à grand-chose de révolutionnaire sur cette petite machine.

Seule petite nouvelle à moitié intéressante, the 3rd birthday, un spinoff de la série des Parasite Eve, uniquement pour PSP. Apparemment, bien que le jeu se déroule dans le même univers, le mode de fonctionnement semble différent... enfin, c'est ce que les fans laissent entendre.

Que dire des babes de Square Enix ? Pas grand-chose... les images parlent d'elles-mêmes.

Revenons aux choses sérieuses avec les gros stands disposant de quelques gros titres:...



SEGA avait trois tonnes de titres sur son stand, et honnêtement je n'en attendais rien chez eux. Mine de rien, ils mettaient vachement en avant leur dernier Ryu ga gotoku III (minablement traduit « Yakuza » eu Europe...). Ryu ga gotoku, la série, raconte l'histoire d'un mec pris dans le rouage de la mafia japonaise, un peu à la manière de la plupart des films de Takeshi Kitano. La présentation s'annonçait bien : une salle décorée comme un bar à hôteses, avec deux babes deguisées en hôteses, donc charmantes, si ce n'est qu'il leur manquait un sourire aux lèvres. Le trailer commence, et j'ai vite compris qu'un sourd ou malentendant de premier ordre était à la régie. Seule solution pour conserver mes tympans intacts, planter ses doigts bien profond dans les oreilles. Merci SEGA pour les 120 décibels constants pendant 20 minutes... c'est d'autant plus dommage que le jeu semblait fort bien foutu, avec plein de choses à faire à Okinawa, où le jeu se déroule. Ce Ryu ga gotoku, encore une fois, se donne de forts airs de Shen Mue. Notamment, des tonnes de mini-jeux étaient dispo au cœur de l'intrigue, comme celui de créer son bar à putes en allant même jusqu'à personnaliser les hôteses de votre service. Steven était très intéressé par cette option.

Mais bon, je me suis déjà fait avoir avec le premier, en croyant trop à un ersatz de Shen Mue, alors méfiance... En tout cas, ce titre est voulu comme un jeu phare de la PS3, et graphiquement il tient bien la route. Pour les doublages, un tripotée d'acteurs jap' relativement connus répondent à l'appel, et Yazawa Eikichi, un vieux







rockeur qui maintenant fait surtout des spots pour les TV Bravia de Sony, se colle à la bande-son pour quelques chansons.

Autre gros titre chez Sega, Bayonetta, déjà évoqué au sujet de stand de Microsoft.

Sur le stand, une tonne d'autres petits titres, pour DS, PSP, téléphones portables... Wii... et bien entendu l'éternel Sonic, vous savez, le jeu qui était marrant 15 ans plus tôt, et qui a complètement pourri avec la 3D ? Eh bien, ça n'a pas change, c'est toujours aussi nase.

Les babes de Sega n'étaient pas franchement remarquables et passaient plutôt inaperçues... voir à gauche ici...

**Level 5** ne se débrouillait pas mal, aussi bien au niveau des babes (dont voici un joli échantillon juste à gauche) que du contenu. Les succès à répétition sur DS, notamment avec la série des Layton, sont porteurs : voilà que le troisième épisode de la série était présenté au TGS, intitulé « le voyage de la dernière heure ». Parmi les doubleurs des voix, encore une fournée d'acteurs japonais connus, dont la très stupide, mais néanmoins amusante Yuko Rin (ceux qui la connaissent me comprendront) comme personnage secondaire. Il s'agit apparemment du dernier Layton, Level 5 ayant l'intention de mettre un terme à la série. C'est courageux quand on fait plein de thunes avec. Ce dernier épisode sort fin novembre au Japon et était déjà jouable au



salon. Inazuma 11, l'hybride jeu de foot-RPG sur DS a apparemment bien marché puisque sa suite faisait surface, moins de 6 mois après la sortie du premier. Probablement un jeu que vous ne verrez pas en France de si tôt, mais s'il est aussi bon que le premier cela s'annonce bien. Pour résumer en deux mois, avant d'en parler plus longuement dans le prochain Sanqua, il s'agit d'un RPG à la japonaise, tout ce qu'il y a de plus classique dans son fonctionnement, mis à part son thème : celui d'un gosse qui rêve de devenir champion de foot dans son collège. Du coup, tout est dérivé sur ce thème : les combats aléatoires sont simplement des gars de votre école qui veulent se mesurer à vous au ballon pour voir si vous êtes vraiment le plus fort, et, pour remplacer les combats contre les boss, les vrais matchs font office d'adversaires plus coriaces dans le contexte d'un long tournoi. À chaque victoire, vos persos montent en grade, et comme dans tout RPG l'expérience gagnée fait monter leurs différentes caractéristiques. En soi, le jeu n'a rien de révolutionnaire, mais le contexte apporte un vent d'air frais au genre. Au passage, le jeu est aussi passé du côté de la petite lucarne, car il est désormais adapté en série animée dans l'archipel. J'ai vu un premier épisode, par hasard, en me levant un petit matin, et le scénario semble suivre celui du premier jeu... Techniquement, c'est vraiment du sous-produit par contre, tellement l'animation est à chier.

Toujours sur DS, un jeu en collaboration avec Ghibli est en développement – il s'agit encore d'un RPG, « Ni no Kuni », soit « le deuxième monde ». Le style graphique







rappelle fortement les animes de Miyazaki, et l'histoire est encore une fois centrée autour d'un enfant, ayant perdu sa mère, qui cherche, en découvrant une porte qui mène vers un monde parallèle, à la ramener à la vie. Une courte vidéo était présentée.

Autre jeu portable, sur PSP cette fois, « Ushiro » qui signifie littéralement « derrière ». Non, pas le derrière d'où sortent vos déjections plus ou moins naturelles, mais simplement le derrière qui désigne ce qui se passe dans votre dos. Dans ce jeu, vous dirigez un esprit, un Shinigami (« dieu de la mort ») qui peut prendre contrôle d'individus qu'il rencontre pour effectuer les actions qu'il désire. Quand c'est le cas, vous apparaissez alors directement dans le dos de l'individu qui est alors devenu votre marionnette, d'où le terme « Ushiro ». Apparemment certaines personnes seront plus difficiles à corrompre et vous devrez vous battre contre l'incarnation du mal émanant de ces gêneurs. Difficile d'en dire bien plus sur ce jeu, et il n'était de toute façon pas jouable, mais le concept a l'air marrant.

Bref, **Level 5** fait très bonne impression en se concentrant sur très peu de jeux mais tous d'excellente facture en apparence. Au lieu de faire la course aux polygones, le studio cherche à faire des jeux uniques sur ces petits formats portables, sans doute pour maîtriser les coûts d'une part, mais aussi pour profiter des ventes phénoménales de la DS et de la PSP pour se faire une place dorée.



Capcom était évidemment l'incontournable, avec Biohazard 5 et Monster Hunter 3. Monster Hunter, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est un peu l'équivalent faiblard de World of Warcraft... il permet à plusieurs personnes de jouer sur une même quête et de progresser en équipe pour tuer des monstres de plus en plus forts. Rien de bien nouveau donc, mais les japonais sont fans vu que le Monster Hunter 2nd G a été l'un des jeux les plus vendus de 2008. Alors, portez-le sur Wii, et forcément... vous allez en vendre plusieurs millions sans trop vous forcer. Popularité oblige, le stand était pris d'assaut par les hordes de fans, et plutôt que de perdre une heure précieuse à attendre nous avons fait l'impasse sur ce titre.

Par contre, pas question d'en faire de même sur Biohazard 5. Au deuxième jour, nous étions les premiers dans la file d'attente. Pendant les quelque dix minutes d'attente (apparemment les bornes n'étaient pas prêtes, fainéants de japonais!), l'écran LCD au dessus de nos têtes diffuse plusieurs fois le nouveau trailer du TGS. C'est joli, les cinématiques sont chouettes comme d'hab', mais quelque part, avec l'arrivée de Wesker, ça devient un peu n'importe quoi. Ce dernier n'est ni plus ni moins que le clone de l'agent Smith de la Matrix, et comme ce dernier il se déplace désormais à la vitesse de la lumière. Mais bien sûr... Ça fait très peur... et je me demande bien quelle tournure débile les développeurs essayent de faire prendre au scénario. Le retour d'un personnage connu en amène peut-être un autre : la tombe de Jill Valentine se dévoile juste une demi-seconde à la toute fin...







Wesker = agent Smith ?



Une fois le trailer terminé, voilà qu'apparaît alors une interview du réalisateur des cinématiques, un gros ricain chauve. Steven s'écrie alors « Mais c'est Mel Gibson! ». C'est vrai qu'avec une perruque, on pourrait lui trouver une petite ressemblance. Après défilent les doubleurs ricains des voix des personnages. Des illustres inconnus payés au SMIC, sans doute. Ah, on nous fait signe de rentrer, les choses sérieuses commencent.

Une fois rentrés dans le stand, les lumières s'éteignent soudainement, et une alarme retentit. Sort alors un gros énergumène, habillé en militaire, ressemblant vaguement à Dolph Lundgren (celui qui joue le Russe de Rocky 4), qui passe devant nous en pointant son flingue dans toutes les directions, un peu à la manière d'un chimpanzé à qui on aurait donné une banane. Puis, il s'arrête convenablement devant le groupe, et commence à déblatérer des conneries du genre « c'est moi Chris Redfield », « je vais vous confier une mission périlleuse », « écoutez bien c'est important »... etc.. etc... seul problème, le bonhomme en question a beaucoup de mal avec l'anglais. J'essayais d'étouffer mon fou rire à chaque mot prononcé avec un accent à couper au couteau. Steven, juste derrière moi, me siffle à l'oreille « il est suédois ce mec, c'est pas possible! » puis sort en japonais « il sait trop pas parler en anglais ce gros nase! ». Le sosie de Dolph, apparemment perturbé, se repère sans arrêt en zieutant l'écran affichant ce qu'il est censé raconter, vu que le pauvre a du mal à finir ses phrases. Franchement, c'était bien marrant comme introduction, merci Capcom pour cette grande parodie de Biohazard.



Maintenant, à nous les manettes.

Le niveau jouable est vraisemblablement celui du tout début. La grosse nouveauté de cet épisode, c'est qu'on progresse avec son équipière. Avantage et désavantage... avantage parce qu'elle peut vous soigner si vous vous approchez d'elle une fois en mauvaise position, désavantage, car vous devez la protéger aussi. Pas facile quand 30 zombies vous tombent sur la gueule. Comme dans Resident Evil 4, les collisions sont toujours approximatives – les balles, censées être des headshots, ne font pas toujours mouche. En tout cas, la difficulté de ce niveau est osée – vous arrivez dans une cabane, et soudain une tonne de zombies vous encerclent et essaient de pénétrer à travers les fenêtres, les portes... un passage qui rappelle fortement celui du 4... les mecs, arrêtez de recycler vos moments favoris, c'est un poil lourd. Une fois la soeur froide passée, voilà que le vrai travail en équipe commence – la meuf va dans un autre bâtiment et vous devez la protéger avec votre fusil à lunette alors que la voilà harcelée par quelques ennemis opportuns.

Finalement, je perds en arrivant contre un petit boss armé d'une tronçonneuse, insensible aux balles, sauf peut-être quand on touche pile-poil dans son oeil, seul endroit non recouvert de bandages... qui sait ?

Sinon, le couteau est toujours aussi inutile. Chris donne l'impression de vouloir couper des tranches de soc', au lieu de s'en servir de manière efficace... genre en







poignardant ses adversaires ?

Ce Resident/Biohazard me laisse perplexe. À peu de choses près, c'est le moteur du 4 transposé sur une console plus puissante. Rien de bien folichon qui justifie en tout cas la « next gen ». Seul peut-être un moteur physique un poil plus pousse suggère des chevaux sous le capot, mais en terme de jeu on reste au point mort. Reste alors à espérer que le scenar', au moins, ne soit pas à jeter. Bizarre, j'attendais un truc un peu plus ambitieux après un épisode aussi fracassant que le 4.

En sortant, nous faisons le tour du stand de Capcom, et voilà qu'une petite troupe de reporters japonais se mettent à flasher des étrangers à quelques pas de là. Suite à un bref regard, je m'écrie : « putain c'est le Mel Gibson chauve ! ». Marrant, comme si soudainement sorti de la tele LCD vue 20 minutes plus tôt. Il est accompagné des doubleurs, qui profitent d'un petit moment de célébrité sans doute passagère, avant de retourner dans leur monde normal où personne ne les remarquera plus jamais dans la rue.

Un nouvel épisode de Phoenix Wright se taillait aussi une bonne place du stand Capcom. C'est celui où Kenji est le personnage principal. Encore une fois, pour des raisons de priorité, nous sommes passés devant sans nous attarder.

Sinon, les babes de Capcom... extraordinaires. Choies pour leur jeune âge, elles semblent encore innocentes et les tenues sont très... appropriées. De plus, elles



n'hésitent pas à poser devant les caméras, ce qui fait le bonheur de tout passant armé d'un objectif. Franchement pas mal.

**Electronic Arts** faisait partie des petits stands. Bizarre pour le premier éditeur mondial... c'est comme prendre sa photo devant la tour Eiffel pour dire qu'on est passé à Paris : EA était venu en touriste. Et pas seulement au niveau des jeux, les babes aussi ne brillaient pas par leur tenue ni leur attitude. Vous auriez collé des piquets devant le stand, c'était pareil. Incapables de poser, ces pauvres filles. De plus, la tenue à la « 3-4 sacs de patates rapiécés en carré » était plus proche de l'art moderne malsain que du bon goût. Fifa 2009, Need for Speed -je ne sais plus quel sous-titre- et Mirror's Edge se partageaient le gros du petit stand. Nous avons du coup essayé Mirror's Edge, sur le niveau connu par tous désormais. Ce machin me rappelle finalement beaucoup Assassin's Creed. Beaucoup de hype concentrée sur un aspect du jeu : c'était la grimpe dans la foi de l'assassin, et c'est les sauts dans Mirror's Edge. Dans les deux cas, le mode « combat » est un peu en bonus... Mais qu'importe, ici on joue une asiat' rebelle qui en veut, et le jouabilité c'est un peu n'importe quoi. Un coup vous marchez sur les murs à la Matrix sans prendre votre élan, deux secondes plus tard si vous ne prenez pas votre saut au millimètre vous loupez le tuyau qui vous évite une chute mortelle... Dites, les gars, vous avez déjà entendu parler du concept de « cohérence » ? Plus loin dans le niveau, des ennemis vous poursuivent, et en bon jeu linéaire, mieux ne vaut pas chercher à les combattre







– j’ai essayé par trois fois, c’est la mort certaine qui vous attend. Ces ennemis sont-ils invincibles ? Pourtant, a la fin dudit niveau, vous arrivez en face d’un ennemi isolé, et ce dernier tombe raide une fois que vous lui donnez un petit coup de poing. Elle a la patate la miss ! Steven me montre sur son écran une alternative. Il ramasse l’arme de l’adversaire et se met à vider le chargeur dans le thorax de l’homme en noir. Ce dernier encaisse sans problème. Cohérence, je disais donc... Si effectivement chaque niveau se résume à sauter et à trouver le bon chemin, je crains fort que le concept s’épuise très vite, surtout si la linéarité du premier niveau est un parti pris pour les suivants. Mais gageons que tous les grands journalistes lui accorderont la note maximale, comme à l’époque de Assassin’s Creed, parce que « ça innove trop sa mère ». Au passage, Mirror’s Edge tournait sur grand écran LCD pour sa version PS3 et sur écran plus réduit sur les bornes Xbox... quelqu’un les a payé pour faire une différence ?

Un stand EA tout a fait minable, donc.

Le stand de **Taito** était au moins aussi ridicule. De la taille de celui de EA, il n’avaient que 4 jeux à montrer, 3 sur DS et un sur Wii. Sur Wii, je vous le donne en mille : Cooking Mama 2 ! Putain... Sur DS, du gros calibre aussi : Gardening Mama (faites pousser des fleurs!)... Re-Putain... Space Puzzle Bobble... Bordel ! Mais arrêtez avec les daubes ! Vous aurez quand même un truc bien à montrer non ? Allez, le dernier, je vous le donne en mille... un truc sur les trains japs... le gros machin pour otakus



dégénérés. Ok, Taito, poubelle donc. Encore un éditeur du tiers monde. Seul effort consenti par l'éditeur, des babes plutôt jolies en tablier (page précédente en haut), ça ne sauve pas tout, mais on apprécie quand même.

Le stand de **SNK Playmore** était dans le fond du Hall 3, près des chiottes. Je précise donc le positionnement de merde, si je peux m'exprimer ainsi... J'imagine le gars qui demande à l'accueil : « excusez-moi, les chiottes c'est où s'il vous plaît ? » - « ah, c'est à côté de SNK Playmore, vous pouvez pas les manquer ». J'adore !

Je me moque, je me moque, mais ils disposaient quand même d'une tonne de petits jeux. La plupart étaient déjà sortis cependant... parmi ceux en développement, les classiques ne manquaient pas à l'appel avec Samurai Spirits pour PSP, The Kings Of Fighters 12 pour arcade, KOF 98 pour le Xbox Live et même un KOF pour mobiles... Ils avaient aussi la suite d'un jeu DS, bien japonais, dans lequel vous touchez les seins des héroïnes avec votre stylet. J'avais essayé le premier épisode, mais avant de passer aux choses sérieuses, le soft vous balançait tellement de dialogues à la gueule qu'il fallait se taper 30 minutes de lecture. Laisse tomber !! Bref, beaucoup de merde sur ce stand, fort déserté par la foule. Au niveau des babes, c'était dans la moyenne. Ils n'avaient clairement pas recruté des top-models. Leur tenue était agréable, sans être renversante. Pas de quoi se retourner...

**From Software** n'avait qu'un jeu en développement : Ninja Blade, pour Xbox 360. Si je me rappelle bien, ça







ressemble un peu à Ninja Gaiden et à Devil May Cry. Il était jouable, mais nous n'avons pas eu le temps de mettre la main dessus. Tenchu 4, présenté sur Wii, était sur le point de sortir. Trop classique, il ne mérite pas deux mots de plus sur le sujet.

**Koei**, un tout petit peu plus fourni, montrait Orochi pour PSP, Monster Race sur DS, un genre de Dynasty Warriors sur PS3, et une sorte de RPG pour PSP, Zill'Oil Infinite plus. Franchement rien de renversant, et comme il était aussi fort loin de tout (près de SNK), ça n'aidait pas à ramener du peuple.

**Hudson** criait aussi à la misère. Tous les jeux montrés étaient déjà finis, sortis ou sur le point de sortir. Le catalogue n'avait rien de fameux : Tetris Party (Wiiware), Hataraku hito (l'homme qui travaille), un jeu dans lequel on est un paysan qui doit ramasser ses légumes dans le champ... un nouveau Bomberman pour DS, un jeu de l'oie sur les trains, et... seule bonne nouvelle peut-être, un Bomberman Online pour PC, classique, gratos au Japon. Ah, j'oubliais un jeu iPhone/iTouch qui consiste à chopper un oeuf qui tombe du ciel (présenté par la charmante demoiselle page suivante). À vous donc de regarder au dessus de votre tête et de retourner l'iPhone une fois que vous pensez pouvoir chopper l'oeuf avant qu'il ne s'écrase au sol. Marrant une fois, en public au TGS. Sans doute ridicule dans la rue devant tout le monde. Et même chez soi, d'ailleurs. Restent les babes de Hudson, fort charmantes et agréables à prendre (en photo). Sur leur stand, chaque jour une loterie avait



lieu – pour y participer, il fallait se forcer à jouer à leurs jeux de merde. Le tirage se faisait par trois « idols » japonaises, et parmi les lots, des DVD de ces jolies filles étaient distribués. Nous, nous n'en avons pas ramené un seul, malheureusement. Merde alors, 10 minutes de Tetris Party pour rien...

J'ai gardé le meilleur pour la fin... **Tecmo** !

Malgré le départ d'Itagaki, Tecmo reste toujours le maître du TGS. Ce sont presque les seuls qui donnent un véritable sens au mot « Show », le S de TGS, avec des babes plus hot que des baraques à frites, et des concerts par de jeunes filles qui se trémoussent sur scène en cours de journée. À part ça (mais c'est déjà bien), rien de kiffant sur leur stand. Muscle Impact, déjà vu en vidéo l'année dernière, sur Wii, était jouable. Si nous n'avions pas eu une babe avec 90 de tour de poitrine à nos côtés qui nous tenir la main, nul doute que nous serions passés devant en vitesse en crachant devant une telle daube. Car oui, sous ses airs de faux Rygar en 3D, la maniabilité est médiocre, la caméra, bien que manuelle, est très pénible à coordonner, et le jeu est répétitif au possible. Vous êtes sur un carré et simplement, les niveaux s'enchaînent avec de nouveaux ennemis que vous devez buter sur le même ring. En tout cas, c'était l'essentiel de ce qui était montré. Seul jeu véritablement intéressant, mais qui ne sortira jamais en Europe, DS Nishimura Kyotaro Suspense 2, lorgne du côté des enquêtes criminelles. Déjà 2 épisodes sont sortis par le passé sur DS, et si j'en crois mon flair, cette







série est très populaire ici-bas. Les énigmes sont par contre un peu faciles, mais qu'importe, il répond à une certaine demande de manière un peu plus sérieuse qu'un Phoenix Wright.

Histoire de ne pas repartir sans parler des jeux mobiles, sachez que les opérateurs portables n'étaient pas en reste et déployaient un paquet de jeux développés pour ce qu'on appelle ici les « keitai », soit les téléphones portables. Certains titres, absolument pourris, côtoyaient d'autres proches de ce qu'on trouve sur DS et même sur PSP. Le marché portable est apparemment en explosion, mais c'est plutôt une explosion de chiasse pour l'instant. À voir si ce marché peut ou non devenir mûre...

Le TGS s'achève déjà. Deux jours qui sont passés très vite. Je vous laisse avec quelques dernières photos diverses du salon. Bon ok, il s'agit de babes. Mais vous n'allez pas cracher dessus, non ?



































ようこそ!



木々 ゆづか ♡♡



岡本 好未



黒沢 美小娘♡♡

アルゴスの戦士  
MUSCLE IMPACT  
マッスル インプクト



三島 ゆかり ♪



香西 咲♡♡



長谷川 ゆづ ♪

吉田 愛璃 (心)  
11月19日 テレビ  
「Whitout...」













TGS 2008 - au revoir..





## UNE QUESTION D'INTERET PARTIE III

Avec ce troisième article sur le vaste sujet que représente l'intérêt et la durée de vie dans le jeu vidéo, je vais finir ma réponse très parcellaire sur cette notion. Il est vrai que j'ai beaucoup parlé dans les deux précédents articles du positionnement du jeu vidéo par rapport au joueur, et non des mécanismes propres du jeu vidéo.

N'ayant aucune qualification requise pour affirmer que ce que je dis est vrai, comme tout le monde ayant un rapport plus ou moins fort avec le jeu vidéo d'ailleurs, il est nécessaire que vous, lecteurs, preniez ce que je dis que comme une observation de joueur. Mes conclusions ne sont que des pistes de ce qu'on peut faire en se posant des questions stupides sur les jeux vidéo auxquels on joue. Elles ne sont là que pour susciter chez vous l'envie de faire la même chose, puisque j'ai l'intime conviction que les profils des joueurs sont tellement variés qu'on ne peut établir une vérité générale. À vous d'établir votre vérité.

Deuxième point que je souhaitais aborder dans cette introduction, c'est sur la forme de cet article. À la base, il devait y avoir deux articles. Mais pour différente raison, je vous propose, en exclusivité pour Sanqua, un article qui en combine deux, et avec un entracte pour bien marquer la coupure et vous récompenser de votre lecture. Oui, cela ne s'est jamais vu, ou





certainement que si mais que les rédacteurs n'en ont pas fait une publicité honteuse à ma façon. Un peu plus et je vais réussir à vous embobiner en vous faisant croire que mon article contient de l'action comme dans une pièce de théâtre.

## Les jeux non-scénarisés

Tout le monde a déjà joué à ces jeux qui n'ont aucun scénario, ces jeux qui vous mettent devant l'écran et vous laissent à vous-même. Seulement, j'ai toujours été fasciné par le fait qu'on ait envie de revenir jouer à ceux-ci, sans pouvoir forcément l'expliquer. Et de la même manière, j'ai toujours été fasciné par le fait

que, du jour au lendemain, ils soient mis de côté. Plutôt que de tracer des grandes lignes et de grandes généralités, vagues, hasardeuses et incompréhensibles, je vais séparer les jeux non-scénarisés en différents types.

### Les jeux d'arcade.

Un jeu d'arcade par excellence propose toujours la même chose, sans aucune variation. Il y a plein de jeux qui rentrent dans cette catégorie, y compris les séries récentes que sont Crazy Taxi, Ridge Racer, et peut-être même Brain Training et compagnie si vraiment on tient à les mettre dans la case « jeux »... Mais voyons donc un exemple.

Tetris. Tetris se joue en sachant pertinemment ce qui nous attend. Faire des lignes avec nos blocs de quatre carrés avec une augmentation progressive de la difficulté. Petite anecdote au passage, Tetris était le jeu phare du lancement de la GameBoy. De ce fait, le jour de sa sortie au Japon, la productivité dans les entreprises a chuté très fortement, à cause des parties incessantes de Tetris. Comme disent les personnes qui abusent de la double négation, si bien sûr on considère le préfixe privatif « in- » comme une négation en soi : « ce n'est pas inintéressant ». Donc, un peu de sérieux, qu'est-ce qui fait le succès d'un jeu comme Tetris ? Premièrement, les règles s'assimilent

rapidement. Il suffit de voir comment un enfant de cinq ans (ou moins ?) peut réussir à jouer à Tetris. On peut penser à reprendre le slogan très trompeur du jeu de société Abalone : « Vous en connaissez beaucoup, des jeux dont les règles s'apprennent en moins d'une minute, à un enfant de 7 ans comme à une personne de plus de 70 ans, et pour lesquels une vie de pratique ne suffit pas pour en maîtriser totalement les multiples aspects ? ».

Deuxièmement, il faut nécessairement que la partie se finisse. Toujours pour Tetris, la difficulté augmente au fur et à mesure de la partie. On en tire deux hypothèses.



D'une part, il est plus facile d'apprendre à jouer si les premières minutes de jeu ne sont pas frustrantes et tolèrent des erreurs de la part du joueur. D'autre part, la nécessité de finitude prend le dessus : si la difficulté était constante et si le joueur était fort, elle ne pourrait se réaliser. La partie doit se terminer. Il faut y trouver une conclusion. Enfin, il faut satisfaire tous les joueurs, le joueur peu expérimenté doit pouvoir s'amuser avec les premiers niveaux de difficulté, le joueur moins débutant doit pouvoir s'amuser avec les niveaux de difficulté suivants.

Se présentent alors deux possibilités, soit le jeu n'admet pas de fin, et la difficulté croît indéfiniment jusqu'à la défaite du joueur, soit il y a une fin et la difficulté des derniers niveaux de difficulté est telle qu'il est impossible de faire un score parfait, le joueur de Tetris ne peut pas terminer tous les niveaux en éliminant cinq lignes à la fois sur tous les niveaux de difficulté. Ainsi, on peut toujours comparer les scores puisqu'ils ne sont pas égaux. Notons au passage qu'il est toujours préférable d'avoir des parties avec fin que des parties sans fin où la difficulté serait mal dosée et les parties seraient longues, mais longues, mais longues... Une difficulté bien dosée, évaluée et réajustée par de nombreux tests avant sortie sur le marché, ne pose souvent pas de problème au joueur final. Je



suis sûr qu'il y en a qui ont été confronté à ce problème.

La partie doit donc se terminer. En effet, l'essence même d'un jeu d'arcade est la comparaison des scores, avec soi-même, avec les autres. Le fait d'avancer le plus loin possible dans un beat'em all est une forme de comparaison de scores en soi (« j'ai réussi à avancer jusqu'au niveau n aujourd'hui »). Il faut donc multiplier le nombre de parties pour permettre la comparaison. Cependant, la partie doit durer assez longtemps pour que l'effort du

joueur soit valorisé. Il ne faudrait quand même pas croire que le score soit dû à la chance. Après, on peut faire des variantes, d'autres modes de jeu, mais soit la différence est très faible et le jeu ne semble pas radicalement changer - bien qu'un tout petit changement puisse bousculer totalement l'équilibre du jeu -, soit la différence est telle qu'on a plutôt affaire à un autre jeu qu'au même jeu. Qu'est-ce qu'un mauvais jeu d'arcade alors ? Ça serait un jeu avec des mécanismes trop compliqués (au moins au début), une difficulté

mal dosée, une part trop importante laissée à la chance (Columns), une ressemblance trop flagrante entre les parties, des petits défauts de conception lassants sur la durée (la très célèbre dernière brique d'Arkanoid)... Plein d'abysses à éviter à tout prix. C'est bien la spécificité du jeu d'arcade, le scénario ne peut pas rattraper le jeu, et les mécanismes sont figés et se doivent donc d'être exemplaires.

### Les God-Games

Ce sont des jeux très familiers de Peter Molyneux (Populous, Magic Carpet, Theme Park, Black & White, Fable-qui-n'est-pas-un-god-game, The Movies... Bullfrog et Lionhead, ça vous dit quelque chose ?). Je me permets de mettre les jeux « bac à sable » comme The Movies dans la catégorie god-games à la vue des similitudes entre les rapports du jeu au joueur. On peut rajouter SimCity, et tous les jeux équivalents pour ne pas se limiter à ce farceur de Molyneux. Dans ces jeux, le principe fondateur est celui du joueur-tout-puissant. Que cela soit son pays ou son parc d'attractions, le joueur dispose d'une grande liberté vis-à-vis de ses choix et de la manière dont il va interagir avec le monde. Les limites du jeu sont celles du joueur, ou du moins c'est ce qu'on cherche à lui faire croire.

Au passage, la destruction joue une part importante dans le jeu. Peut-être faisiez-



vous partie de ces enfants qui détruisaient leurs constructions de kapla après l'avoir finie (ce n'était pas trop mon truc, mais je suis toujours fasciné aujourd'hui quand je vois des enfants dans cette situation d'anéantissement). Comme le joueur, lassé, semblait inévitablement voué à détruire sa création. Nombreux sont ceux qui adorent tuer les villageois dans Black & White et provoquer une catastrophe naturelle dans SimCity.

Revenons à ce qui nous intéresse, les mécanismes de ces jeux. Pour que ces jeux soient réussis, il faut qu'un nombre important d'outils soit proposé au joueur. En revanche, il ne faut pas le noyer, le perdre dans sa caisse à outils. La clé est la notion de découverte. Plus c'est progressif, mieux c'est. Si les possibilités sont variées, le joueur sera assez curieux pour les essayer. Les parties en elles-mêmes sont souvent longues, très longues. Si le joueur se lasse de sa création, il faut l'inciter à en commencer une autre, le rendre conscient qu'il n'a pas tout exploré, jouer sur son instinct de curiosité pour l'amener à retenter une nouvelle partie. Ces fins de parties-qui-sont-censées-n'avoir-pas-de-fin sont comme des chutes dans l'intérêt : elles représentent un risque important de mise au placard. Il reste très délicat de faire revenir les joueurs régulièrement sur ce type de titres.

### Les autres...

D'autres catégories de jeux non-scénarisés, par exemple les jeux de sport, les jeux de course, rentrent parfois dans la catégorie des jeux d'arcade. Mais il ne faudrait pas oublier leur autre dimension, celle du multijoueur. Ainsi, même les jeux scénarisés peuvent avoir des parties non-scénarisées, comme les modes multijoueurs, ou les parties créées de toutes pièces dans un jeu de stratégie. Il est souvent très hasardeux de traiter de ces modes multi, car l'expérience à plusieurs peut être influencée par de nombreux facteurs extérieurs aux mécanismes du jeu.

Enfin, les deux dernières catégories de jeux dont j'aimerais parler sont les jeux-qui-n'en-sont-pas. Je pense aux jeux de cartes et autres jeux simplissimes d'accès qui n'apparaissent que comme des passe-temps à mes yeux et non comme des jeux. Et je pense aux jeux qui brouillent un peu les pistes en touchant un peu à tout. Il y a TrackMania, qui tient à la fois du god-game pour la création de circuits, et à la fois du jeu d'arcade avec ce combat pour le meilleur chrono. Inutile de détailler, cela saute aux yeux.

Il est difficile pour un jeu non-scénarisé de trouver l'équilibre parfait qui saura séduire le joueur, le faire accrocher au jeu - et non au scénario par principe -, et lui donner envie de

rejouer. L'ajout récent de modes online et de partage de créations entre joueurs semble être cependant une variante gagnante pour garantir un minimum le retour des joueurs et un intérêt renouvelé.

---

## Entracte

Il était tard, très tard. On était le 18 décembre. C'était un soir comme un autre, ou presque. Il pleuvait à torrent dehors. La pluie ruisselait sur les vitres de sa fenêtre. Damien. Il s'appelait Damien. Et sa vie ressemblait à... vous connaissez, la fin des contes de fées. Sa vie ressemblait à l'inverse de la fin des contes de fées. C'était un soir comme un autre, ou presque. Ce n'était pas la pluie dehors qui rendait ce soir étrange. Il n'y prêtait pas attention, c'était autre chose. Il alluma une cigarette, posa l'allumette consumée dans le cendrier d'un noir profond, à côté de son verre de Martini. Ses mains soutenaient difficilement sa tête.

C'était un soir comme un autre, ou presque. La vérité, c'est qu'il ne vivait plus dans une démocratie. Un coup d'État venait de se produire. Il pensait Utopia hors d'atteinte, le chef d'État maniait le verbe avec excellence,

il maniait l'État avec excellence, il maniait le peuple avec excellence. Sa politique n'était pas forcément satisfaisante, mais son autorité ne pouvait être remise en question. Mais c'était du passé. Maintenant qu'un militaire était au pouvoir, il ne savait plus à quoi s'attendre.

Il descendit dans la rue, sans manteau. Qu'importe. Il était encore sous le choc, lui, d'un naturel sensible, avait dû dépasser son stade critique, puisqu'il n'arrivait même plus à pleurer. Son regard était fixe et vide. Il ne prêtait pas attention à ce qui l'entourait. Un char venait de passer à côté de lui. Aucune réaction. Enfin, lui qui connaissait le quartier par cœur, il vit son kiosque à journaux, où il achetait tous les matins son journal. Mais il n'était pas comme d'habitude... Quelque chose avait changé, aucun doute. Un petit changement à peine perceptible, puisque les rares passants ne semblaient pas s'y attarder. C'était juste que le kiosque avait été saccagé, détruit même, et seul un tas de ruines attestait encore de son existence passée.

Il se mit à courir, à toute vitesse, sans but. Il courait de peine, il courait de peur, il courait de rage. Ses pas dans les flaques d'eau résonnaient contre les parois des immeubles de manière métronomique. Le paysage défilait vite sous ses yeux, il ne voulait pas s'arrêter, qu'importe les soldats qu'il croiserait, il savait



qu'il ne voulait pas fuir, il ne savait même pas pourquoi il courait, il continuerait sans cesse, jusqu'à être épuisé, jusqu'à ne plus avoir de forces, jusqu'à sa mort.

Stop. Il avait omis dans ses pensées confuses que sa route s'arrêterait. Le fleuve croisait sa route. Il enjamba la rambarde de telle sorte qu'il n'y avait que l'eau qui coulait sous ses pieds. Avec la pluie, le courant était assez fort pour l'emporter. Il ferma les yeux.

Il retint sa respiration.

Il plia ses jambes.

Il enjamba la rambarde dans l'autre sens. Il s'allongea sur le trottoir, alluma une cigarette, et contempla la pancarte « boulangerie » qui voguait au vent juste au-dessus de lui. Il était 3:28 du matin.

Il ne pensait pas qu'à Utopia il pourrait y avoir une dictature. Maintenant un état de fait, il ne savait plus quoi faire. Il avait définitivement renoncé à la mort, solution trop facile.

Il s'appelait Damien, il était écrivain, et il fut arrêté le 18 décembre à 3:35. Il était accusé de trouble de l'ordre public, mais il était surtout dans les fichiers des hommes de main du nouveau dictateur en tant qu'opposant. Il fut condamné à mort.

## Les jeux scénarisés

Après ce petit entracte qui finalement était fort sympathique à écrire (peut-être pas autant à lire), malgré le sujet plutôt dépressif, trouvé en cinq minutes, je l'avoue, revenons à ce qui nous intéresse vraiment. Les jeux scénarisés.

Contrairement à la partie précédente, je vais me concentrer sur l'importance du scénario, de l'histoire, dans ce type de jeux. Il y a quelques mois sur le blog de Telltale Games, les développeurs des séries épisodiques Sam & Max, Bone, Strong Bad's Cool Game for Attractive People, Wallace & Gromit (oui, Wallace & Gromit !), quelques trucs intéressants se sont dits, et c'est peut-être un bon point de départ.

Ces gens-là attachent beaucoup d'importance à l'histoire, et décrivent leur métier comme celui de conteurs d'histoires (story tellers). Cependant, pour ce faire, leur vision idéale est de ne rien « raconter ». Tout doit se comprendre par les séquences de jeu, sans cut scenes, sans explications. Je ne suis pas certain comment ils justifient cette prise de position. Des cut scenes bien faites peuvent être essentielles, si bien entendu elles présentent toutes un intérêt vital à la compréhension de l'histoire ou à la progression du scénario. Mais qu'importe – nous parlons bien de ces jeux qui accordent une grande importance



à la progression narrative, au-delà des simples mécanismes. Le premier point que je souhaite aborder est le rapport de ces jeux à la difficulté. La difficulté peut être mal dosée dans les deux sens. Premier cas, si le jeu devient impossible, avancer dans l'histoire semble un challenge incommensurable. Le joueur tente sans doute de progresser pour venir alors au bout de l'histoire, dans le but de savoir la suite. L'histoire prend alors une fonction de motivation. Pour ce qui est des jeux casse-têtes comme Myst ou Safecracker, ils disposent généralement d'une mythologie et d'un univers qui font office d'histoire, univers suffisamment mystérieux pour inciter à la curiosité. Le jeu et son histoire sont inséparables. Selon le jeu et l'instant dans

lequel on se trouve dans le jeu, l'un prendra le pas sur l'autre, soit en nous donnant la main, soit en nous la prenant. Si l'une des deux composantes est plus faible dans l'ensemble, le jeu part avec un handicap à compenser sérieusement. Un jeu avec une bonne histoire incitera peut-être à oublier pendant un temps la répétitivité des mécanismes de jeu... un autre titre disposant d'un excellent concept ludique, mais dépourvu d'une aventure élaborée aura sans doute du mal, sur le long terme, à faire rester son audience...

Pour ce qui est du cas de la difficulté extrême, le meilleur exemple qui me vient à l'esprit est certainement Runaway - n'ayant pas joué au deuxième épisode, je ne pourrais juger de l'orientation de la série, de la franchise comme



on dit. Ce point & click apprécié de tous a une difficulté incommensurable. Je fais un appel public d'ailleurs. Si vous connaissez quelqu'un dans votre entourage qui a fini Runaway sans regarder des petits indices pour le débloquent dans un guide (walkthrough) quelconque, présentez-le moi et traitez-le comme un demi-dieu (rien à voir avec le jeu Demigod qui buzz sur du vent, de la chair à hype...). C'est ce que j'appellerai un jeu un peu trop surestimé, puisque personne n'a parlé de cela. Peut-être que certains tiendront à rajouter Trauma Center dans cette catégorie.

Et c'est dans ce sens-là que je critique les point & click à l'ancienne, à la Lucas Arts. Je faisais partie des fans des jeux d'aventures de Lucas Arts, j'en ai même fait un certain nombre : Day of the Tentacle, Loom, Full Throttle, Indiana Jones and the Last Crusade, Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Maniac Mansion... Et pourtant, ce n'est plus ce que je recherche dans des point & click. Tous ces mécanismes vieillots, ces actions tordues à réaliser et qui prennent des heures à deviner. Tout cela ne me conviendrait plus. Les évolutions de notre temps forcent aussi les genres à se réinventer. Le deuxième cas est celui d'une difficulté trop faible, l'excès inverse. L'intérêt ludique en prend un coup. Reste alors l'histoire, qui,



malgré toute la bonne écriture du monde, n'aura plus le même intérêt – devant alors un simple slideshow où le joueur se transforme petit à petit en spectateur. Le jeu vidéo serait alors presque à comparer à un film ou à un roman, une aberration en soi puisque le jeu est censé ajouter une importante composante interactive. Au lieu alors de parler de jeu en soi, il s'agirait plutôt d'histoire interactive. Le joueur ne sert qu'à décider de l'ordre dans lequel il découvre les choses, ou d'autres mécaniques minimalistes. Mais présenter un jeu de ce type comme un vrai jeu vidéo pur et dur, c'est prendre le risque de tromper le joueur et de lui laisser un goût amer face à ses

attentes (certains parleraient de Fahrenheit, mais puisque je n'ai toujours pas mis la main sur ce jeu, je ne me prononcerai pas).

Bien que ces histoires interactives ne soient pas extrêmement répandues en Europe, le Japon est lui clairement en « avance », avec des tonnes de jeux d'aventure qui correspondent tout à fait à cette description... des histoires bien menées sans de grands choix laissés au joueur. Time Hollow, traité dans un précédent Sanqua, est tout à fait dans cette lignée.

#### Les jeux à épisodes

Tout cela se rattache alors à la question des suites ou des distributions sous forme

d'épisodes, puisque c'est plus que jamais la tendance des éditeurs. Comment assurer des ventes si l'on sait que 90% des joueurs n'ont pas réussi à voir le mot « fin » sur le jeu ou l'épisode précédent ?

La solution de facilité consiste à faire repartir l'histoire sur un autre aspect de telle sorte que le joueur puisse commencer par la suite sans problème. Raconter l'histoire de l'épisode précédent en introduction reste une possibilité, bien que le risque de gâcher l'expérience des joueurs qui souhaitent réattaquer l'épisode précédent reste là. Il me semble que Runaway 2 a adopté cette solution...



Enfin, dernière solution, pleine de bravoure, on assume que le joueur a fini l'épisode précédent, et on continue tête baissée. Comme pour la série des Phoenix Wright/Ace Attorney. La série des Sam & Max essaie de ruser en essayant à la fois de faire des épisodes indépendants et de conserver un arc narratif entre les épisodes, une sorte de fil conducteur pour valoriser les joueurs assidus sans larguer les nouveaux joueurs. Je tiens à insister sur le fait qu'une difficulté bien dosée, même si cela passe par un système d'indices modulables, une difficulté qui s'adapte à l'adresse du joueur en ce qui concerne les jeux qui requièrent une habileté physique quelconque, doit pouvoir permettre de continuer la narration sans avoir à ne se poser trop de questions pour les épisodes suivants.

Enfin, il ne faut pas oublier que la narration doit être de qualité. Tous les moyens sont bons pour cela. Par exemple, trop rares sont les jeux qui utilisent les cliffhangers entre les chapitres, les niveaux du jeu. L'histoire ne doit pas être le truc qu'on insère en dernier dans le jeu avec des cinématiques une fois de temps en temps pour faire avancer l'histoire parce qu'il le faut. Le jeu doit être axé autour de l'histoire, et plus le processus narratif s'intègre au processus interactif, plus le joueur sera amené à être impliqué dans les actions qu'il



entreprend... pour peu que l'histoire présente un intérêt...

## Petit compte-rendu

Pour arriver à satisfaire un maximum de joueur en renouvelant leur intérêt dans le jeu et donc en prolongeant leur durée de vie, il faut trouver une recette qui marche. Et celle qui marche pour vous n'est sans doute pas la même que celle qui marche pour moi.

Les jeux vidéo sont comme tout « produit » culturel : on peut faire un parallèle douteux

avec le rapport à l'art (le jeu vidéo n'est pas un art, je fais juste une comparaison). D'un point de vue purement artistique, nos goûts sont uniques et se renouvellent perpétuellement. Ils sont la résultante de ce que j'appelle notre passif, c'est-à-dire notre passé, notre culture, notre classe sociale, notre enfance, nos expériences anciennes et récentes... un passif donc sans cesse en mouvement. Nous avons donc la potentialité d'apprécier n'importe quelle œuvre, mais parfois il faut découvrir une œuvre avant d'en aimer une autre. Un

nouvel élément à intégrer dans notre passif, nécessaire pour apprécier le suivant. C'est ce passif sans cesse renouvelé qui serait donc la clé de notre appréciation. Pour le jeu vidéo, il en serait de même. Votre intérêt et votre durée de vie pour un jeu sont personnels, instinctifs et, d'autre part, évolutifs. Ils ne seront jamais les mêmes tout au long de votre vie. Il devient donc difficile de tirer des conclusions définitives sur ce qui correspond à chacun d'entre nous. C'est aussi à cela que servent les media, entre autres : essayer de susciter de l'intérêt pour quelque chose qui vous est inconnu... puis vous ouvrir ensuite la porte vers tout un monde dont les qualités vous échappaient peut-être jusqu'alors.

À vous de me faire part de votre point de vue sur cette idée au travers du forum.

Ceci marque mon dernier article avant quelques mois dans Sanqua. Merci à tous - y compris vous, lecteurs anonymes -, et à bientôt.

---

Rodix







1999 a été une année charnière pour moi, signant l'acquisition d'un ordinateur équipé d'une carte graphique 3DFX Voodoo 2. Voilà, c'est dit.

J'ai laissé la Playstation de côté, trop intrigué par cet écran et par ce qui se cachait sous cet énorme tour de métal. Windows 98 m'a pris fermement par la main et m'a chuchoté à l'oreille : « *suis-moi* ». Alors je l'ai suivi, sans vraiment savoir où il m'emmenait : un dédale parsemé de « *blue screen of death* », de prises de tête pour brancher un putain de modem 56k, de *Ctrl+Alt+Suppr* et autres *Alt+F4*, de redémarrages incessants, d'index appuyant longuement sur le bouton de démarrage pour éteindre de force l'ordinateur, de ventre noué à l'idée qu'il ne se rallume pas « *bordel, Vous qui êtes là-haut, faites qu'il redémarre !* », et consorts.

Puis vinrent les premiers gribouillis sur Paint, les premières connexions à Internet, les premières discussions online, les premiers jeux. Premiers étonnements, premiers émois. Je me rappelle avoir été impressionné par les graphismes de Delta Force, par l'étendue des possibilités qu'offrait Hidden and Dangerous et par le réalisme de Rainbow Six. Et puis il y a eu ce jeu, Fable, que j'ai dérobé sur la pile de CD d'un voisin, un peu à la manière de Bastien volant *L'histoire sans fin* chez un libraire dans le livre éponyme.

Installation, lancement, menu, introduction. L'histoire est pour le moins sommaire et brouillon : un peuple s'installe sur une planète avec la ferme intention d'y construire la civilisation parfaite. Mais Ismaël, un grand prêtre cupide, accompagné

de trois comparses, volent les quatre pierres incarnant le pouvoir. Leur peuple, se rendant compte de la conspiration, décide de diviser la planète en quatre : un monde de glace, un monde de brume, un monde sous-marin et un monde de feu - l'enfer. Chacun des comploteurs est transformé en un monstre, condamné à protéger la pierre sous cette apparence. Le joueur incarne *Quickthorpe*, un garçon décharné, à la tignasse blonde et rebelle à qui il incombe de libérer son village d'on ne sait quoi en retrouvant les quatre pierres. Pour cela, le jeune freluquet devra éliminer les quatre monstres, et réunifier le pouvoir des trois – ah non, toutes mes confuses, nous ne sommes pas dans un épisode de Charmed.

Fable est un point & click très classique teinté d'une ambiance médiévale. On déplace la souris sur l'écran à la recherche d'indices, de choses à récupérer, de levier à activer. Les actions se résument donc à voir, à utiliser, et à prendre.

# MEMORIES

chronique d'une époque perdue



Les objets récupérés dans les environnements s'accumulent dans un inventaire, à partir duquel il est possible de les associer. Globalement, les énigmes ne sont pas difficiles même s'il est fréquent qu'elles soient dénuées de toute logique.

On en arrive donc assez rapidement à tenter toutes les combinaisons possibles, espérant vainement qu'elles fonctionnent. Les graphismes sont soignés et encore aujourd'hui il n'est pas désagréable de voir Quickthorpe fouler la terre des quatre mondes, malgré des animations simplistes. Les environnements sont vifs et chatoyants, les décors plutôt diversifiés. Tout au long de l'aventure, le jeune intrépide rencontre une multitude de personnages réels, mythiques ou légendaires : des sorcières, des squelettes, un ogre, une sirène, des hippocampes, des voleurs, des gargouilles, etc. Les dialogues, véritable colonne vertébrale de tout bon point & click qui



se respecte, sont amusants, sans plus. La voix du narrateur vient éventuellement pimenter certaines répliques. On est quand même loin des grands standards du genre. Dans le meilleur des cas, les conversations prêtent à sourire, rarement plus.

Fable ne m'a pas laissé un souvenir impérissable, finalement. Moi qui pensais en parler en d'excellents termes, je suis plutôt surpris. J'ai l'impression d'avoir exorcisé un souvenir pâteux, le genre de souvenir qui laisse un goût étrange dans la bouche. Sans aucune saveur, en fait.

Insignifiant, c'est le mot. Fable n'est pas un mauvais jeu d'aventure pour autant, loin de là. Réaction nouvellement allergique ou pas, je ne sais pas, mais lorsque je le lance, je n'ai plus qu'une envie : presser **Alt+F4**. Merci Windows, mon vieil ami.

---

Meego



# THRIVE!



## ICI OU AILLEURS

Egomet se penche sur l'influence des sociétés occidentales vis à vis des sociétés indigènes en voie de disparition, et en général de l'impact de mode de vie moderne sur les sociétés sous-développées.



## CLAIR OBSCUR

Ekianjo se penche sur ces saletés d'images de synthèse pourries qui infestent le cinéma contemporain. En particulier, tout ce qui ne marche pas avec ces créations souvent bancales...



## SAN-KU-A

Le Japon n'est pas vraiment un «trend-setter». Généralement, pour savoir comment la société française va évoluer, on regarde du côté des US. Mais un petit coup d'oeil aux modes actuelles de l'archipel n'en est pas moins intéressant.



Head dress  
is wonderful!  
It's makes  
you arty.

普段着+αで作るパーティルック

## ヘッドドレスは 効果てきめん!

ヘアアクセを飾るだけでもパーティルックへの格上げは可能! フェザーやビジュ、花モチーフなど旬なデザインを選んで。

+α  
は…

### ヘアピン

デザインの豊富さがピカイチのピンはドレスと同じテイストに。

詳細  
を見る!

+α  
は…

### シュシュ

トレンドのシュシュは上質素材やディテールでクラス感アップ。

buy

詳細  
を見る!

+α  
は…

### カチューシャ

存在感あるカチューシャはヘアアレンジなしでも凝った顔周りに。

詳細  
を見る!

詳細  
を見る!

詳細  
を見る!

気になるアイテムは、ショップに問い合わせて!

(SHOP LIST) 外部  
サイト

(今すぐ買える  
シュシュを見る!) 外部  
サイト





©  
ATLEURS



Dans son édition 2005, l'atlas géopolitique du « dessous des cartes » consacre un chapitre au Tibet sous le titre Lhassa l'identité confisquée. Cette position est claire et bien connue. Elle dénote un engagement politique franc. Mais les arguments avancés pour la justifier ont ceci de surprenant, pour qui connaît un peu la Chine, qu'on n'y trouve aucun fait surprenant.

Je m'explique. Voici ce que dit l'atlas :

*[...] Jusqu'au début des années 1980, la géographie spirituelle de Lhassa n'est que peu modifiée ; les nouvelles constructions se limitent à des bâtiments techniques et administratifs, que les Chinois installent à l'extérieur de la ville tibétaine, dont le contour reste tracé par le Lingkhör [une route de pèlerinage]. La situation évolue en 1984, avec l'adoption d'un programme dit de « développement du Tibet ». Nouveaux quartiers, béton, angles droits et avenues larges, etc. Face à l'archaïsme de la vieille ville, la Chine impose le progrès et sa métaphore : l'urbanisme ordonné d'une société éclairée ! En 1985, les maisons tibétaines situées devant le Jokhang [un sanctuaire] sont démolies, remplacées par une place monumentale qui ouvre la vieille ville vers l'agglomération chinoise. Dans les années 1990, le Lingkhör disparaît dans les artères d'une nouvelle métropole de 150 000 habitants, dont les maisons traditionnelles, au centre de la ville, sont détruites chaque année par trentaine. Parallèlement, en 1994, la*



*Chine et ses provinces offrent au Tibet soixante-deux « projets d'assistance », dont la construction d'un parvis colossal au pied du Potala. En le flanquant d'une place et d'un drapeau de la République populaire, les Chinois confisquent l'emblème du Tibet à la vieille ville, dont il est désormais coupé par une avenue monumentale. En inscrivant la même année la résidence du chef spirituel et temporel des Tibétains au patrimoine mondial de l'humanité, ils la réduisent au rang de musée. En juin 2000, Lhassa s'étend sur près de 60 km<sup>2</sup>. Enclavée dans la modernité chinoise, la vieille ville ne compte plus qu'un tiers de ses maisons d'origine. Aux confins de la ville, de nouveaux quartiers, des cités encore vides et*

*d'autres qu'on bâtit pour accueillir les migrants que les autorités courtisent vers le nouvel eldorado. Déjà près de 300 000 Chinois vivent à Lhassa, c'est-à-dire trois fois plus que les Tibétains.*

Cette dénonciation des « recettes coloniales » de la Chine appelle un certain nombre de remarques. Il n'y a certainement rien de faux dans les faits exposés. Ce qui pose problème c'est leur interprétation. Passons sur l'emploi des guillemets qui mettent en doute la sincérité des Chinois dans leurs projets de modernisation du Tibet. Il est bien connu que les Chinois sont retors, et n'ont jamais que de mauvaises intentions. Constatons



surtout qu'à peu de choses près, il s'agit de la description de n'importe quelle ville chinoise. D'après ce que je lis, les destructions culturelles ne sont pas pires à Lhassa que dans n'importe quelle autre ville chinoise. « Un tiers de ses maisons d'origine », en 2000, c'est plus que dans beaucoup d'endroits. Visitez Pékin ! Si c'est cela, le « génocide culturel » dénoncé par le Dalai-Lama, alors la Chine commet un génocide culturel contre elle-même. Je ne critique pas plus que ça l'expression du chef du gouvernement tibétain en exil, même si elle me paraît confuse ; pour l'évaluer, il faudrait savoir avec précision où l'on en est de la répression contre les moines et les autorités religieuses. Le gouvernement chinois, lui, ne prétend pas faire autre chose au Tibet qu'une modernisation de la province. À certains égards, cette modernisation est bien réelle et bel et bien due aux choix de Pékin. La remarquable ligne de chemin de fer qui désenclave depuis peu Lhassa n'aurait pas été possible sans l'immense apport financier de la Chine. Un Tibet indépendant n'aurait sans doute jamais pu l'envisager. Ce genre d'infrastructure, dans un pays aussi difficile d'accès ne peut pas être rentable, même à très long terme et en tenant compte des retombées indirectes. Ça ne peut être le fruit que d'une forte volonté politique. Reste à savoir si cette volonté politique de Pékin rejoint les aspirations du peuple tibétain. Dans la situation présente, à cause notamment du refus des autorités de laisser les journalistes occidentaux faire



leur travail dans la « région autonome », il paraît difficile de se faire une idée. Et même si l'on pouvait enquêter là-haut dans de bonnes conditions, il n'est pas sûr que la question puisse être définitivement tranchée. Sans doute les sentiments des Tibétains seront-ils différents dans dix ans de ce qu'ils sont aujourd'hui, quand on verra les effets de la politique actuelle sur les modes de vie.

Au-delà du cas particulier de Lhassa, que je ne prétends pas résoudre par ces quelques remarques, se pose la question de la place conservée par les modes de vie

et la culture traditionnels dans un monde qui veut se moderniser. La question est d'autant plus brûlante que la modernité est souvent confondue avec un modèle occidental et donc, pour ces sociétés traditionnelles, étranger. Dans quelle mesure la « modernisation » d'un pays peut-elle constituer un viol des consciences et des cultures ?

Lorsque l'on a découvert les dernières peuplades isolées au fond de la jungle indonésienne ou brésilienne, il se trouve des gens pour demander l'interdiction de tout contact avec le monde extérieur pour préserver leur



culture voire leur survie pure et simple. Si excessive que soit cette solution, elle tente de répondre à un vrai danger. Voyons ce qui peut arriver quand on rencontre un de ces peuples disons très peu « développés ». Oui, aujourd'hui, on n'aime plus trop dire primitifs, même s'ils sont encore des chasseurs-cueilleurs paléolithiques – comme les derniers Bushmen ayant conservé leurs traditions. Primitif paraît condescendant, humiliant, voire raciste, alors que sous-développé non. Il est vrai que la notion de sous-développement se limite aux considérations économiques, donc supposées plus objectives, comme si l'on pouvait séparer l'économie de l'éducation, des systèmes de croyance, des connaissances scientifiques, bref de la culture en général.

Nous y reviendrons.

Reprenons, ces sociétés sont effectivement en danger, pas seulement dans leur culture, mais même physiquement. Ça n'a rien de nouveau, c'est même qu'il y en ait encore qui est surprenant.

Passons rapidement sur le danger de génocide pur et simple. Il est à la portée de n'importe quelle bande de guérilleros pouilleux ou de chercheurs d'or désargentés et alcooliques. On trouve de très bons fusils d'assaut d'occasion pour massacrer les Indiens un



peu gêneurs (ils représentent la gêne immense d'être là). Heureusement, il devient de plus en plus difficile de faire ça discrètement. Les lois s'améliorent malgré tout, les polices aussi. Entre les agences officielles comme la Funai (Brésil) ou des ONG comme Survival international, les tribus les plus isolées trouvent aujourd'hui des défenseurs. Reste la menace étatique, dans les pays les plus fermés, en Birmanie ou ailleurs. Ce n'est pas avec l'attitude des USA ou de la Chine qu'on crédibilisera l'ONU. Force est de constater que la CPI (cour pénale internationale) n'avance guère. Quant à la décision de la Cour nationale espagnole de se déclarer compétente en matière de crime contre l'humanité, elle est grotesque. Elle perturbe inutilement les relations diplomatiques, sans aucun espoir d'avoir une quelconque efficacité juridique, puisque ce tribunal ne peut faire appel à aucune force publique pour appréhender ceux qu'il

aurait éventuellement reconnus coupables. Quelle peut être la légitimité d'une instance nationale contre une autre nation ? Où allons-nous si chaque peuple se sent le droit de juger les dirigeants du pays d'à côté ?

Le risque d'expropriation, lui, est beaucoup plus fréquent et il n'y a guère d'espoir que cela change. Les pays concernés ont des besoins énormes. Comment préserver le mode de vie attachant, mais misérable de quelques centaines d'individus lorsque des milliers voire des millions de paysans pauvres ou de mineurs demandent un travail qui les fera accéder à un niveau de vie supérieur ?

Mais le danger social ne se limite pas à des spoliations. La simple cohabitation condamne à terme bien des modes de vie. Un chef de tribu d'Amazonie n'est pas pauvre. A la rigueur, dans un système où l'on chasse quotidiennement pour sa subsistance, le mot même de pauvreté n'a pas vraiment de sens. (De même, le milieu arctique n'est pas véritablement extrême pour des Inuits qui n'ont jamais connu rien d'autre.)

Mais qu'il vienne à rencontrer un paysan du front pionnier, en train de défricher la jungle pour installer sa petite maison en dur avec ses trois meubles, sa radio et peut-être sa télé, et notre chef amérindien si fier de son importance sociale deviendra pauvre ipso facto.



On peut certes être pauvre et heureux ou préférer un mode de vie qu'on a toujours connu, mais la question ne peut être évacuée sans une séparation physique de plus en plus difficile. Il ne reste plus beaucoup de terres libres. À part l'Antarctique, la totalité des terres émergées tombe depuis longtemps sous la juridiction d'un État représenté dans les instances internationales et se conformant aux codes diplomatiques inventés par les Européens. L'isolement est donc illusoire. Ils finiront toujours par être rattrapés. Quant à choisir leur mode de vie contre la modernité occidentale, même en supposant que ça soit souhaitable, il faudrait que ce choix se renouvelle à chaque génération, ce qui est impossible.

Le choix de la pauvreté ne peut être fait en conscience que par des gens qui ont une grande conscience des leurs des biens matériels. Le repli sur sa culture d'un peuple primitif n'est pas vraiment comparable à la démarche d'un moine chartreux ou d'un ascète hindou. Ces derniers se recrutent dans des sociétés très évoluées, d'une grande culture et rarement dans les milieux sociaux les plus bas ou les castes les plus méprisées. Il n'y rien de mieux qu'un étudiant bourgeois pour dénoncer les excès de la bourgeoisie.

Nous savons bien ce que signifie la plongée brutale dans un monde auquel on n'est pas préparé :



déchéance, alcoolisme, violence, voire délinquance, mais cette dernière notion est en fait forgée par une seule des deux parties. Sans même parler des plus primitifs, on constate que les enfants africains venus des campagnes sont souvent en danger parce que leurs parents les laissent traîner dans la rue. Ce constat se fait aussi bien en France parmi les immigrés récents que dans les villes africaines elles-mêmes. Il faut bien s'imaginer ce qu'est la vie dans un petit village où l'on cultive le respect des anciens. D'abord, tout le monde se

connaît. On connaît par cœur tous les liens de parenté. On sait qui est le père du gamin, qui sont ses frères, ses oncles et les beaux-frères de ses oncles. C'est ainsi qu'on se structure. On doit donc respect et obéissance à tous ceux qui sont plus âgés et si par hasard un enfant dérogeait à cette règle, ça se saurait et il ne trouverait personne pour le soutenir. Ses parents seraient obligés de le punir pour laver leur honte. Autrement dit, dans une petite communauté, l'ensemble de la communauté participe à l'éducation de l'enfant. Au demeurant,



c'était encore vrai dans certaines campagnes françaises il y a seulement quelques décennies, mais aujourd'hui en France, même dans les campagnes, nous avons un mode de vie urbain. Ce qui fonctionne dans une petite communauté ne peut pas fonctionner quand on est trop nombreux. C'est mécanique. Dès lors qu'on arrive en ville, on rencontre quotidiennement des gens dont on ne sait rien, dont on ignore le nom et qu'on ne va pas saluer. C'est d'ailleurs à ça qu'on va reconnaître le péquenot, il dit bonjour, ce qui au demeurant est plutôt un signe de bonne éducation. Le péquenot est un type bien élevé, mais pas à sa place. S'il laisse son fils traîner dans la rue, ce n'est pas qu'il néglige son éducation, mais qu'il a toujours fait ainsi et ne se rend pas compte qu'il le met en danger. De plus, il va lui falloir trouver un travail, avec un patron, car il n'y a pas de terre disponible que l'on puisse simplement cultiver avec sa bonne volonté. Il ne sera plus libre d'organiser son temps comme il l'entend entre sa famille et son travail. Certains modes de vie sont tout simplement condamnés par la densité de population..

Dans le même ordre d'idées, beaucoup de langues sont condamnées à disparaître, simplement parce qu'elles n'ont pas assez de locuteurs pour développer une littérature ou un commerce valables. C'est comme ça, et toute la nostalgie du monde n'y changera rien. Les millions injectés dans la préservation des langues

régionales d'Europe non plus. Si une langue doit survivre, c'est qu'elle a un dynamisme interne suffisant. Le reste, c'est du pipeau.

Il en faut très peu pour bouleverser une société. L'exemple emblématique – caricatural ? – est donné dans le film *Les Dieux sont tombés sur la tête*. Vous vous rappelez, un avion laisse tomber une bouteille de coca, objet hautement symbolique. Ladite bouteille est découverte avec émerveillement par des Bushmen et suffit à créer des querelles entre eux. En effet, le verre est un matériau inconnu de ces chasseurs-cueilleurs. C'est plus dur que tout ce qu'ils connaissent. La forme de l'objet elle-même est étrange. Les primitifs lui découvrent donc plein d'usages nouveaux et le déchet de notre société de consommation devient objet de convoitise, au point que le héros de l'histoire reçoit la mission de rendre la bouteille aux dieux. Une histoire bien drôle, même si elle idéalise quelque peu les primitifs, supposés ignorer les conflits d'intérêts. Mais ça se tient.

C'est loin d'être bête.

Vous croyez peut-être que c'est disproportionné ! Une bouteille contre la survie d'une culture ! Que nenni ! N'a-t-il pas suffi que des Teutons de l'est regardent vivre des Teutons de l'ouest par-dessus un mur pour que tombe la dictature la plus puissante de la



planète ? Et il s'agissait d'un système autrement plus solide que la société bushmen. Le communisme ne tenait tout simplement pas la comparaison. Il est vrai que les soviétiques avaient placé une bonne part de leur légitimité sur le plan économique et que c'est justement dans ce domaine que leur défaillance était la plus flagrante.

Notons au passage que les contraintes matérielles dépendent en fait beaucoup des conceptions scientifiques, morales voire spirituelles d'un peuple. Ce ne sont pas tant les contraintes matérielles qui





déterminent la puissance d'un peuple, mais la façon dont il sait s'organiser pour mettre à profit ce qui est à sa disposition. Il est clair qu'il y a des systèmes de valeurs qui sont plus efficaces que d'autres.

Dans les guerres qui ont opposé les Gaulois aux Romains, aucune contrainte matérielle n'explique la formidable supériorité des armées italiennes. Des deux côtés, on utilisait des épées, des boucliers, etc. Les Gaulois savaient construire des places-fortes. La cavalerie a mis pendant des siècles les armées à égalité en termes de déplacement. Ce qui différenciait ces peuples, c'était leur organisation sociale, leur éducation et leur discipline.

Attention, je ne suis pas en train de dire que l'Occident détient la vérité. Je soutiens que depuis quelques siècles ses conceptions philosophiques et morales sont plus efficaces que les autres. Pour bien comprendre ce problème d'efficacité, prenons le cas des Zoulous. Au 19ème siècle, les conceptions morales des Zoulous étaient plus efficaces que celles des Xhosas, des Swazis ou des Sothos. La société zouloue, s'inspirant de la brutalité du roi Chaka, était tout entière tournée vers la guerre, avec des pratiques que nous n'hésiterons pas à qualifier de barbares. Il était par exemple interdit à un jeune homme de se marier avant un âge avancé, à moins de planter son arme dans le ventre d'un ennemi. Ça motive les troupes... On ouvrait le ventre des cadavres

et on les laissait exposés aux vautours dans la brousse. Je passe... Ces pratiques avaient au moins l'avantage de développer les vertus de courage et de discipline. La société zouloue forgeait les corps suivant ses objectifs et elle a balayé ses ennemis africains. Puis les Anglais sont arrivés, avec d'autres valeurs et les moyens qu'ils avaient su développer. Pour prendre un cas extrême, le danger des nazis a beaucoup tenu aux vertus de discipline et de rigueur qui faisaient la grandeur de l'Allemagne et qu'ils ont détournées vers d'ignobles desseins. Sur certains points, les nazis étaient d'une effarante efficacité.

Aujourd'hui, l'efficacité de l'Occident condamne très clairement de nombreuses cultures, tant par son avance technologique que par ses conceptions philosophiques qui ont rendu possible cette avance technologique ou même l'organisation de nos sociétés, qui sont beaucoup moins individualistes qu'on ne se l'imagine. On dit souvent que les occidentaux sont égoïstes alors que dans d'autres sociétés, asiatiques notamment, la communauté tient une place beaucoup plus importante. C'est très insuffisant comme analyse. On constate par exemple en Chine que si la famille est essentielle, les solidarités ne vont guère au-delà. Il n'y a plus guère de corps intermédiaire entre la famille et la nation. En Europe, il est vrai que les familles sont de plus en plus souvent éclatées, mais il n'est pas question



d'abandonner ses enfants. C'est justement ce qui rend les divorces si difficiles, nous ne voulons casser ni la relation avec le père ni la relation avec la mère, tout en reconnaissant aux parents le droit absolu de se séparer et de refaire leur vie. Toujours en Europe, on cultive la liberté d'entreprendre et le droit de propriété, mais il n'y a pas d'endroit dans le monde où l'on redistribue plus les richesses. Le malheur, c'est que la façon dont s'opère cette redistribution ne favorise pas la gratitude ou la générosité. Le politique parlera de « solidarité nationale » là où le contribuable ne verra que « prélèvements obligatoires » et le bénéficiaire que « droits sociaux » et « avantages acquis ».

En fait, ce qui caractérise l'Occident moderne, ce n'est pas l'égoïsme, mais le remplacement des solidarités traditionnelles, qui pour ainsi dire « allaient de soi », par des solidarités choisies. Autrefois, on faisait partie d'une communauté villageoise, parce qu'on était né dans ce village, on participait aux fêtes de son village et on faisait le métier de son père. Aujourd'hui on s'engage dans des associations que l'on a choisies, on doit se trouver des amis, on se marie par amour, même si ce n'est pas toujours une réussite, et les enfants de 13 ans sont mis en demeure de choisir leur orientation et de réfléchir à un plan de carrière. Cela peut effectivement laisser beaucoup de gens tout seuls au bord de la route, mais c'est bien sur de nouvelles formes de vie

collective qu'est fondée le rayonnement actuel de notre civilisation. Mais l'on voit bien qu'il ne s'agit pas d'un modèle ultime.

Le danger en matière de développement tient justement à cette idée de modèle. Quand les autres peuples cherchent à nous imiter, il est désolant de constater à quel point il se laissent fasciner par ce que notre civilisation a de plus vulgaire, de plus clinquant. Les villes chinoises, je l'ai déjà dit dans un précédent article sont devenue d'immenses mélanges de misère bétonnée, de pollution industrielle et de richesses kitsch. Il est attristant de voir que la voiture et la cigarette sont un peu partout les symboles de la réussite alors que nous cherchons désespérément les moyens de nous en passer. Verroterie, t-shirts et coca-cola. La vulgarité du nouveau riche se confronte au regard désabusé du nanti revenu de tout, qui serait d'ailleurs bien incapable d'ailleurs de survivre une semaine dans ces sociétés si « pures » si « authentiques » qu'il admire. J'aimerais bien les voir, ces adeptes du tourisme ethnique à la petite semaine, s'il fallait réellement boire et manger ce que mangent les Touareg ou les enfants des rues de Ouaga. C'est bien simple, ils en mourraient. C'est d'ailleurs souvent arrivé lors des grandes explorations, quand Mondial Assistance n'offrait pas encore son filet de sécurité aux privilégiés que nous sommes. Au nom de quoi, de quelle richesse culturelle refuserions-nous aux



autres ce dont nous sommes incapables de nous passer ? Pourtant, nous savons bien que notre succès matériel ne nous rend pas heureux et que notre pays bat des records de suicides. Nos 35 heures qui nous font passer pour des jean-foutre doivent être compensées par une productivité accrue. (On travaille moins longtemps, mais il faut que ce soit de plus en plus intense. On met dix ouvriers chinois là où en met deux en France, sans même tenir compte de l'outillage.)

Comment expliquer à un candidat à l'immigration venu des bidonvilles de Lagos ou Kinshasa que la télé est un

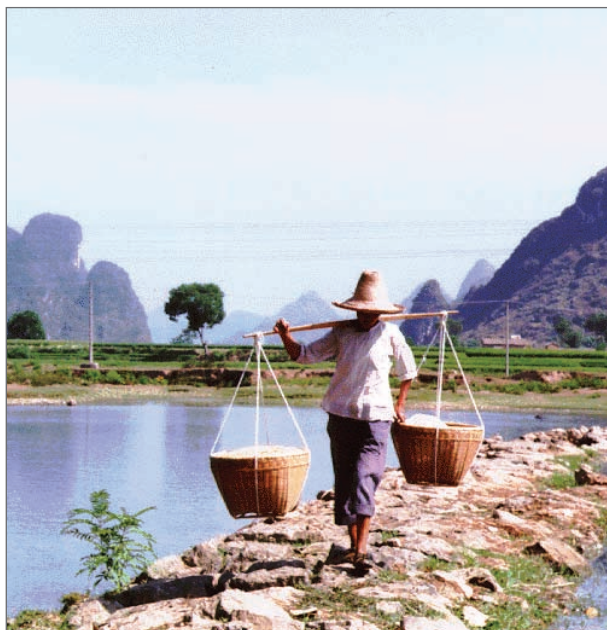


loisir médiocre et que nos cités avec l'eau, l'électricité et le gaz à tous les étages puent la misère ? Comment l'avertir que le boulot qu'il trouvera à Aulnay-sous-bois est sous-payé et méprisé ? Comment le préserver de la déception et de l'aigreur ? Pourrait-il seulement croire à ce tableau de la France ? Ce n'est pas ce que lui racontent ses amis déjà en France. Quel immigré clandestin pourrait rentrer sans honte dans sa famille en avouant son échec, quand on lui a offert pour son voyage les économies de toute une vie ?

Et même quand la rencontre est profitable et que le progrès est au rendez-vous, il peut encore y avoir une grande souffrance. La copine chinoise d'un ami l'avait accompagné pendant ses vacances en France. C'était la première fois qu'elle quittait son pays. Elle a beaucoup aimé ce voyage, mais à son retour en Chine, elle refusait de passer par certains quartiers de sa ville natale au grand dam de son copain.

C'était trop pouilleux. Elle avait honte.

Le Français, lui n'avait aucune hésitation à aller n'importe où, car il ne s'était jamais fait d'illusion sur la Chine et n'avait pas été déçu ou horrifié par le spectacle de la misère. Comment éduquer un enfant pauvre en lui épargnant la souffrance de mépriser ses parents ? Comment développer un pays en préservant l'amour de sa patrie et de sa culture ?



*« Lorsque j'étais enfant, je pensais en enfant, je raisonnais en enfant ; une fois devenu un homme, j'ai fait disparaître ce qui était de l'enfant. »*

Il est normal qu'un enfant imite les adultes. Mais il ne sera lui-même adulte que lorsqu'il cessera d'imiter. Il lui sera toujours loisible d'observer ce que font les autres pour en tirer un enseignement ou des idées nouvelles, mais il usera de son esprit critique pour faire ses choix et il en prendra la responsabilité. La Chine ne redeviendra vraiment un grand peuple que quand elle aura cessé d'imiter pour être de nouveau elle-même.

Ça ne devrait d'ailleurs plus trop tarder.

Il fallait qu'elle accepte d'abandonner une part de ses habitudes et de ses croyances pour pouvoir revenir dans la course. C'était nécessaire pour intégrer les enseignements de l'Occident.

Comme elle a mis beaucoup de temps à le faire, la perte a été très grande. Le Japon, qui fut le premier à comprendre cela, a pu préserver une plus grande part de sa culture et surtout construire une nouvelle culture, bien à lui et qui vaut bien la nôtre. L'Inde ne devrait plus trop tarder non plus, mais le monde arabe ? L'Afrique ?

Il faut un grand courage pour choisir le progrès sans s'aliéner et un grand effort d'imagination, pour que l'installation d'un robinet ne prive pas la femme du Sahel de sa rencontre quotidienne avec ses amies, au puits, à cinq kilomètres de sa case.

---

Egomet









**CLAIR OBSCUR**

---



CG. C'est marrant comme deux lettres peuvent contenir tant d'a priori, de souvenirs... peut-être même une once de nostalgie, celle d'une époque sans-CG.

En français, on a décidé d'appeler ça des images de synthèse. Et finalement, je préfère cette expression. Le mot « synthèse » est justement très parlant, et souligne la difficulté de prendre des éléments séparés, de les combiner pour en faire un tout. Pour prendre une analogie, imaginez vous ces petits jeux dans les revues

physiques connues pour fabriquer une image ou une série d'images, par le biais d'un ordinateur.

De fait, tous nos jeux en 3D font constamment de « l'image de synthèse ». Bien entendu, la qualité recherchée pour un jeu et un film suit des logiques différentes : pour un jeu, l'objectif est d'être capable de générer des images le plus vite possible à une qualité potable. Pour un film, le but c'est la meilleure qualité possible, peu importe le temps nécessaire. Je

## 1. Les acteurs ont du mal

Le miracle de la synthèse, c'est qu'il est facile d'incruster tout et n'importe quoi à l'écran. Facile alors de séparer le travail : d'un côté des gens font l'animation d'un personnage en synthèse, de l'autre, le caméraman filme les acteurs en train de regarder un objet invisible. Si l'effet est relativement facile à mettre en œuvre pour les objets lointains et de grande taille (independance day) en filmant les personnages vus de dos, c'est une autre paire de manches quand vous souhaitez représenter par exemple un personnage de petite taille qui tient dans le creux de la main. Vous avez alors cette désagréable impression que l'acteur regarde quelque chose qui n'est pas à sa place, avec un regard vide comme seuls les drogués savent en faire. Cela se ressent aussi dans le décalage temporel avec les expressions qu'on leur demande de faire, souvent avec une milliseconde de retard. Un rien, dites-vous ? Pas de bol, l'œil humain est très observateur et repère ce genre de petits défauts, cette absence de réflexes, comme pas deux...

## 2. Trop impossible pour être vrai

Avec les effets spéciaux traditionnels, il est souvent difficile de faire des rendus très vraisemblables. Question d'échelle, de détail, de problèmes d'animation

# SYNTHESE TA MERE

pour enfants : ceux où l'on vous demande de « relier les points » entre eux, suivants des numéros.

Chaque point semble aléatoirement positionné sur le papier, mais une fois reliés par un trait dans le bon ordre, l'image apparaît.

Faire de l'image de synthèse, c'est finalement très similaire dans le principe. Il ne s'agit certes pas de relier des points entre eux, mais de lier des propriétés

schématise un peu, mais c'est ça.

L'utilisation des images de synthèse dans les films pose de multiples problèmes. La plupart ne sont pas nouveaux, mais même les récents films continuent à tomber dans des écueils déjà pourtant maintes fois évoqués. Voici une petite liste non exhaustive de choses qu'il serait bon de ne plus voir.

Never.



à partir d'une maquette ou d'un élément en plastique ou silicone. De fait, les effets spéciaux traditionnels se sont développés en cherchant à contourner ces barrières par des stratagèmes de montage, de prise de vue, etc...

Avec les progrès de l'image de synthèse, ces barrières du « difficile à faire » ont été complètement abolies, et désormais presque n'importe qui peut se permettre d'imaginer des effets impensables encore 10 ans auparavant. Et même les séries s'y mettent : *Lost*, avec l'explosion spectaculaire de l'avion sur la plage, bénéficie largement des avancées de ces dernières années.

Mais certains n'hésitent pas à abuser des effets spéciaux, en croyant tout simplement que même si leur scénar' ne tient pas debout, les CG permettront de le mettre en scène. Comme si les spectateurs réagissaient comme St Thomas. Ben voyons !

*Die Hard 4*, par exemple, tombe dans le piège allégrement, avec cette voiture qui tombe sur les héros – ces derniers survivent comme par miracle grâce à deux voitures qui viennent s'intercaler de chaque côté, les protégeant du choc mortel pile-poil au bon moment. C'est ce que j'appelle « trop gros pour être vrai », « bigger than life ». Les James Bond sont aussi bourrés de ces instants-là, et c'est encore plus vrai dans les récents que dans les anciens.

King Kong de l'ex-gros Jackson a quelques bons moments, mais d'autres tout à fait horribles qui tombent dans ce travers : la fuite de nos héros entre les pattes des brontosaures est vraiment grotesque : comment y croire une seconde, surtout quand on voit clairement que les acteurs courent sur un tapis et que les animaux en 3D font tout pour les éviter comme par magie. Sans parler des lumières et ombres ratées par rapport à l'environnement. Vraiment du grand n'importe quoi, cette scène.

*LOTR*, le Retour du Roi, toujours par notre ami des gros, met en scène, lors de la bataille finale, des chevaliers qui font face à des éléphants (enfin des éléphants surdimensionnés, merci Mr « SuperSize Me » Jackson). C'est génial, trop bien fait, mais essayez, dans la réalité, de convaincre un cheval de charger un truc plus gros que lui... Y'a-t-il des zoologistes dans la salle ?

Dans tous ces cas, le risque est évident : à vouloir aller trop loin, le spectateur se détourne du vrai sujet et prend de la distance par rapport à l'écran en se disant « non... c'est un peu trop tout de même », surtout si le film se veut « sérieux » dans son approche.





### 3. Clichés ultra-lourds

Suite logique du deuxième point, les effets traditionnellement impossibles à mettre en œuvre se sont popularisés, et certains plans ou effets sont devenus tellement communs qu'on peut dès lors les classer de « clichés ». À éviter à tout prix, peu importe si votre gamin de 3 ans trouve l'effet « cool ».

- unzoom : l'effet commence dans la pupille d'un personnage, puis le visage se découvre, enfin l'environnement, et puis tout s'accélère, vous voilà loin du perso, très loin, et en moins de temps qu'il ne faut pour bâiller 3 fois, vous êtes déjà sur un plan de la planète ou d'un vaisseau figé dans l'espace. Star Trek par exemple...

- Rotation : le pire effet jamais permis par la 3D. Sans doute une directe influence des modelers, contents de leur construction, qui se complaisent à faire tourner leur création sous tous les angles. Ça prend du temps, ça gâche de la pellicule, ça n'apporte strictement rien au film, et l'effet « berceau » assomme les derniers gens éveillés dans la salle.

- Effet Matrix : une variante de l'effet pré-cité. Cette fois c'est un effet plus complexe, qui mélange prises de vue



réelles et morphing – le but est de figer un personnage dans son action et d'ensuite tourner autour comme si le temps s'était arrêté. C'est très joli la première fois, ça devient lourd quand le très médiocre Wing Commander veut le refaire, et c'est vraiment sans intérêt quand même les pubs pour les banques en usent aussi.

- Multiplication des pains : pas grand-chose à voir avec la référence biblique, si ce n'est qu'avec l'image de synthèse, créer un modèle en 3D prend un peu de temps, mais faire du copier-coller a l'avantage d'être quasiment instantané. Dès lors, cet effet est souvent couplé à l'unzoom : on s'éloigne du premier plan, voilà

que se découvrent l'environnement, et, ô surprise, des dizaines, des milliers de copies du même bateau/vaisseau apparaissent. Cf Troie. Cf les nouveaux Star Wars. Cf Red Cliff. C'est impressionnant et ça évite la question pertinente « où est-ce que les grecs foutent tous leurs bateaux quand ils restent au port ? Et combien de milliers de gens sont nécessaires pour les mettre en mer en même temps ? »

### 4. Trop moche

L'autre grossière erreur des CG est de ne pas faire assez dans la qualité. Trop souvent, même récemment,





les effets spéciaux en synthèse sont si grossiers qu'ils sautent aux yeux. Même les « bons » films en sont truffés. La série des Spiderman est par exemple une honte. Les passages avec Parker en combinaison, qui saute d'un building à l'autre, sont complètement en décalage avec les autres prises de vue, au niveau des couleurs comme des animations.

Ou quand le Green Goblin achève quelques personnes sur le square, avec une sorte de grenade, dans le premier épisode, les victimes se désintègrent soudainement en squelettes. Dieu que c'est laid. Je vous recommande de vous la repasser au ralenti pour rire un coup.

Mais ne crachons pas que sur Spiderman, il est tellement facile de trouver pire...

La série des Mummy par exemple, qui a le mérite de montrer CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE à tous les étudiants en cinématographie. Tous les mauvais exemples sont traités : script pourri, héros ineptes, acteurs de pacotille, dialogues sans intelligence, et effets spéciaux faits à la lose.

Les armées virtuelles valent le coup d'œil, elles sont moches à vendre sa mère au marché aux puces et le roi scorpion aurait sûrement été plus réussi si je l'avais fait moi-même en pâte à modeler.

Le Troll dans Harry Potter, premier du nom, est si mal fait que cette séquence ridiculise l'ensemble du film. Chris, autant couper cette scène ou la raccourcir – merci d'épargner nos yeux, mô-sieur le réalisateur.

L'un des pires jamais vu, rival de The Mummy, est sans doute Spawn. Les trois quarts des effets sont complètement ratés, surtout le dragon de l'enfer qui semble tout droit sortir d'un jeu vidéo des années 90. Un mauvais jeu vidéo, je précise.

Van Hellsing mérite aussi d'être mentionné, mais j'ai trop honte d'admettre que je suis allé le voir pour en parler.

Alors, oui, en cela, les images de synthèse sont une grosse régression. Les effets traditionnels ne sont pas « meilleurs », mais ceux qui ont travaillé toute leur vie sur les effets « faits à la main », savent exactement comment les mettre en scène pour que ça passe bien et que les défauts ne sautent pas trop aux yeux. En synthèse, le manque d'expérience est la plaie de la profession.



## 5. Caméra virtuelle

Outre l'avantage de pouvoir quasiment modeler tout ce qu'on veut en synthèse, l'autre degré de liberté est la position de la caméra pour « filmer » l'action virtuelle. Malheureusement, cette caméra est souvent laissée dans de bien maladroites mains, qui n'hésitent pas à la faire virevolter dans tous les sens, d'une manière complètement incohérente. Rien de commun avec une véritable caméra sur un plateau. Du coup, en passant d'une scène traditionnelle à une scène d'action, vous perdez, à cause de cette folle caméra, tout sens d'échelle et de taille. Ce genre de décalage est extrêmement flagrant. Il serait plus judicieux de « filmer » les images de synthèse avec une caméra fixe ou aux mouvements raisonnés, comme le reste du film. Inutile de donner des exemples ici, quasiment tous les films qui abusent des CG font cette immonde erreur. Un peu d'éducation ne ferait pas de mal...

## 6. Trop propre

Tout le monde aime la propreté. Enfin, je crois. Bon ok, surtout les petits Suisses. Eh bien, ils ne sont pas seuls, les petits gars qui s'occupent de faire des images de synthèse adorent Monsieur Propre aussi. Vazy que je fais le vaisseau spatial nickel chrome (Star Wars épisode

2), qui brille tellement que t'as l'impression de voir le soleil au cinéma. Il faudra sans doute nous expliquer qui a le temps de cirer le vaisseau trois fois par jour pour qu'il brille autant et combien de tubes de cirage ils emportent avec eux sur le vaisseau. Sans doute la moitié de la cargaison.

Star Wars n'est malheureusement pas le seul, tout a tendance à être un peu trop « propre » dans les films qui usent de la synthèse. Rajoutez un peu de crasse, un peu de rayures, un peu d'usure, et tout d'un coup, tous vos objets s'intégreront beaucoup mieux dans vos films, messieurs les réalisateurs.



Au passage, Lucas semblait avoir compris ça par le passé, car les maquettes utilisées dans les vieux épisodes étaient peintes avec plein de défauts pour justement paraître très vraies en gros plan. Ah, c'est pas bon de vieillir...

## 7. Trop long

Puisque la minute d'image de synthèse coûte de moins en moins cher, en faire plusieurs minutes ne coûte pas les yeux de la tête. Il est facile de tomber dans le piège du « j'en fais trop » en croyant que le spectateur va suivre avec un gros sourire tout du long. Que nenni !

Les réalisateurs devraient plutôt se poser la question,



constamment, « est-ce que j'ai besoin de faire cette scène ? Elle apporte quoi ? », plutôt que de privilégier l'abondance et la complexité. Les meilleurs films d'action (James Cameron, merci) savent exactement comment s'y prendre :

- Poser la situation
- Développer les personnages
- Faire monter la sauce
- Faire monter la sauce encore un peu plus
- Scène d'action rapide, facile à suivre
- Retour à l'histoire et aux personnages

Un film comme Transformers (désolé pour la piètre référence...) suit plutôt le schéma suivant :

- Brève introduction des personnages
- Scène d'action
- Scène d'action qui continue
- Scène d'action qui s'éternise...
- Retour aux personnages
- Scène d'action lourde
- 3 secondes d'histoire histoire de déclencher la prochaine scène d'action
- Scène d'action longue et lourde,
- Etc...

Ce genre de script tue le cinéma. Cela n'arriverait pas, si, à chaque nouvelle scène, l'équipe devait passer 3 semaines à construire les décors et à mettre en place les effets à partir de rien. Quelqu'un, dans l'équipe ou dans la production, se poserait alors sûrement des questions quant à la validité de la chose.

Malgré toutes mes critiques, un certain nombre de films utilisent l'image de synthèse à bon escient. Fincher, par exemple, utilise la synthèse juste ce qu'il faut dans Fight Club. Et la plupart du temps, le résultat est quasiment invisible au spectateur. Intégration parfaite.

Cameron, pionner de la synthèse avec Terminator 2, est presque aussi sans reproche, justement parce qu'il s'est solidement formé sur les effets spéciaux traditionnels. Quand on est l'auteur du meilleur film d'action de tous les temps (AlienS), on ne fait pas n'importe quoi avec les joujoux informatisés.

Jackson, malgré un bon nombre de défauts visuels grotesques dans la trilogie LOTR, a une approche raisonnée des effets spéciaux : il mixe les techniques traditionnelles et informatiques suivant le résultat qu'il recherche. Au moins, il est conscient des défauts de chaque technique.

## Quel futur pour les effets spéciaux ?

Honnêtement, il est sombre. Les artistes traditionnels sont en voie de disparition. Les meilleurs sont déjà à la retraite, et nul doute qu'une bonne part de savoir-faire va disparaître avec eux. Dans le même temps, je ne vois guère d'amélioration nette des images de synthèse, notamment chez ILM qui reste l'un des plus gros « marchands » de ces effets. Bien sûr, la qualité visuelle est un peu meilleure avec le temps, mais le manque de maîtrise en terme d'intégration au film fait que la plupart s'en servent trop maladroitement et vieillissent très, très mal. WETA semble être venu à temps pour rehausser un peu le niveau, mais King Kong n'était qu'à moitié bien fait et ne m'a pas tant convaincu.

De fait, partiellement à cause de ces nouvelles technologies, je n'ai pas vu de vrai bon film d'action depuis plus de dix ans. Peut-être même quinze.

Les « jeunes » réalisateurs ne font guère mieux, toujours trop écartelés entre des histoires peu passionnantes et le désir d'en mettre plein la vue. Résultat : beaucoup trop de films « moyens », « passables ».

Le fruit va-t-il mûrir avant de tomber de l'arbre ?









Le Japon est souvent regardé comme un pays innovant, et ce n'est pas un hasard : c'est un pays développé, avec une grosse densité de population dans les plus grandes villes, ce qui favorise l'émergence d'idées insolites et de recours à plus de pratique. Après, que ces concepts prennent racine ou non est une autre histoire, mais il est certain que c'est une terre fertile en idées neuves. Voici une série de concepts qui semble bien partie pour être populaire. Qui sait, certains auront peut-être une répercussion en Europe ou aux US dans quelques années ?

#### Donner la chance à l'essai

Récemment, de plus en plus de magasins se basent sur le concept de l'essai. C'est bien entendu arrivé avec les restaurants-buffets (appelés Biking ici, ne me demandez pas pourquoi) ou l'intérêt était lié non seulement à la quantité de bouffe à ingérer, mais surtout au choix, mais depuis cette tendance se répand aussi dans les salons de beauté : on paie un droit d'entrée, et hop, à vous d'essayer tous les cosmétiques que vous voulez. L'idée est séduisante : essayer des tonnes de choses sans se ruiner. Dans le même ordre d'idée, le concept des cafés-mangas, déjà bien éprouvé, où vous payez à l'heure le droit de lire tout ce que vous voulez dans un café rempli de collections, dans un environnement agréable. L'essai est particulièrement porteur dans une société où les produits de consommation se multiplient

à l'extrême : faire un choix informé devient dès lors difficile, et le passage direct à l'expérience est sans doute plus rapide et gratifiant que de se ronger les ongles lors de l'achat devant une étagère bien fournie...

#### Fast Food de luxe

Le fast food, dans la tête des gens, c'est censé pas être trop cher, donc pratique et facile à emporter. Au Japon, certains fast-foods prennent une approche différente. Par exemple, Burger King propose au Japon du burger « authentique », plus cher, pour ceux qui veulent vraiment goûter à un bon burger des familles. Le fast-food, c'est aussi les sucreries. Parmi ceux-ci, on trouve quelques cafés de donuts premium où sont mis en avant la qualité des ingrédients et le raffinement des saveurs utilisées. Tout ceci va de pair avec l'intérieur desdits magasins où l'ambiance est plus adulte et « urbaine » comme disent les architectes prétentieux.





### Le retour des couleurs vives

Oubliez votre iPod et votre Mac aux couleurs ternes, le Japon sort les couleurs. L'indicateur le plus évident de cette tendance est la ligne de téléphones portables de Softbank (opérateur mobile au Japon) intitulée Pantone. Cette ligne figure des téléphones en tout point identiques, mais aux couleurs vives et variées. Cameron Diaz est utilisée pour en faire la promotion, et les pubs mettent en avant l'univers coloré de la marque avec de la musique des années 80 en fond.

Mais Softbank n'est pas la seule société à surfer sur cette vague. Uniqlo, fabricant de vêtements (bon marché), propose aussi des tonnes de variantes colores pour ses t-shirts, et même Visa offre ses cartes de crédit avec un choix de 32 couleurs. Enfin, pour achever de vous convaincre, même le PQ, traditionnellement blanc, se voit dégradé en plusieurs couleurs vives par Renova.

### Apprentissage

Depuis l'arrivée des nouvelles consoles portables, les softs « éducatifs » ont fait leur apparition en masse, et c'est devenu un véritable secteur à part entière dans les magasins de jeux : la PSP et la DS proposent des guides de voyage. La DS se taille une place reine parmi les femmes avec des softs pour apprendre à cuisiner, d'autres pour faire des exercices de stretching a la maison... sans oublier les softs qui vous aident à







faire bouger les muscles de votre visage, à l'aide d'une camera interposée pour capturer vos expressions. Le maquillage n'est pas non plus laissé de côté, encore une fois grâce à la caméra qui permet la capture et ensuite la retouche au stylet. Ce qui fait une bonne pub pour les marques de cosmétiques représentées dans le jeu en question...

Mais loin de s'arrêter aux apparences, c'est l'éducation même des bonnes manières qui peut se faire via la DS, avec par exemple « my happy manner book » qui vous explique comment vous comporter dans diverses situations de la vie courante. Pour les femmes, encore.

Bref, ici la DS n'est même pas utilisée comme « casual gaming », mais vraiment comme un outil pour parvenir à d'autres fins.

### Le vert

Comme un peu partout dans le monde, la mode est au vert (trop souvent de manière superficielle d'ailleurs). Dans les faits, ça donne un peu tout et n'importe quoi : un sac « eco » (non jetable), fait par un designer connu (Anya Hindmarch) sur lequel est fièrement écrit « I am not a plastic bag », s'est vendu en édition limitée à Tokyo. 70 000 personnes faisaient la queue à 5h du matin le jour de sa mise en vente. Des tares...

D'autres initiatives font plus de sens, comme celles de l'organisation « my hashi my heart » qui vous incite à prendre vos propres baguettes avec vous plutôt que d'utiliser les jetables que vous trouvez dans tous les restaurants. Il est vrai que les baguettes jetables consomment une quantité de bois énorme chaque année, en plus d'être réputées pas très bonnes pour la santé (elles sont blanchies en Chine avec des produits

chimiques pas très catholiques). Dans les gares, le Japan Rail teste un système qui produit de l'énergie quand les passagers marchent sur une surface précise, par pression. Sony a pour sa part lancé une ligne de produits baptisée *odo*, qui se nourrit de l'énergie motrice ou solaire pour fonctionner.



### Made in Japan

Quand son grand voisin direct s'appelle la Chine, et que tous les jours vous entendez parler de scandales liés à des produits contaminés provenant de l'autre côté de l'océan, la réaction naturelle de tout bon commercial sentant le bon filon est de promouvoir les produits bien de chez vous. Un peu comme à l'époque de la vache folle en France où l'on vous vendait fièrement du « bœuf français », bien que celui-ci aussi était tout autant bourré de farines animales que son homologue britannique et absolument pas traçable... Ici aussi,



les « made in Japan » sont largement mis en avant des produits alimentaires. Cependant, les conditions légales pour être en mesure de dire « made in Japan » ne sont pas très strictes : si j'en crois ma collègue avocate, il suffit que votre produit soit conditionné dans l'archipel pour que cette dénomination s'applique. Facile donc de produire ailleurs et d'importer ensuite... face à cette fourberie, des labels « authentiques » se sont mis en place pour garantir le lieu de produit ainsi que la qualité des produits vendus. Les produits de Chine sont toujours beaucoup moins chers, mais face à la surmédiation des incidents sanitaires, choisir le moins cher n'est plus une attitude très populaire. La mode de l'origine ne s'arrête pas à la nourriture. Même des produits de plus haute valeur ajoutée (PC, lentilles de contact, TV LCD) n'hésitent pas à mettre en avant leur origine locale comme argument supplémentaire de vente.

### Salons pour mecs

Faut-il y voir une réaction aux salons « réservés aux femmes » ? Toujours est-il que l'homme au Japon devient de plus en plus conscient de son apparence (comme les joueurs de foot), et naturellement des salons de luxe pour prendre soin de soi, à l'abri des regards féminins, florissent un peu partout dans les zones urbaines. Ces salons proposent des tonnes de services, allant du stylage des cheveux au traitement



des pieds, en passant par la manucure et l'épilation faciale. Ces salons ouvrent tôt le matin pour permettre aux salary-men très occupés d'y séjourner un peu avant d'aller au travail.

### Pas assez cher pour mon fils

Conséquence directe de la chute de la natalité au Japon, les familles avec un seul gosse sont de plus en plus nombreuses. Contrairement à la Chine, ce n'est pas le gouvernement qui l'impose, c'est le coût de la vie et l'individualisme qui prennent le dessus. Pour les heureux enfants uniques, rien n'est trop cher ! Vous trouverez donc des magasins de mode pour les gosses, avec des fringues hors de prix que vous devrez jeter 6 mois plus tard ! Bref, l'enfant comme poupée grandeur nature. À noter que pour les couples décidant de ne pas avoir d'enfant, le même genre de délire se transpose



sur les animaux domestiques : le chien qu'on habille comme un gosse, qu'on emmène au coiffeur spécialisé et au salon de toutou pour lui faire les ongles... Oui, certains ont vraiment des problèmes affectifs graves.

### Sucreries pas données

La plupart des grandes villes du Japon commencent à avoir des tonnes de pâtisseries proposant des gâteaux et autres confiseries (donuts par exemple) à prix relativement élevés. Les clients potentiels sont en effet de moins en moins sensibles au prix et recherchent la qualité avant tout. À Shinjuku, le magasin Krispy Kreme propose par exemple à tous les clients de voir





les donuts défilent pendant le processus de fabrication. Ces derniers sont donc vendus frais directement à l'arrivée devant le comptoir, pour garantir une qualité maximale. Ce magasin a attiré 10 000 personnes les trois premiers jours d'ouverture, et continue à avoir une file d'attente de 30 à 60 minutes pour chopper son donut. Le marché est donc immense et tout le monde est content : mangeurs comme vendeurs (à partir de 150 yens le donut, soit plus d'un euro, ils ont effectivement le sourire).

### Liens magazines/sites en ligne

Au niveau de la presse féminine, des tonnes de magazines parlent de mode et montrent dans leurs pages toutes les nouvelles tendances et les derniers vêtements à porter. Non seulement la presse en kiosque, mais aussi la presse en ligne, dont les magazines rivalisent en qualité avec la presse papier. Entièrement en flash, ils

高橋マリ子が膝上20cmで魅せる  
大人のミニスカ・ファンタジー

大胆かつ自由に、そしてあくまでも自分らしく。それが大人の“ファンタジー”。  
透明感のある愛らしさはそのままに、たわやかな女性へと成長した高橋マリ子さんが、  
そんな大人のミニスカスタイルをお披露目します。

撮影／北島晴 (SOUTNIK) スタイリスト／清水聖子 (FLAT)  
ヘアメイク／夢楽樹己 (Cique) モデル／高橋マリ子 文／瀬高早紀子

ハイカジュアルな  
冬の白。  
決め手は、ワンピから  
のぞかせた  
裾のキラキラ

詳細を見る

チュールミニで  
キュート&  
シックに遊ぶ、  
大人の  
トラッドスタイル

詳細を見る

proposent directement d'acheter par correspondance les vêtements portés par les modèles. Le marché est énorme, car il concerne aussi bien les jeunes que les moins jeunes – et le web a un atout majeur à jouer pour simplifier le passage à l'achat.

La presse papier n'est pas en reste. Le site Magaseek.com est développé en partenariat avec une dizaine de magazines de kiosque, et il figure, avant leur sortie, les couvertures des magazines en question. Au-delà de la simple information, il permet aussi aux

visiteuses de commander les nouveaux vêtements présentés dans ces magazines avant leur sortie en kiosque. Les vêtements sont présentés avec toute l'information nécessaire et il est possible de visualiser le rendu des différentes couleurs proposées. Bref, des deux tendances jouent à fond sur la frénésie de consommation du public féminin.

### Les QR codes évoluent

Au Japon, les téléphones portables disposent



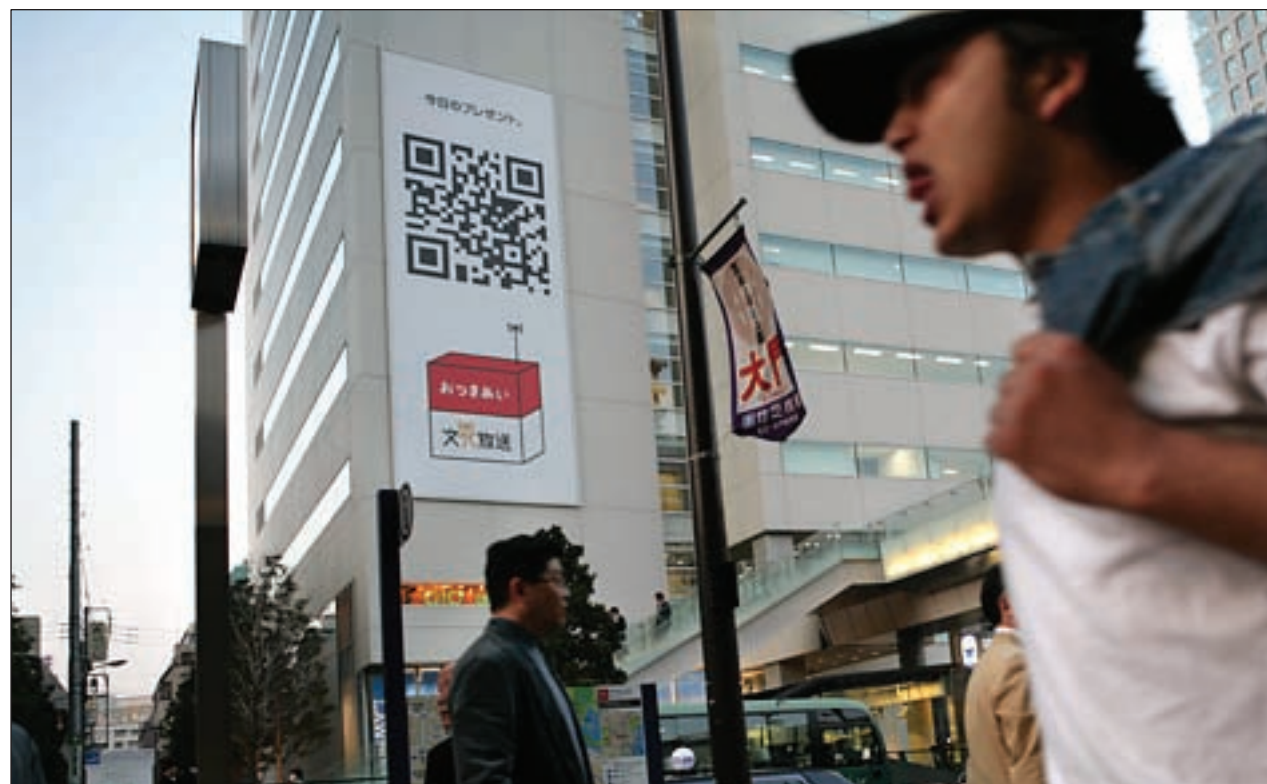
quasiment tous d'une fonction appareil photo, pas toujours bien terrible, mais qu'importe. À part faire des photos insolites pendant votre trajet, ces micro-objectifs servent aussi à lire les codes QR. Ce sont des codes graphiques plus complexes que les codes-barres, qui contiennent l'information de l'adresse d'un site. Paf, un coup de camera dessus, et votre navigateur vous pointe directement à la bonne adresse. Avant, les QR codes étaient statiques : on imprimait ces codes sur des flyers, des posters, des publicités, des cartes de visite... etc... Depuis peu, ils évoluent, et l'on peut désormais mettre de la vidéo dans un code, sans le rendre illisible pour autant. En fait, une partie du graphique contient la vidéo, et le reste du code contient l'information.

Ça permet de rendre le code plus « communicant » et moins invisible, notamment sur des publicités sur écran.

Voilà un petit résumé de ce qui se passe donc dernièrement. D'autres comportements émergent ici ou là, et s'ils deviennent populaires j'en parlerai à nouveau... dans un autre article, avec du recul. Comme d'hab' à Sanqua.

---

Ekianjo





# Dans ta maison

Avant de partir de Tokyo, Steven et moi sommes allés boire un café, le dimanche soir suivant le TGS. Comme la boutique fermait déjà ses portes, nous décidâmes d'emporter nos cafés, bien emballés dans des verres en carton, pour attendre près de l'arrêt de bus où Steven devait partir d'ici une petite heure. Il était déjà fort nuit, et après nos cafés finis, il était temps de nous séparer, car je devais m'en retourner à l'hôtel. Problème : pas de poubelle en vue, et un verre en carton dans les pattes. Un bref regard sur le bord de la route, et j'aperçois soudain un espace délimité par des morceaux de carton près d'un lampadaire. Des sacs en plastique bleu jonchent l'intérieur. Ni une ni deux, je balance le verre dans l'enclos. Je fais signe à Steven de faire de même. Il me regarde, d'un sourire moqueur «tu viens de balancer ton verre dans la «maison» de quelqu'un». Incrédule, je jette à nouveau un coup d'oeil, et voilà que soudain mon verre rejaillit dans l'autre direction et finit sa course sur la route. Nous éclatons de rire.

Morale de l'histoire : la nuit, on y voit pas bien.



S A N Q U A





**SANQUA** h o r i z o n s  
i c o n s i d e r i t a c h a l l e n g e