



SANQUA h o r i z o n s

Dimanche 17 mai 2009

18

Un dernier pour la route

Sanqua Horizons, c'est fini. Vous tenez le dernier numéro de cette série dans vos pattes virtuelles, et c'est pas la peine de gémir et d'en demander davantage. Il est temps pour nous de passer à autre chose. Mais avant de ce faire, nous nous devons bien de délier nos langues de pute une dernière fois, pour aborder un bon nombre de sujets. Forcément, quand vous vous dites un jour, en crânant «ah ouais, faudra que je parle de ce truc là un de ces quatre» et que le dernier numéro arrive sans prévenir, vous voilà dans la merde : vous devez tout déballer à la fois, comme quand il s'agit de tuer ces boss impossibles d'improbables RPGs à la japonaise.

Et finalement, c'est en revoyant ce dernier numéro que tout le chemin parcouru avant prend un sens. C'est un peu ce que notre ami T.S. Eliot disait, en ces forts justes termes:

“We shall not cease from exploration
And the end of all our exploring
Will be to arrive where we started
And know the place for the first time.”

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Nostalgique ?

EGOMET ... C'est vraiment de la merde

JIKA ... Left 4 Braid

MEEGO ... Le héros qui pète

LUGH ... No Bread Left

EKIANJO ... Le rédacteur du crépuscule

Absentéistes excusés :

EL FOUINE - RODIX

SILENTZEN - SNAPE1212 - 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 ce qu'on a considéré comme intéressant et amusant. Voire instructif.



10

HYPE

Pas mal de jeux font parler d'eux ces temps-ci, même si la vague de gros titres est déjà passée. N'empêche, le père Kojima semble dévoiler un prochain MGS (qui sait, avec Raiden comme héros?), ici et là on parle aussi d'un nouveau Max Payne, d'un Zelda sur DS. Pas que des bonnes nouvelles (DNF).



18

HANDS ON

Beaucoup de jeux dans les pattes ces derniers temps. Et pas que de la merde, pour changer ! Little Big Planet, Left 4 Dead, Inazuma Eleven et Braid, petit jeu surprenant.

HANDS ON

Little Big Planet, Left 4 Dead
Braid, Inazuma Eleven

18



CARNET DE BORD



La GDC 2009 a fermé ses portes il y a quelques temps déjà. Que faudrait-il en retenir ? Déjà, Kojima vient plus ou moins de dire sans vraiment le dire que **MGS 5 [1]** est dans les travaux (oh la grosse surprise...). Mis surtout, ce nouveau projet sera le fruit d'une collaboration entre équipes occidentales et japonaises. Une grande première pour un vrai nouveau MGS, bien que l'expérience avait déjà été pilotée avec un remake du premier MGS dans « Metal Gear Solid : The Twin Snakes » sur Gamecube. Ce qui n'était d'ailleurs pas une franche réussite, avec le rajout de mécaniques de MGS2 dans un jeu pas fait pour ça à l'origine. Sans parler des cinématiques complètement délirantes à la Michael Bay remplaçant les plus subtiles de l'original. La question qui demeure en suspend, c'est si oui ou non Kojima aurait la main mise sur ce nouveau MGS. Vu la tournure de la série avec le 4, extrêmement décevant, du sang neuf ne pourrait pas faire de mal à cette série qui n'en finit pas de moisir. Et par pitié, plus de scenarii abracadabrants. Bien loin de toutes ces considérations métaphysiques, Nintendo fait la fête, car ils viennent de passer le cap des **100 millions de DS [2]** vendues, et ceci, en un temps record. Pensez donc,

les précédents records pour atteindre les 100 millions étaient détenus auparavant par la Gameboy (11 ans et deux mois nécessaires), la PS1 (9 ans et 6 mois), la PS2 (5 ans et 9 mois). La DS, elle, n'a eu besoin que de 4 ans et 3 mois pour en vendre autant. Et ceci, sans baisse de prix significative pendant sa vie. Les deux dernières générations avaient été largement dominées par les consoles de salon, et récemment c'est le jeu portable qui rafle la mise. Autrement dit, des performances au rabais, des prix hardware abordables et des tonnes de jeux peu ou pas du tout recherchés vendus à prix élevés, voilà la formule magique du jeu vidéo en 2008. C'est l'effet « grand public » largement voulu par Nintendo qui pousse tous les gamers exigeants dans la même fosse : celle d'un hardware à reculons, de l'évolution zéro, bref de la stagnation après des années où l'innovation technologique suffisait à mener la danse. Triste présage pour le futur... Au passage, Lugh se fend d'une petite analyse sur le succès de la Wii parmi les consoles de salon, que je vous recommande chaudement de lire dans ce Sanqua. Du côté de ceux qui se battent encore du « bon côté » en essayant de faire progresser les choses techniquement parlant

(enfin, par rapport à Nintendo), Ray Maguire de Sony (VP du marché anglais) admet avoir plus ou moins **laissé tomber la PSP [3]** l'année dernière pour soutenir la PS3. Mais l'année 2009 s'annonce comme son revival, avec un plâtrée de gros titres prévus pour la portable de Sony, comme Motorstorm, Little Big Planet, Resistance, Assassin's Creed, Final Fantasy et Rock Band. C'est un peu normal, vu que le marché de la PSP possède une base de 50 millions d'unités à travers le monde. C'est beaucoup, théoriquement plus que la PS3, mais il faudrait savoir combien de gens achètent encore ACTIVEMENT des jeux pour PSP parmi ces 50 millions, et combien de PSP servent de cales à meuble. De plus, Sony est sans doute coupable de n'avoir pas lancé de mise à jour importante pour leur console du point de vue hardware. Nintendo avait par exemple largement profité de la mise à jour de la première DS vers la DS Lite pour relancer les ventes. Sony, avec ses mises à jour à deux balles (qu'est-ce qu'on s'en branle d'avoir un écran plus lumineux quand l'écran de base est déjà suffisant ?) et son manque de stratégie côté software, a largement laissé Nintendo s'implanter sur le marché portable et le fossé est sans doute irrémédiable. L'autre

stratégie annoncée par l'ami Maguire est de concentrer sur les « snack-type games » téléchargeables pour cette plateforme, un peu comme sur iPhone. Si le public sur iPhone est là, je ne suis pas certain que cela soit une très bonne idée pour la PSP. Chercher à tout prix à en faire une machine grand public est un positionnement étrange pour cette console faite à la base pour gamers. D'ailleurs, les développeurs le savent bien et les jeux qui ont fait vendre la PSP n'ont rien à voir avec les « brain games » de la DS. Enfin bon, faites comme vous voulez messieurs les grands marqueteurs. D'autres grands marqueteurs prédisent que le hardware, c'est fini, et que le futur passe par **Onlive [4]**. Onlive est une société californienne qui aime apparemment bien l'idée du « cloud computing » appliquée au jeu vidéo. Selon eux, les gens n'auront plus besoin de machines performantes à domicile, mais simplement d'une connexion à large bande passante. Leur truc, c'est d'avoir de la grosse patate en performance côté serveur, et de balancer les images quasi en temps réel à la machine client, chez vous, avec une milliseconde de latence si l'on en croit ces messieurs. Pour afficher un jeu de la résolution de la



5



6



Wii, il faudra quand même se dégoter 1.5 mégabit de bande passante, et pour de la HDTV, il faudra bien 4 à 5 megas. 26 % des foyers américains en seraient équipés. Les jeux pourront tourner sur n'importe quel PC ou Mac dans un premier temps, via une petite appli, ou encore via une Microconsole qui ne fera que gérer des fonctions basiques vis-à-vis de ce service, en proposant une prise HDMI pour se connecter cash une TV haute def. Si l'idée est alléchante, il reste un bon nombre d'incertitudes – le service serait-il efficace à très grande échelle ? Les joueurs sont-ils prêts à laisser tomber définitivement l'aspect physique du jeu (boîte et console) ? Ou faut-il simplement y voir une technologie supplémentaire qui pourrait être intégrée d'office dans les TV à venir, pour ouvrir les jeux très demandeurs en ressources à un autre public moins fortuné ? Il faudra d'abord voir le service en action pour en comprendre véritablement le potentiel... sans oublier les prix pratiqués. Mais retournons du côté des machines traditionnelles. **Rob Pardo [5]** (ici blasé) de Blizzard a semble-t-il dit à qui voulait l'entendre pendant la GDC que sa société était en discussions avec Microsoft pour sa prochaine console, histoire d'être sûr que ces derniers prennent

aussi en considération les attentes des développeurs. L'absence de contrôleurs dédiés aux RTS ou MMORPGs dans la génération actuelle n'arrange pas les affaires de sociétés comme Blizzard, d'où l'absence de portages sur console. Pardo espère pouvoir influencer Microsoft dans ses choix pour la prochaine console, histoire que de tels jeux soient possibles. D'autres voix s'élèvent d'ailleurs de-ci de-là pour signaler que Microsoft n'est apparemment pas très intéressé par ceux qui s'occuperont de pondre des jeux sur leur future machine. David Perry pense que tous les développeurs vont avoir droit à une « grosse surprise » (comprendre négative) quand la machine sera annoncée. **Warren Spector [6]** (papa de Deus Ex, des blagues carambar, et maintenant chez Jonction Point studios) a quant à lui déclaré que Microsoft est plus préoccupé par ce que va être le centre du salon en général, c'est-à-dire l'instrument qui va servir à voir des films, la télé et en sus jouer à des jeux. Ils se seraient tant investis dans cette vision qu'ils n'auraient pas encore commencé à penser à quels genres de jeux ils veulent pour la prochaine génération. C'est un peu le problème des consoles haute-def actuelles. Bien que leur fonction

principale reste le jeu, Sony et Microsoft essayent aussi de vendre des émissions TV en téléchargement, et de faire de l'argent avec du micro-commerce (bonus ou petits jeux téléchargeables) sans sortir des jeux de qualité en grand nombre. Et rompre cette barrière avec les prochaines consoles peut s'avérer désastreux pour l'activité principale. Est-ce à dire que le modèle du « bon gros jeu » sera en passe de perdre son rôle central ? Continuez comme ça les gars, et le jeu PC se refera sans doute une nouvelle jeunesse sans aucun effort. Pendant ce temps, les géants japonais de l'édition commencent à prendre des parts dans les sociétés occidentales. Après Sega et ses nombreuses acquisitions européennes, Square s'offre **Eidos [7]**, qui était en piteux état depuis déjà un bon bout de temps. SCi Entertainment, la compagnie mère de Eidos, avait en effet rapporté une perte de nette de 100 millions de pounds en 2008. Square aurait offert 84 millions de pounds pour le rachat. L'intérêt de ce rachat est surtout lié à ses juteuses licences associées telles que Tomb Raider, Hitman ou encore Championship Manager. Il reste encore à voir si Square conservera les structures existantes ou fera le gros ménage qui

s'impose. En parlant de gros ménage, vous vous souvenez de **l'ami Tim [8]** en Allemagne, qui avait décidé d'organiser une murder party dans son collège ? Comme beaucoup de nos amis geeks, il jouait à Counter Strike, et c'est bien entendu sur ce détail que les media se sont fixés comme le détonateur de violence. Attention les gars, ça veut dire qu'il y a potentiellement des dizaines de millions d'ados détraqués qui sont prêts, sans aucune raison apparente, à se procurer un 22 long rifle et aller exploser la tête de leurs ex-potes à l'école. Un conseil à tous les écoliers qui nous lisent : ne faites pas chier les gamers, ils risqueraient de se souvenir de vous le jour où ils péteront les plombs. En tout cas, c'en était assez pour que Kaufhof, la chaîne de magasins allemande, retire systématiquement les films et jeux vendus aux plus de 18 ans. L'industrie du jeu vidéo allemande a réagi en qualifiant cette mesure de disproportionnée tout en réclamant le rétablissement du rouge pour le sang à la place du vert dans les jeux violents. Tim, tu dois bien te marrer là où tu es : réussir à flinguer 15 personnes et à faire chier des millions d'autres, tu as mérité ton «trophy» d'emmerdeur.



HYPE

mass effect 2 leak



mass effect 2 artwork



Mass Effect 2 s'est fait méchamment leaké ces derniers temps. Une vidéo d'une version peu avancée du titre de Bioware traîne d'ailleurs un peu partout sur le web. Les textures manquent, mais il est clair que le jeu tourne sur le même moteur que le précédent, ce qui n'est guère étonnant. D'après les développeurs, cette suite prendra en compte les caractéristiques de votre perso à l'état de la sauvegarde dans le premier épisode, ainsi que la fin que vous avez choisie. Si c'est effectivement le cas, ça sera bien l'un des rares jeux à offrir une certaine cohérence et continuité. Mais comme je l'avais dit précédemment sur **Mass Effect**, dommage que le monde soit si peu original et passionnant. L'idée d'une suite à un jeu déjà moyen à la base n'a rien de bien enthousiasmant. Démo jouable au prochain E3.

Quand on parle de suites moyennes, un autre nom vient à l'esprit ! Hideo Kojima. Après nous avoir baratiner pendant des années qu'il allait lâcher **Metal Gear Solid** et se consacrer à autre chose (après le 2, après le 3, et après le 4) voilà qu'il a révélé à la GDC 2009 que son équipe travaillait sur un nouvel épisode. Quelques jours plus tard, le voilà qui annonce que son jeu sera dévoilé à l'E3 prochain. Voilà, vous aurez encore droit à un super trailer avec de la musique dedans, et de la pseudo-histoire pseudo-intéressante avec des pseudo-révélation qui vont faire trembler les fans (mais en reste-t-il ?). La rumeur voudrait que Raiden soit le héros homo de cette nouvelle aventure, mais qui sait ? On découvrira peut-être, dans une ultime péripétie, que Raiden est en fait une femme, et tenez-vous bien, qu'il est en fait la fille cachée de Big Boss ! C'est le nouveau jeu de Kojima, prendre des persos existants, créer des trous dans leur passé et inventer des situations complexes avec des retournements tordus. C'est à se demander, si secrètement, il ne se gausse pas derrière toutes ces caméras, en éclatant de rire « *quelle bande de cons quand même !*

Peu importe la merde que je ponds, ils m'écoutent tous comme le Messie ! ». Pour figoler un peu l'histoire déjà bien amorcée, soupoudrez le tout d'une pincée de Patriotes, de technologie futuriste à la mord-moi le nœud, avec un peu de surnaturel à la X-files pour vous achever de perdre les pédales, faites des références à l'Histoire vaguement vraisemblables, rajoutez des ennemis repompés des anciens épisodes, et voilà, vous avez la recette pour «MetalGearMachinTruc5, Daughters of the Bidule», le prochain jeu über-hypé de Kojima. Vivement l'E3 que tout le monde se pisse dessus à nouveau, ça nous manquait. Pour finir, sachez que Kojima travaillerait apparemment sur 4 projets tous non annoncés (dont MGS5 sans doute) et que l'un d'entre eux sortirait apparemment cette année. Lequel ? Sur quelle plateforme ? Allez savoir... Non, ce n'est pas la version pourrie de MGS4 pour iPhone.

Mais Kojima n'est pas le seul spécialiste des suites commerciales. Blizzard est presque le roi dans ce domaine (**Diablo X, Starcraft X, Warcraft X** – il suffit simplement de mettre un chiffre derrière le titre et vous couvrez 90% de leur logithèque). Nos amis enneigés souhaiteraient développer une nouvelle IP, comme on dit dans le milieu des affaires anglophones. Bref, un nouveau jeu qui sera prétexte à d'autres « X » derrière, suivi de beaucoup de \$. On vous fait souvent croire que I.P. signifie « Intellectual Property », mais dans l'industrie, mais c'est des conneries pour les petites gens tout ça. Le véritable terme est plus explicite « Intarissable Pognon ». Voilà, quand on vous parle d'IP, vous saurez à présent que derrière le discours marketing, se cache tout simplement la création d'une source de pognon à longue durée. C'est un peu comme découvrir une mine d'or. Mais revenons à cette nouvelle pépite : s'agit-il foncièrement d'un nouveau genre, ou simplement d'un jeu du même genre que ceux existants



metal gear solid 4



diablo 3



starcraft 2



Doc Brown, originateur du concept d'achron

dans leur catalogue (RTS, Hack'n Slash, MMORPG) situé dans un nouvel univers ? Blizzard n'étant pas vraiment connu pour innover du côté des genres, je pencherai plutôt pour un nouvel univers très soigné avec une très grande attention donnée aux détails. C'est la marque de fabrique de la maison, après tout.

À l'opposé total de Blizzard, certains malheureux développeurs tentent encore d'innover. Vous perdez votre temps les gars ! Si c'était ce que cherchaient les gens, ça se saurait depuis le temps... Mais histoire de ne pas perdre toutes ses chances, le mystérieux **Achron** se présente sous la forme d'un RTS multijoueur des plus classiques... des plus classiques, à un détail près.

Ou plutôt à une dimension près : celle du temps. Au-delà des stratégies habituelles qui consistent à construire, occuper et détruire, dans Achron vous pouvez aussi manipuler le temps et intervenir dans des éléments passés pour modifier le présent. Cela signifie que vous avez constamment des événements parallèles qui se déroulent dans le passé et le présent. Les actions du passé n'influent cependant pas le présent de manière immédiate, il existe en fait des « ondes temporelles » qui donnent un certain délai au passé pour avoir un impact sur le présent. C'est pas évident à expliquer, et ça paraît encore plus tordu à jouer. Et ça doit permettre un bon nombre de coups de pute comme pas deux. Mais calmons-nous, c'est encore en Alpha, prévu pour 2010 sur PC. Ça pourrait sortir aussi sur consoles (Xbox 360, Wii) et même Linux, mais franchement le PC semble la machine la plus appropriée pour ce truc. Sinon graphiquement c'est très très moche encore, mais comme c'est très concept, c'est pardonnable. Gros défaut potentiel en vue : le risque de devenir très confus, surtout avec une interface pas optimisée pour le machin. Bonne chance les gars !

À la GDC 2009, Crytek a effectué une nouvelle démonstration du **Cry Engine 3** sur consoles, et c'était franchement pas moche du tout. Disons-le clairement, c'est bien plus beau que les immondes rendus ordinaires de l'Unreal Engine 3 (qui ne semble gérer que le marron et le gris comme couleurs principales) et c'est pas très loin de Crysis sur PC. Pour peu que le moteur soit utilisé dans de prochains jeux, ça pourrait redonner un coup de trique à ces consoles qui commencent sérieusement à être dépassées par les PC milieu de gamme. Petite ombre au tableau, les mouvements de caméra étaient très légers dans la vidéo présentée, ce qui pourrait vouloir dire deux choses : 1) les gens de Crytek sont des mecs super posés qui n'aiment pas donner des grands coups de souris... 2) le moteur ramerait un peu que ça ne m'étonnerait pas des masses... d'où le syndrome, « touche pas à la souris » pour garder l'illusion de fluidité en bougeant à 2 degrés à gauche ou à droite à chaque image.

Du côté des petits jeux marrants, mais un poil innovants (quoique), **Fez** est un jeu à paraître sur le Playstation Store, le Xbox Live et peut-être le PC. En fait, rien n'est confirmé à propos des formats alors ne venez pas gueuler en me traitant de sale menteur si ça sort pas sur votre machine virtuelle à 500 euros. Ceci étant dit, le concept est simple : c'est un jeu de plateforme qui mélange 2D et 3D. Les décors sont effectivement en 3d, mais si vous les tournez dans le bon angle, vous pouvez les traverser comme s'ils étaient plats. Par exemple, à supposer qu'en 3D, vous avez un bloc que vous ne pouvez atteindre qu'en sautant. Pour traverser cet obstacle apparent, il vous suffira de changer la perspective pour faire apparaître ce bloc « plat » par rapport au décor, et votre personnage pourra enfin monter dessus comme si c'était de la 2D. Vous n'avez rien compris ? C'est pas grave, allez voir une vidéo sur youtube, vous comprendrez





max payne 3



zelda spirit tracks

en trois secondes ce que j'essaye de vous expliquer depuis 3 minutes. Sortie courant 2009. J'ai oublié de vous dire que c'est visuellement pas très beau, mais là encore, c'est « concept ».

Un autre jeu pas beau, mais pourtant PAS « concept », c'est le prochain Zelda. Il sortira ENCORE sur DS, et il sera sous-titré **Spirit Tracks**. Qui dit « tracks » dit « railtracks » apparemment, et l'ami Link passera, si l'on en croit le trailer, pas mal de temps dans sa locomotive. Bateau... Locomotive... mais où vont-ils chercher toutes ces idées géniales ? Allez, le prochain s'appellera sans doute « Heart Wind » ou une connerie du genre, et vous serez à bord d'un avion, que sais-je... Comme je le disais en intro, n'espérez pas grand-chose (ou même rien) graphiquement de ce truc, c'est encore plus laid à chier que jamais (et dans le même style que Phantom Hourglass) et vous aurez l'impression de revenir 15 ans en arrière (si ce n'est plus) tout en pourrissant vos yeux (c'est bonus !) avec des pixels à peine dégrossis. Plus ils font de 3D sur cette machine, plus je vomis. Par pitié, contentez-vous de faire de la 2D, ne serait-ce que pour nos yeux. Ou engagez des programmeurs dignes de ce nom, bordel.

Mais Zelda n'a pas l'exclusivité du retour après une longue (?!) attente (!?!). Voilà que **Max Payne** revient.

Après un lâchage de bouse réussi au cinéma, notre héros au sourire constipé est de retour sur les petits écrans. Max Payne 3, que ça s'appelle. J'ai beaucoup aimé les deux premiers, mais voir cet artwork en guise de teaser me laisse un peu dubitatif. Vazy qu'on te fait le coup du héros à moustache (merci Hideo Kojima pour avoir fait revenir le style de Tom Selleck à la mode), rebelle à mort, genre « je refuse de me laver et je vous emmerde bien profond, être sale, c'est style ». Tout cela va dans le même

courant d'idée que « Old Snake », ainsi que Sam Fischer dans le dernier Splinter, Niko Bellic dans GTA, etc... c'est un peu surfait, et franchement lassant de voir les mêmes idées voyager d'un jeu à un autre. Pardon, d'une IP à une autre (source à pognon durable, pour ceux qui auraient déjà oublié). C'est étrange, vu que Maxou était déjà un mec grave blasé à la base, je vois mal comment il pourrait être encore plus « cynique » comme l'annonce pourtant Sam Houser de Rockstar. Plus cynique, ça veut sans doute dire perdre grave les boulons et vider son chargeur sur des civils dans la rue, « parce que la vie n'a pas de sens ». Non ? Bah alors je vois pas...

Au passage Max s'est barré de New York et ça se passera donc dans une autre ville. La sortie est prévue en hiver 2009, pour PC, Xbox 360 et PS3.

Comme ce Sanqua a eu un peu de retard, un rajout de dernière minute, histoire de finir en beauté. 3D Realms vient de déposer le bilan. Enfin Apogee Software, ce qui est en gros le vrai nom de la boîte. 3D Realms, c'était quand même les gars qui ont pondu la série des Duke Nukem, et qui s'apprêtaient depuis 12 ans à sortir **Duke Nukem Forever**. Un sous-titre bien trouvé puisqu'il ne paraîtra jamais. En effet, tous les employés bossant sur le jeu se sont barrés suite au dépôt de bilan, et les droits du jeu restent chez le fumiste George Broussard qui n'a pas été foutu de sortir grand-chose pendant ces longues années. Les droits de l'édition restent exclusivement chez Take 2 par contre, ce qui veut dire que même si jamais quelqu'un veut finir le prototype, il restera chez Take 2 au final. Apparemment 3D Realms espérait sortir le jeu en avril 2010 (mais peut-on vraiment croire cette date, après tous les démentis successifs sur la sortie du jeu maintes fois annoncée ?).





Comme dans le monde du gaming, on pratique le loot sur les cadavres, ce sont donc des dizaines de screenshots et quelques vidéos qui ont refait surface, distribués par les ex-membres de l'équipe. Sans oublier des design docs, c'est à dire des descriptions de chaque niveau, dans un fichier excel.

Et ça donne quoi ? Franchement, le prototype actuel avait de la gueule. Tout à fait dans l'esprit des Duke précédents : monstres gigantesques, un Duke qui fait un gros doigt à un boss, des prostituées bien peu vêtues... et des graphismes pas dégueulasses, même si ça reste en dessous de ce qui se fait de mieux de nos jours. Difficile de juger du level design par contre, mais les quelques maps visibles ne donnaient apparemment pas lieu à quoi que ce soit d'exceptionnel. Du classique, quoi. A noter que certaines phases du jeu se passaient dans des véhicules, comme un buggy par exemple dans le désert.

Ces vidéos et ces rends donnent presque envie de pleurer, puisque c'est la première fois qu'on voit vraiment le jeu tourner et qu'on a l'impression qu'il aurait pu sortir, après des années de « vaporware awards » mérités.

Mais on ne serait pas les seuls à chialer, puisque Take 2 n'est pas jouasse non plus. En effet, pour éditer le jeu, ils avaient payé la ronde somme de 12 millions de dollars en 2000 pour récupérer les droits d'éditions, et ils portent donc plainte à 3D Realms pour non-respect des termes du contrat passé.

S'ils obtiennent réparation, il est fort possible que Take 2 puisse récupérer des actifs de 3D Realms et donc potentiellement la licence de Duke Nukem. Bref, l'histoire de DNF n'est peut-être pas complètement terminée, mais n'espérez de toute façon pas voir le jeu sortir dans les prochains mois de toute manière.

Dans le meilleur des cas, une nouvelle équipe devra se coller à la tâche et terminer, voire refaire le jeu, ce qui prendra un bon bout de temps.

Ça va être dur de trouver un FPS qui remplacera l'esprit de Duke. Après tout, des héros machos, sexistes, grossiers à la voix grave, ça n'est plus trop dans le coup du temps. Mais c'est justement ça qui l'aurait rendu encore plus populaire : son côté décadent.

Telex de dernière dernière minute. Kojima va dévoiler un **nouveau jeu** le lundi 18 mai 2009. Le seul truc qu'on sache, c'est un simple artwork et un site en teasing qui se contentent de montrer un ciel très nuageux. Un jeu à la Twister ?

Voilà, c'est pas fameux de terminer ce dernier hype par aucun jeu véritablement novateur, next-gen jusqu'à l'os. Peut-on encore parler de next gen ? J'en ai vu passer, des « next gen », mais pour ce qui est de l'innovation, elle a deux générations de retard. Allez, un peu de patience, encore 2-3 ans et les journaux seront plein à craquer de la « nouvelle » next-gen à venir, grave meilleure que l'ancienne, avec des graphismes qui tuent tout, des proc' qui laissent le PC faire du stop sur place, et des journalistes de pacotille qui disserteront pendant des dizaines d'heures sur les capacités théoriques des machines, en interviewant des développeurs n'ayant jamais touché à celles-ci, tout en distillant chaque mot lâché par le marketing de chaque concurrent.

Finalement, 2009, c'était pas si mal.
Reposant.

Ekianjo





left 4 dead

left 4 dead

pc

Mon plus vieux souvenir de zombie remonte à loin. Je devais taper dans les 10 ans quand mon oncle cinéphile m'a projeté un extrait de « Dawn of the Dead » (l'original de Romero bien entendu). Putain, quel choc et quelle nausée : un espèce d'humain à face verte et croûtes apparentes dévorait goulûment un bras, en poussant des grands « reuuuhhahhhslurppp ». Depuis ce jour, je garde une bonne trouille du mort vivant, ayant toujours peur d'en croiser une armée dans le métro parisien.

Quelques années ont passé et à ma crainte des zombies s'est ajoutée une attirance irrésistible. Quoi de plus fun qu'une tête qui explose sous l'impact d'une cartouche de shotgun ? Au cinéma, c'est désormais bien acquis, nous avons régulièrement droit à notre dose de revenants ayant dépassé la date de péremption. De « La nuit des morts vivants » à « 28 semaines plus tard », la créature est désormais bien ancrée dans la culture populaire. Même la BD s'y met, avec l'excellent « Walking Dead ». Mais il est temps d'aborder ce qui nous intéresse ici : une souris, un clavier, un bel écran 22 pouces. Les quelques gigas de Left 4 Dead sont téléchargés sur Steam, mon Survival personnel va pouvoir commencer. Quelle que soit mon apparence (un biker, un vétéran du Viet-nam, une jolie



brune ou le black de service), ma mission est la même : survivre, partir d'un point A pour arriver à un point B, buter du zombie et éviter d'éclater la tronche de mes partenaires. Car Left 4 Dead porte bien son nom : que l'on y joue en solo ou en ligne, nous sommes constamment accompagnés de trois camarades, prêts à vous soutenir en toutes circonstances. En imposant ce système, Valve parvient, mine de rien, à faire du jeu en coopératif une véritable philosophie. Jusqu'à présent, les nombreux titres proposant un mode coop' se contentaient de balancer des mécaniques avant tout basées sur le solo et resaucées pour y intégrer un deuxième joueur. Avancer, tirer, avancer, vérifier de temps en temps que le camarade suit, etc... Oubliez tout cela dans L4D. La progression groupée, la communication, l'hyper attention que l'on porte au Friendly Fire... toutes ces composantes sont

à prendre en compte si l'on veut survivre sans perdre de membres. Pour parvenir à un résultat satisfaisant, les développeurs semblent avoir durement bossé sur la prise en main et l'interface. Où que vous soyez, vos camarades apparaissent en surbrillance à l'écran, ils n'hésitent pas à balancer quelques phrases pour vous informer de la situation (du genre « je recharge », ou « attention derrière ! ») et, surtout, l'ambiance sonore s'avère la fois artistiquement réussie et source primordiale d'informations. Gardez l'oreille bien tendue, soyez à l'affût de la moindre variation de la musique annonçant l'arrivée d'une horde, sachez reconnaître les différents types de zombis grâce à leurs cris... Bref, un degré de finition impeccable, une prise en main simpliste et foutrement efficace ainsi que le concept de coopération enfin véritablement exploitée : voilà les

principales qualités de Left 4 Dead.

Mais le plus grand atout du titre réside ailleurs : bien plus que dans « Dead Rising » ou tout autre jeu ayant pour thème les morts vivants, Left 4 Dead nous envoie brutalement à coups de pied dans le derche au cœur d'un survival ultra-stressant. L4D est bourré de références cinématographiques issues des films de

que ça fonctionne diablement bien. Chacun des quatre scénarios proposés offre son lot de clichés, de lieux immanquables et de situations dantesques que l'on ne pensait pouvoir vivre un jour dans un jeu vidéo. Croyez-moi, se barricader pendant de longues minutes sur les toits d'un hôpital, pendant qu'une soixantaine d'infectés foncent sur vous en hurlant et que vos camarades

dans le mur de feu fraîchement créé. Leur progression s'en voit sérieusement ralentie. Vous en profitez pour relever et soigner votre camarade. Celui-ci remonte sur le toit principal et arme son fusil à lunettes, prêt à exploser la tête du moindre... « Tank » ! Hurle t-on à gauche. Bordel, une espèce de mélange improbable entre King Kong et Hulk escalade l'immeuble, les yeux injectés de



zombies « modernes ». Non pas ceux mettant en scène des revenants mous du genou, traînant leur moignon comme une octogénaire partant faire son marché, mais ceux avec des putains de voraces, nerveux et agressifs au casting. Comme dans « 28 jours plus tard » et « l'Armée des morts », voilà... Et le moins que l'on puisse dire, c'est

rampent à côté en essayant d'abattre faiblement quelques saloperies, ça laisse des traces.

Heureusement, vous dénicher un cocktail Molotov dans un coin. Dans un geste désespéré, vous l'enflammez et le lancez au loin, tout jute à temps. Les créatures foncent

Le genre de situations où le noob de base perd le sang froid et tire dans le tas. Évidemment, ce n'est pas la bonne tactique, vu que vous dépendez énormément de vos coéquipiers pour votre propre survie. C'est justement le point fort de Left 4 Dead : sans doute l'un des premiers FPS qui met un fort accent sur le soutien de son équipe. Malgré l'effet de stress réussi, on est cependant encore loin de l'intensité de certains films, et encore loin de chialer aussi si un pote se fait buter. Mais le genre progresse un peu, et c'est déjà bien.

haine. Il est encore loin, vous armez tranquillement votre M16, prêt à lui tirer en pleine tête. Mais ?! Bordel, il tape dans le sol et éclate un morceau de béton gros comme un arbre. Alors que vous commencez à comprendre, il est déjà trop tard : le projectile monstrueux vous arrive à la tronche et vous reculez de dix mètres à une vitesse

phénoménale, chutant au passage du toit de l'hôpital. Vos vertèbres se brisent, le cerveau est touché. Rideau, la mort est une délivrance. Tel un esprit attendant son tour pour trouver la paix, vous observez paisiblement le sort de vos camarades : une horde d'infectés s'acharnent sur Eddie, ses tripes doivent être bien fumantes. Zoé a été plus maligne, sa position surélevée et protégée lui a permis d'abattre le Tank avec son fusil à lunette. Elle décide cependant de porter secours à Bill, qui vient de se faire vomir dessus par un Boomer. Cette version putréfiée de Guy Carlier vous éructe à la tronche, brouillant votre vision et attirant au passage les infectés, comme des mouches à merde. Les deux combattent, donnent des coups de crosse, reculent en vidant leur dernières cartouches. Le son des pales de l'hélicoptère salvateur se rapproche de plus en plus. Zoé tombe au sol, à quelques mètres de l'hélico. Dans sa course, Billy se retourne vers elle, il hésite quelques secondes : porter secours à son amie en ayant neuf chances sur dix d'y passer ou sauver sa peau ? Le hurlement du Hunter surgissant à quelques mètres achève de le convaincre, Zoé doit déjà être à moitié dévorée de toute manière. L'hélico décolle, un seul a survécu sur les quatre. À l'écran, le générique défile : qui a tué le plus de zombies ? Qui a subi le moins de dégâts ? En guise de distribution, les statistiques s'affichent et on a presque envie de s'emparer d'un seau de pop-corn pour faire durer le plaisir jusqu'au bout.

En quelques lignes, j'ai tenté plus haut de vous faire saisir l'essence de Left 4 Dead. Inutile de le cacher : je prends un pied monumental à chaque partie, d'autant plus

que le placement des créatures et le déclenchement des événements diffèrent à chaque fois, tout en restant cohérent. Valve a réussi à équilibrer plaisir de jeu, prise en main immédiate, ambiance haletante et difficulté bien dosée (bien que je conseille aux habitués des FPS de jouer directement en « avancé », le mode « normal » s'avérant, à mon goût, trop simple). Cependant, quelques interrogations et craintes subsistent : quatre scénarios découpés chacun en six niveaux, c'est peu. Pour le moment, la lassitude n'est pas présente, mais il va arriver un moment où les joueurs en auront fait le tour. C'est à ce moment que Valve a intérêt à proposer des nouvelles maps dignes d'intérêt. Espérons qu'elles arriveront dans moins de six mois, car le titre risque d'être progressivement déserté s'ils ne se bougent pas le fion. Heureusement, la communauté semble déjà très active, en témoigne un projet de carte reprenant l'architecture du « mall » de « l'Armée des Morts ». En voilà une idée qu'elle est bonne.

Bref, d'ici à six mois, je vais tout de même continuer à triper sur un FPS diablement jouissif, offrant un shoot d'adrénaline à chaque partie aussi rare que précieux. D'ailleurs, il est temps de conclure mon texte, toutes ses lignes écrites m'ont donné envie d'arracher un bras à coup de shotgun...

Jika





braid

braid

xbox 360

Honnêtement, me voilà bien embêté. Lorsque Eki m'a demandé ce que je comptais écrire pour le prochain Sanqua, je lui ai répondu, de but en blanc, sans réfléchir un seul instant :

« Je vais faire un papier sur Braid, très certainement le meilleur jeu de 2008 ».

Quel con, j'aurais mieux fait de me taire.

Car là, je me sens vide devant ma page blanche. Par où commencer ? Si je voulais être un brin pompeux, j'écrirais que Braid élève (enfin) le jeu vidéo au rang d'art, que tout, de son esthétique à son scénario, en passant par son game-design, y est brillant et que cette putain de pépite est l'œuvre d'une paire d'hommes.

Mais non, je ne peux définitivement pas me contenter de ça... Je pourrais, sinon, simplement vous sommer de télécharger le titre sur le Xbox Live Arcade et que les 12€ dépensés seront sans doute votre meilleur investissement de l'année. Sérieusement, lâchez un peu ces rince-cerveaux que sont Gears of War 2 ou Call of Duty et rallumez vos neurones, ils en ont besoin.



Moi-même, j'ai été victime de ce syndrome : sur conseil d'un collègue, je fais péter la CB et je claque les 1200 points Microsoft me permettant de télécharger Braid. Au lancement du jeu, ma première pensée fut : « OK, c'est un clone de Mario Bros maquillé d'une couche artistique qui a grave de la gueule. C'est déjà ça. ». Mais non. J'étais en effet de loin de deviner l'expérience hors du commun qu'allait me faire vivre cette œuvre. Enthousiasme de fanboy démesuré ?

Même pas.

Car Braid est un titre qui se mérite et qui nécessite d'aller au-delà des apparences. D'un postulat ultra simple (un jeune homme part à la recherche de sa princesse. Arrivé à la fin de chaque monde, une espèce de dinosaure lui

confesse qu'elle se trouve dans le niveau suivant. Vous voyez le topo ?), l'aventure proposée offre à la fois un scénario formidablement mature et torturé et se pose en véritable leçon de game-design. Attendez-vous à faire fumer votre cerveau, et pas qu'un peu.

Car Braid n'est PAS un jeu de plates-formes, malgré les apparences. Pas de vies à dépenser, impossible de mourir, pas de pouvoir hors du commun... Chaque niveau parcouru vous demande de rassembler des pièces de puzzles, plus ou moins bien planquées. Pour y parvenir, un seul moyen : jouer sur le temps.

Attention, rien à voir avec un gimmick sympa à la Prince of Persia. Ici, la capacité qu'a le héros de revenir en arrière sert de base à toute l'histoire. En résultent des énigmes

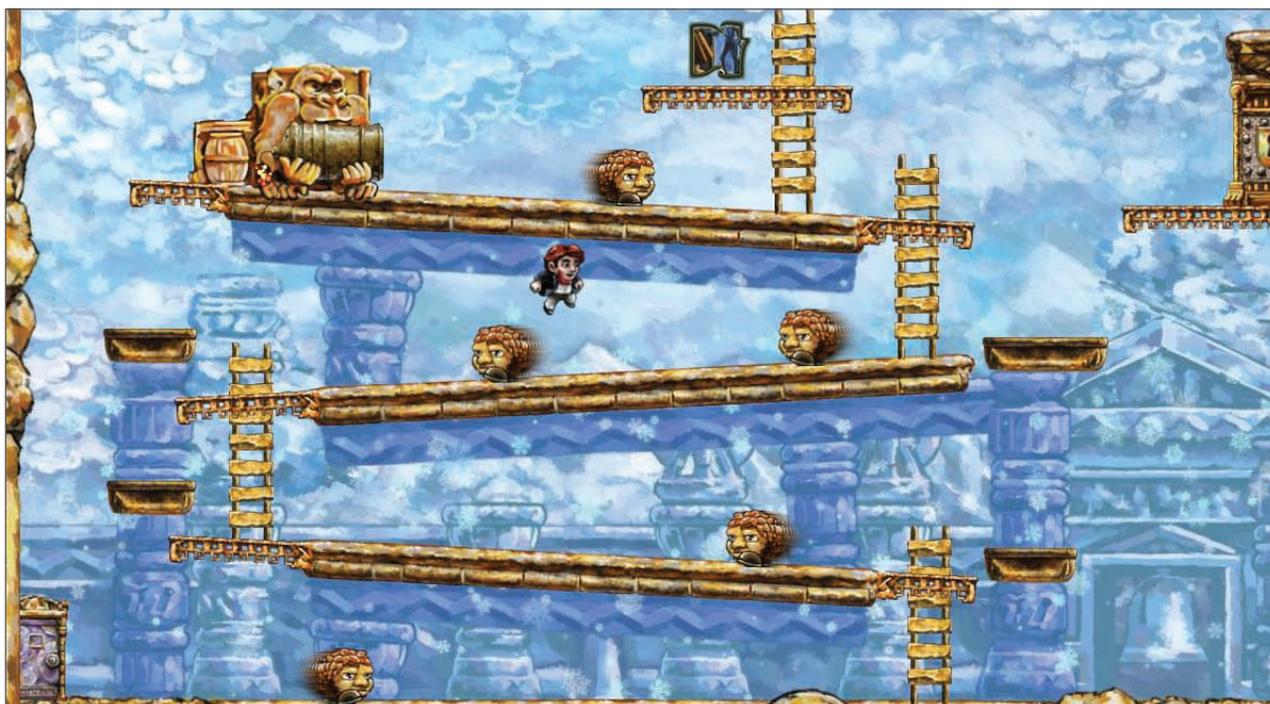
prodigieusement brillantes, bien difficiles à décrire sur le papier. Mais soit, je vais tout de même tenter de vous en faire comprendre le concept à travers un exemple :

Dans un des tout premiers niveaux, Tim (le héros) se retrouve au bord d'un fossé. En face de lui se trouve la porte qui lui permet d'accéder au tableau suivant. Porte,

Cette fonction permet non seulement à Tim de repartir en arrière, exactement là où il était quelques secondes auparavant, mais influe également sur l'ensemble de son environnement.

Ainsi, l'ennemi tout juste assommé réapparaîtra comme par magie. Et la clé me direz vous ? Celle-ci devrait,

notre héros est en possession de cette clé, quel que soit l'instant donné, il la gardera. Le retour dans le temps est ainsi tout à fait envisageable et on retrouvera Tim tel qu'il se trouvait quelques secondes dans le passé : au bord du précipice, réfléchissant à la façon dont il peut ouvrir cette porte fermée. Sauf que, cette fois-ci, il possède la bonne clé.



bien évidemment, fermée à clé. Au fond du précipice, vous apercevez un ennemi détenant cette fameuse clé. Bon, pas de soucis, il suffit de sauter au fond du gouffre, assommer la créature et récupérer la clé. Oui, mais voilà : comment remonter, une fois au fond du trou ? C'est là que le retour dans le temps entre en jeu.

logiquement, se retrouver à nouveau en possession du monstre ?

Oui, sauf que certains objets ont des propriétés particulières, dont une consiste à ne pas être affecté par l'écoulement du temps. Bref, à partir du moment où

L'esthétique du jeu est... particulière. C'est très loin des standards actuels de « bon goût » ludique, mais en même temps ça rappelle ces jeux de plateformes du début des années 90 qui osaient parfois des univers très colorés. Pas toujours réussis au demeurant.

Après, le style peut vous repousser. Mais au moins la palette est bien choisie, et n'est pas dégoûtant en soi. Et puis, un jeu 2D, c'est pas tous les jours qu'on en trouve un de bon, alors il faut aussi savoir faire abstraction de la première impression.

Ça va ? Pas trop mal au crâne ? Sachez seulement que l'énigme décrite ci-dessus est assurément une des plus simples du jeu et que la suite se corse carrément. Braid m'a offert, pendant 6 petites heures, la possibilité de réfléchir « autrement ». J'étais là, devant mon écran, à essayer mille et une façons d'atteindre cette foutue pièce

de puzzle. D'un seul coup, une zone inédite de mon cerveau s'allume. « Non, c'est quand même pas comme ça qu'il faut... Bah si. ».

Ce serait mentir de dire que je n'en ai pas bavé. Pensez donc : se creuser la cervelle à ce point, manette en main, ça reste rare.

C'est peut-être là le seul éventuel reproche qu'on peut lui faire : il est certain que le joueur lambda passera totalement à côté de cette merveille, voyant en lui un petit jeu de plates formes 2D mignon, mais trop prise de tête. Il faut cependant s'acharner, apprendre à réfléchir différemment et, surtout, se laisser porter par une ambiance sonore et graphique aussi unique qu'envoûtante.

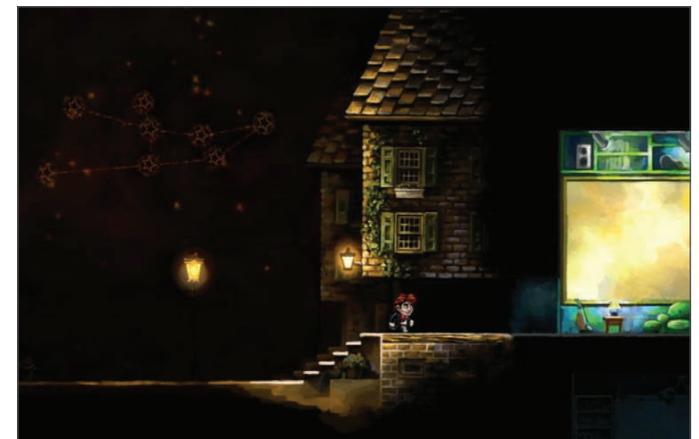
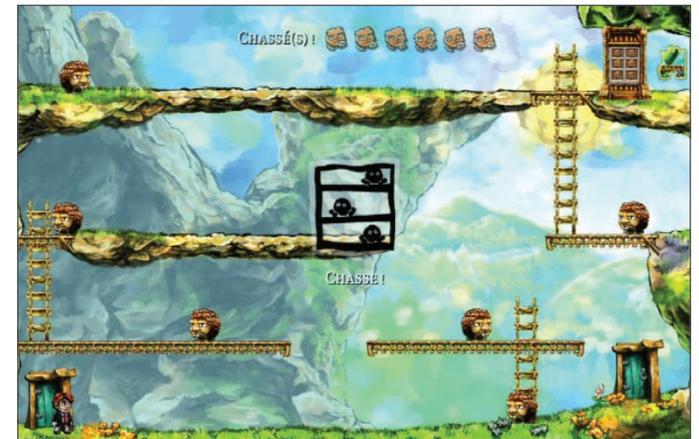
Si bien que, parvenu au tout dernier tableau, le joueur sera récompensé par ce qui reste, pour moi, une des plus belles fins vues dans un jeu. Une fin bien évidemment emplie de mystère et sujette à de nombreuses interprétations, mais ô combien étonnante, tout en restant parfaitement cohérente.

En me relisant, je me rends compte de mon enthousiasme délirant envers ce jeu. Mais, franchement, j'ai beau réfléchir, je ne vois pas comment le tempérer. Braid fait partie de ces trop rares titres qui ne ressemblent qu'à eux-mêmes, offrant à la fois un concept brillant, une réalisation unique et une histoire passionnante.

À l'heure des jeux Mc Do aux mécaniques ressassées et resucées, qu'un éditeur nous crache à la gueule pour 70 €, il est bon de rencontrer de tel bijou. Indépendant, intelligent, Braid est la preuve qu'un jeu peut encore nous émerveiller et nous faire vivre des expériences uniques. Alors, oui, ce texte est court, mais, parfois, il faut savoir doser son propos, sans rajouter des couches de vernis et de clinquant.

L'industrie du jeu vidéo s'en charge déjà suffisamment.

Jika





inazuma eleven

inazuma eleven

nintendo ds

J'ai une relation un peu bizarre avec ma DS. D'un côté, je trouve cette machine complètement dépassée, mal foutue (avec ses boutons et sa croix digne des plus vieilles 8 bits), ses jeux qui sont pour la plupart des repompages abusés d'autres plateformes... et puis de l'autre, je la trouve formidable pour peu qu'un ou deux jeux marquants y fassent leur intrusion. Des jeux « malgré le format » en quelque sorte.

Inazuma Eleven est l'un d'eux. L'idée est tellement simple qu'elle en est géniale. Faire un RPG « à la jap' » autour du foot.

Oubliez les histoires ringardes de gros sorciers qui veulent assouvir le monde entier, non, là, l'histoire est plus simple. C'est celle d'un jeune garçon, collégien, qui rêve de devenir une star du foot comme son grand-père, membre légendaire de l'équipe connue sous le nom de « Inazuma Eleven ». Son grand-père n'étant plus de ce monde, il ne lui reste que sa motivation et sa maigre expérience pour faire la différence. Et quelques notes retrouvées dans un grenier...

Au début, notre ami monte une équipe de foot avec ses camarades du collège, tous plus ou moins récalcitrants



à jouer. Puis vient le premier match contre une école adverse.

Ici, le mot « japonais » prend toute sa dimension.

Lors d'une séquence animée, l'équipe déboule dans un bus qui ressemble plus à un croiseur de l'Empire (Star Wars) qu'à autre chose. Sortent ensuite une ribambelle de gars musclés, en maillot, ballon de foot au pied, pour former une haie d'honneur devant l'entrée. Enfin, voilà les véritables joueurs sortant un par un, sous un ciel d'orage parsemé d'éclairs. Tous les membres ont des gueules de « méchants » ricanants tout droit sortis d'animes.

La mise en scène est exemplaire, et donne tout de suite le ton. Ces gars-là ne sont pas venus pour plaisanter,

et malgré tous vos efforts, la première partie sera une méchante boucherie pour vous et vos camarades. Mais un autre élève de votre école ne semble pas rester insensible à cette situation...

Voilà le début d'une grande aventure. Partir de zéro pour arriver au sommet.

La grande réussite de ce titre, c'est d'avoir compris que le système des RPG japonais n'était qu'un simple « code », et que ce « code » pouvait être réutilisé dans n'importe quel autre univers. Pas besoin de monstres, pas besoin de scénario où l'on doit sauver le monde (ou une princesse) pour y faire régner les mêmes règles.

Je parle de « code » vu que tous les éléments d'un RPG

japonais traditionnel sont repris quasiment à l'intact : les héros obstinés qui n'abandonnent jamais, les combats aléatoires (ici remplacés par des « petits matchs » aléatoires contre des élèves de votre école qui vous défient de leur coller un but), le level-up de folie, les boss de fin de niveau (ou les matches de fin de tournoi, dans notre cas...), ses personnages non-joueurs qui n'ont

L'avantage de ce code, de ce langage des RPG, est d'être bien connu de tous – c'est quasiment un standard. Et vu que le contexte est radicalement différent, garder la même langue permet à tous les nouveaux venus de se raccrocher à un système familier, peu importe le monde mis en avant.

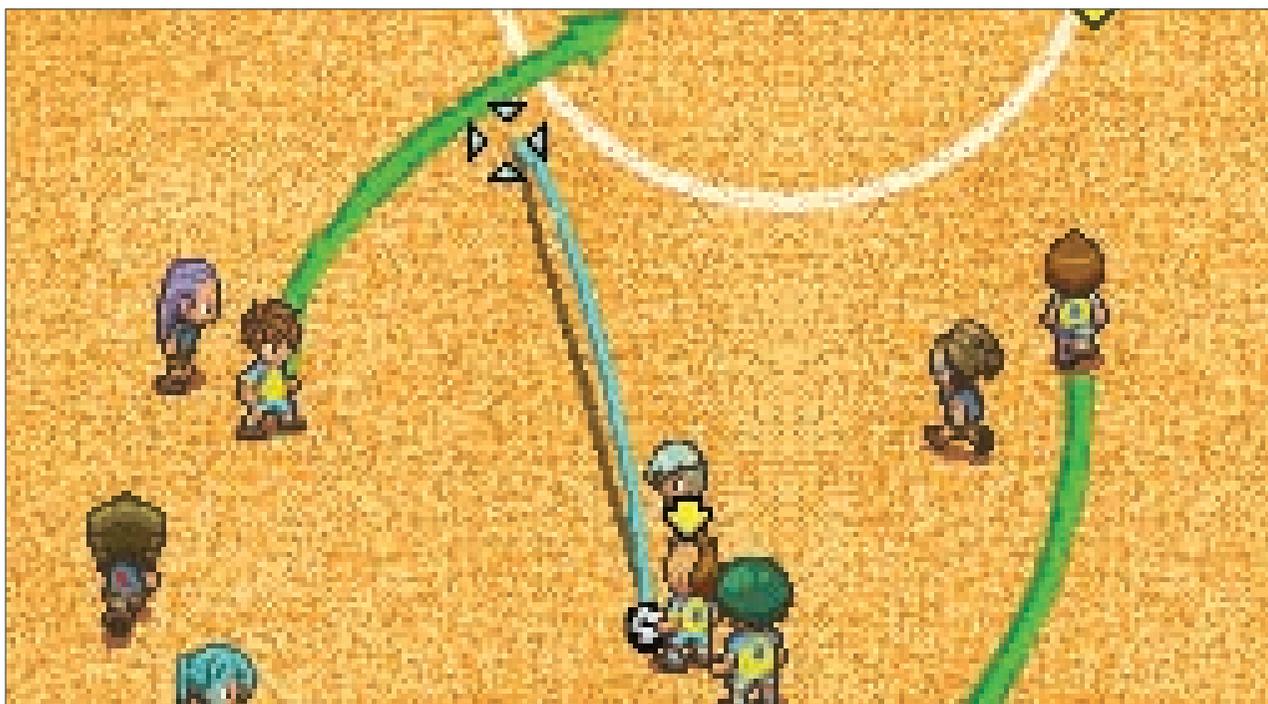
de la vieille époque vers le jeu PC. En leur disant « tu sais mon gars, tu joues pas trop sur PC, mais t'inquiète pas, les règles que tu as utilisées pendant 15 ans sont aussi dans notre soft – rien à réapprendre », la conversion n'en allait être que plus aisée.

Eh bien c'est pareil avec Inazuma 11.

Les joueurs de FF ne seront pas déconcertés.

Les matches, quant à eux, méritent un petit détour. Avant un match important, vous devez choisir la formation de votre équipe sur le terrain, ainsi que les joueurs qui vont participer. En effet, pendant le jeu, vous pouvez vous amuser à recruter des tonnes de camarades dans votre école pour participer à votre équipe, et même les sélectionner pour leurs caractéristiques. Même si c'est pratique, j'ai trouvé ça moins rapide pour progresser que de jouer avec les mêmes joueurs et de les faire monter en expérience. Mais bon...

Pendant le match, vous devez alterner entre le temps réel et la pause pour mettre en ordre votre stratégie. Le match démarre en pause, en vous proposant de « tracer » au stylet la trajectoire de chacun des joueurs une fois que le coup d'envoi sera lancé, ainsi que la prochaine passe à effectuer (si vous êtes en possession du ballon). Vous pouvez ensuite enlever la pause et intervenir directement en temps réel dans le jeu, en manipulant un par un les joueurs si vous avez confiance en votre rapidité d'action, ou en remettant la pause pour modifier les mouvements de toute votre équipe si nécessaire. Quand votre joueur s'oppose à un adversaire, la balle au pied, le



qu'une ligne à raconter. Les potions sont remplacées par des sandwiches ou des onigiri. L'équipement n'est pas composé d'armures, mais de chaussures légères qui vous font courir plus vite. Les coups spéciaux et combos n'ont rien à voir avec la magie, mais ressemblent davantage aux délires déjà vus dans Captain Tsubasa (Olive et Tom).

C'est un peu la technique que Bioware employa avec ses jeux de rôle plus anciens comme Neverwinter Nights et Baldur, estampillés comme utilisant « les règles officielles de Dungeons et Dragons ». C'était bien entendu plus pratique pour Bioware de ne pas avoir à réinventer un set de règles, mais c'était avant tout pour attirer les rôlistes

jeu vous demande de choisir une action genre « dribler », « sauter par-dessus l'ennemi », ou utiliser un coup spécial pour passer à tout prix. Une fois la sélection effectuée, la vue passe alors en 3D proche du terrain, et vous pouvez alors observer quel est le résultat de la confrontation, sans pouvoir changer quoi que ce soit à cette étape.

Même chose quand vous approchez des buts, différentes manières de frapper s'offrent à vous. Dans la plupart des cas, pour marquer à tout prix, l'utilisation du coup spécial est fortement recommandée. Mais dans les matches de fin de chapitre, les adversaires sont tout de suite un bon cran au-dessus, et sortent eux aussi des coups qui tuent pour vous empêcher de marquer dans des conditions normales. C'est alors que de nouvelles techniques ou ruses deviennent nécessaires pour vaincre, ce qui donne beaucoup plus de piment à ces matchs-là.

Outre l'histoire amusante, le côté stratégique du système des matchs est bien pensé et permet de varier les approches. Comme les coups spéciaux bouffent des points de « magie », il faut aussi les utiliser avec parcimonie, et savoir tempérer ses ardeurs (genre en conserver suffisamment pour la fin du match, si l'ennemi fait un come-back inattendu).

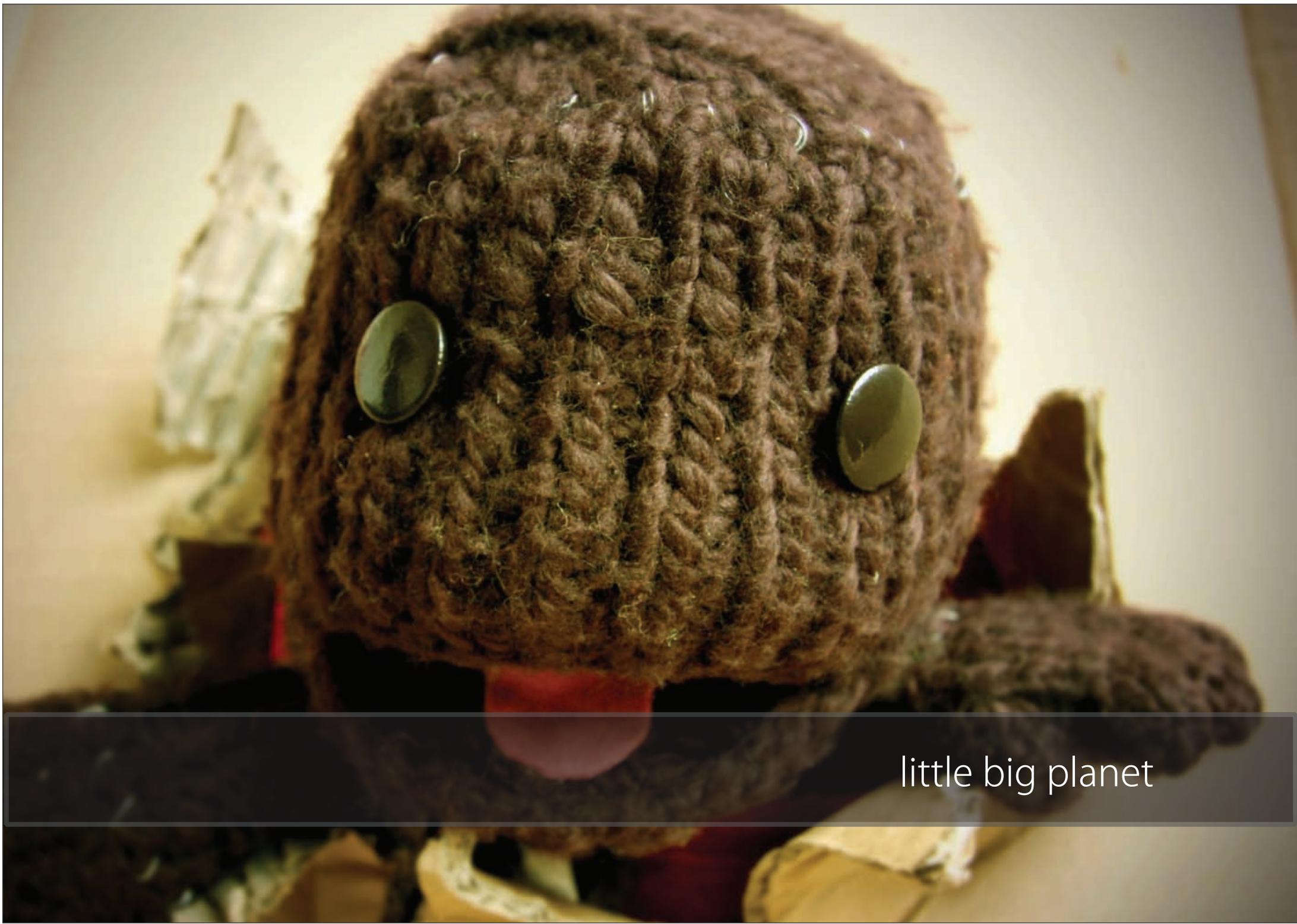
Ce Inazuma Eleven est loin d'être un « petit jeu en flash » pour DS, c'est typiquement le genre de jeux qu'on pourrait voir sur une console de salon, si l'on fait abstraction des graphismes (corrects tout de même). Malgré toutes ses qualités, il va falloir apprendre à se boucher les oreilles, car la bande-son ne cesse de faire tourner la même musique, extrêmement énervante

après deux minutes. La difficulté est parfois mal dosée aussi, avec des équipes faiblardes suivies d'autres bien plus fortes en l'espace de 30 minutes de jeu. Du coup, le level-up s'impose donc, et se fait de manière très artificielle. Je ne sais plus dans quel chapitre exactement, vous découvrez que dans les souterrains de l'école se trouve une salle d'entraînement spécialisée, qui vous permet de faire des matches en série histoire de monter en stats. C'est marrant deux minutes, mais après en avoir fait 40, l'envie de passer à autre chose se fait sentir. Le level-up prend trop de temps par rapport aux résultats récoltés. Sans doute une histoire de mauvais réglage. Enfin, pour les gros matches, la durée n'est pas clairement indiquée. Au début, vous comptez sur 45 minutes par mi-temps, mais en fait le coup de sifflet final peut arriver bien avant, sans prévenir. C'est très con, car le temps est une composante primordiale de votre stratégie pour gérer l'endurance et l'emploi des coups spéciaux de vos gars en short.

Mais soit. Ce premier essai de la part de Level 5 est quand même un sacré coup de maître. Et vu l'annonce de la suite du jeu (tiens, encore une IP...) au dernier TGS 2008, il ne reste plus qu'à espérer que la suite ne consistera pas en un simple « data disk ».

Sur ce dernier point, j'en doute cependant un peu, vu la tournure prise par la série des Layton du même Level 5, qui finalement n'apporte pas grand-chose à chaque nouvel épisode.





little big planet

little big planet

ps3

Si l'année 2008 a été marquée par quoi que ce soit, ce n'est certainement pas par MGS4, mais par un petit jeu moins prétentieux, de plus petite envergure. Certes, il ne tourne que sur la « machine à faire de la réalité virtuelle en temps réel », autrement dit la PS3, mais son concept nous renvoie 15 ans en arrière, à l'époque reine des jeux de plateforme.

Little Big Planet fait donc partie de ce lot. Ça fait longtemps que je n'en ai pas vraiment touché, finalement. Je me fais bien un Sonic (1 ou 2) de temps en temps via émulateur, ou encore un Castlevania sur DS. Mais le genre a quasiment totalement disparu, un destin similaire à celui des jeux d'aventure aux énigmes tordues, aux principes pourtant maintes fois éprouvés. Il semblerait que rien ne soit à l'abri de l'épreuve du temps... et de la 3D. Le jeu de plateforme était pourtant encore bien vivace à l'arrivée de la première Playstation. Et d'ailleurs, nombreux sont ceux qui ont tenté de transposer le jeu plateforme classique en 2D vers la 3D. Traduire un genre dans un nouveau contexte ne suffit pas à en faire une réussite. Pour caricaturer volontairement la chose, un jeu de plateforme se résume surtout par des sauts entre des éléments espaces. Et basta. Bien entendu, on rajoute des



ennemis à droite et à gauche et des bonus, mais en gros, c'est le principe fondateur.

Dès lors qu'on définit le jeu de plateforme comme tel, c'est une évidence même que la 2D est le meilleur système de représentation que l'on puisse employer : du point de vue du joueur, rien n'est plus facile que d'évaluer les distances sur un axe « plat ». Rien n'est invisible, alors qu'une vue en 3D demande davantage d'expérience pour jauger son saut et son succès au préalable.

En un mot, c'est l'enfer.

Et moult développeurs se sont cassé les dents dessus. Au point de parfois même rendre le saut automatique (Zelda sur N64) pour éviter de perdre les quelques

joueurs restants encore devant l'écran. Mais rendre le saut automatique dans un jeu où le principal intérêt est de sauter (et je ne parle pas spécialement de Zelda ici), c'est un peu ce qu'on appelle passer grave à côté de la plaque.

La 3D a donc tué le genre pour de bon.

Et voilà que LBP s'amène tranquille, avec de la 3D qui ressemble à deux gouttes d'eau à de la 2D, puisque vue de côté. En soi, ce genre de mix 2D-3D n'est pas nouveau du tout. Ça aide finalement à donner un peu plus de profondeur à l'espace représenté tout en gardant une jouabilité optimale.

Mais malgré ce classicisme, LBP a de sérieux arguments

pour en convaincre plus d'un. J'en vois quatre.

La customisation, le multi en local, le communautaire et enfin le rôle de la physique. En effet, sans ces éléments, LBP ne serait qu'un autre jeu de plateforme destiné au placard deux semaines plus tard.

qu'en les décrochant parmi les niveaux du jeu. Ce sont les véritables bonus à trouver, plus importants que les « perles » qui servent simplement à encaisser des points.

Comme les tenues sont nombreuses et que les combinaisons le sont encore plus, il est très facile, après quelques heures de jeu, de faire un personnage quasi

décrocher le plus de tenues possible. En particulier celles qui sont difficilement accessibles...

Mais pourquoi diable vouloir customiser son avatar ? Et bien, pour se différencier des autres. Les autres, c'est par exemple vos potes, qui viendront cash jouer chez vous. Car LBP est un des rares jeux actuels qui propose encore



Le coup de maître de Media Molecule (développeur du jeu), c'est quand même à avoir volé les japonais sur leur propre terrain. Ils ont tout à fait compris l'essence du «kawaii», et ce n'est pas un hasard si le jeu est très populaire au Japon aussi. Mais il ne s'agit pas uniquement des graphismes. Les musiques sont certainement les meilleures que j'ai entendues dans un jeu depuis... pfiou... depuis longtemps quoi.

Ca respire le travail, le talent et l'exigence. Dommage que la jouabilité ne soit pas du même niveau...

La customisation se présente en fait sous la forme que prend votre héros. À la base, c'est une simple marionnette de tissu marron, armée de deux boutons en guise d'yeux. Malgré les quelques pièces disponibles pour commencer à le décorer ou l'habiller, l'essentiel des vêtements et autres accessoires ne sont disponibles

unique pour parcourir les niveaux. La customisation étant une tendance nette dans la société, et en particulier dans le jeu vidéo, ces fonctionnalités n'ont rien d'extraordinaire en soi, mais elles sont particulièrement bien intégrées au reste du jeu. Ça devient presque le deuxième but du jeu. Non seulement arriver à la fin du niveau, mais aussi

du multi en local, quatre à la fois sur le même écran. Ça rappelle un peu l'époque Micromachines. Marrant, encore une chose qui a quasiment complètement disparu, le jeu à plusieurs en local. Il n'y a guère que la Wii qui surfe encore sur ce créneau (avec succès, d'ailleurs). Sur PS1, encore un bon nombre de jeux pouvaient se jouer à

deux sur la même bécane, puis sur PS2 la tendance s'est clairement tournée vers le jeu solo, à part bien sûr pour des genres très particuliers comme les jeux de combats ou les jeux de sport.

C'est sans doute, encore une fois lié à la 3D. Difficile de représenter deux points de vue différents sur un seul écran. Il est donc nécessaire de le splitter, ce qui n'est pas génial côté visibilité, surtout quand on a des résolutions pourraves. Et qui dit 3D dit performances réduites quand le même système se doit de calculer deux vues différentes... perte de fluidité ou grosse coupe dans les détails affichés, bref, du compromis jamais idéal. Mais c'est une autre histoire...

Dans LBP donc, parcourir les niveaux à plusieurs est très marrant, et se joue soit à la course (en cherchant à faire disparaître les autres de l'écran, et donc les faire mourir, à la Micromachines) si l'on est vicieux, soit en collaboration pour peu que le niveau soit inégal parmi les invites. La possibilité d'interagir entre les personnages n'est pas innocente, et donne plus de profondeur aux mécaniques du jeu. Certains passages avec des bonus cachés nécessitent par exemple d'avoir 2 ou trois joueurs en même temps pour y arriver. Pas la peine d'essayer tout seul, ils sont inaccessibles en solo de par leur mécanique. Mais sans même parler de bonus, lors de sauts périlleux, il n'est pas rare de s'accrocher au pied de son pote, lui déjà bien perché, pour éviter une chute fatale. Dans LBP d'ailleurs, les vies sont comptées de manière un peu étrange. A chaque fois que vous

arrivez à un checkpoint, vous êtes crédités de plusieurs essais/vies supplémentaires. Ces essais/vies sont partagés entre les joueurs. Par exemple, si vous avez 6 essais/vies disponibles, que votre pote meurt 5 fois mais que vous ne mourrez qu'une fois, c'est game over pour tous les deux – dans ce cas-là, il faut recommencer le niveau. Quel sale jeu communiste ! Tout ça incite donc à ne pas laisser ses coéquipiers mourir inutilement, car au final son décompte influera aussi votre nombre d'essais. Et comme certains passages sont coriaces...

Outre le multi-local, une fois en ligne, il est parfaitement possible d'inviter d'autres gens à rejoindre le niveau en cours. Petit « plus » sympa, certes, mais pas essentiel. L'avantage du mode en ligne réside plutôt dans le mode « Trackmania » si j'osais l'appeler ainsi. LBP donne en effet tous les outils nécessaires pour créer ses propres niveaux et les partager avec le monde entier.

Ce principe est génial, à la fois pour les joueurs, premiers intéressés, et pour les développeurs.

Les joueurs peuvent en effet soit agir en tant que créateurs et composer leurs niveaux selon leur bon plaisir, soit se contenter d'être de simples utilisateurs et d'essayer les productions des autres, chaque jour renouvelé. Bref, une assurance d'une très longue durée de vie pour un titre pourtant acheté qu'une seule fois. C'est un peu le Web 2.0 appliqué au jeu vidéo, sauf qu'en terme chronologique, le jeu vidéo est arrivé bien avant sur ce créneau.

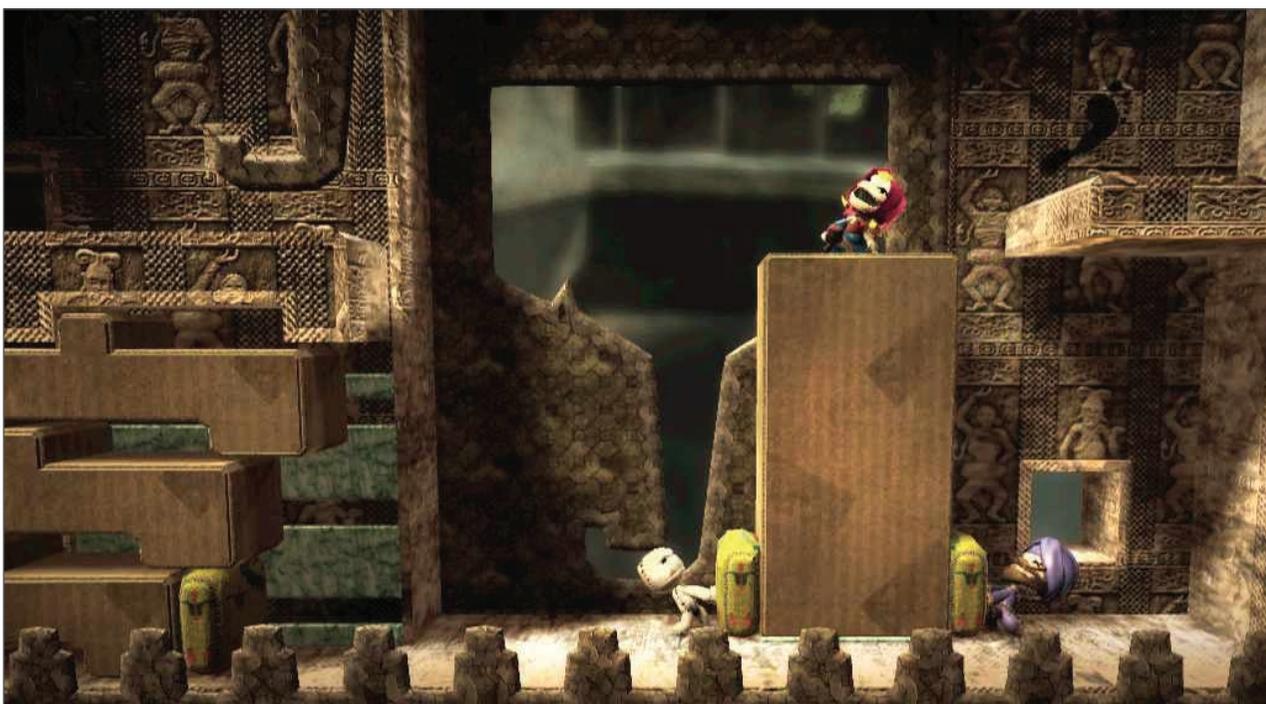


Pour les développeurs, c'est aussi la situation idéale : le jeu peut continuer à se vendre bien au-delà de sa date de sortie, puisque du contenu gratuit vient sans arrêt en agrémenter le contenu original déjà non négligeable, un peu à la manière d'un MMORPG. De plus, en voyant quels genres de niveaux sont populaires, ils disposent d'une base de données énorme sur ce qui fait ou non

basé sur les sauts. Qui dit saut dit interaction entre poids, angle, vitesse et accélération, si j'en crois mes maigres restes de physique. Traditionnellement les jeux de plateforme se moquent de la physique. Des sauts réglés au pixel près, reproductibles à l'infini, voilà à quoi se résumait le genre. Certains ont essayé de donner plus de variété, comme par exemple Sonic avec sa gestion de

surfaces. Outre les sauts entre plateformes, les passages avec « balançoires », c'est-à-dire des rondins suspendus à un fil, sont nombreux et vous demanderont de vous balancer plusieurs fois d'un côté puis de l'autre afin d'obtenir suffisamment d'élan pour enfin sauter.

Mais les mains ne servent pas qu'à ça. Vous êtes



Les personnages sont aussi capables d'expression. Avec l'utilisation du Sixaxis, on peut faire pivoter la tête de son personnage suivant la direction indiquée. Avec une combinaison de R, de L et des pads analogiques, voilà qu'on peut faire bouger les bras de son perso individuellement. C'est plus pour le fun qu'autre chose. Dommage, j'aurais bien vu une autre fonction à tout ça (genre un geste particulier déclenche une magie quelconque...).

Oui, je sais, je suis trop old School.

le succès d'une création. Nul doute qu'ils pourront s'en servir dès lors qu'ils toucheront à la suite, pour optimiser encore davantage leurs propres niveaux et savoir dans quelle direction orienter le prochain jeu.

Comme je le disais plus tôt, un jeu de plateforme est

l'accélération et de la vitesse pour pimenter un peu la capacité du héros à faire des sauts plus ou moins longs. Mais tout ça n'est jamais vraiment allé plus loin. Avec Little Big Planet, non seulement les sauts sont gérés par le moteur physique de A à Z, mais les personnages disposent de mains, et s'agrippent donc aussi à certaines

parfois propulsés avec violence sur des bolides (genre skateboard, fusée), qui ne demandent qu'à vous envoyer valser très loin. Votre seul recours, vous accrocher à quelque chose pour rester sur votre embarcation. Cette diversification des actions disponibles enrichit largement les différentes manières de progresser dans le jeu, sans

oublier qu'il faut parfois aussi, avec ces mains, traîner des éléments qui servent de « clefs » pour ouvrir certains portes ou passages.

Las, la physique a du bon et du mauvais. Elle rend les sauts et déplacements plus animés, certes, mais quand il s'agit de trimballer un objet derrière vous, celui-ci s'entrechoque avec le décor et vous êtes parfois obligé de sauter à plusieurs reprises pour enfin passer avec votre bagage à travers des obstacles pourtant très « géométriquement » simples.

Autre regret, la gestion de la profondeur. Bien que le jeu soit fondamentalement en 2D, les développeurs ont cru avoir inventé l'eau chaude en donnant 3 niveaux de profondeur à l'espace « plat ». Ça part d'une bonne intention, surtout quand plusieurs personnages se retrouvent à l'écran : cet artifice évite qu'ils ne se chevauchent.

Cependant, passer d'un avant-plan à un arrière-plan tient parfois du calvaire : tantôt involontaire, tantôt impossible à exécuter malgré les multiples essais, bref cette gestion de l'espace est extrêmement énervante.

Et source de grosses frustrations au début.

Après, c'est comme quand on est au volant d'un Skoda : avec le temps, on finit par croire qu'on est dans une voiture.

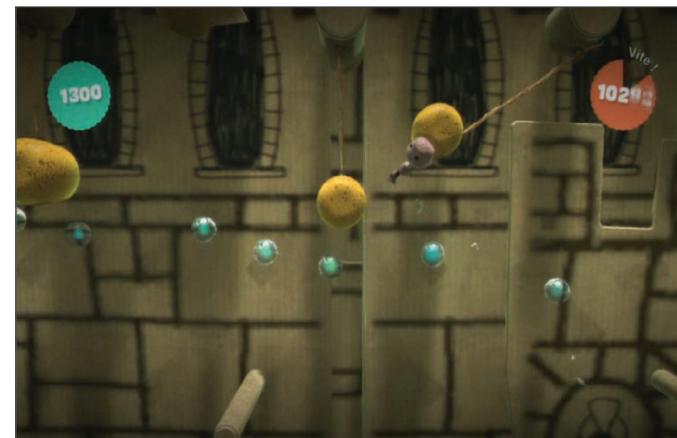
Pareil, dans LBP on finit par s'habituer à ces contrôles de merde. Mais les développeurs, sans doute inspirés par le malin, ne se sont pas arrêtés là pour vous pourrir la vie.

Ces petits sadiques sont même allés jusqu'à faire des escaliers où chaque marche se trouve sur un différent niveau de profondeur.

Comme si c'était marrant !

Parfois, ça se passe bien... lors d'un saut, le changement de plan est censé être automatique... d'autres fois, c'est moins évident et clairement casse-couilles. Bref, je ne suis pas du tout satisfait par cet aspect du jeu. C'est sans doute le pire ratage de ce soft, quoiqu'on en dise. Innover, c'est bien, mais encore faut-il que ça ait un sens...

Après des dizaines d'heures passées sur cette petite planète, je me suis rappelé un truc qui manquait cruellement dans ce LBP. Même si la maniabilité est correcte, ça n'a quand même pas du tout la précision d'un jeu 2d de la belle époque. Les sauts sur les ennemis sont très (trop) approximatifs (voilà qu'on croyait mourir en tombant sur un pic, mais non, l'ennemi en question crève comme par magie...) et même si je ne suis pas fan des plateformes qui vous demandent de faire des sauts au pixel près, je suis très pointilleux sur la gestion des collisions avec le décor et les adversaires. C'est sans doute un compromis dû à la vision plate, à la gestion bancal de la profondeur, mais aussi au public visé : le plus vaste possible.



Mais vous, lecteurs de Sanqua, vous n'êtes pas de ces retraités qui s'éclatent sur Wii Fit dans la maison de retraite, alors je vous le dis sans concession : ne vous attendez pas à la finesse d'un Sonic, à la justesse d'un Super Mario.

Vous seriez extrêmement déçus.



Vous allez dire que je suis un râleur invétéré, et c'est sans doute vrai, mais l'autre attrait des plateformeurs de la grande époque, c'était aussi les boss de fin de niveau. Dans LPB, ils existent toujours, mais ils font plus pitié qu'autre chose. Comme tout le reste du jeu, ils sont construits sur base de physique, de mécanismes. Une

fois qu'on a compris comment tel ou telle pièce bougeait, facile de démonter le boss : c'est comme de casser le bras de son petit cousin en imitant une prise de catch. Y'a pas de challenge !

Et oubliez les éventuelles mises en scènes grandioses, les boss arrivent un peu comme un poil sale sur la soupe :

c'est inattendu et peu engageant.

Et c'est là que le compromis du jeu montre son véritable visage. Comme les niveaux sont créés de toutes pièces avec l'éditeur fourni aux joueurs, impossible de créer des monstres « organiques », d'avoir des choses moins

cartésiennes. Du coup, les niveaux sont marrants à parcourir, grâce à l'emploi de la physique à tour de bras, mais les ennemis, les boss sont tous des pantins ridicules qui ne demandent qu'à être piétinés tant ils ont honte d'exister.

LBP, malgré tous ses atouts, souffre cruellement de vie et d'âme.

Et la métaphore de la marionnette qu'on habille n'est peut-être pas si innocente.

Tout est tiré par des fils.

Comme chez Guignol.

Et dans ce petit théâtre, une fois les grosses ficelles entraperçues, impossible de se concentrer sur autre chose.

Ekianjo



THINK!



LE ROI DE LA CASSE

Les slogans à deux balles ont la vie dure. Ces derniers temps, c'est à coup de « Yes We Can » qu'on a trompé la bonne moitié des ricains et du reste du monde en l'occurrence. Mais ces bons mots aux idées simples ne datent pas d'hier.



LE TRIOMPHE DE LA MEDIOCRITE

Lugh, toujours en vadrouille sur l'une des mers du globe, a profité d'un escale pour nous dire en deux mots ce qu'il pensait du succès de la Wii et en quoi cela allait influencer le marché du jeu vidéo. Vous l'avez deviné, il n'est pas très enthousiaste.



MEMORIES

Malgré ses tendances à l'alcoolisme, Meego garde encore une bonne mémoire. Tenez, il se souvient encore du premier Oddworld : Abe's Odyssey. Mais c'est vrai qu'un jeu où l'on pète, ça ne s'oublie pas facilement non plus.



LA CRISE DU JEU VIDEO JAPONAIS

44

ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

L'une des raisons principales du succès du net, c'est qu'il est devenu un peu le refuge de l'intelligence.

Ah non, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, la connerie, l'incompétence et l'irrationalité sont aussi rampantes sur le grand réseau. Autant qu'ailleurs.

Mais l'absence de contrôle global sur la toile fait qu'on trouve encore quelques gens, certes très peu, qui ont des choses de valeur à raconter. Un peu l'opposé de la télévision, en quelque sorte. Surtout au niveau de l'information courante. Ne comptez pas sur les « journalistes » pour avoir un quelconque sens critique, un soupçon de recul, un semblant d'analyse. À la rigueur, ils sont aussi utiles qu'un abonnement RSS à l'AFP. C'est-à-dire qu'on peut très bien vivre sans eux.

La télévision, et ses « flash » d'information, ont aussi donné naissance au « format » des nouvelles d'aujourd'hui. On traite de problèmes endémiques en 30 secondes, de situations complexes entre deux pubs pour des yaourts et des fromages, et on interviewe des politiciens avec 5 à 10 questions au maximum avant de passer au film du soir. Comme si cela était suffisant.

Au final, le plus court est le meilleur.

Parce que les gens n'en ont apparemment rien à foutre d'en savoir plus.



Et le marketing s'est aussi développé dans ce sens. Des spots de 10 secondes, voire de 30 secondes pour les plus riches, pour présenter un produit et le « vendre ».

Et la stratégie la plus efficace semble d'utiliser des « slogans » courts et facilement mémorisables par les masses en besoin.

Je me rappelle d'ailleurs un de mes profs de français de collège, qui nous apprenait à faire des résumés de texte (quel exercice à la con, merci l'éducation nationale). Il répétait à qui voulait bien l'entendre que « faire court, ça prend beaucoup de temps ». Il avait tout à fait raison,

dans un sens. Exprimer des idées de manière concise est un exercice difficile. J'aimerais tant pouvoir vous livrer un Sanqua en deux pages chaque mois, si j'avais le temps (oh oh).

Les slogans, au final, sont le format le plus court d'une idée.

Mais une chose sur laquelle je diffère de mon prof de français d'alors, c'est qu'un résumé ou une chose courte n'est jamais équivalent à son original plus long. En évitant les entrailles des détails d'une idée longue, l'essentiel est saisi, mais le superflu apporte souvent des nuances, des explications qui passent à travers le tamis du résumé.

Les slogans politiques ou idéologiques souffrent du même problème : ils sont efficaces, faciles à comprendre, mais ils écartent généralement une foule de choses importantes.

Prenons le cas du fourbe Obama, qui s'est fait élire sur « change » et le célèbre « yes we can ».

Ces deux concepts sont sacrément vendeurs... et vieux comme Hérode ! Un homme politique qui veut se faire élire ne sûrement pas vous dire « *je vous propose la même merdasse qu'auparavant, je vous promets de rien faire pour changer les choses* » ! Ça serait se tirer une balle dans le pied avec un grand sourire. Tout politicien se réclame forcément du changement. Même s'ils mentent tous comme ils respirent, d'ailleurs, puisqu'ils restent de toute façon esclaves d'un système dont ils ne sont qu'un simple pion. Et les électeurs sont les premiers des abrutis s'ils croient qu'un « Messie » - président viendra les soulager de tous leurs maux.



Quant au « Yes we can », c'est facile : déjà, un message positiviste sous forme de « yes », puis un peu d'inclusion, ça ne fait pas de mal, surtout dans une société racialement divisée, avec « we » comme si l'on était une grande famille, et puis un peu de « can » pour se prouver qu'on peut faire plein de trucs ensemble.

Le slogan est beau. Certes, il rappelle un peu le « Yes we will » de Clinton, mais qu'importe, les électeurs ont la mémoire courte, c'est pour ça qu'on les aime aussi.

Un petit regret cependant, le « yes we can », évite facilement les interrogations les plus basiques.

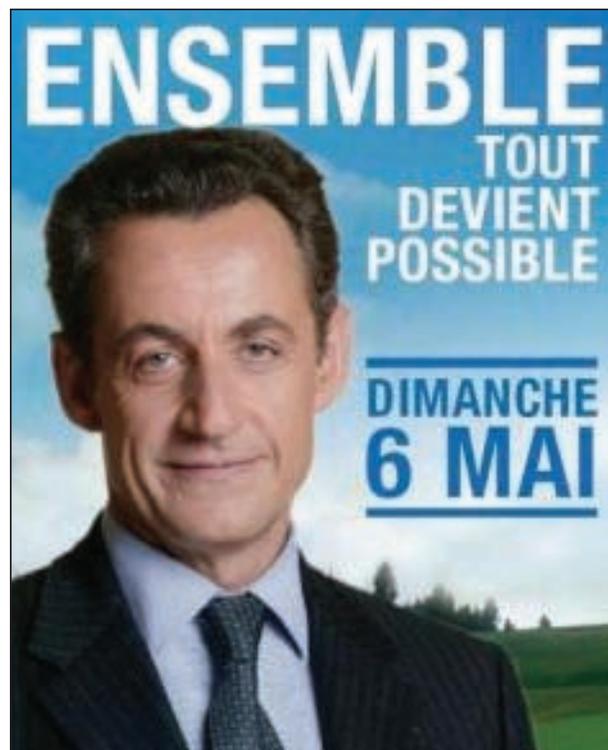
Faire quoi en priorité ? Comment ? Quand ?
Avec quel argent ? Et pourquoi ?

Le slogan d'Obama est du pur potentiel, de la fumée de mots sans vrai sens. C'est un leitmotiv qu'il répète comme un refrain à la fin de chaque phrase marquant un problème. Et les foules en redemandent ! Regardez un meeting politique d'Obama, qui a entraîné ses supporters comme des chiens de Pavlov, à répéter « yes we can » la main levée, tous en chœur. De l'endoctrinement en masse qui n'a rien à envier aux plus beaux discours d'Hitler ou de Lénine. Tu parles d'un changement !

À ce propos, quand Obama tente d'expliquer comment il compte changer les choses, il se contente de dire que le rôle du président, en gros, c'est d'inspirer les gens. Leur donner confiance. Il met en avant le « pouvoir des mots », ces « *mots qui servent à faire élire des sénateurs qui par conséquent feront passer des lois ensuite* ». Bref, son rôle semble se limiter à « influencer » ce qu'il peut autour de lui, sans réel plan, sans motivation infatigable. Il se justifie du changement « *parce que les gens en ont assez des changements incrémentaux, ils veulent du grand changement* ». Il semblerait davantage qu'Obama soit davantage l'opportuniste de service plutôt que l'idéaliste de base.

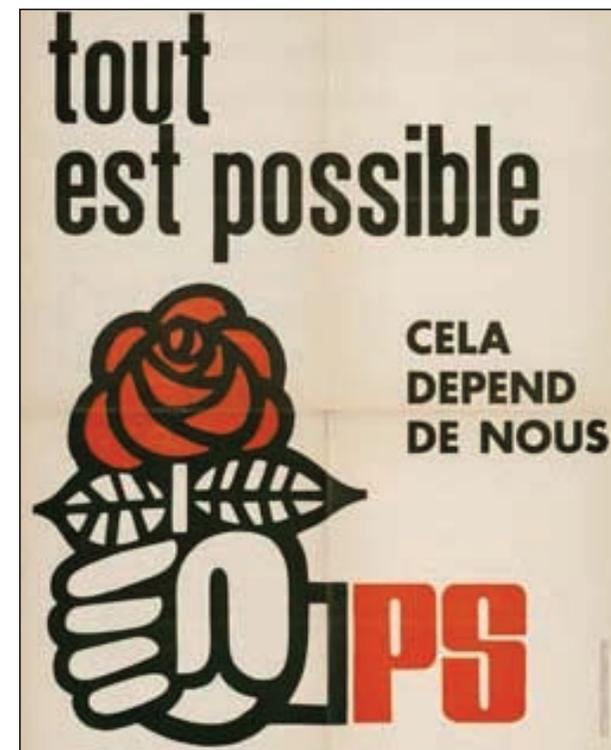
Il est clair qu'Obama s'est fait élire sur des intentions. Même pas sur des promesses !

Et rien qu'à voir comment il compte gérer la crise économique actuelle, son incapacité à comprendre



les bases du système économique est tellement transparente qu'elle fait pitié à voir. Si l'on regarde de suffisamment près, on peut voir la sueur perler sur son front quand il aborde l'économie, en lisant ou récitant un truc dont il ne capte rien. Mais il le fait avec talent, comme tout bon acteur de son état. Mais l'absence de véritable « masterplan » va coûter cher au final. Je prédis les lendemains qui déchantent et les gueules de bois dans peu de temps pour les ex-partisans du vendeur de rêves.

Mais ne jetons pas uniquement la pierre à l'ami Barrack, après tout, il n'est pas le seul, ni le premier. En France



aussi nous avons eu droit à notre lot de slogans à la con. « Ensemble tout devient possible » (Sarkozy, pas très loin du « yes we can » dans l'idée... comme quoi le jeune ricain a pêché à gauche et à droite pour sa campagne), « la rupture tranquille » (encore Sarko, une fracture en douceur... jolie oxymore), « La France présidente » (Royal, qui essaye de faire croire en une démocratie participative, encore une qui cache son vide de véritables propositions comme elle peut), en voilà quelques jolis échantillons formulés par nos chers compatriotes.

Mais loin de toucher uniquement les politiciens, les slogans à la con se retrouvent aussi dans les

manifestations des opposants, sous forme de bannières. Là encore, on trouve des tonnes de bons échantillons, sans aucun sens, et c'est à se demander comment on arrive à convaincre autant de cloportes avec des idées aussi simples. Et quand un journaliste arrive à en chopper un (généralement bien remonté, avec 200 crétins derrière soi qui scandent en chœur, ça aide) pour son reportage super développé de 30 secondes au JT, on comprend assez vite qu'il n'y aura pas grand-chose à en tirer : « je marche pour ma pomme, mes revendications, et j'en ai rien à battre du comment et du pourquoi, je veux avoir ceci ou cela ». Je résume, mais c'est un peu ça.

Dans le genre « manipulation des masses », John Lennon n'était pas mal, aussi, dans le genre grande-gueule aux idées courtes et cheveux longs. Des slogans, il en avait des tonnes. Mais c'est un peu facile quand on est parolier. Allez, quelques-uns parmi tant d'autres : *"Woman is the nigger of the world"*; *"War is over, if you want it"*, *"Just Give Me Some Truth"*; *"Power to the People, Right on!"*, *"Free the people, now!"*

Encore des idées faciles à retenir, faciles à scander quand on réunit des milliers de personnes dans une manif', mais qui n'ont aucun sens en elles-mêmes. Les vraies questions sont plutôt... une fois que les gens auront le pouvoir, qu'est-ce qu'ils en feront ? Que doivent faire les féministes pour améliorer la condition féminine ? Lennon lui-même se refusait à critiquer la politique extérieure du gouvernement des US. Quand on lui demandait « qu'est-ce que devrait faire le président ? », il répondait simplement « Il devrait déclarer la paix ». Yoko Ono, séparément, disait que les gens devraient « défiler nus pour la paix ». Hein ? Comment ? Pourquoi ?



Dans quel but exactement ?

C'est là le danger réel des slogans.

Quand ils ne sont plus le résumé d'idées plus complexes, plus complètes, mais des substituts à de vraies idées.

Comme « l'employabilité », « la gouvernance », la « bravitude »... des expressions qui ne servent qu'à masquer le vide du discours. Lennon n'avait pas véritablement de message politique, malgré tout ce qu'on essaye de faire de lui. Ce n'était qu'un bon chanteur, un « entertainer » d'exception. Rien de plus.

Alors, quand on se lasse du vide, du Néant environnant, ça fait plaisir d'avoir le net.

Malgré toute la chiasse qui le pourrit.

Parce qu'on finit forcément par trouver quelque chose de sensé.

Un refuge.

Une sorte de jardin secret où quelques personnes sont encore capables d'élaborer des idées de plus de 10 mots, d'employer des arguments, de faire preuve d'analyse. Ça peut être un blog, un site, une vidéo.

La vraie relève des gens qui ont encore quelque chose à dire est là.

Soutenez-les.

Et participez.

Ne soyez pas ceux qui scandent les slogans des autres.

Ekianjo



la crise du jeu video JAPONAIS

10 à 15 ans plus tôt, qui ne vantait pas les mérites d'un Final Fantasy VII ? Qui n'était pas à promouvoir les Grandia, à mettre sur un piédestal les Shenmue, Metal Gear Solid ? Et pourtant, si vous me demandez aujourd'hui de citer des jeux japonais marquants, je croiserai sûrement les bras, avant de lever la tête et pousser un « hmmm » profond. Ne vous inquiétez pas à mon sujet, mais à force de vivre avec des japonais, je me suis aussi approprié leur gestuelle.

Alors, oui, j'aurais du mal à citer des jeux aussi marquants récemment, à quelques exceptions près. Et finalement, cette simple constatation atteste d'un état de crise général de l'industrie du jeu vidéo japonais, à part Nintendo, bien entendu. Tous les grands éditeurs tiers connaissent de grosses difficultés, et c'est l'occasion ou jamais de prendre la plume pour en expliquer les causes.

Pour la plupart des éditeurs/développeurs japonais, le marché local est une priorité. Ils continuent de faire des jeux POUR le Japon, et non pas pour un marché global. Si l'on veut donc comprendre la récente fragilité du jeu vidéo japonais au niveau des ventes mondiales, il faut d'abord en venir aux sources : que s'est-il passé sur le marché japonais pendant les dernières années ?

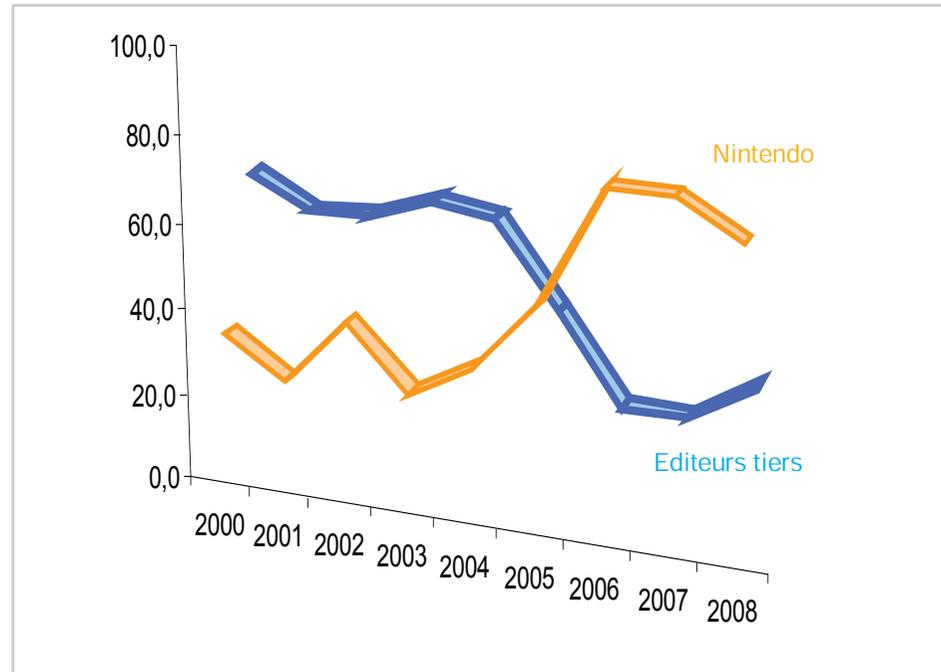
L'effet DS et Wii.

Intéressons-nous d'abord au Top 20 des ventes au Japon. Ce n'est pas complètement représentatif du marché dans son ensemble, vu que le jeu vidéo est encore un milieu très fragmenté avec des milliers de titres vendus chaque année. Mais en terme de volume, ces 20 jeux représentent quand même 35 à 50 % des volumes annuels (suivant l'année considérée). Cela en fait clairement les softs les plus « efficaces » du moment. À partir de là, c'est suffisant pour se faire une idée claire des tendances.

Le graphe ci-contre montre l'évolution en % des ventes de la part de Nintendo et des développeurs tiers au Japon dans ce Top 20 des ventes locales.

Première constatation, Nintendo est devenu le maître total des « big sellers » du marché local japonais. Tout a commencé en 2005, avec l'arrivée de la DS, qui place soudainement Nintendo en leader de ce top 20, mais ceci sans croissance du marché en lui-même.

En 2006, Nintendo en rajoute une couche avec la Wii, qui d'une part vend beaucoup, sur très peu de titres, et élargit le marché de manière importante. Le marché japonais du Top 20 entre 2000 et 2005 compte en effet



en moyenne 16 millions de ventes par an, mais de 2006 à 2008, la moyenne passe à 24.8 millions / an. Presque 10 millions de plus. Et ces 10 millions vont cash à Nintendo, effet combiné de la DS et de la Wii s'ouvrant à un large public.

Et puis c'est l'effet boule de neige.

L'effet Luc 19:26, que je l'appelle.

"I tell you that to everyone who has, more shall be given, but from the one who does not have, even what he does have shall be taken away."

Pour les religieusement incultes, cela signifie que Nintendo élargit le marché avec 10 millions de ventes en plus rien pour sa pomme, mais en sus, la popularité de la Wii et de la DS fait que Nintendo gagne aussi largement en part de marché au final. De 2006 à 2008, les ventes de Nintendo représentent plus de 70% de ce top 20, ce qui ne laisse que les miettes aux éditeurs restants.

Maintenant, si l'on regarde les chiffres de ventes totaux des éditeurs tiers japonais entre 2006 et 2008, ils ne sont pas si mauvais en soi et marquent soit une stagnation soit même une

augmentation, malgré l'absence quasi totale des big sellers des éditeurs tiers dans le Top 20.

Ce qui prouve une chose : la productivité de leurs softs est moindre qu'auparavant. Cela veut dire que plus, beaucoup plus de jeux sont nécessaires pour atteindre un même volume de ventes.

S'ils arrivent quand même à maintenir ou augmenter leurs ventes, sans pour autant embaucher à tour de bras, c'est simplement que leurs ressources (humaines, entre autres) ont été redistribuées sur des plus petits projets.

Vous voyez où je veux en venir...

Si l'on s'attarde sur les projets entrepris par les éditeurs japonais en 2003, le paysage de l'époque s'avère bien différent des récentes tendances.

La plupart des éditeurs d'alors se concentraient en priorité sur les consoles de salon (avec la PS2 en tête, bien évidemment), le marché portable (alors entièrement dépendant de la GBA) étant juste un bon complément.

Pour attester de cette situation, il suffit de fouiller un peu dans les chiffres...

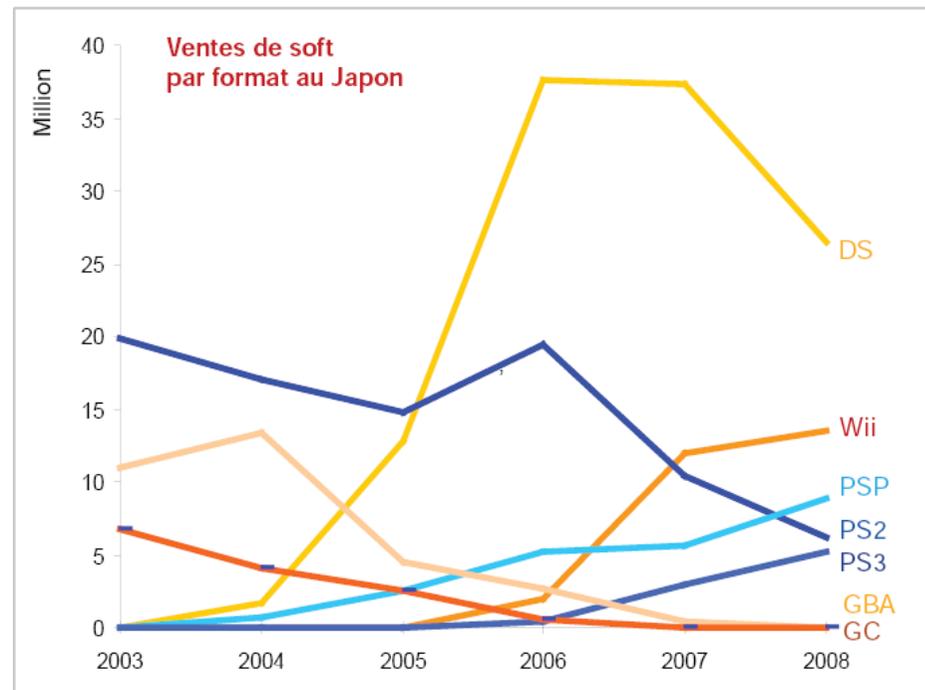
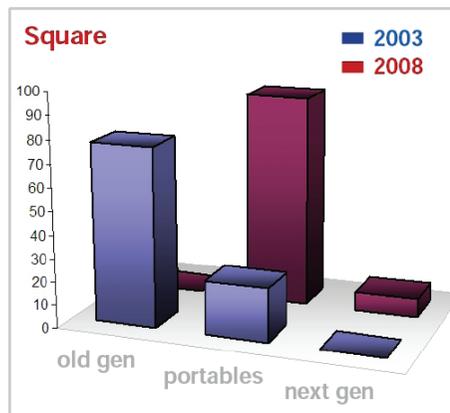
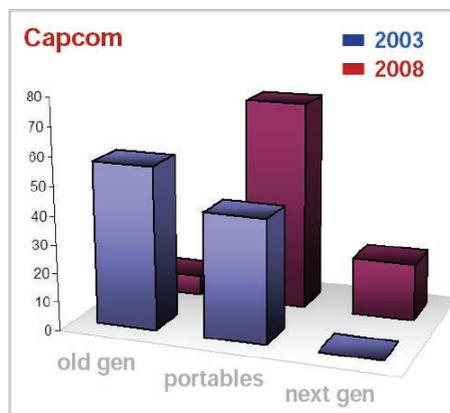
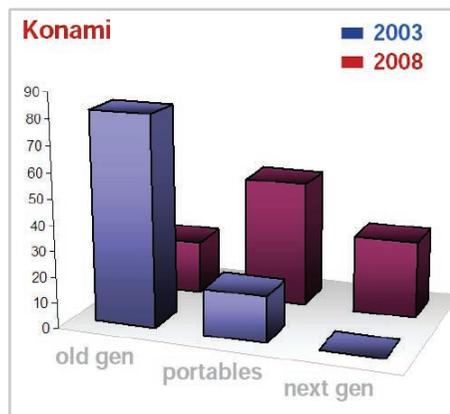
Konami vendait 82% de ses jeux en 2003 sur consoles de salon, et seulement 18% sur GBA. Square suivait la même tendance avec 77% dans le salon et 23% dans la poche la même année. Capcom était par contre plus varié, avec 57% sur les grosses consoles et 43% sur les portables, toujours en 2003.

Mais 5 ans plus tard, soit une génération plus loin, la situation est complètement bouleversée.

Konami Japan, en 2008, fait 49% de ses ventes sur portables. Et seulement 30% sur « next gen » (Wii comprise, je précise). Et comptez 21 % de PS2 en sus.

Capcom fait quant à lui 73% de ses ventes sur portables. Et seulement 20% sur « next gen ». Mais le plus beau, c'est Square, qui fait en 2008, 91% de ses ventes sur portables... et 8% sur next gen.

En l'espace de 5 ans, la DS et la PSP ont pris les devants sur le marché et devancent désormais largement les consoles de salon. Alors que le volume des titres PS2 chute, et que la PS3 n'est pas encore là pour prendre le relais, les éditeurs ont changé radicalement de focus : le modèle va consister à faire plus de jeux, mais plus de petits jeux, vendus sur portables. Comme le prix de ces jeux sur portables n'a



rien à envier à celui des consoles de salon, c'est une stratégie gagnante, surtout qu'en terme de développement, nul besoin d'avoir une équipe de 100 personnes pour plier un jeu DS.

On est passé de facto d'une génération PS2 à une génération DS.

Exit les consoles de salon au Japon, qui ne se partagent désormais plus que les miettes. Le secteur portable est devenu LE secteur stratégique.

Mais alors, où est-elle donc cette crise dont on parle vis-à-vis du jeu vidéo japonais ?

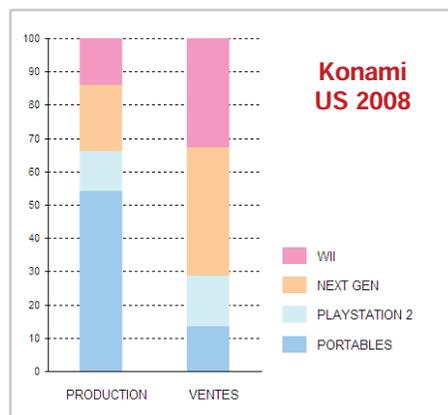
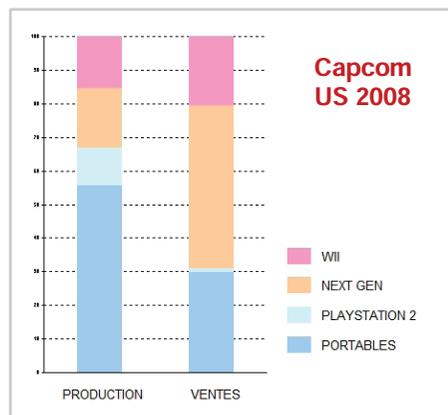
C'est très simple. Le marché du jeu vidéo est depuis déjà longtemps mondial. Bien que le marché japonais soit important, les marchés américains et européens sont bien plus larges et ne peuvent être ignorés par les éditeurs japonais.

Hélas, le moins qu'on puisse dire, c'est que les sociétés japonaises ont récemment du mal à vendre leurs jeux à l'extérieur.

Si l'on regarde, par exemple, les résultats de grandes sociétés japonaises en 2008 aux US, on a de quoi être déçu :

Alors que Capcom édite près de 25 jeux portables en 2008 sur ce territoire (soit plus de la moitié de son catalogue), ces jeux peinent à dépasser 1,3 million de ventes. Soit grosso modo une moyenne de 50 000 ventes par titre. Dans le même temps, son catalogue next-gen, composé de 15 jeux uniquement (33% des titres), réussit à lui seul à faire près de 70% des ventes, avec plus de 200 000 ventes en moyenne par titre. Des titres relativement productifs en soi.

La situation est encore plus catastrophique chez Konami US. Pensez donc, ils ont 54 jeux pour portables en 2008 pour nos amis les ricains, mais c'est à peine si on dépasse le million. La moyenne ? Je vous la donne en mille... moins de 19 000 unités par titre distribué. C'est carrément médiocre, à se demander si c'est rentable... Et paradoxalement, les titres next-gen, qui ne représentent qu'un tiers du catalogue, font 72% des ventes cette année-là, avec une moyenne de 150 000 unités vendues par titre. Et encore, j'ai pris l'année 2008, je suis gentil, c'est celle qui marque la sortie de MGS4, et qui pousse toute la moyenne vers le haut. Sans celui-là...



Les graphes ci-dessus représentent les proportions de chaque machine dans le catalogue (barre à gauche) de l'éditeur par rapport aux proportions des ventes par format (barre à droite) sur le marché américain en 2008. Par exemple, la proportion des titres pour portables dans le catalogue de Konami est très important, mais ces titres ont des ventes très faibles par rapport aux titres next gen du même éditeur.

Finalement, le catalogue des éditeurs japonais foire complètement aux US : leurs petits jeux DS ou PSP se vendent mal, voire très mal, et le peu de gros jeux next-gen se vend moyennement bien, sans autant atteindre les sommets que leurs concurrents ricains ou européens gravissent sans problèmes.

C'est un peu normal en somme.

Les jeux DS ne sont pas adaptés au marché américain ou européen et sont voués à la perte, alors que les « gros jeux » japonais sur console de salon se confrontent à rude concurrence, là où tous les gros éditeurs occidentaux savent depuis déjà un bon bout de temps comment faire des titres corrects, adaptés à l'audience et techniquement très rodés.

Fini de jouer, donc.

Pourquoi les japonais ne sont-ils donc pas compétitifs sur le marché actuel ?

La réponse tient en 2 facteurs principaux, qui sont finalement intimement liés :

- l'isolement culturel du Japon
- un aspect technique à la traîne

L'isolement culturel du Japon.

Ce premier facteur explique en lui-même pourquoi les japonais ont du mal à faire des jeux pour les occidentaux. Le Japon est un archipel, isolé géographiquement.

En plus, les insulaires de par le monde ont tendance à se considérer comme « spéciaux » (et ça peut être tout à fait légitime, d'ailleurs), et cet état d'esprit ne facilite malheureusement pas l'ouverture à l'extérieur. En outre, le Japon applique une politique très stricte en matière d'immigration, ce qui fait qu'il est relativement difficile pour les étrangers (même qualifiés) de venir au Japon pour de longues périodes, et encore plus pour y travailler. Tout ceci contribue au fait que, parmi les développeurs comme les éditeurs, presque 100% du staff est japonais. Difficile donc, pour des gens qui mettent rarement les pieds en dehors de leur pays, si ce n'est pour un voyage superficiel de 5 à 10 jours ici ou là tous les 10 ans, de se faire une idée des joueurs occidentaux. Ajoutez à ça une très pauvre maîtrise de l'anglais, ce qui limite cash tout accès auxiliaire à la culture anglophone prédominante.

Bref, ils sont pas aidés.

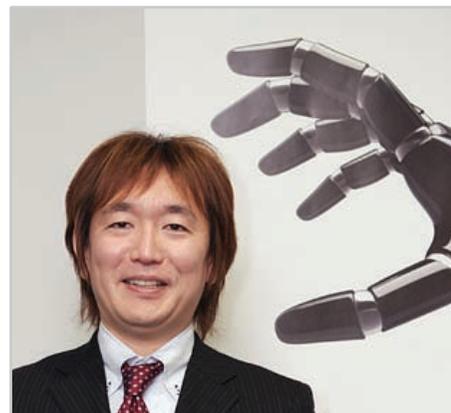
Ne me faites cependant pas dire ce que je n'ai pas dit : être différent, ça a aussi ses avantages. C'est bien parce que le Japon est différent que

j'ai voulu m'y installer. Ne comptez donc pas sur moi pour cracher dessus. Mais en terme d'affaires, être très différent de 80 % des « consommateurs » visés n'est pas une position avantageuse.

Cette isolation culturelle donne lieu à de vraies « gaffes », presque marrantes tellement elles sont grossières. L'exemple le plus marquant en date est celui de Resident Evil 5 : un jeu dans lequel on dirige un blanc qui bute en Afrique des tonnes de zombies... noirs. C'est sans aucun doute complètement « involontaire » de la part des créateurs japonais, mais le fait qu'ils soient surpris par la réaction « offusquée » de certaines communautés en dit long sur leur méconnaissance des sensibilités occidentales. Quand on s'attaque à un marché mondial, c'est pourtant un minimum... C'est presque aussi con que d'aller vendre du porc en Arabie Saoudite.



Cette navigation à l'aveuglette sur le marché extérieur est d'ailleurs bien résumée par cette phrase de Souhei Niikawa (ci-dessous), producteur chez Nippon Ichi (Disgaea):



« Mon but, c'est de faire un jeu qui se vende au Japon, et d'espérer que s'il se vend bien au Japon, il se vendra bien aux US aussi ».

L'espoir, c'est un peu la roulette russe du pauvre. Dans l'idéal, mieux vaut « designer » un jeu pour un public précis, au lieu de simplement « espérer » que ça passe. Et dans les faits, c'est effectivement le jeu du hasard. Les 3/4 des titres japonais se vendent mal ou très mal dans les marchés occidentaux.

Cette absence de planning vis-à-vis des sorties de leurs jeux à l'étranger se voit dans les moindres détails. Les jeux ne sont pas PREVUS à la base pour être traduits dans d'autres

langues. Généralement, le nom de votre héros est réduit à quelques caractères, puisqu'en japonais vous utilisez des phonèmes ou des kanjis qui contractent l'écriture au maximum.



Manque de bol, à l'Ouest, l'alphabet a ses avantages, mais a néanmoins besoin de plus de lettres et donc d'espace pour former des sons. Pas compatible. Et encore, si ce n'était que dans les jeux ! Tous les jours je reçois mon courrier avec mon prénom tronçonné pour les mêmes raisons.

Idem dans les « bulles » des dialogues des RPGs, où la place est là encore très limitée, ce qui est un véritable casse-tête pour les traducteurs qui se doivent de garder un minimum de sens tout en restant dans l'espace requis.

Les traductions étant faites par des sociétés externes, les textes sont ensuite rebalancés aux programmeurs dans les langues

souhaitées, et ces derniers tâchent de les réintégrer dans les programmes, sans rien comprendre aux langues manipulées. Rien de tel pour garantir les erreurs, les oublis, etc...



Bref, un vrai bordel. Mais ce ne sont là que des détails de mise en forme, le plus gros fossé étant le contenu des jeux. Tsujimoto, CEO de Capcom (ci-dessus), mentionnait justement en parlant du succès phénoménal de Monster Hunter au Japon :

« Le jeu ne se vendrait probablement pas autant n'importe où ailleurs, si on le balançait tel quel sur les marchés occidentaux. »

Tu l'as dit bouffi ! Mais Capcom fait quand même partie des « bons élèves » du lot, vu qu'ils disposent de plusieurs « franchises » globales telles que « Resident Evil / Biohazard » qui se vendent bien sur tous les continents.

Sans oublier l'exceptionnel « Dead Rising », qui est carrément FAIT pour le marché américain. À l'opposé se trouve le « cancre » Square, qui réalise 60 à 70% de son chiffre d'affaires sur



le marché japonais. Et les chiffres de 2007 et 2008 montrent une baisse des ventes à l'extérieur du Japon. Conséquence directe de l'instabilité des revenus à l'extérieur, les sociétés japonaises sont fragilisées et luttent pour leur survie. Et c'est dans ce genre de situations que les acquisitions s'accroissent, comme récemment Namco et Bandai, Sega et Sammy, Square et Enix. D'autres sont sûrement à venir. Très paradoxalement, les jeux américains et européens continuent petit à petit à pénétrer le Japon, et les éditeurs japonais vont tôt ou tard se confronter à cette concurrence grandissante sur leur propre bac à sable, bien qu'il faille encore quelques années avant d'en arriver là.

Un aspect technique a la traîne.

L'autre raison pour laquelle les japonais se sont sans doute tournés vers les consoles portables est liée à la perte de leur « leadership »



en terme de technologie. Autrefois, les jeux japonais étaient souvent des exemples d'innovation technique qui poussaient les machines dans leurs retranchements (sur consoles en tout cas). C'est un fait, dans cette génération, les japonais sont grave en retard. Shuhei Yoshida (ci-dessus), grand ponton de Sony, disait d'ailleurs :

« La base technologique s'est déplacée du Japon vers les US et l'Europe. Il y a aussi des gens talentueux, des ingénieurs... aux US et en Europe, et c'est relativement facile de former une grande équipe capable de faire des jeux pour cette génération. Ce n'est pas le cas au Japon, parce qu'ils n'ont pas de base très large, comme dans l'industrie du film. Il n'y a

pas beaucoup de gens pointus au niveau des « computer graphics ». Et ça explique pourquoi un grand nombre de grands développeurs japonais progressent lentement. »



Au TGS 2008, Kojima lui-même lançait une phrase qui allait faire du bruit :

« Si l'on compare honnêtement les jeux occidentaux avec les jeux japonais, le Japon a perdu ».

Venant de celui qui est le fer de lance du point de vue technologique au Japon, cette affirmation fait un peu mal à l'industrie entière. Et là encore, de nombreux paramètres culturels expliquent cet état des choses.

Déjà, au niveau du recrutement. Les entreprises japonaises continuent dans la tradition d'embaucher, chaque année, à la même époque, en avril, des jeunes

inexpérimentés qui sortent des universités. Ils perdent ensuite du temps à les former et à tout leur apprendre au jour le jour, alors qu'il serait bien plus efficace de chercher à recruter



des gens expérimentés qui seraient efficaces plus rapidement.

Autre aspect culturel, presque idéologique. Les grandes sociétés occidentales sont devenues fortes parce qu'elles ont cherché à avoir une approche systématique. L'idée des middlewares, par exemple, ne vient pas du tout du Japon. Au Japon, la règle, auparavant, lors d'une conversion, c'était de tout reprogrammer à la base pour la nouvelle machine. Ça donnait les portages pourris qu'on connaît, torchés le plus vite possible pour récupérer des clients qu'on avait pas pensé à inclure à la base.

Cette approche systématique en occident est largement à mettre au crédit du monde PC. Le jeu PC a été très puissant dans les années 90, et a poussé toute l'industrie à adopter des standards (DirectX, OpenGL), qui rendaient plus simple la gestion de tonnes de périphériques différents. Du coup, les développeurs pouvaient se concentrer sur les moteurs eux-mêmes, ce qui donna naissance dans le désordre à l'Unreal engine, Criterion, Source, CryEngine, Rage, etc. Les plus gros éditeurs pouvaient se payer ces moteurs (ou les développer en interne), et les appliquer ensuite comme base à tous leurs titres. Les avantages sont multiples : les gens formés sur un moteur peuvent travailler sur plusieurs projets, et d'autre part le moteur évolue constamment via des mises à jour, poussant toujours la qualité graphique vers le haut sans changer fondamentalement ses principes. Au final, une plus grande partie des ressources d'un projet peut se consacrer au contenu du jeu lui-même grâce à cette approche.

Au Japon, l'absence totale du jeu PC et la tendance des constructeurs japonais à changer tout leur hardware d'une génération à l'autre n'a fait que mettre des bâtons dans les roues aux développeurs. Typiquement, il fallait tout reprendre à zéro quand on passait d'une génération à l'autre. Microsoft est arrivé

pile à temps avec sa Xbox pour mettre fin à ces conneries et rendre les conversions PC vers Consoles aisées. Conséquence directe, des tonnes de développeurs PC du marché



occidental se sont rués sur la Xbox pour y balancer leurs conversions (réussies) dans un premier temps, puis leurs jeux originaux ensuite. Et face aux Japonais qui galèrent pour développer un moteur qui tient la route, des jeux déjà techniquement très aboutis sortaient couramment sur Xbox 360 avant même qu'un seul jeu PS3 ait pu être qualifié d'impressionnant.

Toujours en terme d'approche systématique, les ricains et les européens ont été bien plus rapides à établir des écoles avec des formations spécifiques dans l'infographie, dont une partie des élèves viennent chaque année augmenter le pool de gens « formés » à

travailler dans le jeu vidéo, entre autres.

Le Japon est encore loin derrière, et d'une manière générale, les projets « amateurs » sont bien moins nombreux dans l'archipel.



La raison en est aussi culturelle.

En Europe et aux US, les gens qui finissent par « toucher » en prog' sont ceux qui pratiquent à la base beaucoup chez eux. Qui ont donc du temps libre en excès, il faut dire ce qu'il est. Et plus ils commencent tôt, plus leurs projets deviennent matures quand ils atteignent l'âge adulte. Au Japon, pour un gosse, le temps libre est limité par la pression de l'école et des études privées après l'école, imposées par les parents soucieux de réussite scolaire. Même si cela ne concerne pas tous les élèves, cela réduit forcément les chances, à l'échelle de tout un pays, de voir des gosses s'auto-éduquer sur un PC, s'ils sont trop nases pour

faire quoi que ce soit en revenant chez eux.

Enfin, la non-maîtrise de la langue anglaise dans le domaine de la programmation réduit forcément le milieu de l'entraide. Les



communautés en ligne sont souvent fort utiles quand on cherche une information rapide. C'est aussi vrai dans le domaine du développement, quel qu'il soit. Conclusion, si vous êtes japonais et ne pigez rien à l'anglais, forcément les communautés auxquelles vous aurez accès seront limitées et vous progresserez vraisemblablement moins vite qu'un occidental du même niveau parlant anglais.

Toutes ces petites choses font que le pool d'amateurs talentueux ou de professionnels bien formés est limité au Japon, et qu'il est donc très difficile pour les gros éditeurs de tenir le rythme imposé par les éditeurs

étrangers. Ce n'est pas un hasard si Square a fini par acheter une licence pour Unreal 3, histoire d'accélérer la production de ses jeux sur « next gen ».

Et même si ces gens étaient disponibles au Japon, ils se confronteraient encore au plus grand problème : le management en interne. Typiquement, le directeur du projet a main mise sur tout le développement, et peu d'autonomie est laissée aux personnes travaillant au jour le jour sur le projet. Ça peut être une très bonne chose, sauf si la personne en question n'a pas de vision claire du projet de A à Z. Ce qui est souvent le cas. Ce manque de vision entraîne des changements radicaux en cours de route, et des retards conséquents. Sur des projets de grande envergure, ces retards peuvent être énormes. Les exemples ne manquent pas : Square qui repousse la sortie de son Dragon Quest IX de 6 mois (catastrophique pour une entreprise qui marche par année fiscale), Metal Gear qui prend quasiment un an dans les dents... Pour ceux qui se sont amusés à parcourir le Blu-Ray documentaire fourni avec Metal Gear Solid 4, les extraits de meetings en période de finition du jeu valent le détour. Le directeur technique qui perd son sang froid parce que son équipe accumule les bugs à mesure que le projet avance, alors que la sortie approche à grands

pas. Et Kojima de contrer en disant que « c'est possible, on va y arriver ».

Comprenez en fait : en y travaillant jour et nuit, 7 jours sur 7, « on y arrivera peut-être ».

Le processus de décision dans les sociétés japonaises est aussi inefficace. Plutôt que de prendre ses responsabilités, tout subordonné va chercher à demander à ses supérieurs de prendre une décision. Et ainsi de suite dans la chaîne hiérarchique, jusqu'à ce que quelqu'un suffisamment haut placé fasse un choix. Cela donne lieu à de longs meetings avec trop de personnes où l'on cherche à se mettre d'accord. Et encore, quand on obtient effectivement une décision... parfois, on nage dans le flou artistique le plus complet. C'est aussi ça la subtilité de la langue japonaise, où vous obtiendrez très difficilement un « oui » ou un « non » définitif. C'est une histoire de sous-entendus...

Voilà donc à quoi ressemble le paysage du développement japonais aux multiples problèmes. La solution la plus rapide pour ces sociétés est en fait de ne PAS développer pour le marché occidental à partir du Japon dans l'immédiat. Sega et Square, récemment, achètent bon paquet de studios en Europe pour justement palier l'inefficacité de leur business dans ces territoires.

Cf Square et Eidos...

Wada, un mec réaliste à la tête du CESA.

Yoichi Wada, président du CESA (l'association industrielle des sociétés de jeu vidéo japonaises) et accessoirement, par hobby sans doute, CEO de Square Enix, s'était adressé à



une assemblée bien pleine au dernier TGS en septembre 2008. Son speech étant un peu à l'origine de cet article, voici donc un petit résumé de sa vision de l'industrie japonaise et de comment elle pourrait s'en sortir.

Les faits : le Japon n'est plus numéro 1

D'abord, il reconnaît le fait d'emblée que l'industrie japonaise a perdu la première place qu'elle avait depuis les années 1980. Bien que les industries japonaises soient en bonne santé sur leur propre territoire, elles vendent beaucoup moins bien à l'étranger, et se font largement distancer désormais par leurs concurrents occidentaux.

Wada reconnaît que le "coût est devenu

très élevé" quand il s'agit de développer des jeux « next-gen », mais en un sens, c'est vrai pour tous, pas uniquement au Japon. Le vrai problème réside plutôt dans le manque d'« hubs » et de communautés ouvertes



au Japon, qui empêche l'industrie locale de progresser. Pendant les années de succès japonais, il y avait un « hub » local dans l'archipel qui réunissait les créateurs de consoles (Nintendo, Sega, Sony), les développeurs et les assembleurs de PC.

De nos jours, Microsoft est rentré dans la danse, ce qui fait qu'un gros « hub » n'est déjà plus basé au Japon, alors que d'autres « hubs » se sont créés autour de communautés. Par exemple, le jeu sur PC a largement bénéficié de ces communautés amateurs, notamment autour des mods, qui sont à l'origine de nombreuses créations comme le célèbre Counter Strike, qui a connu le

jour grâce à un large échange d'outils et de connaissances entre utilisateurs. Les mods sont presque devenus des « middleware » accessibles au grand public.



Et Wada de constater que les japonais n'ont jamais vraiment participé activement à ces communautés de mods. Dans le même état d'esprit, les développeurs japonais se rendent régulièrement à la GDC mais n'arrivent pas à en faire bon usage pour s'intégrer au « network » mondial.

Un bordel local

Wada considère que ce problème n'est « pas propre à l'industrie du jeu vidéo » mais à tout le pays. Il pense que les attitudes doivent changer et que les gens doivent s'ouvrir davantage. Selon lui, il existe une certaine « résistance psychologique » des développeurs japonais à « monter sur les épaules de géants »,

c'est-à-dire à faire un jeu en utilisant des outils externes au lieu de tout reprendre à zéro. Même sans parler d'outils externes, l'absence de standardisation dans les interfaces de jeu



est devenue une plaie pour l'industrie. Beaucoup de gens dans la même société développent des systèmes totalement différents, parce qu'ils croient qu'un contenu spécifique exige des outils eux aussi spécifiques. Il réfute cette idée : en standardisant les interfaces, on ne tue pas la créativité au niveau du contenu, mais on l'encourage... ce qui rejoint l'idée exprimée par la scène du « modding » : mêmes outils pour tous le monde, mais des centaines d'idées distinctes exprimées par le même biais. Au passage, à projet de même envergure, les équipes japonaises emploient beaucoup plus de personnes qu'une équipe occidentale, justement parce que les japonais « réinventent

la roue » à chaque nouveau jeu, et ont besoin de sortir une armée de codeurs pour livrer le projet dans les temps. Et quand on gère plus de gens, on perd en plus en efficacité à moins



d'avoir un management très méthodique et discipliné.

Dans le même ordre d'idée, le Japon n'a pas su exploiter les synergies qui peuvent lier le jeu vidéo à d'autres industries, comme celle du cinéma ou encore de l'éducation.

Le jeu vidéo américain s'est fait des couilles en or en créant des alliances durables pour exploiter les films à grand spectacle, alors que ces accords restent très rares au Japon. Wada pense que les japonais sont à la base « fiers », et que cette fierté les a peut-être empêchés de s'allier à d'autres partenaires pour devenir plus forts ensemble.

En terme d'éducation, l'industrie du jeu vidéo locale ne s'est pas associée aux universités pour établir une réponse aux besoins grandissants en terme de ressources. L'absence quasi totale



de structures pour former des game designers au Japon est devenu un manque, alors que les États-Unis et l'Europe ont déjà mis en place ces systèmes depuis de nombreuses années.

Les solutions éventuelles

Wadapense déjà qu'il y a des opportunités dans le game design japonais. Traditionnellement, les rôles dans l'industrie entre les « créateurs » de contenu et les « ingénieurs » qui pondaient du code. Alors que les « ingénieurs » sont chargés de donner vie aux « mécanismes du jeu », en codant le programme, les créateurs eux, se doivent de développer l'histoire, les personnages, bref, ce qu'on peut simplement appeler les « données » insérées dans le

programme. Wada pense qu'il faudrait explorer la création de doubles rôles, comme celui d' « ingénieur-créateur », c'est à dire une personne qui aurait une vue d'ensemble sur la création elle-même et le processus de développement du « code ».

Ensuite, pour remédier à la perte de crédibilité de l'industrie japonaise dans la scène mondiale, Wada ajoute qu'une « solide base de connaissances » est nécessaire, et que les développeurs de jeux ont besoin de collaborer davantage au niveau technologique avec d'autres organisations pour rendre leurs affaires plus viables.

Il aimerait voir se développer une forte communauté ouverte et un hub local puissant pour rester dans le rythme et disséminer de l'information entre tous les acteurs de l'industrie.

Wada était quand même inquiet. « Si nous ne changeons pas dans les prochaines années, il n'y aura peut-être plus d'attentes en terme de création de la part de l'industrie du jeu vidéo japonaise », en ajoutant cependant, pour finir sur une note constructive, « que nous avons encore assez de temps pour redevenir numéro 1 ».

Perspectives

À la suite de cette conférence, mon ami Steven, qui m'accompagnait lors du TGS, lançait "who cares if Japan lost their leadership ? Nobody wants to see them back as leaders ». Effectivement, pour les concurrents étrangers, la faiblesse actuelle de l'industrie japonaise est une bonne chose pour leurs affaires.

Et, même si le Japon fait ce qu'il faut pour revenir dans la course, le fossé est là, et ne fait que s'accroître au fur et à mesure que la technologie avance. Et ce n'est pas en alignant des centaines de jeux DS chaque année qu'on prépare le futur, malheureusement.

Bien entendu, l'argumentation du « tout n'est pas que question de technologie » est valable... dans certaines limites. Les concepts originaux peuvent encore gagner sur le marché, mais soyons honnêtes deux secondes : les ICO, les Shadow of the Colossus, si souvent cités comme exemples par les plus ardents défenseurs du jeu vidéo japonais, bref, les jeux « vraiment originaux » ne sont que des exceptions, et le reste n'est que redite avec des surcouches technologiques supplémentaires. Ou remake d'anciens bons jeux, si l'on est vraiment en manque d'idées. Et je ne parle même pas des jeux « niches » japonais, comme les simulateurs de drague



pour otakus prostrés, les jeux « livres », ou encore les tonnes d'adaptations de mangas non sortis dans nos contrées, et qui n'ont à vrai dire aucun sens au niveau occidental.

Et jusqu'à présent, mis à part le succès de la Wii (qui touche une audience complètement différente), les joueurs souhaitent généralement plus de jeux dans le même style qu'avant, mais en plus beau, en un peu plus complexes, un peu plus aboutis, etc... l'innovation n'étant pas toujours attendue comme radicale, mais sa présence exigée, quand on claque beaucoup de thunes dans

une console dite « next gen ». En abandonnant progressivement leur place de « leader » dans ce créneau, les japonais risquent fort d'être complètement dépassés dans la génération suivante de consoles de salon, pour ne garder qu'une place marginale sur le marché des portables.

Affaire à suivre, donc. Messieurs les japonais, la balle est en partie dans votre camp. A vous d'incarner « Dead Rising » au sens propre.

Ekianjo



Le triomphe de la médiocrité

Les « jeux » sont donc faits, Nintendo sera donc le grand vainqueur de cette génération de consoles.

Ça n'est pas une grande surprise et cela n'augure rien de bon pour le futur marché du jeu vidéo. De même que la domination outrageuse de la DS est une catastrophe ludique pour le marché de la console portable, le succès de la Wii porte en lui les germes de la globalisation par le bas du jeu vidéo dans son ensemble. Comme pour de nombreux marchés, démocratisation rime souvent avec médiocrité. Comment ne pas imaginer que, dans le futur, Microsoft et Sony ne s'inspirent pas de Nintendo en introduisant sur le marché des consoles d'ancienne génération avant tout orientées grand public genre Xii ou PSii et ne se mettent à développer des jeux dérivés de la marelle ou de la chaise musicale...

La suite logique c'est que les gens achèteront une console comme on achète un radio réveil, une mini chaîne Hi-fi ou une télé. À ce moment là, on pourra vraiment dire que le jeu vidéo est devenu grand public, mais ce qu'il aura gagné en nombre il l'aura perdu en âme.

Des décennies durant l'industrie du jeu vidéo a tenté d'élargir son public en proposant des jeux plus adultes, plus aboutis, plus beaux...

Manifestement elle se faisait des illusions sur les désirs réels des consommateurs.

Nintendo a eu l'inspiration en définitive.

Il ne fallait pas faire plus, mais moins ! Il ne fallait pas faire des jeux si beaux qu'ils en deviennent des œuvres d'art, il ne fallait pas faire des jeux plus intelligents qui obligent à réfléchir, il ne fallait pas faire des jeux ambitieux donnant l'occasion de se dépasser, il ne fallait pas faire des jeux plus innovants donnant l'occasion au joueur de découvrir de nouveaux concepts.

Non !

Il fallait faire des jeux laids, pauvres, basiques, et répétitifs. C'était ça la clef du succès ! Dans un monde qui n'a jamais été aussi ouvert physiquement et fermé mentalement, seuls les plus utopistes s'évertuaient encore à imaginer d'autres issues.

Oui, en démocratisant le jeu vidéo de cette manière, Nintendo marque le début de sa dégénérescence, de l'adilution dans l'ordinaire. Pour le fun, on peut faire un parallèle avec l'industrie automobile. Dans cette optique, la Wiimobile serait la 2CV Citroën. Cette dernière a donné le coup d'envoi de la

transition d'un marché orienté vers la qualité et la passion vers un marché « utilitaire » de moins en moins innovant et davantage soucieux de rassurer le consommateur que de le surprendre. Bien sûr, il restera toujours des voitures d'exception (encore que, il viendra certainement un jour où elles seront interdites sur nos routes) mais si l'on regarde de plus près de ce côté, les choses aussi se sont figées. Ainsi, de toutes les marques de voitures de luxe existant aujourd'hui, quelles sont celles qui sont apparues après les années 50 ? Très peu en fait, car, la plupart de constructeurs s'orientant résolument vers le grand public, le haut de gamme devint le pré carré d'une poignée de sociétés s'affrontant à fleurets mouchetés pour le gain d'un public plus soucieux d'afficher son pouvoir d'achat que de se faire plaisir au volant d'un véhicule à la conception atypique. De plus, je vois mal se développer un marché de consoles élitistes comme a pu l'être à son époque la Neo Geo avec des consoles vendues plusieurs milliers d'euros et des jeux plusieurs centaines d'euros. La différence de qualité risque de ne pas être suffisamment importante avec les consoles « classiques » et le pouvoir marketing de ces nouveaux concepteurs trop faible, car contrairement au secteur automobile elles n'auront aucune reconnaissance historique. Et je vois mal Microsoft ou Sony se lancer



dans un tel secteur, ces deux-là ne raisonnent qu'à travers les parts de marché. Nintendo a donc montré la voie, Sony et Microsoft l'emprunteront donc à coup sûr très bientôt.

« Mais ! Et les développeurs ? » me direz vous, certainement ils ont la capacité de « sauver » le secteur en allant à contre-courant de cette tendance. Hélas, rien n'est moins sûr et tout au contraire, il y a fort à parier qu'ils l'accentuent. En effet qu'observe-t-on à l'heure actuelle :

- une concentration des studios et des éditeurs
- la standardisation des concepts avec de plus en plus de suites
- une volonté de s'adapter au marché « grand public » avec des jeux de plus en plus simples et faciles
- la volonté de limiter au maximum les risques

en évitant toute innovation

- le phénomène du « supermarché » qui fait que seuls les titres emblématiques sont visibles. En réduisant l'offre visible on maximise les ventes de quelques titres ce qui est infiniment plus profitable.

Toutes ces tendances conduiront inévitablement vers un appauvrissement et une normalisation de l'offre afin de satisfaire la « masse médiocre » et de ne pas heurter trop violemment les neurones déjà forts sclérosés d'une population apathique.

Et si à l'occasion les « joueurs » s'agitent un peu devant l'écran on pourra également ajouter un sticker sur la console indiquant : « inclus gratuitement : un simulateur de bonne conscience ».

La malle du salon est un meuble noir massif surplombé d'un si grand nombre de choses qu'on n'a même pas l'idée d'en soulever le couvercle. L'entreprise semble épuisante, alors on n'y touche pas. De toute façon, si on n'a pas l'œil, on ne voit pas que c'est une malle. L'objet est rectangulaire et la face supérieure est en désordre. Une malle est destinée à être ouverte, pas à servir de débarras, alors logiquement on ne pense pas que c'est une malle. Donc, on ne l'ouvre pas. Cependant, on n'est plus crédule lorsqu'on découvre que c'en est une.

Objet qui meuble devient malle qui préoccupe, à la limite fruit défendu. On s'intéresse, on débarrasse, puis on en soulève le couvercle. Souvent, il m'est arrivé de l'ouvrir, car j'aime les photos couleur

sépia de mon enfance que j'y ai découvert la première fois. Ces clichés sont magiques, mais ils transpirent d'une perfection fantasmagorique qui m'a poussé parfois à comparer l'instantané à l'existence. Hasardeuse analogie, et j'ai souvent refermé la malle le ventre noué par la nostalgie. Douleuruse jouissance. Douleuruse, mais pas suffisamment pour que je ne recommence pas inlassablement. Rejouer à un jeu de l'enfance en revient à rouvrir une nouvelle fois la malle.

En 1997, je commençais « Oddworld : l'Odyssée d'Abe ». Onze ans plus tard, j'en faisais de nouveau l'acquisition, sur PC cette fois. Mes souvenirs de l'univers sont restés intacts : le monde d'Oddworld est une planète où cohabitent deux civilisations. Les industriels, sortes de capitalistes obsédés

par le profit et qui ne reculent devant rien pour alimenter leurs portefeuilles, et les natifs, des altermondialistes amoureux de Gaïa. Abe, le héros, appartient aux Mudokons, peuple natif. Lui et plusieurs centaines de représentants sont esclaves du plus grand complexe de production de viande. Un jour, Abe surprend le président de la firme exposant son plan pour faire face aux difficultés économiques rencontrées par l'usine : faire de la viande avec les esclaves Mudokons. Pris par la panique, Abe décide de s'enfuir.

Oddworld est un jeu d'aventure/plate-forme en deux dimensions. A l'instar des standards du genre, les niveaux sont composés de différents tableaux. Grossièrement, le jeu se résume à se heurter à une difficulté, à la résoudre, et à passer à l'écran suivant. Le principe est simpliste, mais diablement efficace. Cela tient principalement à la fluidité de la progression qui, en dépit d'être ardue, n'est jamais ternie par l'ennui. Plusieurs raisons à

MEMORIES

chronique d'une époque perdue

cela. La large palette de mouvements, d'une part. Viennent se greffer aux possibilités classiques - marcher, courir, sauter, etc. - l'envoûtement, qui permet entre autres de prendre contrôle de ses ennemis, et surtout la parole, qui confère à Oddworld un indéniable charme. Abe salue, demande d'être suivi ou de rester immobile, siffle et flatule.

Si l'utilisation du langage avec les autres Mudokon intervient ponctuellement, elle n'en reste pas moins une composante importante d'Oddworld, tant sur le plan de la progression que de la cohérence de l'univers. De même, l'interaction avec les esclaves rajoute une donnée dramatique puisque le joueur peut faire le choix, ou non, de les sauver.

D'autre part, la multitude des situations mises en scène, la finesse du level-design, ainsi que la diversité des environnements, dont certains sont



d'une beauté incroyable, participent à rythmer l'aventure et à ne pas laisser l'ennui s'installer.

Ça a été un plaisir de replonger dans l'univers d'Oddworld : l'Odyssée d'Abe. Fait rassurant, le plaisir ne s'est pas manifesté par l'évocation de souvenirs, mais bel et bien par l'expérience de l'instant. C'est peut-être ça, la différence entre un bon « old game » et un mauvais : l'un rappelle, l'autre refait vivre. Onze ans plus tard, Oddworld est toujours aussi marquant et d'une certaine manière, il est un peu comme ces jolies photos sépia bien gardées dans la malle : intemporel.

Meego

THRIVE!



ICI OU AILLEURS

Maintenant poste a Djibouti, l'ami Egomet nous présente cet amusant pays où il faut savoir faire abstraction des premières impressions.



DEAF

Pour terminer en douceur une série de Deaf plutôt musclés, voilà Faray et son dernier album, « Nete mo Samete mo » qui marque une nouvelle étape dans son style musical après un exil de deux années aux Amériques.



SAN-KU-A

Le Japon est le pays des paradoxes, et l'un des plus grands d'entre eux est lié à la permanence et l'impermanence de ce petit monde. Oui, j'utilise des mots complexes si je veux.

64



FIGHT CLUB



IC@ ALLEURS

Comment faire caca, voilà bien un sujet étonnant pour une formation pédagogique à destination des directeurs d'école.

Et pourtant, quand on en sait les raisons, ça ne donne pas envie de rire. Il y a quelque temps, USAID a lancé un programme assez important pour améliorer les conditions sanitaires dans les écoles djiboutiennes en construisant des toilettes. Personne n'avait imaginé que leur utilisation pût poser quelque difficulté que ce fût. Mais voilà, en effectuant une petite visite de contrôle, les organisateurs du programme ont constaté que ces toilettes toutes neuves étaient insalubres et donc sous-utilisées. Que s'est-il donc passé ?



Je vous le donne en mille.

Les enfants nomades ont l'habitude de s'essuyer avec des cailloux. Comme torche-cul, je reste persuadé qu'un oison fermement maintenu entre les jambes offre un confort supérieur, mais c'est évidemment une denrée rare dans le désert.

Les cailloux se retrouvent donc dans le trou avec le reste et le résultat est encore plus désastreux si les toilettes sont modernes et pourvues d'un siphon pour éviter les odeurs. D'où nécessité d'apprendre aux gamins à employer autre chose, de l'eau par exemple.

Y auriez-vous pensé ? Je vous rassure, j'ai un collègue africain, pourtant résidant depuis vingt ans dans le pays, qui ignorait totalement ce joli trait culturel. Eh oui ! il y a toujours quelque chose à découvrir.

Je plaisante, mais quand on sait la gravité des maladies diarrhéiques dans le Tiers-monde, on prend ces questions très au sérieux. Je ne tiens nullement à avoir une épidémie de choléra ou de fièvre typhoïde dans mon école... surtout quand on connaît le fonctionnement des hôpitaux djiboutiens.

Celui d'Ali-Sabieh, deuxième « ville » du pays n'a qu'un seul vrai médecin, formé à Cuba, ce qui, paraît-

il, est plutôt une bonne référence. Malheureusement, ce médecin a aussi en charge tout le district et doit effectuer des tournées, si bien que l'on n'est jamais sûr de le trouver. Quant au reste du personnel, il vaut mieux ne pas avoir affaire à lui. J'y ai amené un de mes élèves. L'aide-soignant est resté avachi pendant toute la consultation, n'a pas regardé le gosse et s'est contenté de lui demander s'il avait de la fièvre, avant d'écrire son ordonnance sur un bout de papier ramassé par terre. Dans la capitale, l'hôpital Pelletier a la réputation d'être un mouroir, malgré des améliorations récentes. Pour ce que j'en ai vu, je refuse de m'y faire soigner. Si je tombe malade, j'irai à l'hôpital militaire français.

Pour en revenir aux cailloux, c'est un des traits culturels les plus frappants de Djibouti, avec le khat bien sûr, dont nous reparlerons une autre fois.

La géographie y prédispose, il est vrai. Ce petit pays qui borde le détroit de Bab El-Mandeb (la porte des lamentations) est un pays de rocaille. Pas de rivières, un soleil de plomb, quelques oueds, deux lacs salés, quelques buissons épineux et de la rocaille, des falaises, des montagnes, le grand rift, des rochers, des pierres, des gadins, des caillasses, des cailloux, de la poussière. Et au-dessus de tout cela, planent majestueusement milans et percnoptères et le soir, on admire un ciel sans nuage où brillent plus d'étoiles qu'en aucun ciel français.

Les habitants sont parfois aussi rudes que leurs montagnes. Les Issas du pays assajog où je travaille ont la réputation d'être les plus durs de Djibouti. Je précise que les Issas sont des Somalis.

Tout petits, ils ramassent des pierres et les lancent. De toutes les manières.

Il y a les cailloux que l'on jette machinalement, par désœuvrement, ceux qu'on lance aux oiseaux pour leur faire peur et ceux qu'on jette aux chèvres pour les faire avancer.



Et puis il y a ceux que l'on jette aux hommes.

Les petits, on les jette pour attirer l'attention, sans intention belliqueuse. On ramasse les gros pour menacer sous l'effet de la colère quand par exemple quelqu'un vous a fait un rond avec le pouce et l'index. Oui, cela peut surprendre, mais ce geste a ici une connotation sexuelle très nette. Il signifie grosso modo : « enculé ». Très courant il est souvent appuyé par un « Aba os ! » retentissant (nique ton père). J'ai des élèves pour qui cette expression est presque une ponctuation, un peu comme fuck en anglais. Le problème, c'est que

cette même expression précède souvent de peu les bagarres et que les bagarres se font parfois à coups de pierres.

J'ai confisqué une fronde l'autre jour, j'ai bien dit une fronde, pas un anodin lance-pierre avec un élastique, mais une vraie fronde en tissu et ficelle destinée à imprimer à la pierre une puissance maximale, une arme en somme, le genre de truc qu'on utilisait autrefois pour faire la guerre. Les gosses ne manquent pas de dextérité avec ce gentil instrument.

Parfois, dans les rues, deux quartiers ou deux clans s'affrontent, essentiellement les jeunes et l'on peut

assister à de vraies batailles rangées. Dans ces cas-là, une seule conduite à tenir : se précipiter dans le premier commerce ouvert, fermer les portes de fer et attendre que cela passe comme on attend la fin d'un orage. Qui seront les prochains morts ? Mystère...

Il vaut mieux faire attention à sa voiture et ne pas sortir les jours où Israël attaque Gaza. Sans être foncièrement intégristes, les Djiboutiens ont quand même un fort sentiment de solidarité vis-à-vis des musulmans opprimés et ils sont capables de s'emporter pour tout et rien. En temps normal, rien de bien méchant toutefois, il y a bien quelques petits cons pour vous insulter en vous disant : « Chrétien ! » ou en employant d'autres vocables moins sujets à interprétation. Je n'ai jamais considéré que le fait d'être chrétien fût un déshonneur, mais le ton sur lequel ce mot est prononcé ne laisse malheureusement pas de place au doute. Les mécréants du point de vue de l'islam sont profondément méprisés. Les gens aimables quant à eux ne sont pas agressifs, mais au contraire désolés que vous ne soyez pas musulman : « Tu es gentil, mais tu vas aller en Enfer, c'est dommage. » Ils tiennent donc à vous faire réciter, en arabe si possible, la formule salvatrice, la formule magique : « Il n'y a de Dieu que Dieu et Mohamed est son prophète. » Si vous dites cela, c'est tout bon. C'est assez surprenant finalement pour un Occidental de se trouver plongé dans une société à ce point homogène.



Les mauvaises langues disent que tous les chrétiens de Djibouti sont des étrangers. C'est faux, il y a juste assez de Djiboutiens pour s'indigner quand on dit une chose pareille. De toute façon, la tolérance et l'ouverture culturelle ne sont pas tellement des vertus locales.

Quant à la politesse... elle n'est pas totalement inexistante. Lorsqu'il s'agit de saluer quelqu'un d'important ou de se réconcilier, ils ont un baise-main réciproque tout à fait distingué. Mais les réconciliations sont nombreuses parce que les querelles le sont plus encore et qu'elles peuvent repartir pour un rien.

Et je ne parle même pas des offenses graves qui impliquent tout le clan. Le gardien de nuit de l'école a fait quelques journées au poste pour des actes de violence. Deux familles se font la guerre. Des couteaux ont été tirés, un peu de sang a coulé. L'affaire est

sérieuse : un mariage qui ne s'est pas fait il y a deux ans. Pour l'instant, la tension est retombée. Le clan de celui qui a frappé paiera le prix du sang et on s'en tiendra là. On évitera donc le procès et des ennuis plus pénibles. Du moins pendant quelque temps.

Non, la première impression n'est pas une impression de savoir-vivre. J'allai dire : « Si un mendiant vous aborde ». Je devrais dire, que quand un gamin vous abordera, ses premiers mots seront vraisemblablement : « Monsieur, donne-moi de l'argent. » Ce seront d'ailleurs peut-être les seuls qu'il pourra préférer en français. Il faut apprendre l'essentiel, n'est-ce pas ? Si vous refusez d'accéder à cette requête, ce qui est plutôt conseillé, vous avez de fortes chances d'entendre quelques noms d'oiseau. Les mendiants adultes sont plus subtils et prennent le temps de vous baratiner avant de vous demander quoi que ce soit. Un instituteur, un Afar, me disait récemment que tout Djibouti était en Zone d'Éducation Prioritaire. Il est sévère et je dois apporter tout de même une nuance. Les enfants djiboutiens, ceux que je côtoie en tout cas, ont au moins une qualité : ils ont envie d'apprendre.

Et c'est un plaisir de voir ses élèves faire des multiplications et des divisions, comme ça, juste pour le plaisir, par jeu.

Egomet



CLAIR OBSCUR

The things you own end up owning you.

But do what you like, man.

Tyler a tout compris. Il sait très bien où la société dite de consommation nous entraîne.

À la base, les hommes vivaient par échange de commodités pour survivre. Puis l'époque de l'industrialisation a progressivement changé la

objets pour un public qui ne cherche qu'une chose : un divertissement.

Je crois que c'était Pascal qui disait que finalement, toutes les activités humaines ne sont que des « distractions » qui nous gardent de penser à la mort. Aujourd'hui, ces activités prennent la forme du travail, de la télévision, de l'omniprésence de la publicité, matin et soir, pour récupérer notre « temps de cerveau » comme dirait l'autre.

1999 - 2009

donne : des biens plus complexes à produire, traditionnellement chers, sont devenus soudainement abordables et disponibles en quantité pour le commun des mortels. L'époque des biens « utiles » en quelque sorte, qui rendent la vie beaucoup plus facile.

La troisième phase arrive ensuite, celle de la société de consommation, où les produits ne sont plus que des « biens utiles » en eux-mêmes, mais des services, des « expériences » que l'on vend. Ils sont plus des « attributs de personnalité », des effets de style, des

À bien l'observer, la consommation a un rôle très similaire aux masques à oxygène dans les avions :

Oxygen gets you high. In a catastrophic emergency, we're taking giant, panicked breaths... Suddenly, we become euphoric and docile. We accept our fate.

Le problème, c'est la complète perte de contact avec la réalité.

We're consumers. We are by-products of a lifestyle obsession. Murder, crime, poverty, these things don't concern me. What concerns me are celebrity magazines, television with 500 channels, some guy's name on my underwear. Rogaine, Viagra, Olestra.

Comment en sommes-nous arrivés là ?

Réponse presque académique : la perte de couilles.

Le plus grand changement social du 20ème siècle concerne le statut des femmes. Nous sommes passés en l'espace de 50 ans d'un monde où les hommes dominaient la vie sociale à un monde où les femmes n'ont plus de contraintes ni d'engagement auprès des hommes. Elles sont devenues indépendantes par le travail, par l'emploi de la contraception et par la généralisation du divorce. La structure familiale qui existait depuis des centaines de générations s'est soudainement effondrée, sous prétexte d'« égalité des sexes ».

Amusante expression.

Cette « égalité » de fait a eu pour conséquence la généralisation des familles monoparentales.

We're a generation of men raised by women.

Et l'absence de la figure paternelle a de lourdes implications. Dont la perte de repère, d'identité. Le modèle d'une mère n'est pas adéquat pour un jeune garçon. Son éducation n'en sera qu'incomplète, et quelque part, l'absence de confrontation avec une figure paternelle va créer un profond « manque » chez lui. Le complexe d'Œdipe est bien connu, et tous ceux qui ont vécu dans une famille traditionnelle savent que la figure d'autorité du père sert au jeune mâle à faire ses armes et à devenir plus fort dans la société quand il quittera le domicile familial.

Mais pour cette génération « gâchée », dont le narrateur de Fight Club fait partie, le malaise existentiel

est bien présent. Bien qu'il soit devenu un homme adulte, ses passions sont associées à des activités traditionnellement féminines.

I flipped through catalogs and wondered: What kind of dining set defines me as a person?

We used to read pornography. Now it was the Horchow Collection.

À cause de ce malaise insidieux, notre bonhomme finit par perdre le sommeil. Matériellement, il n'a pourtant pas à se plaindre. Un boulot de cadre comme tant d'autres. Un appartement respectable. Il demeure malgré tout insomniaque. Il cherche alors

désespérément une solution « commerciale » à son problème, en bon consommateur qu'il est.

Il va donc dans une clinique et demande à son docteur une prescription. Des cachets. Le toubib refuse. Il lui recommande plus d'exercice. Et de mâcher des racines (un remède de grand-mère). Devant les contestations de notre homme, le docteur lui recommande d'aller jeter un coup d'œil au groupe de soutien de ceux qui sont atteints du cancer des testicules.

That's pain.

La perte de couilles, donc, au sens propre, pour illustrer le sens figuré.

Dans ce milieu, notre narrateur retrouve une sorte de bien-être temporaire. En se faisant passer pour grand malade, il parvient à résoudre son problème d'insomnie.

I found freedom. Losing all hope was freedom. Every evening I died and every evening I was born again. Resurrected.

Malheureusement, sa solution n'est pas parfaite. Il continue à avoir besoin de ces groupes pour tenir, et



une seule thérapie de groupe par semaine ne suffit pas. Il s'inscrit donc à de multiples groupes de soutien pour diverses maladies pour combler le manque. C'est comme soigner son cancer à coup d'aspirine.

Le jour où Marla, elle aussi imposteur, se prend au même jeu que lui, son château de cartes s'effondre. Il n'arrive plus, face au mensonge d'une autre personne, à croire à son propre boniment, et perd à nouveau le sommeil.

Il perd d'abord accidentellement toutes ses possessions matérielles. Son appartement brûle avec tout ce dont il disposait. Face à la situation, Tyler l'incite à voir les choses autrement :

Fuck off your sofa units and strine green stripe patterns. I say never be complete, I say stop being perfect, I say let's evolve, let the chips fall where they may.

Comme le dit si bien Tyler :

The things you own end up owning you.

Tyler lui montre alors la voie : pour devenir plus fort, il faut d'abord accepter de tout perdre. Perdre tout ce qui peut l'empêcher de se libérer.



It's once you have lost everything that you are free to do anything.

Mais perdre le matériel n'est qu'un point de départ, pas une fin en soi. Pour ne pas retomber dans le cercle de la consommation, pour résister aux messages publicitaires qui ne cherchent qu'à uniformiser les individus, il faut d'abord devenir plus fort mentalement. Et développer cette force mentale passe par le combat.

I want you to hit me as hard as you can.

Un combat est aussi bien physique que psychologique.

Pour tous ces jeunes efféminés qui n'ont jamais connu de confrontation directe dans leur famille, à cause de l'absence du père, l'affrontement vient combler ce manque d'expérience qui est ni plus ni moins à l'origine de leur manque de couilles.

Fight Club est en fait une thérapie de groupe pour l'esprit.

Fight Club was not about winning or losing.

When the fight was over, nothing was solved, but nothing mattered.

Afterwards, we all felt saved.



Le Fight Club pourrait être une fin en soi. Preuve en est, notre ami a retrouvé le sommeil, et a fait la paix avec lui-même.

Mais se libérer grâce au groupe impose une mission presque évangélique. Celle de libérer les autres, encore prisonniers du système. Le Fight Club se transforme alors en Project Mayhem.

Le Project Mayhem s'organise sur deux principaux axes :
- s'attaquer aux messages publicitaires, aux boutiques de « franchises », et foutre le bordel en général en s'attaquant aux propriétés privées et publiques, sans

aucune atteinte aux individus.

- libérer de nouvelles personnes en pratiquant les « sacrifices humains ».

Les sacrifices consistent en fait à faire sortir des individus de leur esclavage quotidien et leur redonner l'initiative de poursuivre un projet individuel. Par la force. Le principe est simple : menacer une personne de mort si elle ne fait rien pour changer dans les prochaines semaines, et voler son identité pour être sûr de pouvoir observer ses mouvements.

À observer cette méthode de près, c'est finalement un

rappel à l'ordre, à oublier les distractions de la société et à se prendre conscience de sa propre mort.

You have to know, know and not fear, that one day you are going to die.

Cette prise de conscience sera qualifiée d'ailleurs par Tyler de « Near life experience » dans un moment similaire où Tyler propulsera sa voiture contre une autre pour créer un accident violent. La proximité de la mort engendre de nouvelles perspectives :

Tomorrow will be the most beautiful day of Raymond K. Hessel's life. His breakfast will taste better than any meal you and I have ever eaten.

C'est le point de départ possible d'une nouvelle vie. Dans la réalité, c'est souvent la même chose qui se passe quand quelqu'un apprend soudain qu'il ne leur reste pas longtemps à vivre : ces personnes se mettent soudain à profiter de la vie comme jamais, parce qu'elles savent que leur temps est compté.

Mais la vérité, bien entendu, est que pour le monde, le temps est compté, et qu'il n'est pas question d'attendre quoi que ce soit pour réaliser ses envies.

On a long enough time line, the survival rate for everyone drops to zero.

L'esclavage de notre société moderne prend une forme pernicieuse. Au lieu de passer notre temps à poursuivre nos idéaux, nos intérêts, nous vivons par procuration. Nos aspirations sont celles des célébrités qu'on envie. Nos pensées sont infectées par les messages de la société qui nous contrôle. Nous sommes formatés par la publicité, instruits à croire que la consommation est le meilleur moyen d'atteindre le nirvana. Finalement, les gens perdent toute motivation personnelle et deviennent facilement influençables. Le système repose sur un mensonge.

Advertisements have us chasing cars and clothes, working jobs we hate so we can buy shit we don't need. We are the middle children of history, with no purpose or place. We have no great war, no great depression. The great war is a spiritual war. The great depression is our lives. We were raised by television to believe that we'd be millionaires and movie gods and rock stars -- but we won't. And we're slowly learning that fact. And we're very, very pissed-off.

La révolution du Project Mayhem passe par les gens à la base du système, ceux qui n'ont pas tant de choses à

perdre. Pas de directeurs, pas de mecs friqués.

An entire generation pumping gas and waiting tables; or they're slaves with white collars.

Ce sont tous les laissés-pour-compte du système, la « middle-class » qui se retrouve dans des jobs pourris au service des puissants. Mais rappelez vous l'Haïku du narrateur :

Worker bees can leave
Even drones can fly away
The queen is their slave

Les vrais esclaves sont ceux qui dépendent des autres. Tyler s'adresse ainsi au chef de l'enquête sur l'activité dite « terroriste » causée par ses activités :

We do your laundry, cook your food and serve you dinner. We guard you while you sleep. We drive your ambulances.

DO NOT fuck with us.

Son message est clair : le pouvoir est dans nos mains. C'est l'abolition du servage. Et le passage à l'étape suivante : la destruction de notre civilisation.



10 ans plus tard, le message de Fight Club reste toujours aussi intact et puissant.

Plus que jamais, les gens se complaisent dans la servitude.

Voir des millions de personnes espérer qu'un nouveau président viendrait les sauver n'est qu'un signe de plus du paroxysme de l'état d'esclavage de nos congénères.

Il est plus temps que jamais de réaliser que le matériel ne change rien à nos problèmes d'identité, à nos souffrances existentielles.

Il n'est pas trop tard pour prendre du recul face à tous les messages dirigés à notre rencontre.

Il n'est pas trop tard pour suivre ses idéaux et non ceux des autres.

Il n'est pas trop tard pour tout laisser tomber et recommencer à zéro.

Do you read everything you're supposed to read?

Do you think every thing you're supposed to think?

Buy what you're told to want?

Get out of your apartment.

Meet a member of the opposite sex.

Stop the excessive shopping and masturbation.

Quit your job.

Start a fight.

Prove you're alive.





You're **not** your job.
You're **not** how much money you have in the bank.
You're **not** the car you drive.
You're **not** the contents of your wallet.
You're **not** your fucking khakis.

TRIP



寝ても醒めても FAYRAY

17h15.

Putain. Je suis encore en avance. Les portes n'ouvriront qu'à 18h. Chier. Je crois que le temps tourne à l'averse.

Me voilà donc à Nagoya. Première fois dans cette charmante ville, bien bétonnée comme la plupart des villes japonaises ayant connu un triste sort pendant la seconde Guerre mondiale. Sans y avoir même mis les pieds, Nagoya me rappelle de nombreux souvenirs.

A l'âge de 12-13 ans, je dirigeais mes armées japonaises dans « Lords of the Rising Sun » de Cinemaware, et le fort de Nagoya m'avait marqué pour une raison que j'ai depuis oubliée. Ce fut donc ma première destination de la journée, en arrivant vers 10h30 du mat' dans la ville.

Puis, balade dans les rues pour tuer le temps, avant de passer aux choses sérieuses. Le concert de Fayray, dans l'enceinte de la salle du « Bottom Line ».

Le terme « Bottom Line » m'inspire diverses interprétations. Est-ce le terme utilisé en business pour désigner le profit, par rapport à la « top line » qui représente le chiffre d'affaires? Ou faut-il le comprendre comme la scène de la dernière chance pour les artistes déçus?

C'est à cette dernière définition que je me raccroche, car si Fayray fut un temps relativement populaire, sans jamais cependant atteindre le sommet, son isolement récent de la scène et du Japon l'a rendue rapidement invisible aux yeux du grand public.

Ce soir, c'est certain, c'est un concert pour les irréductibles admirateurs de la chanteuse.

Alors que je commence à poireauter devant l'entrée dudit lieu, un employé de la salle sort soudain avec



quelques feuilles à la main. L'une affiche les numéros « 1 à 10 », la suivante « 11 à 20 », puis « 21 à 30 », et ainsi de suite. Il pose la première avec un bout de scotch sur

le trottoir, juste devant l'entrée, puis s'éloigne de dix mètres, s'agenouille à nouveau, pose la suivante. Et ainsi de suite. Un bref aperçu à mon billet m'illumine soudain sur la situation. Les billets sont numérotés ! Et, comme d'hab', j'ai beaucoup de chance avec les chiffres. Pensez donc, je suis l'heureux détenteur du n°259. Pour une salle qui compte 300 places...

Le pauvre employé, en manque de papiers, doit retourner plusieurs fois dans la salle pour chercher de quoi marquer les numéros suivants. À mesure qu'il revient, les gens reculent pour se positionner en ligne selon leur billet. Quelques 20 minutes plus tard, je me retrouve bien à 100 mètres de la salle, juste devant un passage piéton et un « combini », à attendre patiemment que les gens rentrent bien un à un dans la salle.

Quitte à perdre mon temps dans le froid, je commence à taper la causette avec un couple qui attend juste devant moi.

Eux viennent de la préfecture de Mie, soit une bonne heure et demie de train d'ici.

Après le concert, j'en rencontrerai d'autres venus de bien plus loin. Tokyo (300-400 km de Nagoya) ; Fukuoka



(carrément sur une autre île), Osaka (300 km), etc.

C'est un peu normal. La tournée de Fayray ne comprend que 3 concerts cette année, et comme les salles sont petites, les billets sont vite partis. Et derrière mon numéro 259, il n'y a plus guère de monde qui attend. J'imagine donc que le « Bottom Line » n'a pas fait de

surbooking. Ma foi, ce n'est pas plus mal. Les meilleurs concerts qu'il m'ait été donné de voir étaient dans des salles relativement petites. Même si l'ambiance d'un grand stade bien rempli est inégalable, je préfère la proximité des instruments et des interprètes.

6h10. Les gens commencent enfin à rentrer. Une petite dizaine de minutes plus tard, je rentre parmi les derniers dans la salle, et bien entendu la plupart des places stratégiques sont bien prises. Mais, voilà que je repère une chaise isolée au deuxième rang – à moi, à moi !

Du coup, pas mal placé pour un mec qui partait avec un 259 sur son ticket.

Les lumières s'éteignent, et deux musiciens font leur entrée. Une violoniste, petite et menue, à la coupe carrée. L'autre est un guitariste, la cinquantaine, cheveux longs, bien enrobé.

Sur la gauche de la scène, juste à quelques mètres de ma chaise, se trouve le piano où Fayray s'installe subrepticement dans l'obscurité.

Mais nul n'a manqué sa silhouette et la salle applaudit son arrivée.



également dans sa musique et ses paroles. Mais c'est sa voix qui donne un sens à tout le reste. Parfaitement inimitable, les sonorités qui sortent de ce petit corps, tout en domptant son grand piano, virevoltent entre la puissance et la douceur.

Après quelques titres, la voilà de face, devant son public. Elle prononce quelques mots à la salle, et ici et là quelques spectateurs l'interpellent, lui posent des questions. « Alors, ça fait quoi de revenir ? ».

Son dernier concert remonte à trois ans. Entre temps, elle est partie à New York, où elle y avait passé toute son enfance, pour y trouver SA musique. Alors que son CD est déjà dans les bacs depuis quelques mois, elle n'est revenue s'installer au Japon que depuis deux semaines avant ce concert.

Le public l'adresse comme on parle à son meilleur ami qu'on aurait perdu de vue. Beaucoup de sourires, un peu de gêne, mais avant tout le plaisir de se retrouver ensemble pour un soir. Moi qui n'ait connu Fayray jusque-là qu'à travers un petit écran et des enceintes, voilà que j'assiste non seulement à son concert, mais aussi à ses retrouvailles.

La place est parfaite. De cet angle, Fayray est de profil, quoique légèrement de dos. Ses cheveux frisés retombent sur ses épaules et cachent son visage alors qu'elle commence à jouer. Pendant plusieurs minutes, je ne distingue qu'un bref contour, le détour de ses lèvres, et mon imagination se charge le reste.

Son apparence n'est pas innocente. Elle est connue pour être plutôt jolie, mais la limiter à cet aspect serait bien réducteur. Dans chacune de ses photos, c'est toujours le même regard mélancolique qui me frappe le plus. Cette expression indicible, mystérieuse à la manière d'une protagoniste de Vermeer, transpire

Alors, après deux ans à New York, à quoi ressemble la musique de Fayray ?

Même si ses plus belles chansons restent sans doute derrière elle, ces dernières compositions ne déçoivent pas. Et confirment la mélancolie déjà très marquée dans les précédents albums. Mais cette fois-ci, la fréquente absence d'accompagnement ajoute une pincée de solitude à ses compositions. Une sensation aigre-douce, une économie de mots, et une musique qui se joue du silence, voilà peut-être comment décrire l'impression laissée par ce dernier album.

Dans ce concert, les titres du nouvel album sont à l'honneur. Si certains ne sont pas inoubliables, d'autres ont nettement plus de charme. 流れ星 (nagare-boshi / « étoile filante ») est l'exemple parfait : des mots presque chuchotés pour commencer, et donner l'air pendant les premières secondes, avec une guitare à peine grattée en guise de rythmique. Et voilà qu'à la fin d'une longue vocalise, la dernière note est reprise par un discret violon qui s'invite... et rejoue l'air entier pour le deuxième couplet. Là, la voix est déjà plus forte, plus prononcée, mais toujours lancinante, et finit encore par une merveilleuse vocalise, plus haute, pour enfin



laisser place au violon et au piano qui se contentent de polir une harmonie des plus complètes.

Fayray frôle indiscutablement avec la poésie avec いいな (« n'est-ce pas merveilleux ? » oserais-je en français, quoique cette expression est difficile à retranscrire...). Un air de violon et une guitare très légère, tout en finesse, doublés par un piano à peine effleuré, introduisent une voix presque angélique. Les paroles sont en parfait accord avec l'impression recherchée et

on s'imagine aisément la situation. Fayray s'imagine les yeux rivés vers le ciel, se demandant qui est donc Dieu... une seconde plus tard, deux ballons, entremêlés, s'élançant vers le ciel. La voilà qui les suit à mesure qu'ils s'éloignent. Elle se demande vers où ils s'envolent, et s'imagine que peu importe où ils aillent, ils seront toujours près l'un de l'autre, et partageront d'innombrables souvenirs. C'est très fin, très joliment raconté et loin de ces chansons d'amour parfois ringardes où tout est dit au premier degré.

« Zero », déjà sorti avant l'album en single, s'intègre cependant parfaitement à son nouveau cadre. J'aime particulièrement ce morceau, par le thème abordé... et la manière dont c'est dit. Fayray exprime ici le désir de pouvoir recommencer à zéro, de laisser tomber le passé, puisqu'on avance de toute façon dans un futur qui demeure inconnu. Elle place cette réflexion dans le contexte d'une relation nouvelle, où son plus cher désir est d'aimer et être aimée. Elle se sert des saisons pour communiquer ses sentiments contraires et l'envie de tout faire coïncider en harmonie. Très belle chanson, limpide, entraînante et touchante.

Ces trois titres figuraient au concert, parfois joués un peu différemment, mais toujours avec finesse et interprétés avec soin. Fayray avait aussi décidé de reprendre plusieurs chansons antérieures, même les moins connues : 500 miles (uniquement dispo sur la face B d'un single), par exemple, en anglais. Sur le papier, cette chanson ne veut pas un clou. Non, franchement, ça ne ressemble à rien. Mais une fois dans la bouche de Fayray, voilà vos maigres mots métamorphosés, embellis, revus et corrigés. C'est aussi à cela qu'on la reconnaît : elle n'a pas son pareil pour insuffler de la vie à n'importe quel texte.



Demandez à un peintre talentueux de faire un paysage avec des spaghettis. Il arrivera quand même à en faire une œuvre d'art. Le talent ne réside pas dans l'achevé, dans l'objet, mais dans le traitement, l'interprétation. Cette capacité à transformer le brut, à changer la matière.

À faire de l'or avec du plomb.

Nul doute que Fayray fait partie de ce lot. Et je n'avais pas besoin de ce concert pour me le rappeler.

Mais, comme Saint Thomas, il est parfois nécessaire de voir les choses en face, pour mieux distinguer la part de rêve et la part de réalité.

Et toucher du bout des doigts au divin.

Ekianjo



Au fur et à mesure que mon existence au Japon se prolonge, je commence à observer l'effet du temps sur l'endroit, chose que le touriste occasionnel aura du mal à réaliser. Et finalement, j'en arrive à la conclusion que le pays est tiraillé entre deux extrêmes, celui de la permanence, et de l'impermanence.

Tout commença par une idée simple. « Mais bordel, c'est vrai que les copyrights des bouquins expirent généralement après 75 ans, cela veut dire qu'il doit y avoir pas mal de bouquins « gratos » sur le Japon dispos sur le net ». Et pas manqué, après un bref passage sur Google Books, je trouvais plusieurs ouvrages sur le Japon de l'époque, écrits par des américains la plupart du temps. L'un d'entre eux retint mon attention immédiatement, par sa préface.

L'auteur expliquait qu'il avait passé plus de 10 ans au Japon en tant que professeur sur place. Et malgré tout ses efforts, il lui arrivait parfois de plus rien comprendre sur le comportement des japonais. Alors qu'un de ses amis japonais était mourant, il se confiait à lui, préoccupé par ce sujet. L'ami japonais lui déclara alors « si tu admetts, après plusieurs années, ne rien savoir au sujet des japonais, c'est que tu commences justement à en savoir quelque chose ». Cette préface, empreinte d'humilité, m'a convaincu que ce bouquin était digne d'être lu. Face à la merde contemporaine qui se vend

par tonnes sur le Japon, pondue par des occidentaux qui croient tout savoir en ayant passé 6 mois sur place et en balbutiant à peine la langue, le choix de la lecture était plus qu'évident.

Je ne le répéterai jamais assez, le Japon est hermétique et presque impénétrable. Tous ceux qui prétendent le contraire sont soit des idiots qui s'arrêtent aux apparences, soit des prétentieux qui savent que leurs congénères ne pourront de toute façon pas vérifier leurs dires.

Et je suis le premier à admettre ne pas comprendre véritablement ni le Japon ni les japonais, tant le fossé culturel forgé par les siècles est profond. Mais je crois qu'il est toujours possible d'en apprendre plus et de ne pas se contenter d'être ignorant, même si l'absolu demeure inatteignable.

Dans cet ouvrage, relativement ancien donc, me frappait à mesure que je le parcourrai. Quasiment tout ce que l'auteur écrivait un siècle plus tôt sur les japonais et leur mode de vie, leurs habitudes, restait totalement applicable aux japonais d'aujourd'hui. Bien entendu, les modes vestimentaires ont changé, l'influence de l'Ouest est bien plus forte qu'auparavant, certes. Mais fondamentalement, la culture et les croyances sont restées relativement intactes. Je crois que l'explication

de l'auteur quant à la singularité du Japon explique sans doute aussi cette stabilité à travers le temps. Dans leur éducation, les japonais ont une approche totalement opposée à notre logique occidentale. Pendant une dizaine d'années, leur cerveau se forme à la logique de leur lieu d'origine, et ce caractère devient presque inné quand ils atteignent l'âge adulte. C'est pourquoi il est très difficile pour un étranger d'arriver à comprendre le Japon sans passer par le même processus, par le même chemin. Et très difficile pour un Japonais d'expliquer pourquoi leur mode de pensée est différent. L'influence de l'Ouest ne peut donc être qu'incomplète, tant les deux cultures divergent à la base.

Les superstitions d'antan, les cultes aux morts, les fêtes des vivants, la gastronomie, le souci de la propreté, la discipline, l'art du langage, aucun de ces détails n'ont fondamentalement été transformés au cours du temps. Et le Japon n'a pas non plus connu de « révolution » de la jeunesse qui rejeterait le passé de ses parents, comme déjà observé en Europe et aux US particulièrement. Les arts anciens sont toujours pratiqués, même par les plus jeunes, et n'ont pas de cachet « ringard », quand l'occident met l'accent sur l'intellectuel avant tout en dénigrant le travail manuel et ancestral. En fait, le Japon est probablement l'un des rares pays développés où les mœurs n'ont pas été malmenées pendant le 20ème siècle.

Je me suis rendu encore récemment à Ise, l'un des plus vieux sanctuaires Shinto du Japon. C'est un endroit sacré, puisque l'un des Dieux originels, liés à l'empereur, y trouve résidence. Mais le lieu présente une autre particularité : la coutume à Ise est de détruire l'ensemble des temples, tous les 20 ans et de les reconstruire à l'identique pendant la même année. Comme le design de ces temples est considéré comme sacré, il est interdit de copier leur architecture dans l'archipel. Le processus de reconstruction permanente, allié à l'architecture ancienne, donne l'impression étrange au pèlerin ou au visiteur de voir une œuvre d'antiquité quasi neuve. Le culte Shinto a institué cette tradition à Ise pour symboliser le passage de la mort à la renaissance. Mais l'existence de cette coutume est aussi d'ordre pratique : elle permet de transmettre le savoir-faire d'une génération à l'autre.

Le même comportement vis-à-vis des monuments non religieux s'applique aussi. Pendant la seconde guerre mondiale, la plupart des châteaux japonais ont été rasés par les bombardements américains. Là où, en Europe, on aurait conservé leurs ruines comme « monument du souvenir », les japonais, eux, repartent de zéro et refont le bâtiment à l'identique, avec les mêmes matériaux. Revenez 20 ans plus tard, et le paysage d'autrefois devient réalité à nouveau. Le caractère de l'authenticité n'est pas primordial. L'essentiel est de conserver l'ordre établi, jusque dans les apparences.

Dans le monde du travail, l'engagement des employés à leur entreprise ressemble beaucoup à la dévotion aux seigneurs locaux d'autrefois. Et comme pendant la période féodale, les employés japonais restaient encore, jusqu'à la crise de la fin des années 90, fidèles toute leur carrière à un unique employeur.

Mais cette apparente « stabilité » du Japon est à contraster avec les affaires individuelles, qui sont elles bien plus sujettes au temps.

Tenez, par exemple, il n'est pas rare de voir des restaurants ou magasins qui affichent sur leur vitrine « depuis 2004 » ou « depuis 2002 ». Ça fait rire quand on vient d'Europe, là où le terme « depuis » est utilisé surtout pour les magasins ayant plus de 100 ans d'histoire. Mais cela reflète bien l'état des choses : les





magasins ont une vie courte au Japon, et un magasin qui tient plus de quelques années est déjà exceptionnel en soi. Pour s'en convaincre, il suffit souvent de regarder un guide comme le « Lonely Planet » datant que 10 ans plus tôt, et d'essayer de retrouver les restaurants alors recommandés. C'est édifiant.

Ce qui est vrai pour le business est aussi vrai pour le monde du spectacle. C'est en regardant la télé qu'on s'en rend compte le plus. Tous ces « entertainers » qui deviennent soudainement populaires, à tel point qu'on ne voit presque qu'eux pendant 6 mois, à travers des publicités, des talk-shows, etc... Et paradoxalement, une fois cette brève période de célébrité passée, ils retournent aussi vite qu'ils étaient parvenus au sommet à un quasi-statut d'anonymat.



L'éphémérité des affaires humaines est d'ailleurs souvent représentée par la fleur de cerisier, le « sakura », emblème du Japon, qui est admirée par tous pour sa beauté. Elle ne dure que quelques jours avant de flétrir et de tomber. C'est une belle image de la vie des samourai sous l'époque féodale, qui devaient être prêts à mourir à tout instant, au combat, ou en commettant le « seppuku » (suicide rituel) sur ordre de leur maître.

Les phénomènes naturels du Japon ne sont sans doute pas étrangers à cette approche culturelle paradoxale. Les séismes, les typhons, les inondations, les éruptions volcaniques, ces phénomènes dont l'homme n'a que peu d'emprise peuvent changer la donne d'une vie jusqu'à présent bien tranquille en quelques instants.

Une variable aléatoire.

Les japonais vivent traditionnellement avec une nature divinisée (le shintoïsme partage de nombreux points communs avec le polythéisme grec) et de ce fait, les gens ont cherché à vivre en harmonie avec une nature changeante. C'est la même harmonie qu'on recherche dans les entreprises, où le conflit est soigneusement évité entre ses membres.

La culture s'est donc adaptée à prendre le chaos comme élément du destin, tout en maintenant l'ordre et l'harmonie dans ses pratiques. Ainsi, dans les entreprises, il était d'usage (et l'est peut-être encore dans de nombreux endroits) d'évaluer les employés non pas sur leurs résultats, mais sur leur persévérance. Tout est dans le processus. Le résultat d'une concertation est en général peu important, pourvu que le processus ait été respecté comme un rituel.

C'est peut-être dans cette philosophie que réside la clef de ce paradoxe entre permanence et impermanence au Japon.

Vivre sa vie dans les règles, respecter l'ordre des choses, et savoir cependant que cela ne garantit rien quant à l'avenir.

Ekianjo



Hasta a vista, baby

3 ans.

Trois ans, ou presque, auront été nécessaires pour achever ce troisième cycle de SANQUA, baptisé

Horizons

Un nom qui, à l'heure du bilan, semble avoir été prédestiné : trois ans pour dix-huit « mensuels », c'est long ! Long comme l'horizon.

Et cette parabole relèverait presque de l'ironie, tant nous étions loin d'imaginer un tel parcours malaisé...

Trois ans auparavant, ces « horizons » nous évoquaient tout simplement le voyage en des terres inconnues, encore vierges de nos coups de griffes impies à des univers conformistes. Ils étaient des ailleurs, multimédias avec le cinéma et la musique, ou même ethnographiques avec les chroniques d'immersion culturelle.

Le défi était réel et déjà bien suffisant : allions-nous réussir à dompter ces mers qui en avaient vu d'autres ? Tenir la cadence du bouclage ? Terrasser les requins de la publicité ? Aucun problème ! N'étions-nous pas gonflés à l'air révolté des redresseurs de torts idéologiques ? Déchaînés par l'inextinguible marotte de l'éthique, nous étions déterminés à ébranler les paradigmes bien-pensants et à abattre leurs poncifs corporatistes sous le feu de nos apories.

Cette confiance surannée, au moins dans ces termes, nous venait des cycles précédents : deux, soit 37 opus homini, rondement menés et desquels nous avions rapporté, d'« Alpha » en « Oméga », une foulditude d'« Expériences » à conter au coin de la cheminée.

Et donc, tout en larguant les amarres pour baigner nos esquifs de papier dans l'océan de mots, nous emplissions nos cœurs et défiions les oiseaux de mauvais augure. Les aurions-nous écoutés, de toute façon, ces vaticinateurs cabriolant d'excitation, chantant comme Prévert une liste de plaies que nous, pauvres matelots idéalistes, allussions endurer ?

Tout juste leur avions-nous consenti un regard perplexe, au mieux attendri, avec l'assurance de ceux qui pensent avoir raison...

Las.

Trois ans.

Trois ans pour revenir d'un voyage qui nous aura marqués, parfois au moral.

« Nous partîmes cinq cents mais par une lente déroute nous nous vîmes cinq en arrivant au port »,

pourrait-on dire, sans offenser l'illustre Pierre Corneille... Ils avaient belle mine ces héros, qui tenaient plus des naufragés de la Méduse que de Don Rodrigue !

Il faut dire que rien ne nous aura été épargné : les pièges, les retards, les départs, les maux, les maladies, les abattements, les abandons, les déceptions... Une leçon de vie ?

C'est ce que nous pensons, à présent que nous touchons terre, prêts à fixer l'ancre de ce troisième cycle dans la postérité du retour.

Car oui, nous sommes revenus.

Malgré tout.

Et dans les yeux de ces mêmes imprécateurs qui gesticulaient à notre départ, agglutinés aujourd'hui sur les embarcadères pour mieux saisir notre mécompte, nous croisons ces regards, tantôt charitables tantôt goguenards, qui nous interrogent :

« Aviez-vous raison ?

-Nulle entreprise colossale ne se conçoit sans souffrance», avons-nous rétorqué.

Pourquoi cette réponse ?

Parce qu'elle a deux sens.

Comme ce bilan.

Left in the pouring rain

Notre voyage fut souffrance parce qu'il fut colossal.

Trop ?

Le plus souvent, on ne ressent le poids des ambitions que lorsqu'elles nous retombent dessus.

Il n'est donc pas simple, pour le lecteur, d'imaginer les conséquences d'infortunes incessantes sur un travail comme SANQUA, dont la force tient aux seuls idéaux de ses rédacteurs et non à son modèle économique, inexistant puisque gratuit.

De là, on comprend mieux que la qualité du webzine, soulignée par les passionnés dans leurs retours, n'existe que par l'énergie mise à la barre. Or cette fois-ci, pour tenir le cap, il nous a fallu curer les fonds de cale, racler les fûts de la motivation, corroder le chapelet du bénévolat, prier quelque déité de basse chambre pourvu qu'elle guidât à la terre promise de la parution, et que sais-je encore... ?

Il nous a fallu courir après les délais, les textes, les fausses excuses et les vraies tuiles, souquer ferme entre les projets noyés et les naufragés, volontaires ou non... Hisse et ho ! Dans les moments de grand doute, il ne nous sembla plus croiser sur un fameux trois-mâts mais ramer sur une satanée galère.

Et comme tout galérien, l'exutoire consistait en un parcours du combattant fait d'espoirs douchés et de certitudes déboussolées. Heureusement, Ekianjo, notre Ben Hur local, tint bon la vague et le vent. Bon moral aussi. Il fut la vergue d'un vaisseau devenu limoneux. Hommage lui est rendu.

Mais modeste, il n'en tirera aucune gloire nominale car il sait, mieux que quiconque, quel en fut le prix :

Deux ans et neuf mois.

Cent quarante-cinq semaines.

Mille treize jours.

Vingt-quatre mille trois cent douze heures.

Un million quatre cent cinquante-huit mille sept cent vingt minutes.

Quatre-vingt-sept millions cinq cent vingt-trois mille deux cents secondes.

Une éternité ?

Non, un cycle d'« Horizons ».

Et c'est bien là le problème.

Aux obstacles intrinsèques évoqués précédemment, murs de vagues contre lesquels tout rafiot amateur ne manquerait pas de se briser, s'ajoutèrent les rouleaux du temps. A tel point que notre bourreau dans cette Iliade moderne fut, non le souffle de Borée mais la torpeur de Chronos.

Sur ce point, nous sommes bien conscients de nos propres errements.

En nous laissant parfois enfermer dans une somnolence molle, le temps a pu ôter à notre ouvrage le cati de l'envie.

Parfois encore, ce sont les vicissitudes, non plus collectives mais personnelles, qui furent à blâmer. Certains parmi la rédaction ont affrété la chaloupe pour voguer vers d'autres îles de tentation. Quelques autres auront préféré passer leur tour et demeurer sur tout récif valant repos. Qui pourrait leur en vouloir ? Après tout, leur implication étant bénévole, il était normal qu'elle se heurtât par endroits à l'épreuve du temps. Implacable, il éteint une à une la litanie des ambitions au fur et à mesure qu'il s'égrène.

Je vous sens perdu. Tout au moins dubitatif : pourquoi tant de défaitisme ? Mais parce que c'est l'usage, dans nos sociétés contemporaines endormies, d'injecter insidieusement en chacun de nous le sommeil du fatalisme !

Est-ce à dire qu'ils auraient gagné, les anesthésistes d'Etat, dans leur quête d'un Truman show mondialisé, où plus aucune ligne de notre vie ne nous appartiendrait, où les médias déverseraient indolemment des contes gouvernementaux écrits par les champions de la communication et du storytelling ?

Où la culpabilisation serait le moteur de nos vies anxio-gênées ?

Où il faudrait penser « comme ceci » parce que ce serait le seul acte de rédemption face à la menace d'une apocalypse permanente ?

Auraient-ils donc gagné, les oiseaux de mauvais augure ?

Non.

Car les vicissitudes et le temps, nous les avons vaincus – en toute modestie.

Le cycle est terminé, bouclé et certainement pas bâclé.

La gestation fut longue, certes, mais elle a abouti.

Et ce n'est pas la plus mince de nos fiertés.

Fluctuat nec mergitur

Notre voyage fut colossal parce qu'il fut souffrance.

Il y a une autre approche, plus positive.

A y regarder de plus près, SANQUA vient de fêter ses quatre ans, tous cycles confondus. En quatre ans, nous avons publié trois cycles pour un total de cinquante-cinq numéros, soit plusieurs milliers de pages. Cinquante-cinq mensuels en quarante-huit mois ? Une gageure, pour des bénévoles.

Si on approfondit, on s'aperçoit également que Sanqualis, la structure mère, écume les océans vidéoludiques depuis dix ans déjà.

Dix ans !

Quand on sait que les plus anciens de ses matelots et capitaine frôlent aujourd'hui la trentaine, vous comprenez ce que Sanqualis représente : un tiers de notre vie...

Et si on pousse le raisonnement à son paroxysme ? D'un simple exécutable, en 1998, fourni sur les CD-Roms de revues spécialisées, nous sommes passés à un site web référence de la presse underground, en 2000-2002, puis à un webzine gratuit qui n'a cessé d'attirer de plus en plus les regards des curieux. De quoi rendre ses couleurs à un tableau un peu trop sombre jusque là.

Mieux, quand on voit le décalage entre cette audience fidèle et la participation toute relative au forum, on se dit qu'il y a encore à faire, au niveau communautaire par exemple. Et nous allons faire !

Pourquoi s'obstiner, diront certains ?

Parce qu'il n'y a pas de raison de nous arrêter. Parce que, aussi fortes fussent-elles, nos souffrances ne sont que passagères et nous semblent déjà loin. C'est un

peu comme le navigateur autour du monde, dernier grand aventurier de notre siècle, qui oublie les dangers, les déprimés, les coups durs en retrouvant son port d'attache, la victoire en prime. Et la fatigue oubliée, la confiance en est décuplée. Elle ne sera pas de trop, dans bien d'autres moments difficiles à venir.

Comme elle ne suffira probablement pas, nous lui adjoindrons une dernière arme : la certitude d'avoir parfois raison, à défaut de n'avoir jamais tort.

Pour s'en convaincre, replongez dans le passé et quelques-uns des numéros d'Expérience ou de Monomyth. Redécouvrez des « Rien à Voir » ou des « Fausse Route », des éditos ou des « Ironic » et pensez-y une seconde.

Derrière le ton caustique, parfois lourdingue, derrière la mauvaise foi revendiquée et les excès de cœur, n'y avait-il aucune acuité ? Heureusement que l'on a quelquefois produit du sens !

Nous nous en serions voulu de gâcher un temps précieux de cerveau disponible, qui servirait mieux à faire vendre du soda.

C'est justement cette flamme ardente, de la dénonciation à raison, que nous voulons raviver. C'est la prégnance d'une idée, dont on ne démord pas, que nous sommes obligés à l'éveil urgent des consciences face à un système - politique, économique ou social - largement

perfectible. Nous ne pensons pas détenir la vérité mais, entre recul de la démocratie, crise financière et déchéance environnementale, on se dit qu'il y a encore plein de combats à livrer ensemble.

Alors, en posant un pied sur la passerelle prodigue, en serrant dans nos bras les quelques uns qui ont toujours cru en nous, en essuyant une larme à la vue de ces hommes et femmes inconnus que nos histoires ont intéressés trois ans durant... nous ne pouvons empêcher notre regard de contempler là d'où nous venons. Déjà, l'envie de repartir nous saisit.

De quoi notre prochain voyage sera-t-il fait ?

Qu'y verra-t-on ?

Vers quelles contrées allons-nous mettre les voiles ?

Il est trop tôt pour vous en parler. D'ici à ce nouveau départ, dans quelques semaines, il faut prendre le temps de se poser et de profiter de la beauté des choses. Fermer un livre pour mieux ouvrir d'autres pages.

Nous le savons, la fin des « Horizons » marque le début d'une aventure encore plus belle, encore plus grande. Quelle qu'elle soit.

Sereins et apaisés par cette certitude, nous rejoignons nos maisons en regardant une dernière fois vers les embarcadères. Et aux oiseaux de mauvais augure, comme aux partisans, nous lançons une parole de Jody Watley, en forme de rendez-vous :

Hasta
a vista,
baby Kylian

Self destruction

Il n'était pas nécessaire d'attendre Einstein pour comprendre que le temps était relatif. Pas uniquement dans l'absolu, mais aussi dans sa perception. Ce Sanqua a mis longtemps à mûrir, mais dans l'idée et le contenu, il était déjà prêt et composé depuis décembre dernier. Après de multiples retouches, ajustements, révisions, le voilà enfin sorti. Et 5 mois sont déjà passés. Qu'avons-nous fait pendant ces 5 mois ? Tant de choses, et si peu à la fois.

Le temps est comme un trou noir, il engouffre tout et rien n'en ressort. N'en reste que des bribes de souvenirs, des morceaux de passé qu'on essaye de recoller pour donner un sens à ce que l'on accompli.

Retour a zéro. Self Destruction. SANQUA Horizons est bel et bien fini, à nous de prendre la plume à nouveau pour tout réinventer dans le prochain cycle.

Restez vigilants, restez éveillés, SANQUA sera de retour quand vous ne l'attendrez pas.

S A N Q U A

.recrute.

.pour le.

.prochain.

.cycle.

.postulez sur le site.



SANQUA h o r i z o n s
God stopped keeping score