

SANQUA horizons

mardi 9 mai 2006

1

Le voilà enfin, ce nouveau cycle.

Alors que l'E3 s'apprête à dévoiler de nouveau un monde de faux-semblants, de publicité et de superflu, nous mettons une touche finale à ce nouveau SANQUA, baptisé Horizons. La coïncidence n'est pas innocente. A quelques heures de vol, on vous promet du rêve, de la beauté, du futur, du viagra pour les yeux. La grande orgie consummatrice se doit d'arborer des paillettes, des parfums, des tissus de velours pour mieux faire la pute.

Ce n'est pas le genre de la maison SANQUA. Bienvenue à la dure réalité, pas toujours brillante, rarement changeante, mais avec qui il faut s'accommoder pour ne pas vivre dans l'illusion, comme tous ces autistes qui marchent en regardant leurs pieds.

Telle une citation hors contexte privée de son sens, le jeu vidéo se doit d'avoir un cadre, une époque, un environnement sur lequel nous ne pouvons désormais plus faire l'impasse.

Nous remettons à nouveau tout en jeu. Vous suivrez-vous ?

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Inquisiteur

MEEGO ... Surfeur de hype

EL FOUINE ... Agitateur

BLUEPOWDER ... Metal hurlant

DJEEN ... Le démon de vos PC

SNAPEI212 ... Banjo hero

THOMY KEAT ... Photo hero

SCREETCH ... MorphMan

SILENTZEN ... Back to the 80's

JIKA ... J'accuse !

TOM ... Alcoolique avec papiers

EGOMET ... Exilé recherché ?

EKIANJO ... rédac' chef en fuite

Absentéistes excusés :

LUGH - IANDS - PTITMEC

ANTIBUG - SNOOPERS

Le légal, un vrai REGAL

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

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

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

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

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

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

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

TOUCH!



CARNET DE BORD

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



HYPE

Meego part en quête de Hype, pour voir quels jeux font parler d'eux. Ensuite, il faut bien faire la distinction entre ce qui vaut le coup, et ce qui essaye de vous prendre violemment par derrière. Oui, disons le clairement, Sanqua protège votre anus.



OH LA LA

L'actualité du hard revue par nos journalistes people recyclés de Galou, Voilà et autres SDL des familles. Vous n'avez pas pu bouquiner chez votre coiffeur ? Qu'à cela ne tienne, Sanqua est là pour vous avertir des potins.

HANDS ON

Enfin de l'air frais au milieu de la décharge.

14



CARNET DE BORD



Il s'en est passé des choses depuis notre dernier SANQUA ! Pensez-vous ! (1) La Nintendo Revolution a eu droit à son baptême, et je peux vous dire que plus tard, elle va sévèrement haïr ses parents. Ces gens peu considérants n'ont en effet pas hésité à lui filé un nom tout pourri : *Wii*. Y'en a qui n'ont pas de chance dans la vie. Imaginez la pauvre, quand elle sera à l'école, comme ses camarades vont se moquer d'elle ! D'ailleurs, ça a déjà commencé. Avant même l'accouchement, tonton Moore de Microsoft (2) qui s'est déjà suffisamment ridiculisé lui-même, a le culot d'en raconter sur les autres, en déclarant :

«La manette est différente et innovante ? Bien. Mais je dirais que le Xbox Live est une plus grosse innovation. Cela dépend de votre définition de 'innovant'. Si avoir une manette en forme de télécommande de lecteur DVD caractérise l'innovation, très bien. Je dirais pour ma part que relier des millions de joueurs, amis ou étrangers, dans le monde entier... ça c'est ce que j'appelle quelque chose de très innovant.»

Bon, les parents du petit Moore peuvent revenir le chercher, là. L'ami grande gueule se la joue facile, mais, pas de pot, il ne sait toujours pas ce qu'il dit. Un truc

innovant, à la base, c'est un machin qui n'a pas été fait avant - et cette définition est universelle. Le Xbox Live, ça existe déjà depuis la Xbox première du nom. Allez essayer de déposer un brevet sur un truc qui est déjà sur le marché depuis 5 ans. Les gars vont bien vous rire au nez. Ceci dit, ce nom de Wii est véritablement nase. Ça ressemble plus au gémissement d'un gosse de 3 mois qu'à quelque chose d'intelligible. Si Nintendo veut ratisser large, jusqu'au berceau, ils ont fait le bon choix. Pas de bol, pour nous autres, ça va être la honte quand on va aller au magasin se procurer la console...

« Bonjour Monsieur, je peux vous aider ? - Euh, Wii, pardon.. Euh, j'ai mon petit cousin de 2 ans qui vient d'avoir son anniversaire, et je voulais donc lui acheter le dernier machin de Nintendo... je ne sais pas comment ça s'appelle... »

Vous imaginez déjà la situation ? Vous allez être sans arrêt en train de chercher des excuses bidons pour repartir avec. Autant la commander en ligne !

Mais attention, la console ne rend pas uniquement con à l'achat, mais aussi à l'utilisation. Pour s'en convaincre, il suffit de se pencher (c'est le cas de le dire) sur les screenshots des communiqués de presse du dernier

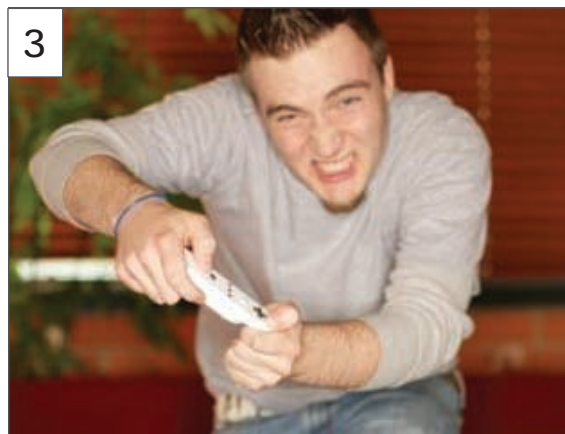
Tony Hawk's Downhill Jam (quel nom ridicule !). Je vous laisse les savourer en toute quiétude (3). Puissant n'est-ce pas ? Après la mode des top-models, voici des documentaires animaliers sur le « gamer à la maison ». Encore, ils n'ont pas osé montrer le gamer qui ne se lave pas, qui joue en slip devant sa télé et qui se gratte les couilles avec le pad vibreur. Non, pas encore, mais rassurez-vous, on y viendra tous un jour !

Je n'ose pas vous montrer des photos du jeu, c'est tellement laid que vous auriez de quoi racheter une Xbox... première du nom, bien sûr.

Mais ne pleurez pas tout de suite. On annonce des vrais jeux sur la Revolution : un Dragon Quest ! Pas d'images pour l'instant, mais nul doute que ça sera révolutionnaire jusqu'au bout de pixel près (...not!).

En fait, ils ont bien fait de changer le nom de la console. Il faudra désormais bouger les bras et gesticuler comme un con devant son écran alors qu'avant, vous étiez tranquillement assis dans votre sofa, pad à la main et casque à bière vissé sur la tête.

On risque bien de voir dans un premier temps de simples adaptations de jeux actuels à la sauce Wii, mais sans doute peu de titres bien spécifiques.



En jouant avec la Wii, on se tient comme sur les chiottes. Allez, pousse, pousse !



Ca arrive à tout le monde d'avoir une mauvaise digestion...

4



5



(4) La vraie bonne nouvelle, c'est quand même l'annonce d'un nouvel épisode de **Metal Gear Solid**, sur PSP en plus. Le jeu se déroulera dans les années 70, on dirigera Big Boss en quête de reconnaissance. Ca sera surtout de l'infiltration, mais apparemment on pourra aussi diriger des troupes, et surtout des troupeaux de moutons qui font « bêêêêê ». Il paraîtrait même que les graphismes seraient au niveau de ceux de la PS2. On demande à voir. Sans doute poussé par tous ces effets d'annonce, on sait désormais qu'il y aura aussi un **Final Fantasy XIII** sur PS3, et aussi un épisode Versus de ce dernier qui reste encore un peu mystérieux.

(5) Dans un autre registre, le créateur de **Sonic**, Yuji Naka (ici fort bien entouré), se casse de chez Sega pour fonder sa propre société, répondant au doux nom de Prope. Cependant, pour l'aider à s'installer, Sega rentre dans sa société à hauteur de 10% du capital. C'est toujours sympa de pouvoir bien s'entendre avec son employeur. On l'appelle Yuji-les-bons-plans.

il serait dommage de passer à côté des mésaventures d'**Oblivion**. L'ESRB, qui définit l'âge approprié pour les jeux, a changé la classification du dernier titre de Bethesda de Teen à Mature. Pourquoi un tel

revirement? L'ESRB s'est aperçue qu'il existait des mods sur le marché qui pouvait montrer des femmes orques topless. Les tétons verts, ça a toujours excité les jeunes, c'est bien connu. La classification se devait donc d'être changée. Bethesda a décidé de ne pas contester cette décision, vu qu'elle leur permettait toujours de rester en supermarché. Ils vont quand même prendre des mesures pour éviter que ce genre de choses ne se reproduise dans le futur avec les mods.

Romero, l'un des créateur du vieux **Doom**, (et de **Daikatana**, ce vieux truc pourri) explique sur son blog que les moddeurs sont devenus des méchants, qu'ils feraient mieux d'aider la communauté au lieu de la desservir, en prenant comme exemple **Counter Strike**. Il pense que les devs risquent d'arrêter d'ouvrir leurs jeux aux modifications, en cryptant par exemple les fichiers de données. L'ESRB est quand même vraiment composée de vieux conservateurs qui ne comprennent rien au jeu vidéo. Imaginez un mod vous permettant de voir du porno, votre pauvre jeu sera complètement retiré des circuits traditionnels et bye bye les dollars.

En parlant de grande distribution, savez-vous que la DS Lite sort très bientôt aux states ? Oui, dès le 11 juin

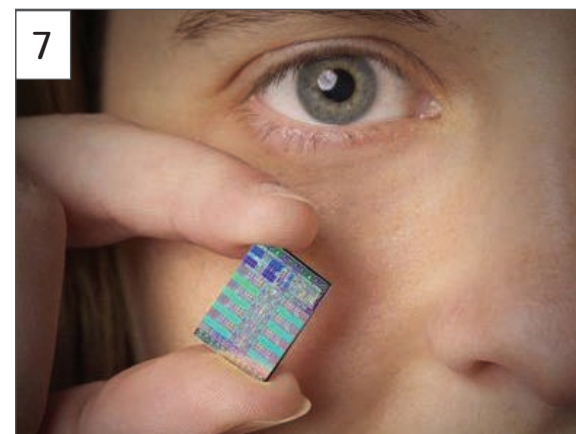
mes amis, pour un prix avoisinant les 129 dollars (**6**). D'ailleurs, la production de cette dernière continue de s'accélérer, avec un surplus de 100 000 unités fabriquées pour le mois dernier. Nintendo n'arrive pas encore à faire face à la demande, surtout au Japon. Mais nul doute que la DS Lite va aussi enflammer les autres territoires un par un.

On attend toujours une éventuelle contre-attaque de Sony sur le marché des portables alors que sa PSP n'intéresse plus grand monde. Notez, si vous en avez une et que vous vous ennuyez sévère, il vous est toujours possible d'installer la dernière version d'émulateur SNES, SnesPSP TYL 0.4, qui vient juste de sortir. Elle permet enfin de pouvoir jouer aux mêmes jeux entre 2 consoles différentes, comme si vous aviez deux pads. Voilà qui va intéresser du beau monde...

De même, pour garder sa popularité, EA va revoir sa stratégie à cause de résultats financiers en baisse (vous inquiétez pas, ils font toujours beaucoup d'argent). En effet, ils ont remarqué que les jeux originaux qui marchent fort rapportent beaucoup, vraiment beaucoup, en citant comme exemple **Max Payne** ou encore **GTA**. Ils comptent donc consacrer des ressources

(comme leur nouveau studio de Montréal) aux nouvelles propriétés intellectuelles, comme on dit dans les dîners mondains. Côté jeux, on nous promet **Army of Two**, **Project Gray Company** et bien entendu **S'pore**. Mais ne nous leurrions pas : si ces jeux parviennent au firmament du succès, nul doute qu'ils engendreront à leur tour des suites, des add-ons, bref, tout ce qui fait rentrer des pépettes facilement. On est chez EA après tout. Next gen, old business.

D'ailleurs, du côté de la next-gen, que se passe-t-il ? La PS3 était sensée arriver en novembre, mais cette date semble de plus en plus compromise car les CELLs (**7**), processeurs de la machine, sont difficiles à fabriquer et ne sortent apparemment pas des usines au rythme nécessaire. Pendant ce temps, Nintendo semble se préparer pour une sortie en fin d'année de sa nouvelle console de salon. Et la Xbox 360 ? Les stocks arrivent toujours de manière s'poradique (oh oh), mais vu la faible demande, et surtout le faible nombre de titres intéressants, elle ne va pas s'arracher non plus. La console en manque de killer-apps va peut-être ressortir revigorée de ce nouvel E3... ou mieux enterrée.



HYPE

crysis



battlefield 2142



On est de retour. On ne s'est pas absenté bien longtemps, juste quelques petites semaines. Je suis franchement déçu de voir que la terre continue de tourner même sans nous. Sanqua s'absente, tout le monde s'en branle. Ça fait plaisir, tiens. Ma messagerie aurait dû être spammée de mails d'admiratrices et elles auraient dû m'envoyer des chocolats pour Pâques. Bah non, rien de tout ça. Les éditeurs ont même continué, comme si nous étions toujours là, leur matraquage marketing : annonce de nouveaux titres, bombardement incessant de screenshots et autres trailers, mini jeux en tous genres pour découvrir les images fraîchement photoshopées de la dernière bombe 90D en date... putain, qu'est ce que ça fleure bon la hype !

Réflexion faite, on a pas loupé grand-chose pendant notre absence. Rien de bien folichon, quoi. Alors oui, on a eu le droit à quelques petites captures bien sympa par-ci par-là mais aussi à tous ces screens dont la gueule ne nous revient plus. On se les coltine quotidiennement sans jamais arriver à trouver ce qui les différencie d'un jour à l'autre. Cette semaine, on va donc éviter de vous balancer les « nouvelles » images de Test Drive Unlimited, hein. Cela dit, on reste dans du classique, à quelques exceptions faites. Faute de mieux.

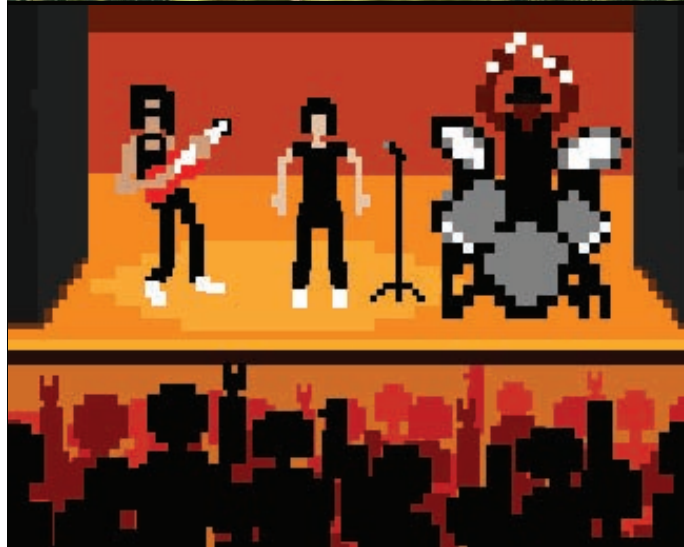
Côté FPS, l'actu a plutôt été bien fournie. On commence avec **Crysis** qui ne cesse de nous baffer à chaque lâché d'images. Oui, encore. Difficile de résister à la hype avec un spécimen comme celui-ci. Aucune date de sortie n'a été communiquée mais on a hâte d'avoir plus d'infos et de voir tourner le jeu à l'E3 pour savoir ce qu'il a dans le ventre. **Battlefield 2142**, le nouvel opus de la série éditée par EA, s'est aussi illustré en images. Ça le fait déjà nettement moins. Ça sent le produit réchauffé. C'est du Battlefield quoi : ça se passe dans le futur, de nouveaux

véhicules feront leur apparition (avec notamment des Mechs), ça se joue en multi jusqu'à 64 et un peu en solo, ça sort à Noël pour contrer la sortie d'Enemy Territory : Quake Wars et ça ne semble pas apporter beaucoup de nouveauté. Tiens, puisqu'on parle de produit réchauffé, voilà les nouveaux screens d'**Armed Assault** – la suite non officielle d'Operation Flashpoint, renommé ainsi suite aux déboires qu'a eu le développeur avec son éditeur Codemasters. Les tchèques de Bohemia Interactive, toujours en quête d'un nouvel éditeur, nous promettent une simulation encore plus poussée en termes de réalisme et d'immersion : des cartes encore plus immenses, une IA encore plus remise au goût du jour, de nouveaux véhicules encore plus nouveaux ... encore plus, donc, supporté par un moteur graphique flambant neuf pouvant afficher, sans broncher qu'ils disent, ces effets bien à la mode.

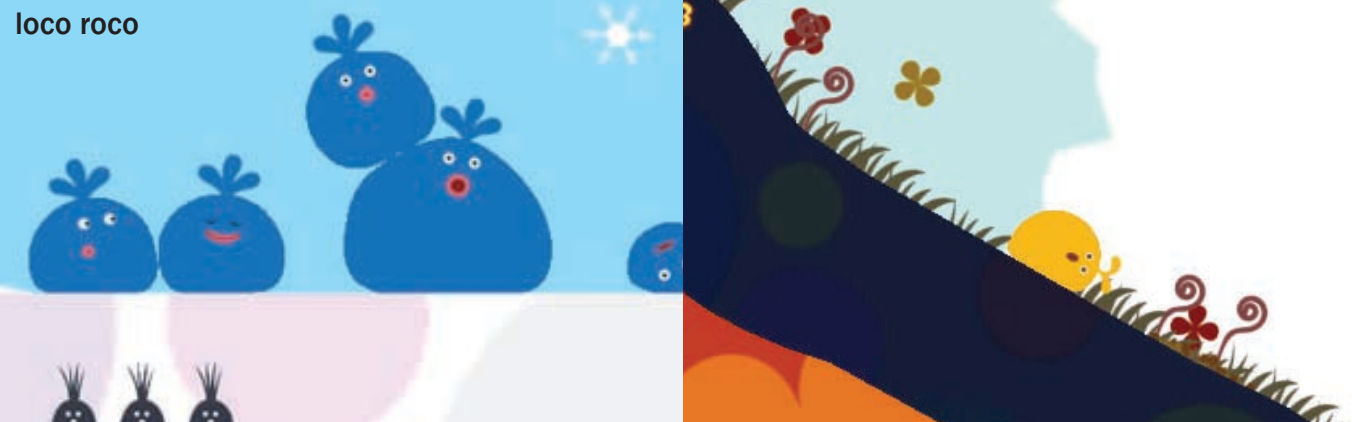
Scoop : la PSP commence à faire dans l'original. Les premiers jeux qui se démarquent des éternelles suites PS1/PS2 pointent tout juste le bout de leur nez. Enfin. Atari vient d'annoncer le développement d'un nouveau jeu concept : **HOT PXL**. Le joueur y incarnera un glandeur-né, vivant dans un monde digitalonumérique. Il fera vivre à son avatar une journée de glande habituelle, l'occasion de s'essayer aux 200 minis jeux du titre. Finalement, le concept se rapproche d'un Wario Ware. Rien de très étonnant, donc mais le titre semble avoir déjà pris une orientation graphique très personnelle. Pour continuer dans l'original, voici de nouvelles images de **Loco Roco**, le nouveau jeu au design franchement accrocheur de Sony. Le principe est simple : faire atteindre la fin du niveau à une boule de gelée. Le joueur ne contrôle pas directement la masse semi-liquide – sauf pour la faire sauter, mais il peut en revanche faire s'incliner le décor à droite ou à gauche, influençant ainsi la direction de la



armed assault



hot pxl



petite boule gélatineuse. Un concept simplissime, une réalisation épurée au possible et riche en couleurs... difficile de ne pas résister aux charmes qui se dégagent du titre. Hop, terminons en beauté avec des images de **Cassius Pearl**, le jeu développé par les petits lyonnais qui n'en veulent de chez Krysallide. Pour le moment, on en sait assez peu sur le titre, juste que ce sera un point & click. Attendons donc que les infos pleuvent. Graphiquement, le jeu semble être complètement barré et fait étrangement penser à Stupid Invaders ou à Day of the Tentacle avec des personnages et des décors zarbis bien comme il faut. Les développeurs sont actuellement à la recherche d'un éditeur pour une sortie PC de leur jeu, qui semble être aussi prévu pour Nintendo DS.

Pour ce qui est des vidéos, comme pour les screenshots, on n'a pas eu grand chose à se mettre sous la dent. Rien qui retourne le string d'un koala en somme. Inutile de parler de la vidéo pipeautée influence Killzone 2 de Brothers in Arms: Hell's Highway, on va plutôt attendre de voir une véritable séquence de vrai jeu. On se contente donc, pour cette fois, du premier trailer über bandant de **God Of War 2** : Divine Retribution. Le premier épisode avait su créer la surprise et s'était avéré être un excellent beat'em all d'aventure sauce mythologique.

Ce second épisode reprend apparemment tous les ingrédients qui ont fait le succès de l'aîné mais il ne semble pas non plus apporter une multitude de nouveautés. Enfin bon, ça n'en reste pas moins alléchant : les combats ont encore plus de pêche, la palette des coups s'est étoffée (oui, c'est possible !), le jeu est graphiquement toujours aussi joli, les QTE rendent les affrontements spectaculaires, c'est toujours aussi violent avec des démembrements et des décapitations à gogo... bref, ça

donne envie d'avoir le pad en main. Le jeu est prévu pour février 2007. Il va falloir être patient.

On est donc bel et bien de retour. Avec le peu de recul que j'ai, je me rends compte que les éditeurs ont balancé tous les médias réchauffés qu'ils avaient dans leur hotte, histoire de nous proposer des trucs intéressants pour notre grand come-back. Waow, ils sont trop supers cool ! Je les remercie donc du fond du slip pour leur bonté même si je ne peux pas m'empêcher d'espérer, au plus profond de mon être, que leur benne à ordures est vide.

Prions pour que l'E3 apporte son lot de *vraies* nouveautés.

Meego



god of war 2





shadow of the colossus



shadow of the colossus

playstation 2

Cela fait trois jours que je suis ici. Dans un autre monde. Trois jours que sans cesse, je parcours ces plaines verdoyantes, ces grottes obscures, ces dunes dorées, ces villes abandonnées, à la recherche de monstruosité connues sous le nom de « colosses ». Il y en aurait 16, paraît-il. C'est le Dieu du temple qui me l'a dit. 16 colosses à abattre, et mon vœu sera exaucé. Redonner vie à cette fille, désormais gisante sur l'autel du temple.

Sacrifiée par mon propre clan.

Le vieux maître ne comprend rien. Il n'y a rien de maléfique chez elle. Nous n'aurions pas dû la tuer. Je vais la ramener vivante, coûte que coûte. 16 colosses à abattre. Encore faut-il les trouver. La région est vaste. Très vaste. Je ne suis pas venu avec Agro, ma fidèle monture, pour rien. Les colosses semblent jouer à cache-cache : rarement littéralement accessibles, il m'a fallu dépasser des obstacles en m'accrochant à des parois, en sautant d'un point à un autre au dessus du vide, en nageant à travers un lac... j'ai déjà dû maintes fois m'orienter avec l'épée magique que j'ai dérobée du village. Celle-ci peut réfléchir la lumière du soleil en direction du colosse que je recherche. Mais c'est loin d'être sa seule fonction.



Les armes conventionnelles ne sont pas en mesure de les faire succomber. Je me souviens de ma première rencontre avec un colosse.

Le sol qui tremble, la poussière qui s'élève, et ces pieds gigantesques qui surgissent à quelques mètres de moi, passant sans me remarquer. Ne pouvant suivre le colosse dans sa démarche, j'ai dû attirer son attention. C'est là que j'ai découvert qu'il y avait un certain instinct animal chez eux : ils réagissent à mes sifflements de la même manière que mon cheval : ils sont intrigués et se retournent vers moi. Mais un colosse qui vous fixe à de quoi en faire trembler plus d'un. Il peut vous écraser comme une mouche, d'un claquement de doigt, d'un mouvement de jambes. Armé de mon arc, je décochais les flèches unes à une, en espérant toucher un point

sensible. C'est alors que le Dieu du temple fit retentir sa voix au dessus de moi. M'incitant à grimper sur le dos du colosse pour le terrasser.

De l'audace. Courir entre les pieds du colosse, sauter pour s'agripper à la toison qui recouvre ses jambes. Une fois perché là, un bon coup d'épée dans le mollet et le colosse hurle de douleur. Il s'agenouille. Je peux dès lors gravir son dos, toujours en m'accrochant à sa toison et à ces étranges formations métalliques qui affleurent son corps. A mesure que je maîtrise mon ascension, le bougre se démène, se secoue, mais je tiens bon. Je donne quelques coups d'épée ici ou là, mais il ne semble pas fléchir ni s'en offusquer. Enfin au niveau de la tête, je remarque sur le sommet de son crâne un signe lumineux bien peu commun. Ni une ni deux, je réunis toute ma force pour frapper en ce point.

Bingo.

Une effusion de sang noir se produit. Sans chercher à comprendre, je frappe et frappe encore. Le colosse gémit, tente de me faire perdre pied à maintes reprises, jusqu'au coup fatal que je lui assène finalement. Et le voilà qui s'écroule, comme inanimé, sur le sol. Des formes noires, filaires, émanent de son corps à toute vitesse. Ces

suis-je revenu ici ? Sans plus attendre, le Dieu du temple me somme de continuer mon périple. Il reste 15 statues, donc 15 colosses à terrasser.

J'en ai déjà vaincu une dizaine à présent. Chaque fois, l'issue du combat paraît incertaine. Leurs points faibles profitent de subterfuges astucieux. En levant l'épée au

pouvoir ? Que sont ces colosses ? J'ai croisé leur regard maintes fois. J'ai ressenti un certain calme, une certaine douceur dans la lueur de leur regard. Ces colosses ne sont pas animés de pensées belliqueuses. Ils ne semblent s'intéresser qu'à la protection de leur territoire.



Si la plupart du temps, il faudra se battre à pied pour terrasser les colosses, certains combats vous obligeront à la poursuite à cheval. Comme il vous faut presser X pour inciter votre monture à presser le pas, vous ressentirez rapidement l'adrénaline monter en vous, que cela soit pour éviter un ennemi qui fonce sur vous ou pour s'approcher au plus près pour repérer un point faible.

Grandiose.

formes fusent vers moi et me transpercent de toutes parts. Je perds connaissance.

A mon réveil, je me retrouve dans le temple. Suis-je encore vivant ? La statue du premier colosse, érigée à son effigie, s'effondre soudain en miettes. Comment

ciel, la lumière pointe vers les parties vitales du colosse. Les atteindre n'est pas mince affaire, et sans les indices éventuels du Dieu du temple, il est presque certain que je n'aurais pas réussi à leur faire mordre la poussière. Ils prennent des formes bien différentes. Tantôt humanoïdes, tantôt à l'image d'animaux. D'où vient leur

Dans mon périple, il m'arrive parfois de m'arrêter quelques instants. De marcher un peu dans les plaines. D'admirer la lumière qui jaillit sur le sol. De caresser Agro, mon cheval. Une impression de liberté se dégage de ces paysages désertiques où nul ne semble vivre, si ce n'est le gibier local. Quelques moments de grâce et de paix

qui paraissent miraculeux avant un prochain combat épique, violent et éprouvant.

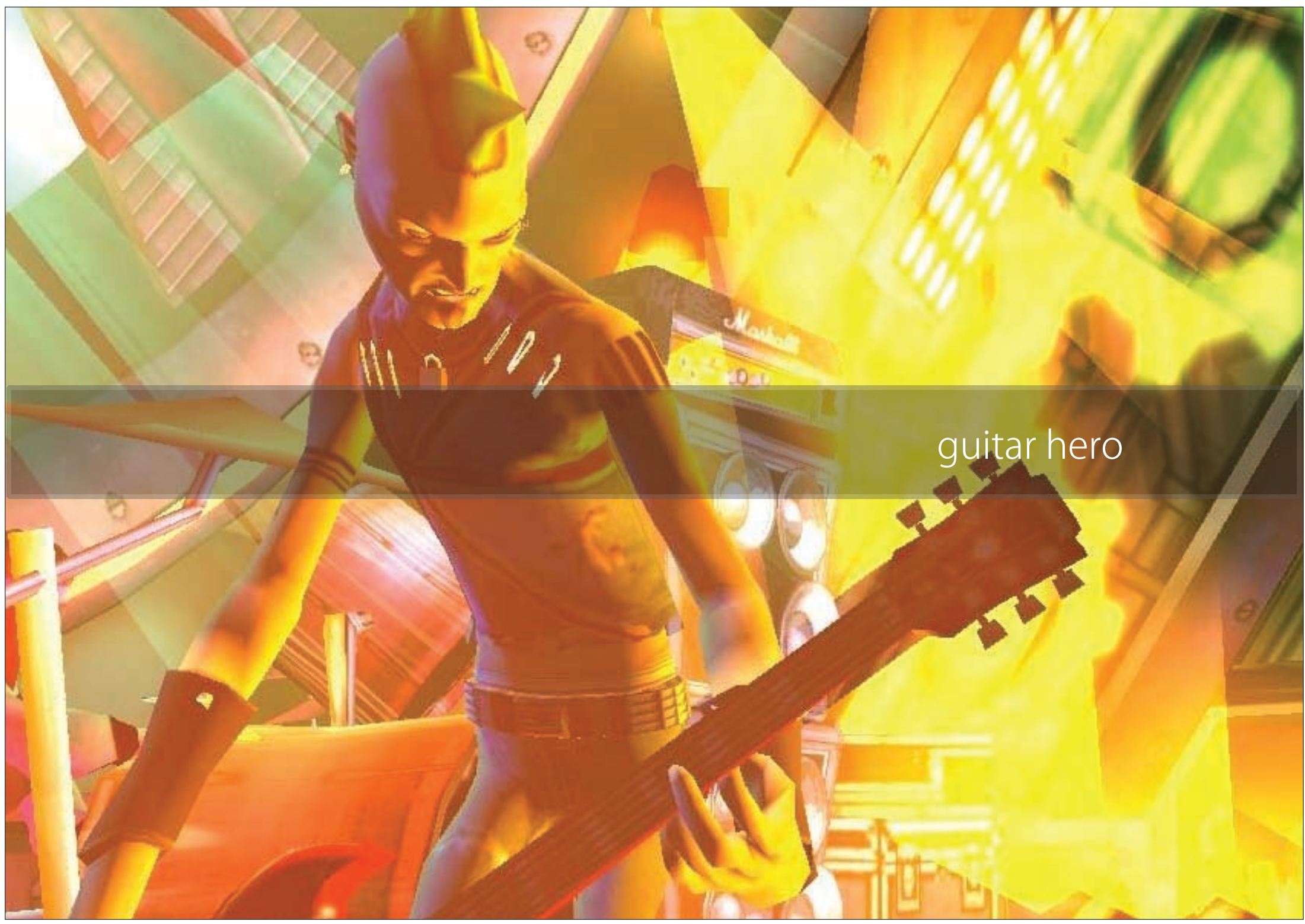
Le pad me tombe des mains. Je me réveille, la bouche ouverte adossée au siège. Encore une nuit trop longue passée devant Shadow the Colossus. Dire qu'il va falloir se distraire avec d'autres mornes occupations avant de pouvoir y retourner. Les musiques me trottent encore dans la tête alors que je me prépare à aller dormir.

Je me dis que cela fait bien longtemps que je n'ai pas passé autant d'heures consécutives sur un jeu. Sans aucun ennui. Ma seule envie : me replonger dans ce monde dès que possible.

C'est clair, les créateurs d'ICO et de Shadow of the Colossus tiennent le bon bout. Ils ont tout compris.

Ekianjo





guitar hero

guitar hero

playstation 2

Arrivé par la porte arrière, je me prépare. Révisant une dernière fois la « Playlist », je m'octroie quelques secondes de répit avant de partir, seul, sur scène. Un petit verre de Vodka, une clope au bec, je me chauffe les doigts. Ce concert doit être magistral, l'aboutissement de ma carrière de joueur. La salle chauffe, l'ambiance devient électrique, la fumée et les spots m'aveuglent. Combien sont-ils ? Vont-ils aimer ? Qui vivra verra me dis-je ! Sur cette dernière pensée métaphysique, je me lance, pars d'un pas décidé sur scène, oui, ce concert va être une tuerie. Let's Rock Baby !

Ca y est, j'y suis. En m'équipant de ma gratte, la foule reste interloquée. Apparemment ils n'ont jamais vu une guitare comme la mienne. C'est vraie quelle fait un peu cheap à première vue. Toute en plastiques noir, blanc et marron, elle ressemble de loin à une vache normande plus qu'à une Gibson. La foule commence à me huer. Mais le pire reste à venir. Outre l'aspect jouet en plastoc dégrossi, la petite touche qui va faire réagir le public, ce sont les "cordes" de ma gratte. Cinq touches aux couleurs psychédéliques sont placées en haut du manche. Un peu plus bas, le vibrato qui permet de faire des sons de furieux durant les longues notes. Bon le concert commence mal.



Au lieu de me faire applaudir, je passe pour un idiot, personne ne me prend au sérieux. Les vanes fusent. Afin de n'être pas déconcentré, je fais le vide dans ma tête, je ne pense à rien et me focalise sur mon choix de zik. La set list est conséquente pour un premier concert. Environ 30 chansons et que des tubes. Killer Queen, I love rock and roll, Iron Man, Take me out etc. Par quoi commencer? Allez on va tenter Insected. Après avoir choisi le morceau, je règle le mode de difficulté sur « Facile ». Courageux mais pas téméraire, je préfère assurer au début du concert. C'est parti, les premières notes arrivent. C'est bon, je gère, aucun couac, aucune fausse note, je prends de l'assurance et commence à bouger afin d'être plus dans le trip rock. La foule s'est calmée, elle regarde attentivement et surtout écoute. Oui, c'est bien moi qui joue. J'appuie frénétiquement sur les trois premières

touches de la gratte, reste concentré afin de faire monter la barre de boost, ce qui permet de multiplier les points quand celle-ci est à fond. D'ailleurs pour déclencher ce boost, il suffit de positionner la guitare à la verticale et c'est parti pour quelques secondes de Fire. Ca y est, j'arrive à la fin de la première chanson. Mon score est remarquable, la foule est en délire, mon pari est réussi. Je suis une vraie rock star, je joue comme un dieu, en mode easy certes, mais comme un dieu quand même. Avant d'enchaîner sur la seconde chanson, je m'envoie un petit verre de bourbon - ça aide à recharger les batteries - je prends une seconde zik et je repars. Mais contrairement à Insected, je choisis le mode Medium. Sûrement l'alcool qui me dupe.

Zou, je suis reparti, mais après quelques secondes de jeu

c'est plutôt un concert de fausses notes qui se déroule. Un véritable concert de canard. Saloperie de quatrième touche me dis-je. Plus le mode de difficulté augmente, plus il y a de touches qui sont prises en compte et l'enchaînement des notes est plus compliqué. Bon allez, courage, je ne suis qu'au début de la chanson, je peux m'améliorer. Je me concentre sur les notes et je fais le

Afin de me reposer, je décide de prêter ma gratte à une personne du public le temps d'une chanson. J'avoue sans honte que derrière ça, j'espère que la pauvre victime qui va se désigner pour jouer va se planter comme une merde. C'est toujours exaltant de voir un gars se taper "l'affiche" devant les autres. Zou, un candidat au suicide se montre, je lui passe ma Gibson et m'installe

Il capte le rythme et se prend au jeu. Après une bonne minute, je commence à me sentir mal à l'aise, le pauvre gars commence à enchaîner des combos, prend des positions de rockeur et se permet même de me lancer des vannes. Damn, Motherfucker, Son of a bitch, voilà mes premières pensées. Comment cette pauvre tache, néophyte du jeu vidéo, euh en musique, peut-il marcher



vide autour de moi. Pfiou, s'est bon, j'y suis arrivé, j'ai enfin fini la chanson. La fin a été meilleure que le début, la succession de notes n'est pas aisée la première fois, de même que le défi qui consiste à appuyer sur deux notes à la fois. C'est un coup à prendre, mais quand celui-ci est assimilé, c'est du tout bon !

confortablement avec un verre de Tequila, afin de voir le massacre en direct. Passer après moi, il fallait oser et rien que pour ça, je lui dois un minimum de respect. Il choisit Killer Queen et commence à jouer. Après un début laborieux où il essaie de comprendre comment fonctionne la guitare, la suite est nettement meilleur.

sur mes plates bandes ? Je ne me laisserai pas faire. Mon honneur et ma réputation sont en jeu. Sa chanson finie, je le renvoie illico presto d'où il venait et reprend ma gratte. Je vais leur montrer de quoi je suis capable. Je choisis Smoke on the Water en Hard. Zou, je prends cul sec un verre de prune et commence un solo endiablé.

La vraie guitare livrée avec le jeu fait très cheap, sortie du carton. De loin, ça ressemble à une magnifique vache normande. Heureusement, vous pourrez orner votre gratte d'autocollants fournis avec le jeu afin de lui donner un côté rebelle.

Lorsque vous en avez la possibilité (sur les longues notes), vous pouvez augmenter vos points en vous servant du vibrato. Dans certaines conditions, ça fait aussi grimper la barre de boost plus rapidement.

A noter que dans le mode Carrière, vous commencerez à jouer dans une cave pour finir dans un stade. Les animations en arrière-plan collent parfaitement à l'action. Excellent.

Après quelques secondes, un fatidique écran noir apparaît. Humilié, je suis humilié, je n'ai même pas réussi à tenir 1 minute sur la chanson. L'alcool fait effet, c'est un fait. Mais ce n'est pas la seule chose qui me doit cette défaite cuisante. C'est surtout le fait que toutes les touches de la gratte sont opérationnelles dans ce mode. Il faut avouer que certaines combinaisons sont plutôt ardues à faire au début et les musiciens en herbe feront quelques rideaux avant de réaliser des mélodies complètes. Enfin bon, là n'est pas le problème. Moi, un musicien hors pair, je viens en quelques secondes de briser ma réputation. Non, non et non, ça ne se passera pas comme ça. La foule rigole, on se moque de moi. Allez-y, jouez si vous êtes si forts !!

Personne ne bouge, je le savais bande de lâches.

Et puis merde, vous me faites chier. Si c'est ça, j'arrête le concert, je me barre. Dans l'énervement, je prends ma gratte et commence à la faire tourner autour de moi, je cherche un endroit pour la briser en deux, sur la télé, les enceintes, le sol ? Tout en cherchant, le prix de la bête me revient en tête, environ 70€. Hum, je vais peut-être me calmer et la reposer doucement. Je n'ai pas été volé pour ce prix qui inclut la gratte ainsi que 30 chansons connues et une dizaine créée pour l'occasion, que l'on peut débloquent grâce à un mode Carrière. En jouant, on gagne de l'argent et l'on peut ainsi débloquent des morceaux, mais aussi des guitares, des persos etc.

Bon allez, je garde ma rancune pour moi et salue le

public. Pfff, je ferai mieux la prochaine fois me dis-je. Qui plus est, en Octobre sortira la suite avec des morceaux à foison, d'autres modes de jeux... Et puis si un gars du public achète une seconde guitare, on pourra toujours se fritter en mode multi joueurs !

Je repars dans les coulisses, un peu dépité. Tout le monde peut donc devenir un joueur de gratte grâce à Guitar Hero. Accessible à tous, le jeu propose un fun incroyable et une play list d'excellente qualité. Le prix n'est pas exorbitant pour ce qu'il propose et cela va faire naître un sacré nombre de rockeur durant l'été.

Sur ce, je vous laisse. Je dois continuer à m'entraîner même si je sais que très rapidement, je ne serai plus seul sur scène ; des millions de Frenchies viendront tâter de la gratte, je les attends, ça va déchirer !

Snape1212





phoenix wright

phoenix wright

nintendo ds

Me revoilà, après une période d'abstinence, à la solde du dieu Sanqua. La trêve fut de courte durée, mais je repars fier et remonté dans mon combat pour démontrer à tous la supériorité de la Nintendo DS.

Pour ce premier numéro du cycle « Horizons », Ekianjo m'a proposé de faire un article sur « Alexandra Ledermann 6 : l'école de champions », mais malgré mon amour immodéré pour le cheval (bien saignant, accompagné d'une pomme au four et d'une bouteille de Bordeaux), je lui ai tenu tête. Il m'a ensuite menacé de me retirer ma carte de presse et mon accès VIP pour l'E3 2006 si je n'exécutais pas ses ordres. Mais rien n'y a fait. Je lui ai simplement répondu ceci : « Objection ! », puis j'ai frénétiquement frotté mon entre-cuisse contre l'écran tactile de ma DS pour bien lui faire comprendre ce que je voulais. Après des heures de débats acharnés il a fini par craquer et m'a accordé le droit de tester le premier simulateur d'avocat sur console portable (en Europe tout du moins).

Oui, un simulateur d'avocat.

Le principe est simple : Dans une première phase de jeu,



on examine différents avocats et on fait tomber les fruits qui nous paraissent les plus beaux, en frottant le tronc de l'arbre au moyen du stylet. Une fois les avocats récoltés, il faut ensuite qu'ils mûrissent. Pour cela, il convient de laisser la DS allumée à côté de soi pendant six à huit heures, en palpatant toutes les quinze minutes les avocats récoltés, toujours grâce au stylet.

Par la suite, les meilleurs avocats sélectionnés sont présentés au joueur. C'est là qu'intervient la phase de jeu la plus intéressante. On dispose de divers ingrédients pour créer sa recette : avocats mayonnaise, crevettes, vinaigrette et même une sauce « couenne de porc au caramel » pour nos amis anglais. Cette partie fait appel à toute la créativité du joueur, qui peut alors composer des mets succulents. La grande innovation est le mode Wifi, pour faire profiter ses amis de ses recettes.

Encore plus fort, le jeu est compatible avec « Animal Crossing ». Imaginez-vous en train de préparer de délicieux avocats mayo-banane, à tous vos petits amis du village... L'orgasme vidéo ludique est atteint lorsque



vous verrez « Mumu la vache » ou « Pinpin le lapin » courir vers les toilettes en s'exclamant « Mais c'est dégueu ton truc ! ». Vous l'aurez compris, ce jeu est indispensable. Véritable phénomène au Japon, avec plus de trois milliards (oui, trois milliards) d'exemplaires vendus en un mois, ce chef-d'œuvre est enfin disponible en France. Que dire, sinon : achetez le, c'est un ordre.

Allez hop, un article vite torché, j'espère que ça plaira au boss, je lui envoie de suite...

De : Ekianjo - A : Jika

Objet : RE : Mon article

*Bon, les conneries, «avocats crevettes machin» c'est bien gentil, mais ton article sur Phoenix Wright, il est où ???
Ce n'est pas avec un papier de ce niveau que l'on peut espérer être édité par « Future France » !! Maintenant, tu m'écris quelque chose de sensé, et magne-toi le fion !!!!!
Ekianjo.*

Humm... Bon, il semble que les blagues sur les avocats ne soient pas appréciées par tout le monde. Tans pis, je garderai mes vanes pour mon futur one man show. Allez, on va faire un test bien classique... Chienne de vie...

En fait, j'ai menti. « Phoenix Wright » est effectivement un simulateur d'avocats, mais ici, il s'agit de défendre des gens accusés à tort de meurtre, à travers différents procès que l'on doit gagner. Et là, tout de suite, vous y voyez beaucoup plus clair.

Que ce soit clair, justement : « Phoenix Wright » est linéaire, répétitif et très limité en terme d'interaction. On est plus en face d'un « dessin animé interactif » que d'un véritable jeu.

Bon, je pense que je vous ai bien refroidis là. Vous vous dites sûrement : « toutes ces conneries écrites pour arriver à ça ? Sanqua est vraiment un webzine scandaleux ! ». Et vous avez bien raison.

Le truc, c'est que malgré les défauts énoncés plus haut, Phoenix Wright est avant tout passionnant. Dès le début du premier scénario, le ton est donné : Humour, dérision, dialogues hilarants, personnages attachants...

Je ne m'étais pas autant marré devant un jeu depuis la belle époque des jeux d'aventure « Lucas Arts » comme « Monkey Island » ou « Day of the tentacle ». On retrouve ici un plaisir de joueur depuis bien longtemps perdu : Apprécier une bonne histoire, rire devant des pixels, et continuer à jouer malgré le réveil qui affiche « 2 :15 », et que l'on se dit, mi-honteux mi-scandalisé « putain, faut que je dorme, je me lève à 7h30 demain,

bordelfaitchierleboulotmerdemerdemerde... ».

Les cinq scénarios, plus ou moins indépendants, sont plutôt bien ficelés, malgré le schéma toujours identique: une courte cinématique décrit le meurtre, puis on commence à enquêter sur le terrain, à la recherche d'indices. On interroge par la même occasion divers témoins qui peuvent nous apporter un complément



d'information. Comble du bonheur, ces personnages ont toujours des noms bien ridicules, donc très drôles: On rencontre ainsi l'inspecteur « Dick Tektiv », un ami d'enfance nommé « Paul Defès » (j'ai mis du temps à la comprendre celle là...), et bien d'autres encore dont je tairai le nom pour ne pas vous « spoiler la tronche » comme on dit sur les fora de djeunz.

Il faut bien avouer cependant que cette phase d'investigation est parfois laborieuse. On se contente de balayer l'écran à l'aide du stylet pour examiner les lieux et on aborde méticuleusement chaque sujet de discussion avec les personnages rencontrés. Impossible de rester bloqué bien entendu, et cette partie est vraiment ce qui se rapproche le plus du « DA interactif ».

Une chose est sûre : Ce n'est pas avec « Phoenix Wright » que la processeur de la DS va transpirer. Le jeu étant adapté de la version GBA, on a le droit à de belles images fixes en guise de décor, et les personnages ont trois ou quatre animations différentes, pas plus. Mais ça ajoute au charme du jeu, en lui donnant un côté « japanim' un peu cheap ».

Une fois la partie enquête achevée, les choses sérieuses commencent en la présence du procès de l'accusé. On pourrait comparer cette phase à une sorte de jeu de baston au tour par tour. D'un côté la défense (bibi), et de l'autre l'accusation, prête à tout pour obtenir un verdict « coupable ». Les témoins défilent à la barre, et il s'agit de contredire leur propos à coup de preuves et de pièces à conviction mettant en doute leurs affirmations.

Le fait est qu'on se prend très vite au jeu. Chaque phrase prononcée par un témoin est peut être la clé qui permettra d'innocenter l'accusé. On ressent un vrai plaisir lorsque que l'on se rend compte qu'on possède une preuve qui va à l'opposé de ce qu'affirme la personne citée à la barre, et qu'on balance un « objection ! » pour lui faire cracher la vérité.

A propos d'objection, le micro de la DS est géré dans le jeu.

Bon, je m'explique, car je vous sens un peu paumé : vous ne saisissez pas la phrase précédente ? Quand on souhaite proposer une preuve au juge, il suffit de sélectionner la preuve en question et de dire, oralement, « objection ! » dans le micro de la DS. C'est pas la classe ça ? Pour un peu, ça donne presque envie d'enfiler un costume d'avocat (surtout celui des anglais, avec sa perruque blanche bien ridicule, façon « les liaisons dangereuses, ça m'a toujours fait rire). Dans la pratique par contre, on se sert rarement de cette « innovation » : Jouant le plupart du temps à la DS dans les transports en commun, je me vois mal gueuler « objection ! » à côté de mon voisin de métro qui sent déjà la transpiration à 8h30, il risque de mal le prendre...

Le jeu est donc plutôt répétitif, mais pas lassant pour autant : Chaque affaire à traiter est différente et on a envie de continuer pour connaître le fin mot de l'histoire. Comme je l'ai expliqué plus haut, on retrouve le plaisir simple d'un bon jeu d'aventure à l'ancienne, qui, malgré

les défauts inhérents au genre, nous accroche à notre écran jusqu'au bout.

Bien sûr, une fois le jeu terminé, il risque de prendre la poussière sur une étagère, vu que le plaisir perd de sa superbe en y rejouant. On peut aussi choisir de le revendre à un pote, ce qui permettra : 1) à ce dernier de découvrir un excellent jeu. 2) de se faire un peu d'argent, et acheter un des nombreux bons jeux potentiels qui sortent dans quelques temps, genre « Trauma center » ou « Metroid prime hunters » par exemple.

Je vous avais bien dit que j'arriverai à vous démontrer la supériorité de la DS.

PS : Je m'excuse par avance auprès des éventuels lecteurs anglais qui pourraient tomber sur cet article : certains de vos plats sont très bons et vos avocats ne sont pas si ridicules que ça en perruque « Louis XIV ».

Jika



OH La La !

l'actualité du hard

A Hardwareland, on est content ! Là où la plupart des pays développés ont un taux de natalité en stagnation, voir même en chute libre, nous pouvons nous targuer d'une natalité en très forte hausse : près de 13% de ventes de PC en plus pour le premier trimestre de cette année par rapport à 2005 ! On a de quoi se frotter les mains à Ohlala!, car qui dit plus de naissances dit également plus de stars en devenir. Il y en aura donc encore plus qui vont finir à la dèche et on peut espérer pleins de scoops dans un avenir proche. La culture n'est pas prête de s'arrêter avec nous.

Les deux branches de la famille royale qui s'opposent maintenant depuis plus de cinq ans uniquement pour savoir qui d'entre elles récupérera le trône depuis leur éviction par notre bien aimé suzerain Windows XP (le plus beau

et le plus mieux) n'en finissent plus de se tirer dans les chipsets : Mme G. Forceuh, matriarche de la branche Nvidia, a lancé un nouvel héritier il y a peu (le modèle 7600GT) afin de s'attacher les bonnes grâces de la classe moyenne et Mr R. Radeonné, patriarche de la branche Ati n'a pas tardé à donner une réponse concrète à la provoque. Le voilà qui contre en plaçant sous les feux des projecteurs le petit dernier, X1900GT, cheveux gominés et sourire Colgate pour mieux passer sur les photos. Encore une fois cette situation n'est pas à l'avantage du peuple qui ne sait pas en qui voir un leader puisque les deux rivaux de toujours sortent leurs cartes censées les départager avec les mêmes performances et quasiment le même prix. Mais non content de copier sur Forceuh, Radéonné reprend également les mêmes noms. Alors que d'habitude on a le

droit à des dénominations en XT et XTX pour le haut de gamme de sa famille, on nous propose désormais le GT, nouveau suffixe à la mode, qui correspondait par le passé au rejeton milieu de gamme de chez Radeonné. Bref, le simple but de sortir des cartes est de ne pas perdre de parts de marchés, on en a marre, crêpez-vous le chignon et offrez des produits enfin réellement différents pour ne pas donner qu'un semblant de choix au peuple. Il faut rajouter que l'histoire des dénominations n'est pas bien facile pour nous, pauvres incultes de la royauté puisque X1900GT est plus performant que X1900GTO alors que la dénomination de ce dernier est plus longue (bon je chipote), mais plus grave, X1900GTO est moins puissant que X1800XT, alors qu'il se trouve à un chiffre supérieure. De quoi perdre n'importe qui. En continuant avec les Forceuh, les filles siamoises de la famille ont fait scandale il y a peu ! Alors qu'avant on utilisait la technologie SLI pour coupler deux cartes entre elles et voir ses performances gagner en vigueur, il ne serait bientôt plus question que d'une seule carte ! Les deux GPU seraient intégrés dans une seule et même carte. Elle se prénomme 7950GX2, risque d'avoir besoin d'un groupe électrogène et d'un climatiseur intégré et n'a pas encore prouvé ses réelles capacités. Il y a des bruits de couloirs comme quoi un tel engin coûterait 900€, on espère juste que l'ensemble soit plus performant qu'un SLI de deux cartes.



Paris Hilton a son petit caniche, non chihuahua, ou Yorkshire, heu non elle a encore changé, enfin on s'en moque, elle a sa saucisse à pattes, les nouvelles cartes graphiques suivent de ce fait la tendance. Leur dévolu s'est jeté sur les premières cartes physiques de la marque Ageia, ou tout du moins la première (appelé brillamment PhysX).

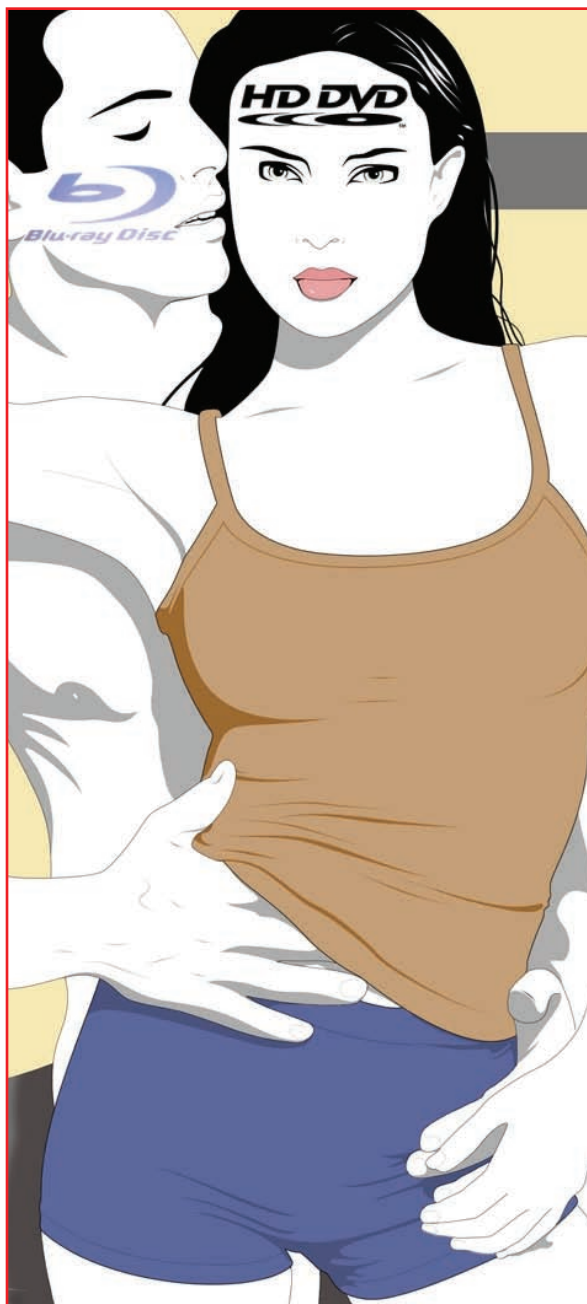
Comme lors de l'ère où les cartes graphiques 3D ont commencé à envahir nos PC et où il fallait les relier sur nos bonnes vieilles cartes 2D, la carte physique reprend ce même principe, mais cette fois-ci en épaulant nos robustes cartes graphiques 3D. La boucle est bouclée.

Elles promettent monts et merveilles en rendant les interactions dans les jeux surréalistes, en gérant au mieux toutes les lois de Newton et même en préparant le café. Bon, pour l'instant, aucun jeu ne les exploite vraiment, le premier sera Ghost Recon 3 et on en verra pas d'autres avant belle lurette. En fait, le seul vrai problème avec ces cartes, c'est qu'elles ont le complexe Star Ac : elles sont complètement inutiles mais veulent faire croire le contraire. Sous 3Dmark 2006 (qui est censé utiliser les fonctionnalités de cette carte), on ne note aucune augmentation des performances.

A 250/300 €, je pense que s'ils ne démontrent pas un peu plus l'utilité de la chose, ils vendront encore moins de cartes que de disques d'Elodie Frégé, qui avaient eux au moins le mérite de pouvoir servir de frisbee d'appoint l'été sur la plage. Pour terminer sur ce point, il faut savoir que nos vieux radoteurs royalistes Forceuh et Radeonné travaillent chacun à une solution équivalente mais directement implémentée dans leur carte. Le Chihuahua d'Ageia risque donc de passer de mode avant même d'y avoir été...

Notre bien aimé empereur Windows XP (le plus beau et le plus mieux) ne sera bientôt plus. Longue vie à notre futur despote Vista, son rejeton officiel ! Il semblerait que ce dernier ait d'ailleurs déjà commencé sa répression et ses nombreuses discriminations négatives, puisqu'il nous a appris il y a peu que votre PC devra être assez puissant pour profiter de lui. On savait déjà qu'il serait nécessaire d'avoir une carte 3D, on sait à présent qu'il faudra s'équiper d'au minimum un milieu de gamme de cette génération pour pouvoir profiter pleinement de toutes les fonctionnalités du prochain tyran. Mais que le petit peuple se rassure : notre empereur, dans sa grande mansuétude, nous a fait savoir qu'on pourrait quand même l'utiliser, juste à un niveau graphique plus bas, plus moche, plus terne. Encore un rejeton qui aura été procréé avec les pieds...





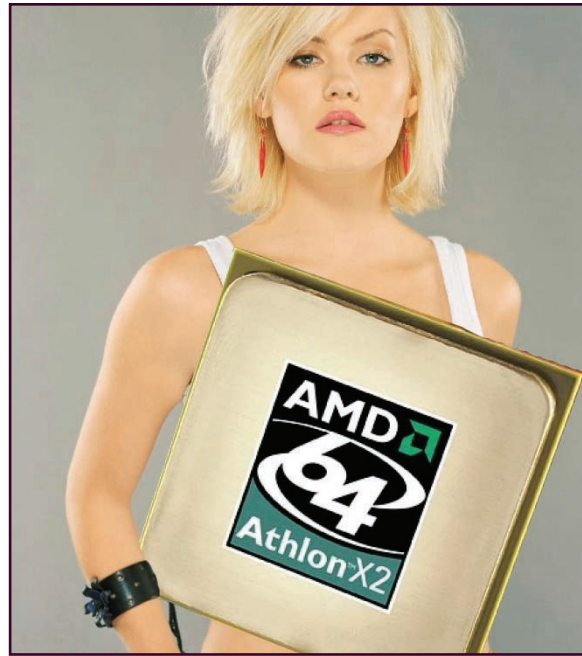
Ils auraient pu rester dans les mémoires comme le couple le plus glamour et le plus puissant de Hardwareland, ils ne seront finalement que les pires ennemis. HD-DVD et Blu-Ray se lancent toute la vaisselle qu'ils possèdent dans la grande maison en bord de mer qu'ils avaient acheté quelques mois plus tôt. Ils ne semblent pas trouver de terrain d'entente et on les comprend. Pour les deux, la sortie de leur première production se rapproche à grands pas. Mais quant à savoir qui des deux sera finalement celui ou celle qui trouvera grâce dans nos machines, l'issue en est toujours incertaine, même à grands coups de chèques et de pubs. HD-DVD semble avoir des atouts qui comptent dans la lutte. Elle continue son approche du public à plus petites bourses avec des prix moins expansifs que son concurrent et une disponibilité plus rapprochée.

En outre, elle offre également une transition en douceur puisque des premières offres arrivent avec films en DVD+HD-DVD pour 40 € et DVD sur une face de la galette, HD-DVD sur l'autre. Les lecteurs étant annoncés près de deux fois moins chers, il est presque sûr que le petit peuple la préférera. Mais Sony, avec sa nouvelle console dont nous tairons le nom dans ces pages, soutient le Blu-Ray. Rien n'est donc encore joué et il va falloir miser sur le bon cheval si vous ne voulez pas dépenser vos sous pour rien (ou alors attendre).

Ne soyons pas mesquins et attardons-nous quelques instants sur cette secte qui commence à faire de plus en plus d'adeptes dans nos rangs et surtout dans ceux des stars. "Les grosses pommes", comme nous aimons les appeler dans ce magazine, nous pcistes de confession, ou plus simplement les partisans d'Apple, ont de quoi être fiers : d'abord parce qu'un nouveau Mac Book Pro sort, qu'il possède un écran de 17 pouces assez impressionnant et qu'il est toujours aussi beau et cher, ensuite parce que les partisans du grand Mac risquent de piquer pas mal de nos fanatiques religieux. En effet, leur toute dernière folie s'appelle BootCamp. On pourrait croire qu'il s'agit là d'une nouvelle émission de télé-réalité (Jean-Pierre Castaldi, si tu nous lis !), mais il n'en est rien. Il est ici question de pouvoir démarrer nativement Windows XP (le plus beau et le plus mieux) sur un Mac. L'intérêt de la chose : pouvoir avoir à la fois la simplicité d'utilisation et la performance de Mac OSX d'un côté, la ...heu ... l'incroyable le super... enfin Windows XP (le plus beau et le plus mieux) de l'autre. Grâce à cet ignoble stratagème, notre bon et magnifique empereur (qui aura une interview exclusive dans un très prochain numéro, interview qui sera probablement montée de toutes pièces et que nous sommes dans l'obligation de publier sous peine de croupir pour les vingt prochaines années dans les geôles de ses prisons) voit sa suprématie remise en cause. En premier lieu parce qu'une

personne hésitant à tenter le culte du Mac pourra faire le grand saut tout en continuant à pratiquer la religion d'état, mais également parce qu'il n'y a à présent plus besoin que d'un Mac pour faire tourner Windows XP (on en a un peu marre de dire que c'est le plus beau et le plus mieux quand même). On a pour l'heure un peu plus de mal à faire l'inverse, ce qui n'est pas pour plaire à l'intéressé. Nous reparlerons bien évidemment de cette affaire dans un petit moment, histoire de voir s'il y aura un réel impact ou non sur les ventes de hardware. Nous comptons sur notre oppresseur préféré pour coller un paquet de procès au cul du numéro un de chez Mac et le faire disparaître dans des conditions mystérieuses.

Parlons un peu de nos deux stylistes préférés. A eux seuls, ils parviennent à diriger presque tout le milieu de la mode chez les stars. Intel, qui devait déjà être dans le milieu lorsque vous étiez encore en couches-culottes et que vous tétiez avidement le sein de votre magnifique baby-sitter embauchée par des parents peu scrupuleux quant à votre développement sexuel futur, a décidé de renforcer sa domination quelques peu vacillante ces derniers temps dans le domaine impitoyable de la haute couture. Elle a déjà fait un grand pas en promettant de renouveler sa gamme tous les deux ans, ce qui n'est une mince affaire. Maintenant, quand on voit les problèmes de conception qu'ont certains de ses modèles



en sortant trop vite de l'usine, on est en droit de se demander si Intel ne va pas nous pondre des processeurs mal pensés.

Il faut rajouter à cela que AMD, le styliste grunge et efféminé très en vogue ces derniers temps, à de quoi inquiéter sa rivale. Les bénéfices augmentent, les parts de marché également. C'est dans les serveurs que la percée commence à se faire le plus sentir, les ordinateurs de bureau l'ayant déjà adoptés à plus de 20 %. Il est également à noter qu'un nouveau modèle devant relancer les ventes plutôt faibles dans le domaine du processeur pour portables va bientôt sortir, le Turion X2 : c'est sur ce marché qu'AMD à encore le plus de mal, le prêt-à-porter

n'étant pas trop son truc. Pour finir sur les nouveautés de ce styliste, il ne faut pas attendre sa nouvelle collection haute-couture avant 2008, ses premiers processeurs quad-core (possédant donc quatre processeurs physiques) étant encore loin d'être finalisés. C'est Intel qui devrait ouvrir le bal puisque sa collection devrait être prête au premier trimestre 2007. Il ne reste plus qu'à lui demander de ne pas bâcler son processeur pour ne pas se retrouver avec les mêmes performances qu'un bi-cœur, le prix en plus.

La lutte risque en tous les cas d'être acharnée puisque Intel semble enfin se décider à redonner un peu de créativité à ses ensembles. Dès le troisième trimestre nous devrions pouvoir apercevoir les premiers exemplaires des nouveaux Conroe et Merom, respectivement processeurs pour ordinateurs de bureau et portables. Ils utiliseront enfin une nouvelle architecture baptisée "Intel Core MicroArchitecture", laissant tomber une fois pour toute le style minimaliste et aujourd'hui désuet de l'actuel Pentium.

Si vous voulez vous habiller bon chic bon genre, ne ratez pas ces nouvelles collections.

Djeen

les vieux PLANS FOIREUX du hardware

Aujourd'hui, nous sommes entrés dans l'ère du « J'achète tout chez Carrefour ». Gain de temps, d'argent, mais pas toujours de qualité. On peut souvent reprocher tout ce que l'on veut aux grandes enseignes mais le méritent-elles vraiment ? Je voulais au départ discuter de la qualité du boudin noir de fabrication hongro-suédoise dans ce dossier (le blanc n'étant pas du vrai boudin), mais on m'a gentiment rappelé qu'il fallait que ce soit un minimum en rapport avec le hardware (comprenez composants informatiques). Alors du coup, j'ai viré de mon caddie le boudin en promotion et je suis parti au rayon informatique en quête d'un PC à bas prix avec plein d'autocollants "offre spéciale", "stocks limités", "tu vas te faire avoir" ou encore "promo du jour à prix canon". Est-il réellement intéressant

pour le quidam nanti d'un peu d'argent dans son portefeuille d'acheter son ordinateur chez l'hypermarché du coin ?

La réponse est NON ! Reculez de là avant qu'il ne soit trop tard ! Fuyez ces bas prix et ce vendeur qui se frotte déjà les mains à la vue de votre ignorance ! Voyez son regard vicieux, ses dents aiguisées, son sourire de psychopathe : il vous veut du mal ! Les portes de l'enfer s'ouvrent sous vos pieds ! Fuyez manants, l'apocalypse est arrivée ! Hum, désolé, je me suis un peu laissé emporter.

Mais pourquoi ne faut-il pas acheter son ordinateur à l'hypermarché du coin ?

1/ Parce que les boîtiers sont vraiment très moches. C'est vrai, quoi, il n'y a rien de plus important que le boîtier. En plus, ils ont tous des diodes bleues depuis la mode du tuning pour PC: on dirait de vrais sapins de Noël. Sympa quand on le laisse allumé toute la nuit pour ramener un film porno...

2/ Parce qu'on ne sait pas ce qu'il y a dedans. On a tous déjà vu sur ces boîtes en promotion les vitesses affolantes des processeurs, le compteur de gigas du disque dur qui s'emballe ou encore les deux gigas de RAM obligatoires pour faire tourner le premier Doom. C'est parfois tentant. Mais il y a un gros problème à ces offres alléchantes : plus on vante les mérites d'un composant du PC, et plus on vous entube sur la

qualité du reste. Et encore, la RAM et le disque dur sont bien souvent des nullités absolues : les temps d'accès sont monstrueux et brident les performances du PC, déjà pas bien compétitives. En fait, le gros problème de ces ordinateurs est que pour faire des prix réduits, il faut utiliser des composants à moindre coût. Les technologies utilisées sont bien souvent obsolètes, rendant par exemple tout changement de processeur impossible sans changer au moins la carte mère avec. Les alimentations sont prévues au plus juste pour l'ordinateur et lorsque vous changerez de carte graphique elle ne pourra plus suivre. On a enlevé tous les ports PCI sur la carte mère : de ce fait, impossible d'ajouter de nouvelles cartes. Sur le coup, on ne s'en rend pas compte. C'est lorsque l'on veut mettre à jour sa tour qu'on le constate, mais il est alors trop tard. On est bon pour tout changer. Et changer progressivement sa machine ou tout changer d'un coup, ce n'est pas le même prix final.

3/ Les vendeurs n'y connaissent rien. Hum. Je vais m'attirer les foudres des vendeurs moi. Je rectifie: beaucoup de vendeurs n'y connaissent rien. Ce sont des ex du rayon fleurs, alors déjà ex du rayon charcuterie, déjà ex de la caisse. C'est ça la montée en grade dans les hypers. Mais ce n'est pas parce qu'on a plein de jolies machines autour de soi qu'on sait ce qu'il y a dedans et que l'on connaît leur fonctionnement. Je parle de ce que



j'ai déjà pu voir, de ce que j'ai entendu. Comme dirait Arthur (culture inside™), je vous parle de ce qui m'est arrivé dans ma vie en vrai. Très souvent, la connaissance du vendeur s'arrête avec le descriptif de la machine sur le carton. Il vous sort des énormités à cent à l'heure car de toutes les façons vous ne pigez pas ce qu'il vous raconte. Morceaux choisis : "le processeur est un des plus performants à l'heure actuelle, avec ça vous pourrez jouer dans les meilleures conditions". On peut d'ailleurs remplacer la fin de la phrase par "vous pourrez surfer encore plus vite sur internet", ou par "c'est aujourd'hui le minimum" à une grand-mère qui voudrait ne plus taper ses lettres sur sa vieille machine à écrire. Cela peut

prêter à sourire mais c'est quand même assez grave que l'on puisse sortir de telles bêtises. Si encore ils le faisaient en mentant sciemment pour tromper le client, ce serait marrant, mais bien souvent ils ne le font même pas exprès ! On les a formés ainsi. Bref, leurs renseignements ne sont absolument pas fiables et vous pourriez repartir avec un grille-pain qu'ils vous féliciteraient pour cette « bête de course ».

4/ Les logiciels fournis avec l'ordinateur, c'est de la merde. Je ne traite pas ici Windows de chose infâme, sans aucune personnalité, bourrée de bugs et moche par-dessus tout (ha ben si, je viens de le faire). Je parle de l'offre logicielle

fournie avec l'ordinateur. Bien souvent on vante les mérites d'un grand nombre de logiciels pré-installés. Que veut dire pré-installé déjà ? Qu'ils sont directement sur le disque dur et qu'on vous ne filera pas les CD, bande de minables ! Et vous avez en plus le toupet de les réclamer ! Vous voulez vraiment vous faire taper ma parole ?

C'est quand même une très bonne idée de pré-installer des logiciels : pas besoin d'installer des dizaines de galettes, tout y est déjà. Et si votre disque dur tombe en panne après la garantie, *pouf*, plus de Windows, plus d'Office etc... De plus, il vous faut regarder les Astérix (les derniers sont d'ailleurs très mauvais, c'en est affligeant) et surtout les astérisques par la même occasion: l'offre logicielle est bien souvent limitée à soixante jours et ils se gardent bien de vous le faire savoir! D'autant plus qu'aujourd'hui, des logiciels gratuits comme Open Office viennent remplacer MS Office assez avantageusement. Cette suite n'est peut-être pas tout à fait aussi performante et surtout compatible (et encore ça s'améliore vite), mais pour taper une lettre de motivation alors que vous n'êtes absolument pas motivé, et que de toute façon ce patron a l'air vraiment empoté, vous ne verrez pas la différence.

5/ Vous n'avez pas besoin de tout ce qu'il y a dedans. Une carte télé alors qu'il n'y a pas de prise TV dans la pièce où se trouve le PC ;

une carte d'acquisition alors que vous n'aurez plus un sou pour acheter une caméra ou un enregistreur ; une carte son haut de gamme pour écouter le dernier CD de Johnny Halliday featuring Ilona Mitrekey en faisant du traitement de texte ; ou bien encore un processeur à 3Ghz pour enregistrer la liste de vos DivX warez... les exemples d'inutilité sont nombreux. A quoi bon payer pour des choses qui ne vous serviront pas? Prenez l'argent et envoyez-le moi plutôt, vous ferez une bonne action.

6/ Le problème aujourd'hui plus encore qu'auparavant, dans l'immense majorité des offres, les cartes graphiques ne sont vraiment pas des monstres de puissance – quand elles ne sont pas directement intégrées à la carte mère. Vous aurez donc déjà du mal à faire tourner les jeux actuels, n'espérez pas continuer à jouer dessus l'année prochaine (ou alors juste aux Sims).

7/ Vous lisez Sanqua et n'êtes donc pas éloignés de l'univers du jeu vidéo. Oui, ça suffit à tout expliquer !

Et les marques ?

Les grandes marques comme HP ou Acer (hihihi) ou encore Toshiba ne sont-elles pas plus fiables?

Pas vraiment.

D'abord parce que mettre leur nom sur des

boîtiers leur permet de rajouter quelques euros à la facture. Ensuite parce que l'on retrouve bien souvent les mêmes composants que dans les PC bas de gamme des grandes surfaces.

Alors c'est à ce moment que l'on va me dire tout le bienfait de ces marques, au moins pour ce qui est de la garantie. La garantie, vaste fumisterie chez ces constructeurs ! Jusqu'à trois ans, ce n'est pas rien. Mais il ne faut pas s'attendre à des miracles. Si quelques rares marques ont un service après-vente de qualité, la plupart ont beaucoup plus de mal. La hotline est bien souvent de mauvaise qualité, on y revient plusieurs fois avant d'avoir quelqu'un qui décide de se pencher réellement sur le problème. Enfin, si par malheur votre ordinateur n'était pas réparé, direction l'atelier du constructeur où il va rester bien un mois avant que l'on s'occupe de lui. On le formatera sûrement un coup, au pire on lui changera le disque dur ou une autre pièce, et on vous le renverra finalement avec le disque dur vierge, sans le contenu sur lequel vous travailliez depuis trois mois. Au moins, en choisissant ses pièces soi-même chez un revendeur, on pourra ne renvoyer que la pièce défectueuse puisque chaque pièce est garantie et non l'ordinateur dans son ensemble (bon c'est sûr, après il faut encore savoir d'où provient la panne).

Il faut rajouter que durant tout le temps que dure cette garantie, on ne peut pas ouvrir son ordinateur, sous peine de la perdre (autocollants

sur les ouvertures et bagues de protection nous le rappellent allégrement). Ainsi, si votre garantie dure trois ans, au bout de deux votre ordinateur aura déjà le plus grand mal à faire tourner de nouvelles applications (des jeux quoi), mais vous ne pourrez pas l'ouvrir, sinon *pfouit*, plus de garantie. Rappelons le grand principal universel de la garantie : celle-ci est souvent calculée au plus juste pour que le matériel ait peu de risques de tomber en panne durant le temps de son utilisation d'amortissement.

Certes, ces arguments à charge peuvent paraître ajouter de l'eau au moulin des experts, des joueurs voire des professionnels... Il n'en est rien. Je m'adresse également à ceux qui utilisent leur PC pour des tâches très basiques. A ceux qui ne comprennent rien à l'informatique, aux angoissés de la souris, aux novices. Avec pour argument central le prix et l'idée de ne plus vivre en vache à lait pour les fabricants. Bien sûr, de prime abord, pouvoir dépenser 300€ maximum dans une machine neuve peut faire préférer les grandes surfaces. Mais quel est le coût réel en entretien, réparation, hotline, temps perdu à formater ou télécharger des pilotes convenables? Pour quelques € de plus, on peut mettre son PC à jour régulièrement et l'on reste, sans dépenser des fortunes, avec une machine assez performante. Cela ne vaut-il pas la peine d'investir ?

Mais alors, où faut-il aller ?

1/ Dans une décharge. On y trouve du matériel gratuitement. Bon d'accord, il ne sentira pas très bon et aura un peu de mal à démarrer mais qu'importe, si vous voulez un PC bon marché, foncez !

2/ Dans les magasins spécialisés. Ce conseil vaut surtout si vous habitez dans de grandes villes, là où les prix seront les moins chers puisque les commerçants prendront des composants en plus grand nombre chez leurs grossistes.

Pour autant, ce n'est pas tête baissée qu'il faut aller dans un magasin informatique. Si vous risquez de vous faire avoir au supermarché, vous avez également toutes les chances de vous faire avoir là-bas. Ils trouveront probablement quelque chose dont vous n'aurez pas besoin à rajouter dans votre machine, et c'est la facture qui grimpe.

3/ Sur internet. Vous aurez le plus grand choix possible et les prix les plus bas. Cependant, il convient de savoir quelle boutique est fiable, laquelle utilise des transporteurs sérieux ou dispose d'un bon service après-vente. Car si jamais un composant est défectueux, vous devrez le renvoyer aux vendeurs du site et attendre parfois très longtemps.

Le meilleur conseil que je puisse donner est donc de se renseigner. Prenez un minimum de temps pour savoir de quoi vous avez réellement besoin pour votre PC, le prix moyen des pièces nécessaires, etc... Même sans aucune connaissance, on peut obtenir facilement des infos. En allant sur des fora par exemple. Et si assembler un PC vous semble insurmontable, ou que vous avez tout simplement peur d'écraser le processeur sous le ventilateur, les magasins vous proposent souvent d'assembler vos composants pour un coût bien plus dérisoire que dans les grandes surfaces : 15 à 20 € tout au plus. Quand on voit, par exemple, que de grandes enseignes réussissent à faire payer 30 € le rajout d'une barrette de mémoire, un commerçant un tant soit peu commerçant (et un chasseur sachant chasser) vous le fera gratuitement ou à peu de frais. Ça prend deux minutes et ce n'est pas bien compliqué.

Lorsque j'ai commencé à écrire cet article, je voulais faire une petite conclusion du genre : "les PC dans les grandes surfaces, c'est super pour les gens qui n'y connaissent rien, ils ont tout de prêt et marchent nickel". En fait, je ne vais pas dire tout à fait la même chose. Toi qui n'y connaît rien au PC et qui a vu une promo dans un grand magasin, un conseil d'ami : va voir ailleurs.

Djeen

THINK!



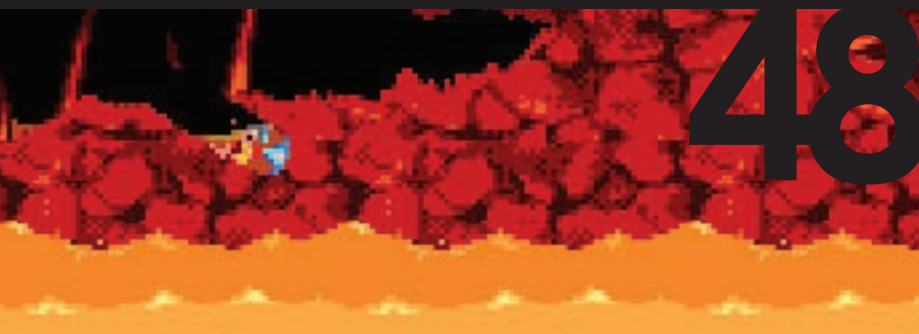
LE ROI DE LA CASSE

Silent Hill, le jeu, était un monument de l'angoisse, de l'horreur, du truc qui vous prend bien au tripes comme un bon gros cassoulet qu'on a du mal à digérer. Et le film de Gans, hein, il ne fait pas aussi bien. Vous vous en doutiez.



C'EST VOUS QUI VOYEZ

Le GUI, vous connaissez ? Mais si, voyons, bande de tanches, c'est ce que vous utilisez tous les jours pour lancer vos applications, vos films peu montrables et autres témoignages de votre perversité. Screetch fait un petit tour avec nous sur les différents GUI existants. Il est sympa quand même ce Screetch.



MEMORIES

Puisque le temps passe, la situation change en parallèle, et même si les dégâts du temps sont progressifs, l'érosion est bien visible quand on prend un peu de recul. Cette fois, Ekianjo vous balance une prose commentaire sur l'évolution de Worms.

LE ROI DE LA CASSE

Gans, fallait pas l'inviter à Silent Hill.

36



ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

22h15...

Bordel, je suis arrivé vachement tôt au Kinepolis, le plus grand cinéma de la région qui, pour mon bonheur, ne passe quasiment que des VO. Ca tombe bien, le coin est désert ou presque. Pas de « Kevins » de 12 ans à l'horizon. La séance est à 22h45, ce qui me laisse encore un bon moment à tuer. Mais pourquoi suis-je venu si tôt ? Après tout, il n'y a pas grand monde qui doit venir voir Silent Hill, le film. Les $\frac{3}{4}$ du public seront composés de gamers, le quart restant de copines de geeks qui ont accepté de se déplacer si le mâle dominé se faisait à l'idée de bouger son cul samedi après-midi pour faire du shopping avec elle.

Tiens, des PS2 dans le hall. Avec des pads qui tendent la main. Une rangée de gars qui s'amuse sur des jeux de combat. Une seule borne est laissée à l'abandon. Et laquelle ? Celle de Shadow of the Colossus, je vous le

donne en mille ! Un gamin ne comprenant sans doute rien au jeu a laissé le perso perdu au milieu d'une plaine. Heureusement, le père Eki est là, et en deux-trois mouvements je me retrouve face au premier colosse que j'occis avec brio. Quelques regards sur les côtés – non, pas de meuf qui se pâme devant mes exploits. J'aurais même accepté comme reconnaissance un Kevin de mois de dix ans, salivant derrière, rivé à l'écran. Mais il faut croire que la gloire ne sera pas de la partie ce soir.

Hop, déjà 22h35, il est temps d'aller chopper une place. La salle est immense, comme toutes les autres du cinéma : c'est normal, les architectes ont fait du copier-coller à outrance. Au moins, on n'est pas lésé comme dans certaines salles parisiennes (que je ne citerai pas par pure décence chrétienne) qui vous vendent un ticket à 10 euros pour vous envoyer devant un écran 16/9 comme celui de votre pote Robert. Mais passons. Salle immense, écran bien burné, et sièges vides à foison. Hop, je prends la dernière rangée du premier « bloc » de places. Je crois que je ne peux pas être techniquement mieux installé : au milieu géographique de la salle, l'écran bien en vue, ni trop près, ni trop loin, aucun connard qui mangeaille des pop-corns sur les côtés (c'est le genre de trucs qui, à force, pousse les gens à l'homicide involontaire). Pas de gros lourd assis devant moi non plus, le champ est libre à 180 degrés. J'ai peine à y croire mais comme je l'avais prévu, il n'y a pas grand monde.

La musique bien connue de Silent Hill retentit alors que les lumières s'éteignent.



Hum. Bizarre d'entendre ça au cinéma.

Quelque chose comme deux heures plus tard, les lumières se rallument. Les spectateurs n'attendent pas la fin du générique. Moi, si - j'espère avoir au moins un bon souvenir du film, un truc qui ne me fera pas regretter ma soirée. Allez, quoi, un petit clin d'œil, une petite séquence finale de bêtisier ? Arf, en vain. Voilà deux heures bien claquées...

Bah, après tout, ceux qui ont suivi mes commentaires à l'approche de la sortie du film, sur les fora de Sanqua, se doutaient bien que je n'allai pas crier au génie au visionnage. C'est du Gans tout craché, le pauvre homme

ne va pas se mettre à avoir des éclairs de génie venus de nulle part, surtout à son âge déjà avancé.

J'ai l'impression d'avoir vu un truc ressemblant au jeu. Même trop, sans doute. De nombreux plans directement repris des épisodes Playstation, caméra pour caméra, sont intégrés dans la bobine, en complète incohérence avec le reste, filmé d'une manière radicalement différente. Je dois sans doute être un pur nain de l'esprit, je n'arrive pas à comprendre l'intérêt d'un tel procédé – c'est un peu comme l'autre malade, Peter Jackson : l'ex-poids lourd du cinéma néo-zélandais, qui tirait tel quel des phrases en vieil anglais des bouquins de Tolkien dans un océan de dialogues hollywoodiens à deux balles écrits



par sa femme RMI-ste en manque d'inspiration.

En fait, Jackson et Gans sont deux représentants du même groupe : celui des fanboyz. Et leur population augmente de manière inquiétante avec le nombre des années.

Je parie que Gans chez lui, bien installé devant son home cinéma, se masturbe en matant son Silent Hill. Il n'y a qu'à voir la satisfaction qu'il en retire à travers les différentes

interviewes qu'il donne à ceux qui veulent bien l'écouter (apparemment, il en reste encore). A croire que quand Gans fait un pet, les gens tendent les micros.

Alors, ça ressemble à quoi, un film de fanboy ? Et bien, à pas grand-chose pour un public lambda. Vous aimez bien les frites, la glace à la vanille, la confiture et le poulet provençal ? Qu'à cela ne tienne, Gans le cuistot vous met tout ça dans un même plat et prétend donc, être super fidèle à vos goûts – normal, tout y est, non ?

Je n'ai pas vomi pendant le film, rassurez-vous. Ou, peut-être, non, ce n'est pas si réconfortant. Justement, je n'ai rien ressenti pendant que les aiguilles de ma montre valsaient dans leur coin. Ni peur, ni angoisse, rien de ce qu'on peut appeler des émotions fortes. C'est d'autant plus bizarre que l'univers de Silent Hill m'avait, justement, fortement marqué émotionnellement. Un peu plus et je passai chez Mireille Dumas.

Je me souviens de mes premières nuits sur Silent Hill. L'ambiance était très palpable. Si épaisse, qu'après chaque demi-heure, je ne pouvais nerveusement plus tenir – les périodes de jeu se limitaient sérieusement en durée pour me permettre de récupérer et de reprendre mes esprits. Je finissais en sueur, terrifié, laissant tomber le pad à terre après quelques respirations difficiles. Quelques années plus tard, le deuxième avait réussi le même effet sur moi.

Et là, bien que le film se rapproche, visuellement parlant, énormément du jeu, je regarde ça comme de la télé-

réalité : guère passionnant, fort mal joué et fort peu intéressant.

Gans, en bon fanboy, n'a vraiment rien compris.

Il a cru qu' « adapter un jeu vidéo » se résumait à reprendre les meilleures séquences du jeu, à trouver des acteurs ressemblants, à reprendre le compositeur original des musiques, secouer un bon coup...et que tout le monde trouverait ça génial.



Il a oublié que jouer et mater un film sont deux choses totalement différentes. Mais on ne lui en veut pas, un jour il aura droit à sa puberté comme tout le monde et comprendra enfin que dans le jeu, peu importe l'introduction, peu importe la situation, je suis le héros, je suis l'acteur. La personnification est immédiate et naturelle. Elle ne s'explique pas. C'est une assimilation qui découle de l'interface.

Au cinéma, on peut parfois reproduire un schéma d'identification avec le héros. Mais cela ne se construit que très progressivement. Il faut que le spectateur ait l'impression de partager des choses intimes avec son compagnon de l'écran. Il faut qu'il passe de bons moments avec lui. Qu'il devienne presque, en l'espace d'un instant, comme un ami que l'on aurait toujours connu.

CG le bien-nommé, lui, ne croit pas trop en ces conneries qu'on appelle le background des personnages. Il vous torche l'introduction des protagonistes en cinq minutes et les emmène tous un à un à Silent Hill, en les tirant attachés à de grosses ficelles.

Finalement, je n'en ai rien à foutre de ce qui peut arriver à Cybil Bennett, à la meuf et à sa fille, et encore moins au ridicule mari : leur vie n'a pas plus de signification pour moi que celle d'un passant que je croise dans la rue au détour d'une boulangerie. Leurs malheurs m'indiffèrent. Pourquoi devrait-il en être autrement ? Ils restent, à l'écran, de parfaits inconnus. Je ne sais pas d'où ils viennent, ce qu'ils ont fait avant d'arriver là, de quelle famille ils sont issus, pourquoi ils ont adopté cette fille,

s'ils s'entendent bien à la base, si leur chien s'appelle Médor, s'il court après les chats et aboie après minuit... Ouais, des détails. Des trucs qui feraient que je puisse croire en la quelconque vraisemblance de leur relation, de leur attachement les uns pour les autres, puisque c'est de cela dont il s'agit. Au cinéma nous sommes tous des Saint Thomas, qui débarquons en quelques secondes dans un nouvel endroit, en demandant preuves sur preuves pour nous fixer des repères. On ne construit pas un WTC sur de l'argile. Non, on prend une bonne grosse chape de béton armé, et une structure monolithique composée de tonnes et de tonnes d'acier qui ne fondent pas à moins de 3000 degrés. Du solide, qui résiste bien entendu à n'importe quel feu de paille de kérozène, contrairement à ce qu'on veut vous faire croire dans les médias-qui-vous-veulent-du-bien.

Là, c'est pareil. Gans essaye de vous faire croire très fort que vous êtes dans Silent Hill, le jeu. Vous seriez prêt à vous laisser tenter mais j'ai bien cherché, aux pieds du siège il n'y avait pas de pad. J'étais obligé de me coltiner des dialogues à la mièvrerie consternante, des actrices en pleine crise de ménopause qui n'en pouvaient plus de réciter leurs lignes – soumises sous doute à d'affreuses bouffées de chaleur, des découvertes d'indices plus que douteux. Chez la femme (« oh, regarde, j'ai trouvé un papier marque ECOLE dessus, ça veut dire qu'il faut aller là-bas ! » - dont la logique m'échappe encore. Elle aurait trouvé un papier intitulé « CHIOTTES », elle serait allée poser un bronze ? – la narration d'un jeu vidéo n'est pas forcément exemplaire, mon cher CG...). Et chez le mari

(zyva comme dans les émeutes, je casse la porte des archives policières, je vais au bon étage d'un endroit dont je ne sais rien, y'a plein de cartons mais je trouve celui de Silent Hill en deux secondes, normal, il était dessus, bien visible. Et paf, au hasard des 3000 documents qu'il contient, je trouve la photo compromettante du premier coup, je suis trop fort).

Bref, rien que des petits détails qui clochent. Dommage que le temps passé sur la progression ridicule de l'intrigue n'ait pas été utilisé à meilleur escient. Ça nous aurait évité de nous faire chier à longueur de film.

Mais voyons les côtés positifs : il n'y avait pas, ce coup-ci, de Mark Dacascos qui faisait des pirouettes au ralenti.

Gans progresse.

Qu'il nous avertisse quand il aura lâché son pouce.

Ekianjo

Graphic User Interface

Au-delà de la simple ligne de commande de micro-ordinateurs maintenant préhistoriques, l'interface graphique (ou Graphical User Interface – GUI) est la première chose que voit l'utilisateur lambda de son système. Aujourd'hui, Windows et son fameux menu « Démarrer » dominant le marché, mais il existe des alternances. Les interfaces « hommes-machines graphiques » qu'elles proposent sont le meilleur reflet d'un certain anticonformisme.

Le but de cette nouvelle rubrique n'est pas de vous endormir ni de vous éloigner du PC à la sauce

Microsoft, mais plutôt de vous éveiller au reste du monde micro-informatique. En effet les univers alternatifs sont vastes, immenses et emplis de bonnes idées. Soyons ouverts !

Pour ce premier rendez-vous, nous allons nous pencher particulièrement sur l'interface graphique.

Apple, le précurseur

Dans le monde de la micro-informatique, le Lisa (Apple - 1983) et plus tard le Macintosh ont fait office de précurseurs en intégrant pour la première fois l'idée d'une interface graphique pilotée à la souris avec une gestion de fenêtres. Depuis, la marque à la pomme affiche un bureau des plus modernes et agréables à l'œil : Aqua. Cette interface utilise des effets

graphiques à l'apparence aqueuse et ceci grâce à une technologie basée sur l'OpenGL comme dans les jeux. Cela permet d'avoir des barres de boutons (docks) qui zooment lorsque la souris se balade dessus, de petites animations d'aspiration de fenêtres lorsque celles-ci sont minimisées. Les icônes n'ont pas d'effets pixelisants comme sous Windows lorsque l'on zoome dessus, MacOS X utilise désormais les icônes au format PNG haute résolution.

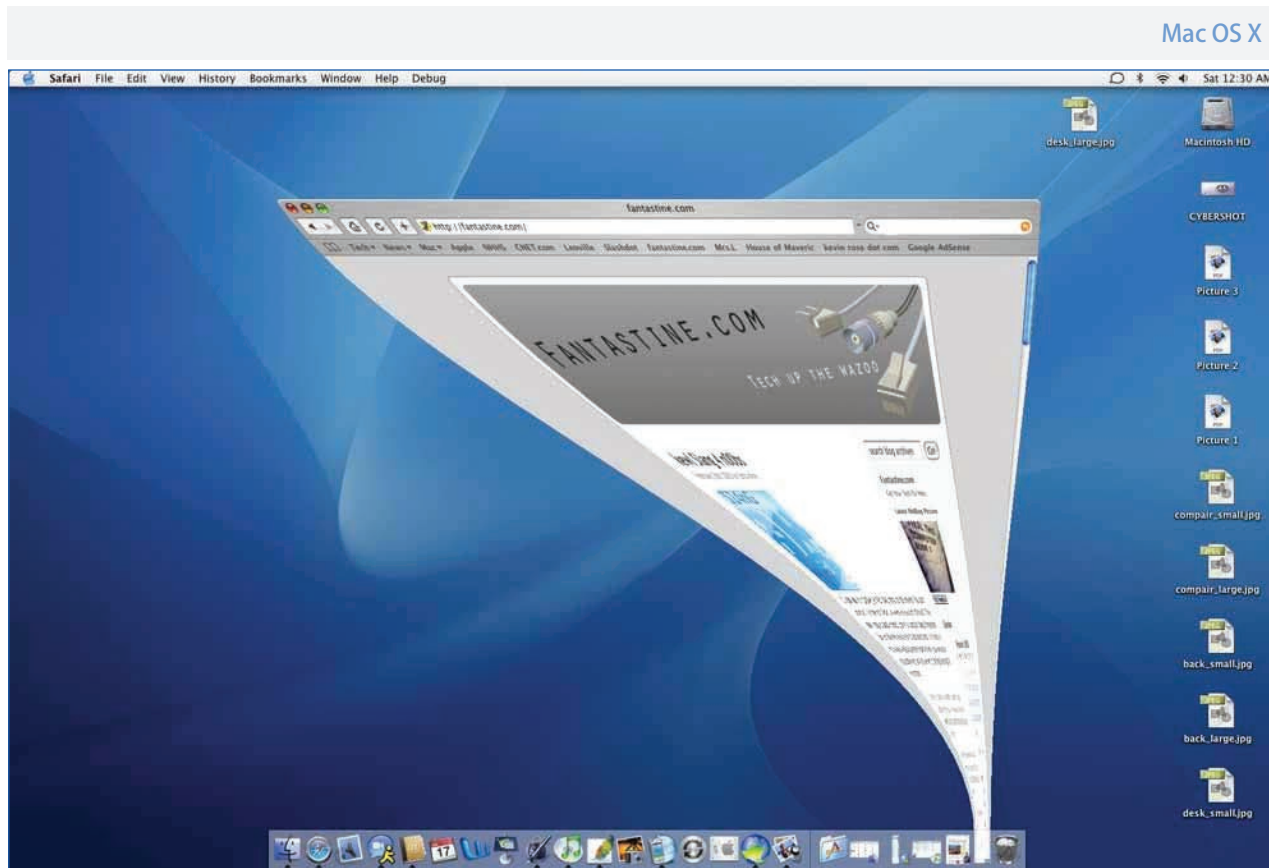
Le « glisser/déposer » est hautement intégré à l'interface facilitant de fastidieuse manipulation de chargement/sauvegardes dans les logiciels. Par exemple, avec la souris, vous allez récupérer l'image qui est affichée dans votre butineur Web préféré afin de le glisser dans votre traitement de texte entre deux paragraphes : aucun besoin de sauvegarder l'image sur son disque dur pour ensuite le recharger depuis son application.

L'explorateur de fichiers de MacOS X (finder) est tout à fait original et innovant. En plus des modes classiques d'utilisation à la Windows, l'explorateur peut être affiché en mode 3 colonnes représentant trois niveaux hiérarchiques dans la fenêtre. Si l'on branche un périphérique de stockage comme une clé USB ou un appareil photo numérique, celui-ci s'affiche désormais sur le bureau et dans le finder.

Une simple pression sur certaines touches de fonctions donnent accès à de nombreuses options facilitant l'usage du bureau : F9 affichera l'ensemble de vos

C'est vous
qui voyez !

L'informatique ne se limite pas à ce que l'on vous raconte. L'alternatif, ce n'est pas seulement au bout de vos prises que ça se passe.



fenêtres et applications dans une sorte de mosaïque afin de sélectionner celle dont vous avez besoin, F10 fera la même chose à l'intérieur d'une application donnée et F11 fera apparaître le bureau vide de ses fenêtres pour, par exemple, y aller chercher un icône sur ce dernier afin de le glisser sur votre fenêtre active lorsque vous relâchez la touche. Ces fonctions peuvent également être faites par un déplacement de souris dans un des angles de votre écran.

Une des nouveautés de la dernière version de MacOS

X étant l'intégration des Dashboard. Ce sont de petits programmes (widgets) qui restent affichés sur le bureau et donnent quelques petits services comme la météo en direct, la recherche ou la traduction d'une page web, la fonction d'un post-it. Le tout est généralement agrémenté d'effets graphiques divers et variés rendant les applications plus attractives; c'est le cas par exemple de l'effet de vaguelettes visible lorsque vous déposez un widget pour vous en servir. Le système est très intéressant car on peut ajouter les widgets souhaités, rendant chaque Dashboard unique.

Apple tente par le biais de son interface de mettre l'informatique à la portée du non informaticien, tout est construit afin que l'utilisateur soit attiré par cet aspect bonbon et mignon et se retrouve à fouiller le système sans avoir l'impression de travailler. Apple joue la recherche de la simplicité et de la tranquillité d'esprit. L'utilisateur de la pomme pourra très facilement avoir ce type de réflexion : « sous Mac je passe plus de temps à découvrir les fonctionnalités proposées plutôt que de chercher celles qui n'y sont pas » ou bien « tu sais je suis sous Mac alors les problèmes du PC, ça me dépasse ».

Atari, copieur sans le prix

Dès le début (Atari ST en 1985) des systèmes compatibles Atari TOS (pour Tramiel Operating System – Tramiel étant le PDG Atari de l'époque), leur interface n'a guère su briller par son innovation. Mais elle a eu l'avantage d'offrir la puissance et les idées de la concurrence avec un prix bien moindre (« Power without price », entendait-on). Petite anecdote : à l'époque le bureau verdâtre des Atari était appelé « Jackintosh », pour signifier clairement que les ordinateurs de Jack Tramiel reprenaient les fonctionnalités du Macintosh. Le TOS était donc en fait un portage du GEM existant également sur les PC Amstrad d'alors. Le GEM et Windows étaient les deux concurrents principaux des GUI pour PC.

Autrefois le système tout entier logeait en mémoire ROM ce qui le rendait extrêmement rapide à booter,

désormais il peut tenir sur une disquette ou être chargé sur un disque dur quasiment instantanément : quoi de plus rapide ?

Le système a depuis bien évolué. Il a continué de suivre les autres en reprenant toujours la moelle de chacun sans les fioritures. Basé sur un noyau unix (FreeMint),

XaAES est maintenant un bureau compatible Atari des plus intéressants Sa sobriété graphique lui permet de ne pas pomper toute sa puissance uniquement pour afficher un petit effet gadget. L'interface est orientée fonctionnalité, tout en reprenant toutes les avancées des autres systèmes : un menu « Démarrer » avec sa barre de tâches, un dock à la MacOS X (sans

l'effet de zoom ni les icônes PNG), etc. XaAES est un bureau extrêmement réactif et vélocé, pas de temps de latence comme sous Windows, MacOS X ou même Linux. L'interface n'intègre pas de mode console (ligne de commande), mais c'est voulu, tout est graphique, toute action peut et doit pouvoir se faire à la souris. La gestion de la poubelle est différente des autres systèmes en intégrant une, celle-ci ne correspond pas à un répertoire mais est juste une sorte de raccourcis graphique pour supprimer un fichier.

Le monde compatible Atari mise beaucoup sur la machine virtuelle ce qui peut être un plus pour cette interface. Ceux qui trouvent que les machines spécifiques sont limitées ou l'OS pas assez complet peuvent installer un clone de leur bureau sur un autre micro comme un PC ou un Mac via MagiC. A partir de celui-ci, vous récupérez les fonctionnalités du système hôte en plus de celles du TOS. Ceci pourrait s'apparenter à de l'émulation, mais ce n'est pas complètement le cas même si cela apporte une certaine compatibilité avec les applis Atari : la machine virtuelle utilise sa propre version de l'OS qui utilisera les périphériques de l'hôte comme ses propres périphériques.

Son bureau basé sur l'essentiel peut rebuter certains mais va au contraire attirer aussi bon nombre de personnes recherchant à travailler vite et bien. C'est toute la philosophie de l'interface : rapidité, réactivité: pas de fioritures, juste l'essentiel.



XaAES (compatible ATARI)

Amiga, la légende immortelle

Apparu juste après son principal concurrent Atari TOS, AmigaOS pour les ordinateurs Amiga fut révolutionnaire à l'époque, un peu comme est aujourd'hui MacOS X face à ses concurrents. Il affichait un bureau plus coloré, une ligne de commande dans une fenêtre, un mode multitâches.

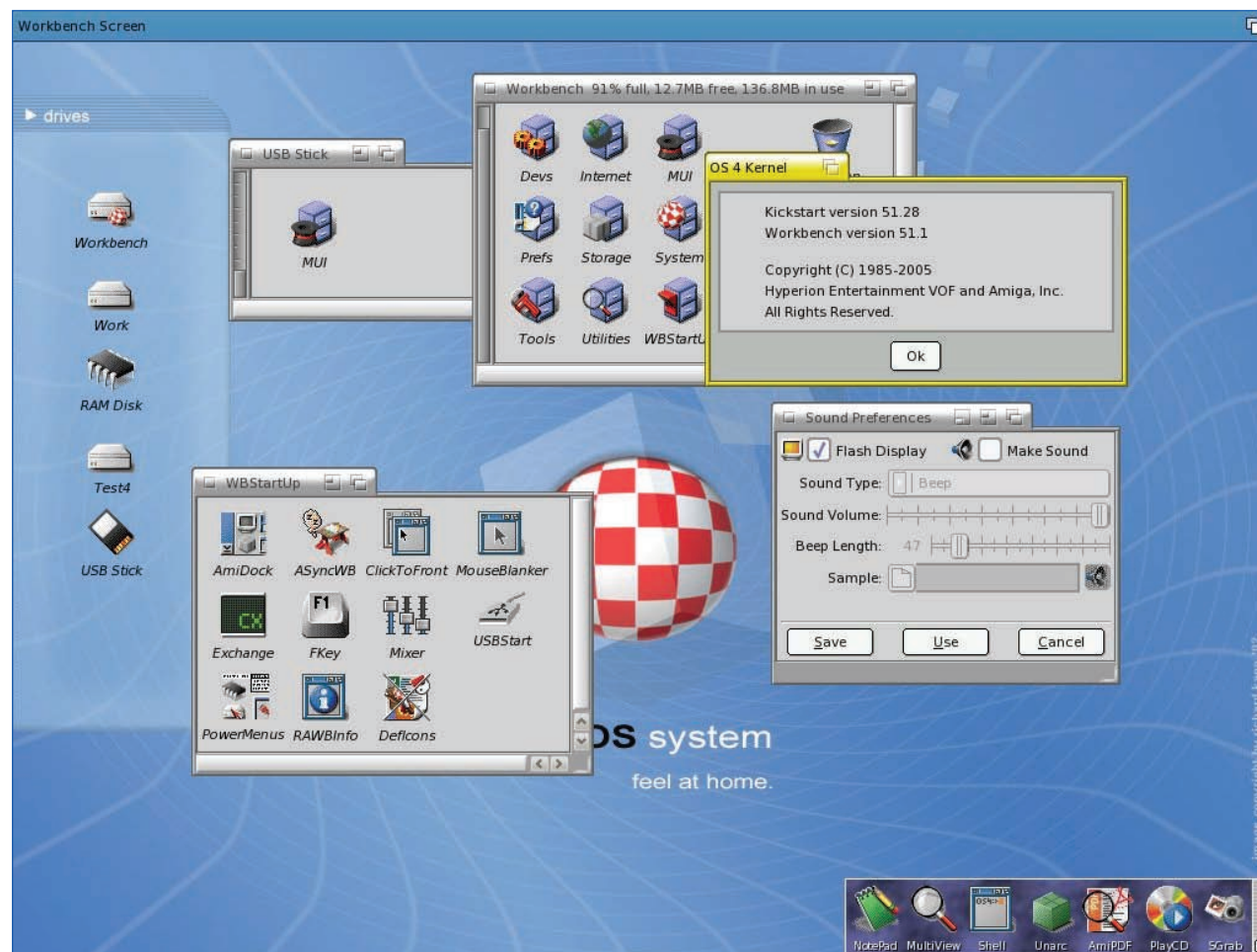
Désormais le système continue d'évoluer dans 3 voies : AmigaOS 4 l'officiel, MorphOS l'alternative et AROS sur x86 (incompatible avec les deux autres). Les trois se partagent une interface très proche, poussant ceux-ci à toujours aller de l'avant. Le bureau, technologiquement parlant, se situe entre les compatibles Atari avec une interface très réactive et MacOS X pour son aspect « Candy » (bonbon) et gadget. L'interface est complètement skinnable grâce à un outil extrêmement puissant, MUI, qui permet de personnaliser absolument tout ce qui apparaît à l'écran, même application par application si on le désire. Le dock (non zoomé mais icônes PNG) est présent, les fenêtres peuvent être rangées dans des écrans différents (chacun paramétré comme l'utilisateur aura choisi).

La gestion de la mémoire vive de la machine est une révolution encore jamais ré-utilisée sur aucun autre système : la mémoire non utilisée est iconifiée comme tout les autres volumes de stockage sur le bureau (RAM:). A l'intérieur de ce volume virtuel, nous trouvons un répertoire qui stocke le contenu du presse-papier, les préférences systèmes sont stockées dans un second répertoire (ce qui fait qu'elles peuvent être

modifiées temporairement jusqu'au prochain reboot sans forcément altérer les préférences sauvegardées sur le disque dur : pratique pour tester une skin !) et le reste de cette ramdisk est utilisée comme n'importe quel autre disque (installation d'un logiciel en RAM: afin de l'essayer avant de le glisser finalement sur son disque pour l'enregistrer définitivement par exemple). La RAD: peut également être activée. Celle ci, dans son

principe reste identique à la RAM: mais a l'avantage de ne pas s'effacer lors d'un reboot (un arrêt complet de la machine la vidant définitivement) ce qui permet par exemple de stocker une image d'un disque bootable et de redémarrer le système sur celle ci.

Un des points forts d'AmigaOS est sa capacité d'assimiler des gadgets très facilement à l'OS comme



par exemple Meridian qui permet d'appeler des fonctions de l'OS ou des programmes en dessinant des formes à l'écran à l'aide de la souris (par exemple, sur mon Amiga, si je dessine un « e », mon explorateur de fichiers s'ouvre). Même la ligne de commande bénéficie de fonctionnalités graphiques qui permettent de faciliter l'utilisation de celui-ci. Les fenêtres ont une

particularité, celle active n'est pas forcément celle qui est devant les autres ce qui est en fait très pratique pour garder à l'écran des informations à copier/coller vers sa fenêtre active. Lorsque l'on branche un périphérique de stockage (disque dur externe, clé USB, appareil photo numérique), comme sur MacOS X celui-ci apparaît tout de suite sur le bureau comme un nouveau volume,

aucun pilote à installer.

AmigaOS se base essentiellement sur l'intuition (d'où le nom de la GUI officielle de la machine), l'utilisateur n'a pas besoin d'être un crack en informatique pour s'y retrouver. Il se laisse guider par ses besoins et l'interface fera le reste (pourquoi, pour arrêter son micro, il faudrait appuyer sur un bouton « Démarrer » alors que l'on peut tout simplement éteindre l'ordinateur par le bouton OFF de la machine ?). De par ses avancées dans certains domaines, AmigaOS et ses clones ne sont pas encore prêts à mourir.

RiscOS, un espace intuitif

1987, Acorn développe un nouvel OS, Arthur plus tard rebaptisé RiscOS pour son nouveau micro, l'Archimedes, une machine d'exception à son époque. L'interface graphique est tout de suite très innovante : elle intègre un dock dès le début, celui-ci restera unique à cet OS jusqu'à l'arrivée des ordinateurs Next en 1996 qui ont tendance à en voler la paternité.

Aujourd'hui ce système est encore très utilisé, de nombreuses sociétés existent autour de cette niche informatique basée sur les fameux processeurs ARM (processeur RISC d'où le nom de l'OS).

D'un point de vue look, l'interface est très agréable et simple à utiliser, des skins (textures) peuvent être apposés à l'intérieur des fenêtres ou du dock. Le dock intègre les icônes des différents périphériques de



stockages, les icônes des applis en cours, des liens vers des programmes ou fichiers ainsi qu'un icône spécial (représentant le logo RiscOS) pour paramétrer le système via des fenêtres pop-up. Les fenêtres sont comme sur Amiga, la hiérarchie de recouvrement de chacune est choisie par l'utilisateur, la fenêtre active n'est pas obligatoirement celle du devant. La souris est pleinement utilisée avec une fonction distincte pour chacun des 3 boutons (Sélection, Menu, Propriété). Les menus contextuels remplacent les barres de menus des fenêtres.

Les actions disques dans les applications (chargement d'un fichier, sauvegarde) ne se font pas par menus mais par glisser-déposer dans le « filer », une application représentant un ensemble de répertoires. Le « glisser/déposer » est également très actifs pour par exemple glisser un lien vers un fichier sur une page Web puis directement le déposer dans l'appli qui l'utilisera. Les archives sont traitées comme des répertoires, de façon très intuitive : pas la peine de désarchiver son fichier zip, celui ci pourra être utilisé en direct (on peut gagner ainsi un peu de temps, d'espace et simplicité).

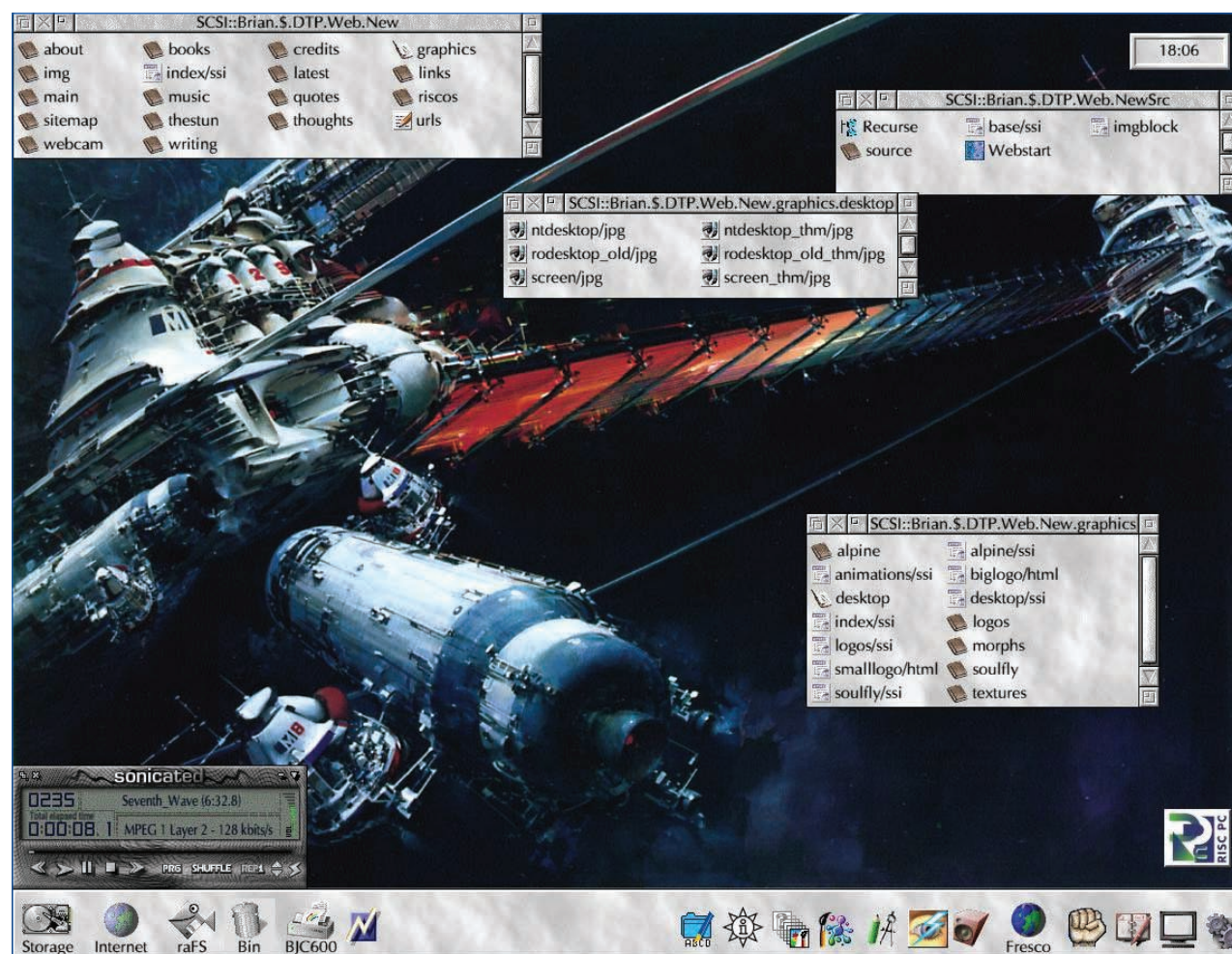
Un des atouts majeurs de cette GUI est l'apport du « zéro installation » dans le sens qu'il n'y a pas de fichiers qui s'installent partout lorsque l'on veut ajouter une nouvelle appli sur son micro. Tout se fait par le biais de l'« Application directory ». En gros, un répertoire contenant l'appli, ses différents fichiers de configuration, ses données d'exécutions est considéré

comme un seul et même fichier exécutable ce qui permet de simplement glisser/déposer de son CDROM d'install sur son disque dur ce fichier virtuel pour installer la nouvelle application. Lorsque l'on lance ce répertoire exécutable, c'est en fait un fichier « !Boot » qui indique comment l'application doit être lancée. Pour effacer une application, même chose, il suffit de

supprimer le répertoire, c'est tout !

Comme AmigaOS, le système accepte des patches ajoutant des fonctions supplémentaires à l'interface.

L'utilisation intuitive de l'interface fait que l'on porte un autre regard sur les autres interfaces existantes, c'est pour cela que ROX (RiscOs on X) est né : la GUI de



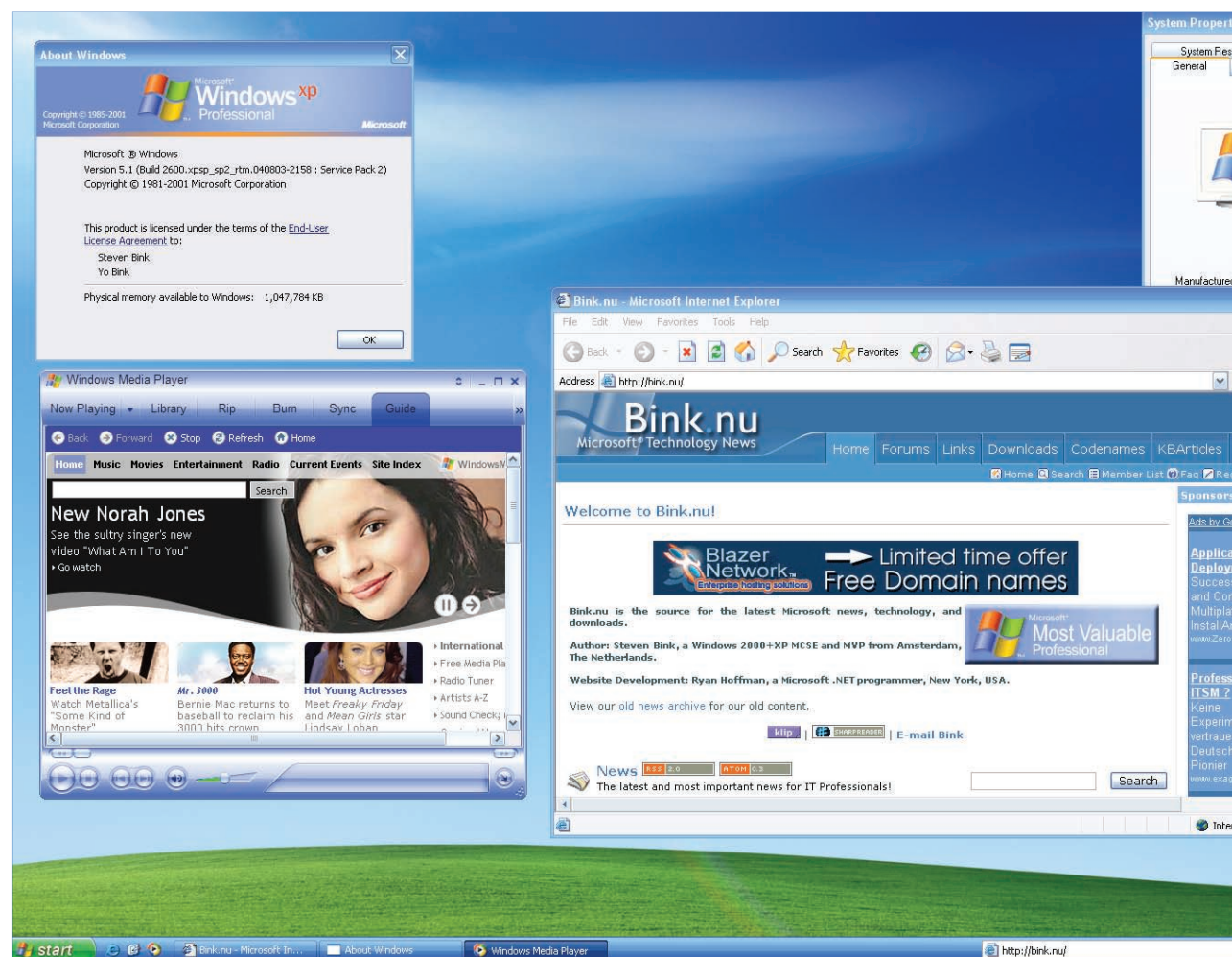
RiscOS a été portée sous Unix, apportant sa simplicité au bureaux souvent austères de ce système.

La GUI de RiscOS a de nombreux avantages, cherchant à pousser l'intégration graphique au plus haut niveau, le glisser/déposer est poussé à son paroxysme (pas la peine d'ajouter de menu « Ouvrir » ou « Sauver sous » dans une appli, pas de procédures fastidieuses d'installation et de désinstallation). L'essence même de cette GUI est l'intuition !

Windows, le copieur

Dès le début, en 1985, Windows base sa stratégie sur la copie et la reprise des idées vues ailleurs. Sans vraiment les améliorer mais qu'importe, il est acquis que les compétences commerciales d'un Bill Gates excellent dans ce domaine ont joué pour beaucoup. En règle générale, Windows a toujours eu un faible pour MacOS, dont il a régulièrement paru vouloir s'inspirer. D'où de nombreux procès avec Apple. Mais qui se souvient qu'il y a eu un « avant » Windows 3.1 ? Les deux versions qui l'ont précédé sont passées complètement inaperçues sur PC, au profit d'autres interfaces comme le GEM (version originale sur PC du TOS d'Atari) ou « Ensemble ». Ce n'est donc qu'à partir de la version 3.1 et surtout de Windows95 que tout a décollé. Jusqu'à réussir le tour de force de faire croire au très grand public que leur système d'exploitation est aujourd'hui le seul sur le marché.

Windows XP



Windows intègre quand même quelques éléments novateurs comme le menu « Démarrer » avec sa barre de tâches bien connue ainsi qu'un explorateur de fichiers se pilotant comme un butineur Web, repris maintenant par la plupart des autres interfaces. Windows n'évolue plus beaucoup depuis 1995 à part le look « Candy » bleuté, l'interface reste grossièrement la même. D'où

l'utilisation de beaucoup d'add-ons proposés sur le net corrigeant ses petits manques (docks à la MacOS X par exemple). Cette évolution stabilisée permet à un nouvel OS de commencer à se faire connaître sur PC : ReactOS, la version compatible, libre et gratuite de Windows NT/XP reprenant trait pour trait l'interface vieillissante de Windows. Ce dernier a toujours suivi une voie un

peu compliquée tout en s'améliorant peu à peu en piquant des idées sur les autres en voilant à peine ses intentions. Le fait que l'interface prenne son temps à évoluer permet à l'utilisateur connaissant les anciennes versions de toujours à peu près s'y retrouver à chaque montée de version (depuis la version 4 – Windows95 en tout cas). On pourrait dire que Windows accompagne l'utilisateur doucement vers l'informatique moderne en minimisant la hauteur des paliers technologiques : M. Dupont sera toujours comme chez lui sur un nouveau micro même si sa précédente machine avait 10 ans.

Une pléthore d'autres interfaces graphiques

On pourrait également ajouter Linux ou BSD qui intègrent une quantité énorme d'interfaces graphiques différentes (Gnome, KDE...) mais pour les présenter toutes, il faudrait 10 Sanqua à suivre ! En gros elles intègrent en général tout ce qu'offrent les autres GUI en tentant de les améliorer. BeOS aurait pu être cité avec son interface à mi chemin entre AmigaOS et Windows, mais aussi QNX qui a de même un dock un peu original sur le côté de l'écran.

Le monde des interfaces graphiques est gigantesque, il y en a généralement plusieurs interfaces pour un seul et même OS (AmigaOS par exemple en comporte un tas : Intuition, Ambient, Wanderer, Scalos, Magellan, AfaOS, etc. chacune avec ses petites particularités). Aujourd'hui, les GUI deviennent de plus en plus personnalisables, ce qui fait que l'on peut avoir un Windows XP ressemblant

à MacOS X, ou bien un Amiga ayant un look BeOS. De plus en plus, nous ne pourrons plus distinguer une interface à une autre tellement elles seront complètes et interchangeables.

Beaucoup considèrent que les GUI n'ont pas beaucoup évoluées depuis leur apparition sur les premières Lisa/Mac, que l'on finit toujours par utiliser le même concept (bureau, fenêtres, souris, icônes). Or si l'on regarde plus précisément l'évolution prise par chacune des interfaces modernes, on s'aperçoit que celles-ci sont toutes différentes et ont des philosophies complètement divergentes. Chacune empruntant l'essentiel des autres tout en y ajoutant son grain de sel qui fera avancer le shmilblik vers une interface idéale. Le processus sera long malgré quelques initiatives de GUI futuristes (comme la démo Looking Glass en 3D de Sun) vers la gui ultime !

La GUI, de plus en plus souvent appelée IHM (Interface Homme Machine) en français est le moyen que l'on donne à son micro-ordinateur de communiquer avec nous. Il est très important de choisir le langage que nous allons utiliser avec sa machine, celui-ci sera très différent entre chaque interfaces. La GUI utilisée doit refléter la personnalité de l'utilisateur et intégrer les priorités de celui-ci (simplicité, gadgetisation, personnalisation, rapidité, intuition...). Personnellement j'ai choisi la mienne, mais c'est vous qui voyez !

Screech

Récemment, je me suis mis à rejouer à Worms. Sur PSP, je précise. Il s'agit d'un remake de l'ancien jeu de Team 17, dont le premier épisode était sorti, si je ne m'abuse, en 1995. Le principe est simple : vous dirigez une équipe de vers de terre, au nombre de 4, qui doivent buter des vers ennemis sur un terrain accidenté. Les différents ne se règlent pas du tout à la gentleman, mais à grands coups de bazookas, de bombes à fragmentation, d'uzis et autres projectiles sympathiques.

Figurez vous aussi que je possède un PocketPC depuis déjà un certain temps. Et j'avais pu m'essayer avec bonheur à l'adaptation de Worms sur ces merveilleuses petites machines. La version PocketPC était quasi parfaite, mais un gros problème de visibilité faisait qu'il était relativement difficile d'évaluer les distances,

faut à un trop petit écran, obligeant à scroller constamment avant de tirer. Les graphismes étaient par contre réduits à leur minimum, avec l'absence totale de fond d'écran, de décors, à l'arrière-plan du terrain de combat. Mais on s'en foutait, il y avait juste quelques feuilles qui tombaient du ciel et qui servaient à indiquer la direction et la force du vent. Smart.

Sur PSP, on s'approche de la perfection : les décors sont magnifiques, tout en 3D, et réussissent avantageusement à donner vie à ce petit monde de 2D. La présence d'un mode zoom/unzoom permet aussi de recentrer l'action et d'évaluer au mieux les distances. Mais là encore, alors que tableau semblait des plus réussis, la pauvre PSP rame comme une grand-mère arthritique quand

il s'agit de faire scroller autant de détails. C'est lent. Ça tue le côté rapide, instantané du jeu.

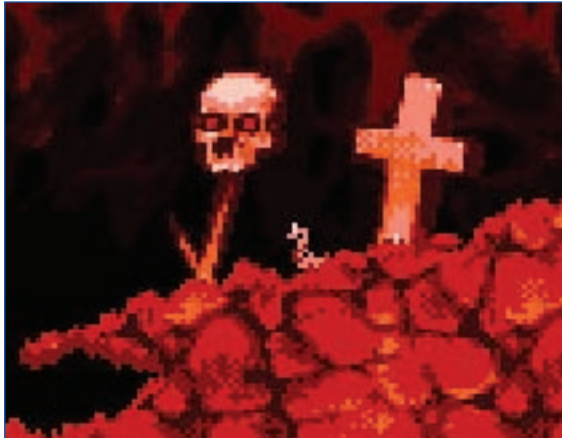
Finalement, de toutes les versions de Worms, celle que je préfère est bien l'originale, sortie sur Amiga. Des petits sprites minuscules, de quelques pixels de haut, représentaient alors les vers. A la manière que Lemmings. Ce choix était délibéré : il donnait une échelle aux environnements. Le design de nouveaux vers, plus gros, apparu avec le deuxième épisode, part d'une bonne intention mais s'avère déjà être un élément dénaturant, en rapprochant l'action. Ensuite, les environnements plutôt « crus » du premier ont laissé place à des dessins cartoonésques des plus glauques. Et comme d'habitude, plus on rajoute de détails, moins on laisse de place à l'imagination. Les expressions des Worms du 2 sont tellement évidentes qu'elles en deviennent caricaturales. Quel intérêt de voir des sourcils sur un vers de terre ?? Et encore plus une bouche... il ne manque

MEMORIES

chronique d'une époque perdue

plus que des chansons idiotes et on pourra mettre l'étiquette Disney dessus.

La quête du mieux n'est pas toujours en ligne avec celle du bien. Regardez ce que les créateurs de Worms ont réussi à pondre avec leurs suites : des graphismes pourraves aux horribles couleurs pastels, puis de la 3D en veux-tu en voilà, pour montrer que eux aussi, ils savent tâter du vecteur, quitte à rendre le truc complètement injouable. Tenez, EA rajoute de plus en plus d'options dans ses suites, qu'à cela ne tienne, dans Worms 4, on rajoutera de la costumisation à outrance, et puis, pendant qu'on y est, des fortifications pour se protéger des tirs adverses. WHAT THE FUCK ? Alors qu'au départ, tout ce qu'on voulait, c'était démarrer le jeu, jouer 10 minutes avec son pote sur une carte, le niquer en beauté, sans se faire chier, en se concentrant uniquement sur la trajectoire du tir et le choix des armes.



La mode actuelle, dans le jeu vidéo, c'est de faire du divertissement – de rajouter des babioles, des verroteries dont finalement nous n'avons rien à foutre, mais qui vous font quand même dire que «putain, j'ai pas claqué 60 euros pour rien, y'a plus de trucs qu'avant ».

Vous vous êtes jamais fait autant baisé.

Ekianjo

THRIVE!



ICI OU AILLEURS

Egomet, notre exilé en Chine, vous parle de ses expériences en Chine, où les choses prennent parfois des tournures assez cocasses... Tant qu'on arrive à garder le sourire.



CLAIR OBSCUR

SilentZen n'a pas chômé : toujours attaché au cinéma, il a cogité pour mieux comprendre l'évolution du divertissement grand public pendant les 20 dernières années. Le constat est assez effroyable...



PREZ

El Fouine, notre journaliste d'émeutes, revenu sans bras cassé, passe en revue les différentes stratégies utilisées par nos amis les politiques pour mieux se faire élire en ne faisant, au final, pas grand chose, si ce n'est manipuler l'information à leurs besoins.

DEAF

Venez découvrir les suédois d'Andromeda.

70



IC@LLEURS

Once upon a time, in a kingdom far, far away...

H – 7 ou 6, C'est terrible, le décalage horaire ! Quand la rédaction prend ses décisions stratégiques au cours de ses réunions de débauche bien gauloise, je pionce, je ronque, je ronfle comme un porc, je dors du sommeil du juste. Alors va savoir ce qui se dit pendant que j'ai le dos tourné ! Qu'est-ce qui se passe en France, à l'autre bout du monde ? Enfin, en même temps, ce n'est QUE l'autre bout du monde, et même pas tout-à-fait... (à peine 6 ou 7 heures de décalage, p*#% de changement d'heure, vive la France !!!).

Finalement, c'est très relatif, presque rien.

Loin des yeux loin du cœur.

Beijing est à moins de 10 heures d'avion de Paris.

巴黎 (prononcer « ba-li », les Chinois déforment tous les noms, c'est assez cocasse. Là on a de la chance, c'est presque ça !) Et Changsha n'est qu'à 2 heures d'avion de Beijing 北京.

Mes élèves, eux, s'entassent pendant plus de 24h dans des trains inconfortables pour rejoindre leurs familles pendant les vacances. Les vraies distances ne sont pas celles que l'on croit. La fibre familiale est tellement forte ici, qu'elle peut s'étirer sur deux mille kilomètres sans se briser le moins du monde. Comment leur expliquer

que dans un pays civilisé, chez nous, une grand-mère meurt de solitude à deux heures de TGV de ses petits-enfants ?

Mais je me rends compte que j'ai fait une petite erreur de calcul. J'ai oublié de compter 2 heures de queues à l'ambassade à Issy, 3 jours d'attente, tout recommencer parce qu'on n'a pas les bons papiers etc. Je vois déjà les petits malins qui vont me dire : « Mais l'ambassade, c'est un territoire chinois. Ca compte pas !! » C'est vrai que la notion de territoire chinois est affaire de point de vue... En tout cas, pour obtenir un visa de travail, c'est la

- CENSURE - et la bannière. Et personne pour t'expliquer la procédure, même dans un français approximatif. Mais bon, j'ai jamais eu besoin de permis de travail en France. Toutes les administrations se ressemblent.

Sometimes I feel. . .

Revenons au sujet... qu'est-ce que ça fait d'arriver à pieds en Chine... euh... de mettre les pieds en Chine ? Qui est-ce qui m'a foutu des questions pareilles ? C'est comme de poser les pieds n'importe où ! D'abord tous les aéroports se ressemblent. Bon d'accord, les hôtesse n'ont pas tout à fait le même teint qu'en France. Tu es vite repéré par les tapeurs de tous genres, qui vont très aimablement te proposer leur aide rémunérée. Rien de bien original, en somme.

Plus sérieusement, on est très sérieux ici, c'est vrai que ça fait son petit effet d'être plongé au cœur d'une petite ville provinciale chinoise, où il y a à peine 6 ou 7 ressortissants français dans les périodes fastes. La «petitessse » de Changsha est toute relative. J'ai jamais pu avoir des chiffres sérieux. Tu demandes aux Chinois, ils ont l'air de ne pas savoir. Parfois, ils te balancent un chiffre comme 1,5 millions – 2 millions. A vue de nez, en me promenant dans les rues, je dirai quelque chose entre Lyon et Paris, sans doute au-dessus de 6 millions. Mais comment savoir ? Le gouvernement chinois le



Le triomphe de la «culture» française en Chine

sait-il lui-même ? De toute façon, ça change tellement vite. On est dans un immense chantier. Demandez à vos grands-parents ce que c'était en France dans les années 50 et vous aurez une petite idée, j'insiste, une petite idée. On en reparlera...

Bête curieuse

Dans cette petite-grande ville, pas du tout cosmopolite, le ressortissant français se trouve un peu tout seul, objet de la curiosité des gens. On se retourne souvent; on t'aborde parfois, pas souvent, car il faudrait parler

anglais et que c'est encore assez rare de trouver un Chinois qui parle anglais..

«- *Where are you from ?* NB : on commence par ça, c'est vrai que je ne dois pas avoir l'air net... Qu'est-ce que c'est que ce type ? Un Américain, un Anglais ?

- *France !*

- *???*

- *法国 (prononcez fa-kouo, quand je vous disais qu'ils déforment tout !)...巴黎*

- *巴黎!!Eiffel tower !!!*

- *What's your name ?* »

NB : alors, là, c'est jouissif. Mon nom est absolument imprononçable pour un gosier chinois. Effet garanti. Trop long, trop compliqué. J'vous raconte pas la panique des étudiants, qui doivent me voir tous les jours, au moment où je déclare mon nom.

Et puis c'est comme tout. Ils s'habituent à ton nom. Tu t'habitues à être un sex-symbol. De toute façon, on a une réputation, rien à faire : les Français sont romantiques, il ne peut en être autrement. D'ailleurs tout le monde le dit. C'est bien une preuve ? Non ? Et puis les grandes marques françaises sont Chanel et L'Oréal. Si tu cherches un journal français, tu trouves un Paris-Match de six mois d'âge ou la version chinoise de Elle. Et Carrefour est un grand magasin, ambassadeur

de la « french touch ». Non, Eki, ne rigole pas. C'est vrai, V-R-A-I, comme tout le reste !

Pendant que j'en suis aux clichés, on dit que les Chinois sont bosseurs. Et bien, au risque de vous décevoir, c'est pas complètement faux. La Chine, c'est « au bonheur du professeur ». Des étudiants qui ne contestent jamais, qui croient tout ce qu'on leur dit, qui se mettent au travail dès qu'on leur dit, qui lisent leur manuel avant

le début du cours. Le retour en France va être dur... On peut seulement regretter leur manque d'initiative. Une question à la cantonade n'obtient aucune réponse. Il faut interroger individuellement. Le Chinois ne se met pas en avant, même s'il en a envie. Ce ne serait pas convenable. Il ne pose pas de question, s'il doute, du moins pas devant la classe. « Vous avez compris ? Pas de question ? – Silence. – Le cours est terminé. » Et en



Le grand soin des ouvriers chinois

voilà trois ou quatre, qui m'interrogent... Ca ne rate jamais !

Dans le même ordre d'idées, les ouvriers du BTP sont nombreux, travaillent le dimanche, la nuit aussi parfois, en logeant dans une tente sur le chantier. On ne fait pas grève, cette petite coutume française a le don de les surprendre. On ne s'emmerde pas trop avec la sécurité. On a ainsi des vues très instructives sur les chantiers. Si on s'en étonne : « il faut développer l'économie. » Bon. C'est leur problème après tout. Personnellement, je n'ai qu'un seul regret, c'est que les sagouins qui ont repeint mon appart' ont laissé les meubles sous la pluie. Ca ne leur est même pas venu à l'idée qu'il fallait les protéger!

Ni hao 你好

On dit aussi que les Chinois sont polis. C'est plein de paradoxes, la politesse, quand on y réfléchit. La bise française est d'une effroyable familiarité. Je ne l'ai faite que deux fois ici. La première pour faire une démonstration en cours. La fille a fait un effort surhumain pour accepter le contact. La deuxième fois à une Chinoise qui venait de passer six mois en France; ça ne compte pas. On ne se serre pas non plus la main pour se dire bonjour. Par contre deux garçons ont souvent des gestes qui chez nous seraient ambigus. Les Chinois



on bosse ici !

paraissent souvent obséquieux, ne tarissant pas de superlatifs élogieux pour parler à un supérieur, ou extrêmement secs dans la vie courante. On ne plante pas les baguettes dans le riz mais on dépose sur la table tout ce que l'on n'aime pas. Il faut toujours prendre les photos au début du repas. Et puis on crache.

Mais à ça aussi on s'habitue. A les voir faire, je précise, pas à cracher soi-même n'importe où.

On me demande parfois si j'ai ressenti un choc culturel. Un choc culturel ? C'est marrant ça, comme question... On a de ces expressions, parfois. C'est clair que les cultures asiatiques sont très éloignées de la nôtre, et plus le temps passe, plus la différence des mentalités apparaît. Mais pourquoi veut-on qu'il y ait un choc ? Au contraire, je dirai que tout se fait dans la douceur. La



Changsha à 3 heures du mat'

Chine, c'est mystérieux parfois. Il est souvent difficile d'obtenir des infos ou de comprendre les Chinois. Ils peuvent être déroutants mais tout se fait sans heurt. Tout en détours et en lignes courbes.

Le détour, c'est souvent, d'ailleurs, la seule explication qu'on me donne.

Egomet



CLAIR OBSCUR

Tout commença un soir de décembre, il y a maintenant plusieurs mois de cela, où menant tout seul une petite réflexion sur l'évolution du cinéma, je ne pus m'empêcher de créer un topic sur le forum de Sanqua. Son titre : « Les eighties ou l'apogée du divertissement américain -- (<http://sanqualis.com/fora/viewtopic.php?t=54> pour ceux qui seraient intéressés). Ce topic à l'ambiance nostalgique, majoritairement rythmé par les remarques des membres de la rédac, révélait alors quelque chose de troublant. En effet, que s'est-il passé

victime aussi des changements de mentalités imposés par le passage aux plus sombres années 90. Quoi qu'il en soit, la belle mécanique s'est grippée. Et nos âmes de grands enfants le regrettent encore.

Il y a longtemps, bien longtemps de cela...

Vous savez tous que chez Sanqualis, nous prenons beaucoup de plaisir à informer nos chers lecteurs. Mais cette fois-ci, je n'irai pas cette direction. Non, je n'ai pas envie d'en parler. Et pourtant... Bam ! Le contexte

interstellaires, et que ses dirigeants décidèrent de mettre à contribution dans un médium appelé le cinématographe, fantastique invention en soi. Les peuples de galaxies voisines, aux technologies obsolètes et aux cultures primaires seraient conquis, c'était une évidence. Parfois, les nations étrangères pensaient autrement, comme les Russoliens par exemple, habitants de la planète Kroutcheva. D'où l'émergence de nouveaux conflits, guerre des nerfs. Boum. Armes de destruction massive. Boum.

Si bien qu'Eurékaiens et Russoliens (surtout connus par les premiers sous le patronyme de "méchants") signèrent enfin une paix provisoire, remplie de tensions. Et de Guerre froide. Quelques années plus tard, le cinématographe devint si populaire qu'un comédien se fit chef du gouvernement eurékaien. Tout le monde vivait en parfaite harmonie, l'argent coulait à flots, le chômage n'existait pas, les haches de guerre étaient enterrées. Et ce que personne n'attendait arriva : profitant d'un contexte idéal - une puissance financière sans pareille, beaucoup de talent et d'idées -, une nouvelle génération prit le pouvoir à Rollywood, Mecque eurékaienne du cinématographe.

Bon, le cours ludique terminé, cela ne vous rappelle rien chez nous, sur Terre ? Alors revenons à nos moutons et à la réalité.

On peut dire que le changement radical à Hollywood

EVOLUTION

pour que de nos jours, les cinémas de divertissement, américain dans un premier temps (après tout, quel enfant, maintenant adulte, né fin 70/début 80 a pu échapper à la vague ?), mais aussi asiatique voire éventuellement européen, perdent cette pureté, cette énergie et ce savoir-faire qui les caractérisaient, cette magie qui transportait enfants et adultes du monde entier pendant deux heures de projection ?

La boîte à rêves s'est vraisemblablement refermée sur elle-même, victime de son propre succès, peut-être

politique me tombe sur le bout du nez. Alors pour éviter ce doux et lointain sentiment de vous faire suivre un cours d'Histoire, voici donc un petit et sympathique résumé. Il était une fois une planète pas si éloignée de la nôtre, dans une galaxie située à environ sept systèmes solaires de la Terre. Sur cette planète, nommée Eurêka, il n'y avait qu'un seul pays, le bien-nommé United States of Eurêka (USE).

Les USE jouissaient d'une puissance économique sans égale, durement acquise sur les champs de bataille

fut marqué par la prise de pouvoir sur les exécutifs et les studios d'une vague de jeunes et ambitieux réalisateurs. Ils sont plusieurs à ouvrir la brèche. D'abord Steven Spielberg, ennemi intime d'Eliot, avec Jaws (rebaptisé « Les dents de la mer » chez nous) en 1975, qui donne tout son sens au terme de « blockbuster ». Puis George Lucas avec Star Wars en 1977 et la réussite que l'on connaît. Les deux larrons se connaissent bien et s'entraident. De leur union naquit d'ailleurs la trilogie des Indiana Jones, pur fantasme des serials créés dans les années trente.

Une série de films tous dirigés par Spielberg, chefs d'oeuvres d'aventure et d'humour maintes fois copiés et jamais égalés. Alors que le père George se contente de cette collaboration intermittente et de choix assez

éclectiques – il produira le Kagemusha de Kurosawa mais aussi un film que les cinéphiles rôdeurs de vidéoclubs connaissent tous, Howard le Canard (!) –, Spielberg lance une flopée de films auxquels il offre son soutien et prête son nom via Amblin.

Un des porte-drapeaux de cette période riche en séries B, dans le sens noble du terme, mêlant allègrement fantastique et humour, est Retour vers le Futur. Anciennes connaissances de l'UCLA, Robert Zemeckis et Bob Gale se verront ainsi faciliter la tâche pour lancer ce projet qui marqua toute une génération. Les deux compères, déjà auteurs du scénario de « 1941 », créent pour ainsi dire le script parfait, où le jeune Marty McFly traverse le temps dans une DeLorean, rencontre

ses parents encore ados, crée de multiples paradoxes temporels, le tout aidé dans ses aventures par un génial inventeur complètement barré, le Doc.

Mais le duo Zemeckis-Gale n'était pas seul.

Un certain Joe Dante, formé à l'école de Roger Corman (des séries Z produites avec des budgets riquiqui), non content d'être l'auteur de Hurlements, lâche les bombes Gremlins, Shadow Man - sketch de Twilight Zone, the movie-, ou l'Aventure Intérieure. Tous sont des films « d'entertainment » (comprenez de divertissement) pur et dur, mais ils sont réalisés par un véritable artisan doté d'un sens critique affûté. Les Gremlins débute comme un conte de Noël avec de charmantes bêtes mais tourne au fantastique horreur quand les Mogwaïs deviennent Gremlins et dévastent une paisible bourgade nord américaine. Dante règle ses comptes avec la société américaine et ça fait mal.

Shadow Man, le plus angoissant des trois sketches de Twilight Zone, raconte l'histoire d'une jeune femme qui renverse un enfant aux pouvoirs surnaturels, qu'elle ramènera à sa maison. Sans savoir qu'il y restera à jamais bloqué.

Une aisance pour aborder différents genres avec un savoir-faire mêlant sens du visuel, du rythme et critique

Back to the Future 2



: Joe Dante a d'ailleurs été longtemps assimilé à la face obscure de Spielberg.

L'Aventure Intérieure constitue un des sommets de sa carrière. Jugez plutôt : un pilote d'avion interprété par Denis Quaid est miniaturisé dans le cadre d'une expérience militaire. Aux commandes d'une sorte d'appareil lunaire pas plus grand qu'un globule, il doit explorer les entrailles d'un lapin. Mais l'opération tourne mal et suite à une course poursuite menant à un centre commercial, il se retrouve injecté dans les fesses d'un caissier complètement hypocondriaque, légèrement dépressif. Les réserves d'oxygène du pilote diminuent, un organisme criminel essaie de capturer le caissier Jack, lui-même en proie à une crise aiguë d'anxiété lorsqu'il se rend compte qu'une voix qu'il est seul à entendre résonne dans ses tympans. Une aventure remplie d'action, d'humour, d'effets spéciaux toujours de qualité au regard des canons actuels, un vrai plaisir de cinéma comme on ne sait malheureusement plus en faire aujourd'hui.

Maestria Technico-narrative et personnalité

Mais les années quatre vingt, ce n'était pas uniquement ça ! Les amateurs de fantastiques étaient gâtés. Ce fut la confirmation du talent de John Carpenter à travers d'autres œuvres comme *The Thing*, *New York 1997*, *The*



Fog ou encore *Prince of Darkness* tournés en 2.35mm qui, si l'on fait exception de la musique Botempi-style (signée elle aussi par Big John), n'ont pas pris une seule ride. Il y aussi James Cameron, le techno-cinéaste et son *Terminator*. L'homme qui cauchemarda d'un cyborg surgissant des flammes avant d'écrire le premier jet de *Terminator* est aussi le père du film d'action moderne avec le maître étalon *Aliens*, visionnaire mélange d'action, de terreur et de fantastique. On était en 1986. L'année où Oliver Stone pondait *Platoon*, sa version de la guerre du Vietnam. L'année où Schwarzy déjà interprète du Conan de John Milius et du cyborg selon Cameron jouait dans *Predator*, première pièce

maîtresse de la filmographie de John McTiernan.

A la clé, la naissance du mythe du chasseur d'humains, dans un premier temps nommé *Hunter*. Pourtant le film démarre comme n'importe quel *Portés Disparus* avec Chuck Norris -note pour les amateurs : je fais référence au scénario, pas à la réalisation. Balancés dans la jungle pour une mission dont tout le monde se tape, un commando de bobybuilders made in US se fait décimer par une créature invisible et invincible. J'ai encore des frissons lorsque je me rappelle le final dantesque et sauvage de cette commande sublimée par un réalisateur maîtrisant l'espace comme jamais, qui s'alliera avec le jeune Joel Silver sur *Die Hard*. La suite,

on la connaît tous. Des resucées à succès, l'Arme Fatale de Donner, lui-même auteur d'une pige avec Spielberg pour cette ode à l'enfance qu'est Les Goonies.

Les "artistes" de cette époque révolue sont Tim Burton, l'écorché de Burbank avec ses génialement noirs

une violence formelle des plus agressives.

Si l'Amérique fut l'Eldorado d'un cinéma populaire de qualité, l'Asie n'était pas en reste, mais la mondialisation n'ayant pas encore frappé, il nous était difficile, à part pour une branche de privilégiés, de récupérer les

avait des vieux routards comme Fukusaku, mais surprenait le monde par ses créations animées. Pour un Miyazaki (dont une majeure partie de l'œuvre est depuis récemment relancée en Europe) très prolifique, un Otomo qui lance la bombe atomique Akira. C'était il y a 18 ans déjà.

Et maintenant ?

Que nous reste-t-il, à nous, pauvres spectateurs si bien éduqués durant notre enfance ? Certes, les années quatre vingt dix furent marquées par l'empreinte de David Fincher, Alex Proyas ou Andrew Niccol, souvent venus de la pub ou du vidéoclip. La (re)prise de pouvoir par les "marketeurs" pour des métrages rivalisant dans la platitude et le politiquement correct donne à croire qu'ils ont perdu la recette. Ou n'ont même pas cherché à la retrouver puisque, de toute façon, le public regarde et qu'ils gagnent toujours de l'argent...

L'autre jour, un confrère me faisait remarquer que le contenu de certaines lignes de dialogues confiées aux membres des Goonies serait impossible à placer dans la bouche d'un enfant de nos jours. Et le pire, c'est qu'il a raison.

Cameron a disparu de la circulation depuis près de 10 ans (!), vidé par son Titanic ; Spielberg continue bien seul son chemin, Lucas a craqué (trois bons gros



Beetlejuice et Batman ; je n'oublie pas ce fou rêveur de Terry Gilliam avec ses Brazil et Aventures du Baron de Munchausen. Et que dire du hooligan hollandais Paul Verhoeven. The Flying Dutchman qui, avec Robocop, son deuxième essai en territoire ennemi, signe une satire féroce du capitalisme sans faire l'impasse sur

œuvres de John Woo ou de Tsui Hark. C'est presque à la fin notre adolescence lorsque nous mîmes la main sur une copie pourrie en VHS de The Killer, qu'on se mangea un sérieux uppercut dans la tête. Ces œuvres appartiennent à la grande époque de Hong Kong et Dieu sait si elles sont nombreuses. Le cinéma japonais

nanars entre 1999 et 2005), Dante se voit confier des téléfilms... Et nous, qui sommes nous réellement ?

Nous sommes devenus des gamers, écoutons tous encore le courant alternatif né en 90 à Seattle, même si nous nous sommes ouverts à d'autres univers musicaux.

Le rêve a cédé sa place à la désillusion, au pessimisme. On ne ressort quasiment plus d'une projection avec ce sourire béat de satisfaction, cette sensation d'avoir vécu une aventure, une expérience formidable. Les années 2000 sont synonymes de tiédeur cinématographique où plus rien ne transpire, où associer sens critique et spectacle est impossible. Où les grandes œuvres sont maladroitement plagiées. Dans une certaine mesure, le panorama ciné de notre époque possède pas mal de points communs avec celui des années soixante.

Le monde a changé. L'effet Al-Queda peut-être ? L'heure est à nouveau aux tensions, aux non-dits. Les mediums ont évolués technologiquement, mais la télévision reste cette remarquable boîte à mensonges et illusions, par-dessus tout pierre angulaire du financement du septième art. La boucle est bouclée et la qualité globale ne peut ainsi qu'être nivelée vers le bas.

Bienvenue dans la nouvelle ère d'un cinéma balisé, sans surprises et ultra prévisible, où la mode des adaptations littéraires modernes fait rage, où le jeu vidéo, medium

puissant sans cesse dans le cinéma, est adapté en film (Silent Hill récemment, cf le roi de la casse page 36). Le cinéma tente en permanence de se réinventer, mais il manque d'oxygène et souvent d'audace.

Producteurs et décideurs n'ont-ils pas encore compris pourquoi pullulent sur le net et les réseaux peer-to-peer des copies illégales de leurs dernières prods, filmées à l'emporte pièce avec la petite caméra mini-dv familiale? Trouble de notre société.

Le cinéma se perd alors qu'il devrait puiser dans ses racines pour mieux rebondir.

Rebondir mais de quelle manière ? La réponse est entre les mains des plus talentueux et audacieux. Sergio Leone l'avait compris avec le Western.

D'un genre tombé dans le classicisme et donc l'ennui, il réussit à redorer le blason.

Il fallait, selon ses dires, réinstaurer la magie, et cela passait par une accentuation de spectacle et par la création de héros en phase avec leur temps. Le genre avait évolué.

Le récent et très bon Inside Man de Spike Lee est une preuve supplémentaire que l'encéphalogramme

peut encore s'emballer, donnant une idée de ce que devrait être le cinéma de divertissement intelligent et engagé. La vie étant faite de cycles, espérons qu'il saura retrouver cette verve acérée qui était la sienne, il y a trente ans de cela.

SilentZen

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

PREZ

Une seule chose compte :
Arriver en haut.

« Tout est une question d'interprétation ». Je viens d'entendre un pote qui se trouve assis à côté de moi prononcer cette maxime tandis que j'écris ces tristes lignes. Voilà, le CPE est mort, la Voix TF1 a triomphé, et les revendications des étudiants sont oubliées, perdues dans l'inconscient collectif. Oui, notre société plate et molle aurait pu changer, mais il n'en a rien été, la faute à la peur de rater ses examens. C'est en effet une raison ridicule d'arrêter une mobilisation d'une

telle ampleur, mais voilà pourtant la solution trouvée afin de garder tout le monde dans le même moule, sans que personne ne bronche. Tout est donc revenu dans l'ordre ? Right...

What's happening Brother ?

Le mouvement de mobilisation antigouvernementale (appelé anti-CPE par ces saletés de journaux conformistes) est terminé, mort et presque enterré.

Les étudiants retournent en cours et même si certains continuent de débattre, de s'organiser politiquement, la population de notre splendide pays est retournée au lit. Elle dort à poings fermés depuis l'annonce de notre Premier ministre : le CPE est mort. Génial! Mais encore? La Loi sur l' « égalité des chances » reste en vigueur, tout comme le CNE, pour l'instant réservé aux PME. Les patrons, qui, comme nous le savons tous, sont dans le besoin et la décrépitude sociale la plus amère, se verront quant à eux recevoir de nouveaux allègements fiscaux de la part de l'état. Je ne voudrais pas sonner trop démagogique mais il paraît que le prix des sèches va encore augmenter d'ici la fin de l'année... C'est quand même marrant, tout le monde a reproché au gouvernement de faire la sourde oreille aux revendications de la rue et pourtant, il continue d'appliquer la même méthode depuis 2002. Il prétend que c'est pour accomplir sa mission sacrée que le peuple français, dans son incommensurable sagesse, l'a élu.

Petit rappel des faits : 21 avril 2002, Le Pen passe au second tour en dominant féroce le pion à gauche désuni et en perte de vitesse face à la propagande sécuritaire des médias de l'époque. Tous les partis, exceptés la LCR et LO, ont appelé à voter Chirac : après sa victoire grâce à plus de 80 % des voix des votants, la solution adéquate n'aurait-elle pas été

de former un gouvernement de coalition face à cette crise politique dépassant largement les querelles internes des partis ? Ce n'est pourtant pas le choix qu'a fait le Parrain, désormais coupé, non seulement des Français, mais aussi des adhérents de son propre parti. L'UMP aujourd'hui, dans sa grande majorité, souhaite suivre le soi-disant Modèle Economique Américain, le libéralisme de droite.

Ouvrons donc une courte parenthèse : pourquoi préciser « de droite » après l'emploi du mot libéralisme, si souvent associé aux idées réactionnaires de notre Chère Droite française. Voilà la définition du libéralisme, telle qu'elle est donnée dans le dico incorporé de ma station de travail, car j'ai la flemme de chercher ailleurs –et puis je n'ai pas le temps, j'ai déjà dépassé la deadline pour rendre mon article depuis presque 24 heures : «

liberal |lib(ə)rəl| adjective

1 - open to new behavior or opinions and willing to discard traditional values : they have more liberal views toward marriage and divorce than some people.

• favorable to or respectful of individual rights and freedoms : liberal citizenship laws.

• (in a political context) favoring maximum individual liberty in political and social reform : a liberal democratic state.

• (Liberal) of or characteristic of Liberals or a Liberal Party.

• (Liberal) (in the UK) of or relating to the Liberal Democrat Party : the Liberal leader.

• Theology regarding many traditional beliefs as dispensable, invalidated by modern thought, or liable to change.

2 - [attrib.] (of education) concerned mainly with broadening a person's general knowledge and experience, rather than with technical or professional training.

3 - (esp. of an interpretation of a law) broadly construed or understood; not strictly literal or exact : they could have given the 1968 Act a more liberal interpretation.

4 - given, used, or occurring in generous amounts : liberal amounts of wine had been consumed.

• (of a person) giving generously : Sam was too liberal with the wine. ».

J'espère que ceci vous aidera à comprendre pourquoi nos voisins européens sont ébahis lorsqu'ils entendent une personnalité de gauche française dire qu'elle est anti-libérale. Le problème est qu'ici-bas, la droite s'est appropriée ce mot et n'a garanti de libertés



individuelles qu'aux couches les plus fortunées de notre société, délaissant les plus pauvres et gavant les classes moyennes jusqu'à en faire de parfaits zombies. Et n'est-ce pas une merveilleuse transition pour introduire notre paragraphe suivant intitulé :

Psychosis Safari

C'est le fait d'avoir regardé *Land of the Dead* durant la mobilisation qui m'a ouvert les yeux. Sir Romero est pourvu d'un sens critique tellement fin qu'il m'a contaminé, m'a réveillé de ma torpeur révolutionnaire aveugle. On ne change pas la société à trois et, au-delà de ça, le peuple ne se soulèvera que si c'est son dernier recours, s'il n'a plus ce qu'il demande. Et, il faut en être conscient, le peuple ne souhaite rien faire d'autre que consommer jusqu'à la mort. Pour l'instant en tout cas... Mais trêve de politique de comptoir ! Retournons sur le terrain là où nous l'avions laissé !

L'occupation de la Sorbonne fut donc un énorme fiasco, la première défaite mémorable d'un mouvement qui n'avait pour l'instant connu que la victoire. C'est aussi à partir de ce soir-là que les forces de l'ordre ont commencé à faire planer le spectre menaçant de la répression au-dessus d'une foule d'étudiants pour la plupart apeurés comme des brebis qui viendraient de naître. C'est ce soir-là que les plus naïfs ont pris conscience que leur

combat menaçait l'ordre public, que les plus radicaux ont été dégoûtés par le traitement de l'information par la télévision. Quoi ? C'était la guerre à Paris ? Mais non, il y avait juste trop de caméras !

S'en sont suivies d'énormes manifestations nationales, la marche s'effectuait en position « sardines en boîte » dans les rues de la capitale. Les manifestants étaient tellement nombreux qu'une ville entière n'était presque pas suffisante pour les contenir. L'enthousiasme étant communicatif et les étudiants, à l'origine du mouvement, la jouant majoritairement à *la cool*, tout se déroulait plutôt bien, jusqu'au jour où...

A la fin de la manifestation du mardi 21 Mars, les Casseurs ont fait leur apparition. Leur credo : « Aucune revendication politique, on ne vient que pour détruire ». Première chose, ceux qui ont été ainsi appelés par le gouvernement sont en réalité un groupe hétéroclite indéfinissable. Certains parmi eux savaient ce qu'ils faisaient, mais la plupart ne faisaient que suivre car, enfin, quelque chose d'excitant se passait dans leur vie. Ensuite, le simple fait de détruire des vitrines et de s'attaquer aux manifestants est une revendication politique, le message est clair : « Même vous, les petits gauchos prétentieux qui prétendez détenir à vous seuls le vrai sens du mot égalité, êtes nos ennemis, car vous participez au système. Le même qui nous maintient la tête dans la boue à longueur d'année et que vous

croyez changer une fois tous les dix ans ». Ce jour-là, je me trouvais dans la rue, une bière dans une main, une cancerette dans l'autre, et un groupe de ces gars et gonzesses s'est approché de moi pour me demander du tabac. Je lui tend une sèche et il me lance « Tu devrais pas boire d'alcool », disait-il une bouteille d'Oasis à la main, « Allah il a inventé l'Oasis aux fruits exotiques, c'est la meilleur boisson du monde ». Je lui ai répondu « Ni dieu, ni maître » et il est parti. Mais que venait foutre Dieu là-dedans ? Et au-delà, pourquoi ce type a-t-il cru que ses paroles changeraient quoi que ce soit à mon comportement ? Tu ne crois pas que si la Bible avait été écrite aujourd'hui, les cigarettes seraient interdites par la religion elles aussi ? Bref, le reste de la journée s'est bien terminée, à l'exception de quelques incidents en fin de cortège, ce qui est relativement normal lorsqu'on fait descendre des gens dans la rue pour marcher pendant trois heures, et qu'on leur demande de rentrer chez eux bien sagement une fois la ballade finie.

Le lendemain, Sarko passe à la télévision pour prévenir la population que la manifestation s'était terminée dans un quasi bain de sang, que des voyous et des hooligans étaient venus pour tout péter. C'est ça petit, fait monter la trouille dans le cœur des gens, fais monter la sauce pour qu'ils s'entre-déchirent, tu récupéreras les carcasses après et l'année prochaine, t'es élu. Sympa la stratégie ! Vous remarquerez que la tactique du

président de l'UMP/ministre de l'intérieur/président du Conseil Général des Hauts-de-Seine -le même qui s'est prononcé fermement contre le cumul des mandats- est tout de même assez grossière. Ceci dit, elle est payante, car le jeudi 23 Mars, lors de la manifestation parisienne, qui devait regrouper les étudiants de la France entière et qui s'est achevé aux Invalides, est restée dans la mémoire comme la plus violente du mouvement.

Votre serviteur ayant un étonnant flair qui lui permet de rester en permanence en dehors des ennuis, j'avais décidé de me reposer chez moi cet après-midi, épuisé par un combat incessant dont l'issue semblait lointaine. J'avais même invité deux amis afin de tranquillement regarder *The Wild Bunch*, histoire de décompresser un coup avant de s'y remettre de plus bel. J'étais loin de penser que tandis que je regardais la scène de massacre finale, des événements similaires étaient en train de se produire à une demi-heure de mon confortable appartement. Le film fini, nous avons zappé sur la télé et nous avons découvert les images de chaos que la France entière a vu, les yeux ébahis. Nous avons donc décidé de nous rendre au comité de mobilisation de Jussieu du soir. Au début de la réunion, tout se déroulait comme d'habitude : « C'est cool, ça s'est trop bien passé, on va gagner, blablabla... ». Le comité étant devenu non-fumeur, les potes et moi sommes allés cloper dans les

escaliers en discutant de ce qui s'était vraiment passé. La situation semblait bien moins joyeuse, et encore seuls étaient présents ceux qui s'en étaient allés avant que cela ne dégénère. Nous sommes ensuite retournés, une fois les clopes finies, assister à cette habituelle masturbation collective mise en scène par l'UNEF. Dix minutes plus tard, tandis que la jouissance n'avait pas encore été atteinte, le Service d'Ordre du cortège de Jussieu débarque tel un maquereau s'étant fait trahir par sa pute préférée. Une des membres s'en prend à une personne en particulier, personne ayant fait preuve d'un comportement des plus agaçants qui soit, en se positionnant comme leader d'un mouvement qu'elle ne cautionnait pas pour des raisons valables. Les échauffourées commencent, on en vient presque aux poings : « Espèce de connasse, tu foutais rien d'autre que gueuler sur ton camion pendant qu'on se faisait tabasser », « Bordel, mais tu t'es pris pour qui, t'es là pour quoi », « T'as vu l'état dans lequel on est, tu crois qu'on s'est marré, nous »...

Je suis assis dans un coin avec le muchacho et la situation se calme petit à petit, d'elle-même. Plusieurs personnes s'interposent pour éviter que le sang ne coule de nouveau, et la parole est donnée au S.O. afin qu'il explique ce qui s'est réellement passé. Nous apprenons qu'ils avaient à faire face aux forces de l'ordre ET aux casseurs : ils devaient protéger les autres

étudiants des deux à la fois et leur nombre n'était pas suffisant. Ils se sont alors retrouvés débordés, frappés de coups venant de tous les côtés, mais tenant bon afin d'assurer la sécurité de tous. C'est alors que je remarque qu'une jeune fille se trouvant sur ma droite chancelle, elle tente de s'appuyer à un poteau pour rester en équilibre, mais cela ne suffit pas : elle tombe dans les vapes, s'écroule comme une masse sur le sol, avec un bruit sourd. On s'empresse de la secourir, on appelle les pompiers, et avant qu'ils n'arrivent, un autre membre du S.O. s'évanouit à son tour, épuisé.

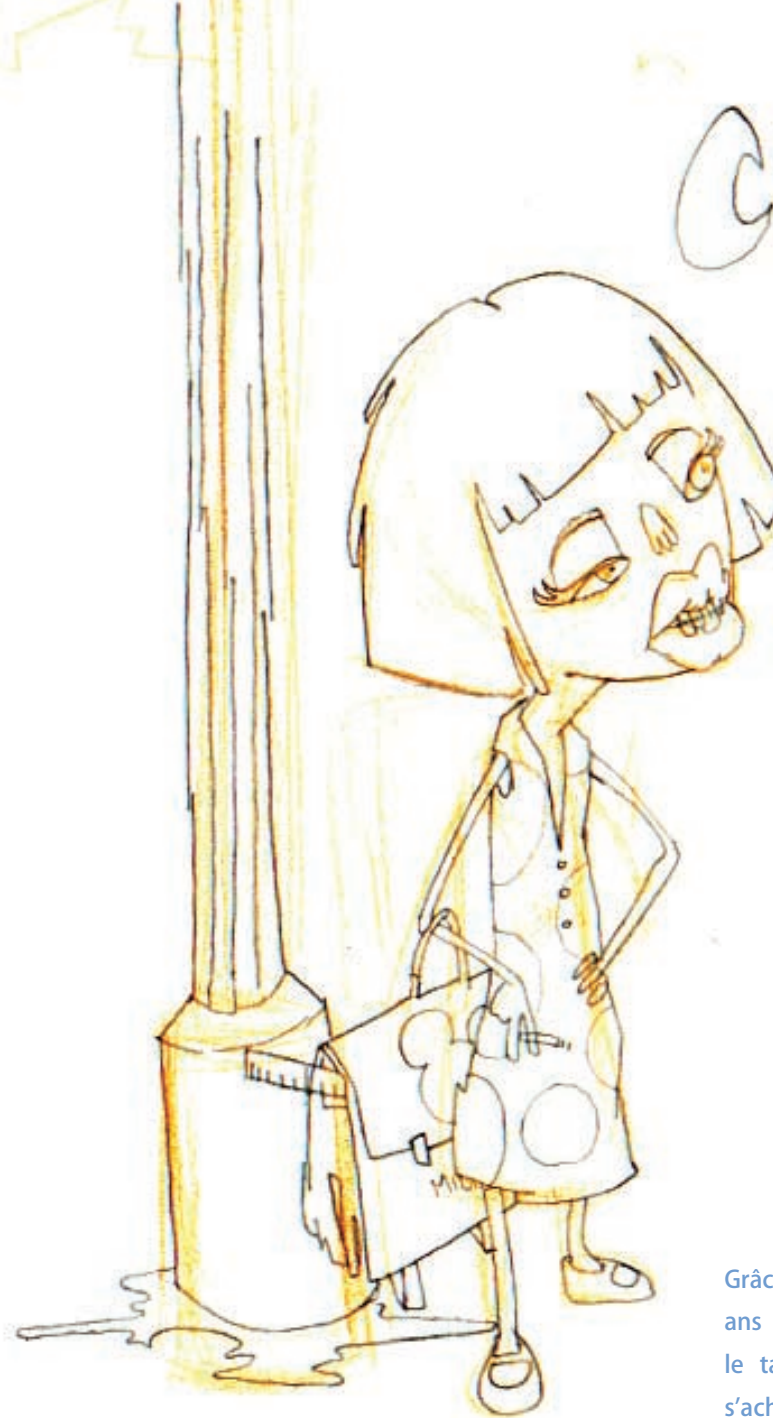
I Pressure Point / Il America :Love it or Leave it !

Comment casser un mouvement ? Il n'existe qu'une solution : couper la tête du leader. Le problème est que le gouvernement n'avait personne à qui s'adresser, l'agaçant porte-parole de l'UNEF ne parlant que pour la majorité des 8 % d'étudiants qui participent aux élections de représentants syndicaux. Alors, notre cher Sarko, aidé par son bataillon de conseillers politiques cyniques, a décidé d'appliquer les mêmes méthodes employés aux USA lors de la répression des manifestations anti-guerre au Vietnam, c'est à dire que, dans le but d'affaiblir le mouvement en l'apeurant, les flics raflaient au hasard dans les manifs. Résultat, les condamnations sont tombées : prison, ferme ou non, travaux d'intérêt général... Le tout ne reposant que

sur la bonne foi toute relative de policiers/gendarmes confus, fatigués et camés jusqu'à la moelle. Les médias traditionnels se gardent bien d'en parler, ils ne veulent pas briser l'illusion, encore vivace dans l'esprit du peuple, que nous vivons en démocratie. Je ne savais pas qu'on allait en prison pour ses convictions politiques dans notre beau pays, pourtant il faut croire que c'est bel et bien le cas. Comprenez que je ne dis pas ça par démagogie, un de mes amis s'est vu poursuivi pour insulte et coups portés à un agent. Si vous voyiez le gars, si vous l'écoutez parler, vous penseriez la même chose que Votre serviteur : « Bordel, ils ont dix fois plus de raisons de foutre un cinglé comme moi en taule que ce type ». Pourtant, c'est lui qui va peut-être aller au mitard – son procès a été étrangement repoussé à une date éloignée, histoire d'être bien sûr qu'aucun activiste politique ne viendra déranger le bon fonctionnement de la fanfaronnade. Voilà donc les deux moyens qu'a trouvés le gouvernement pour briser la rébellion : répression et division.

On monte les jeunes les uns contre les autres, on fait croire aux jeunes des banlieues que les manifestants sont de petits bourgeois en manque de sensations fortes en ne laissant la parole qu'aux représentants de l'UNEF et on fait croire aux manifestants que les jeunes des banlieues sont des crétins basanés qui

ne comprennent rien, qui ne sont là que pour piller l'homme blanc et violer la femme blanche. Comme si la politique n'était que sophisme, et qu'à partir du moment où vous ne maniez pas la rhétorique -appelée aussi «manipulation», soyons clairs- vous n'avez aucune revendication politique. Le simple fait de vouloir être laissé tranquille, de ne pas vouloir être constamment harcelé par la flicaille, de refuser un modèle économique qui érige la Mode comme seule vérité est une prise de position politique. Il reste après à séparer les suiveurs de ceux qui savent réellement ce qu'ils font, et vous aurez un programme politique auquel il ne manquera plus qu'un représentant officiel pour être crédible aux yeux de tous, tellement il sera représentatif d'une partie grandissante de la population française, voire mondiale. Car je ne sais pas si vous suivez un peu ce qui se passe dans le monde en ce moment, mais, en gros, ça chauffe un peu partout, pour des raisons plus ou moins différentes : régularisation des travailleurs mexicains aux EU, salaires en Iran – voilà un pays où il faut une sacrée paire de burnes pour aller manifester - ouvriers de l'industrie métallurgique allemande insatisfaits... Assisterions-nous au tant attendu rejet des valeurs que l'on tente de nous inculquer depuis que le mouvement de protestation des sixties a été récupéré par des industriels peu scrupuleux, et menteurs comme pas deux ?



Grâce à Nicolas, Myrtille, 8 ans et demi, peut enfin faire le tapin toute la nuit pour s'acheter des pokemons

Il semblerait en tout cas que notre actuel ministre de l'intérieur soit nostalgique de cette époque. Il reprend les méthodes des fachos d'alors, mais pas seulement, il leur pique aussi leurs slogans : *America : Love it or Leave it !* Jamais la droite française traditionnelle n'avait osé afficher si clairement le peu de différence qu'il existe entre elle et l'extrême droite. C'est maintenant chose faite grâce au Maréchal Sarko ! Le bonhomme a déjà pondu plus de loi sur l'immigration que le champion du domaine, Pasqua. La question qui subsiste est : les « gens de gauche » qui affichaient ouvertement leur soutien à l'imposteur vont-ils continuer de dire que Sarkozy est un type bien, après tout, et que c'est le seul qui ose affirmer ses opinions parmi nos politiciens lisses et conformistes ? Une autre question me tracasse à titre personnel : pourquoi tant d'admiration pour les Hawks américains alors qu'une simple étude superficielle prouve qu'ils se trompaient déjà à l'époque ?

En attendant le PS

Pendant ce temps, les querelles internes du PS continuent de battre leur plein. C'est sûr, le candidat à la présidence sera choisi lors de primaires, à l'américaine. Du coup, tous les gentils vieillards sirupeux se pressent aux portes et on a l'impression que c'est à celui qui gueulera le plus fort qu'il souhaite par-dessus tout devenir Président de la République française que

reviendra le titre d'Homme de Gauche de l'Année. Royal, Lang, Fabius, Strauss-Kahn... Pas de programme, pas d'idées, juste des gens, les mêmes depuis vingt-cinq ans.

Ça donne envie, non ?

Ils croient avoir tout compris, et pourtant ils se trompent : ils jouent sur le même terrain que Sarko, alors que leur électorat de Second tour – comprenez, ceux qui ne votent pas PS mais préfèrent encore cela à la droite au moment fatidique – souhaite exactement l'inverse. Personnellement, si j'étais politicien de gauche, c'est à ceux-là que je m'intéresserais, ceux qui ne se retrouvent dans aucun parti, les marginaux, les laissés-pour-compte, ceux qui veulent que les choses changent mais qui ne savent pas vraiment comment s'y prendre. Les autres, les individualistes, les matérialistes, qu'ils aillent se faire foutre, si c'est du luxe qu'ils veulent je leur collerais bien à chacun une balle de .44 en or massif dans le crâne.

Le problème est que la couche de la population décrite plus haut ne va 1) soit pas voter 2) soit voter à l'extrême droite – qui d'autre qu'un parfait imbécile croit encore que l'extrême gauche arrive à recruter au sein des âmes égarées ? Comme quoi, Sarko a toujours

un train d'avance sur ses adversaires, ce qui n'est pas non plus très difficile étant donné l'état d'immobilisme total dans lequel se trouve la gauche en ce moment. Ce sont les étudiants radicaux seuls qui ont permis le retrait du CPE, personne d'autre. Ils prônaient la révolution, le changement, et le gouvernement a eu peur, peur qu'une telle force, qu'il croyait éteinte et assommée par le consumérisme, ne puisse avoir un réel pouvoir. Alors, avant que cela ne se produise, que la démocratie ne reprenne ses droits ici-bas, ils ont mis un terme au conflit avec l'aide des media et *des partenaires sociaux* : dans un premier temps, on réduit toutes les revendications du mouvement à une seule et, ensuite, il suffit de tempérer. La coordination nationale étudiante n'a jamais été entendue par le gouvernement alors qu'elle était la seule accréditée par les étudiants, réunis en Assemblées Générales ouvertes à tous, pour les représenter ; contrairement à l'UNEF qui s'est appropriée un mouvement qu'elle ne soutenait que du bout des lèvres au départ – ils se sont par exemple prononcés contre le blocage des facultés en début de lutte – et qui a grossièrement manipulé les manifestants les moins au courant.

Sérieusement, qui se battait contre le CPE ? Je veux dire, parmi ceux qui s'intéressaient un brin à la politique ? Y avait-il des naïfs qui n'étaient pas au courant du projet de Sarko, le CTU (Contrat de Travail Unique) qui vise à

élargir un contrat similaire au CPE à tous les travailleurs? N'était-ce pas un bon déclencheur pour sensibiliser les gens à ce qu'est réellement la politique ? A mon humble avis, si, et pourtant, la loi reste et l'égalité des chances selon l'UMP est d'ores et déjà mise en application. Yiiiiiih ! Voilà pour tous ceux qui appellent le retrait du CPE une victoire !

C'est un symbole de victoire, certes, mais les seuls gagnants restent, comme d'habitude, les patrons, qui voient leurs charges diminuer s'ils emploient des jeunes. Génial ! C'est vrai, les pauvres, ils croulent sous les taxes, ils ne peuvent même plus se payer une dizaine de Ferraris d'un coup, il faut faire un crédit. Trop dure la vie ! « On ne peut pas embaucher avec toutes ces charges » ! Mais vous vous foutez de ma gueule ? Qu'est-ce que j'en ai à foutre que vous fassiez moins de fric que l'année d'avant, vous en faites toujours des tonnes, non ?

Saleté d'économie de marché, elle ne donne des excuses qu'aux plus puissants tandis que les moins chanceux se battent pour un bout de viande qu'ils appellent Liberté. Liberté d'être un esclave? Liberté d'avoir pour seul but de posséder ? Liberté d'obéir à un escroc ? Il n'existe de liberté sans connaissance et aujourd'hui, c'est triste à dire, mais la majorité des gens pensent que la télévision diffuse de la connaissance, de l'information.

Mais réveillez-vous! C'est un putain de divertissement ! L'information on l'obtient en la vivant, pas autrement. Les journaux, la radio, la télé, même cet article ne sont que des pistes, des indices dont vous devez vous servir mais toujours avec un esprit critique aiguisé, alerte. Le Vôte. Méfiez-vous de la demi-teinte, de la séduction...

Mais bordel de merde, **vivez !**

El Fouine

TRIO



ANDROMEDA

El fouine me bigophone ce matin, enfin, en ce début d'après midi et c'est l'esprit brumeux que je décroche, non sans mal, mon téléphone. Entre temps j'avais réussi la prouesse de m'entailler un doigt (F34R le laguiole, cher ami...), et c'est tout en me vidant de mon sang que la fouine me mit devant le fait accompli.

« Tu veux toujours écrire des reviews de skeud pour Sanqua ? Bon, il me faudrait ton papelard d'ici quelques heures... »

So let's get down to business, shall we ?

Je m'intitule BluePowder, et si vous le voulez bien, je vous parlerai de musique dans le but non dissimulé de vous distraire du jeu vidéo. Noble divertissement au demeurant, qui possède cependant un coefficient de sociabilité avoisinant le Q.I. de mon lapin nain (mais oui lully je t'aime, mais t'es un peu un tout petit breton au fond).

Oui, je parle à mon animal de compagnie... Et oui également, il réagit rigoureusement de la même manière que je l'appelle par son prénom ou « pâté en croûte », voire par une onomatopée.

Hmm, je m'égare.

Vous en avez assez du contenu sonore vomitif du PAF ? Vous êtes incollable sur tous les grands noms de la musique des années cinquante à nos jours ?

Je me propose donc cette fois ci de vous ouvrir au merveilleux monde du Metal, domaine dont l'inconscient collectif n'a honteusement retenu que les cheveux longs, les cris dans le micro, et la double pédale à fond les ballons.

Fort heureusement, les choses ne sont pas ce qu'elles paraissent être, et la mouvance musicale qu'est le Metal regorge d'une foulditude de styles et de ramifications diamétralement opposées. Et j'invite quiconque doute

de mes dires à faire un tour sur le site web de The Metal Observer pour recenser les différents styles s'y apparentant ... la liste est longue !

D'ailleurs, il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, et Dieu merci des gens m'ont ouvert les yeux quant au Reggae...

Revenons à nos moutons, je disais plus haut que le Metal proposait un panel de sonorités des plus chatoyants et je tenais à vous faire découvrir une des formes qui, selon moi, est la plus noble (c'est subjectif)... j'ai nommé, le Metal progressif.

Derrière ce nom élitiste à la connotation d'autiste au casque vissé sur les oreilles, se cache en réalité une musique dont la virtuosité tend à égaler celle de la musique classique.

Beaucoup de groupes sévissent dans ce domaine et le meilleur exemple est probablement Dream Theater, formation dont je vous parlerai prochainement sans aucun doute.

Mais pour l'heure, on s'en tiendra à Andromeda.

Andromeda est une formation relativement récente qui nous vient de Suède et qui est composée de véritables « brutes » (dans le bon sens du terme) dans leurs instruments respectifs.

Avant d'aller plus loin, il me faut quand même placer le

contexte, je doute que vous parliez tous couramment le Metal.

Whatever_ Le « Metal prog' », comme son nom ne l'indique pas, est une sorte de melting pot merveilleux où le but est très souvent de pousser la fusion Rock progressif – Metal à son paroxysme, dans un esprit souvent axé sur la technique (mais pas toujours) et l'émotion.

Ainsi, on peut dire qu'on rencontre la plupart du temps les mêmes influences, à savoir, au hasard, Pink Floyd, King Crimson, Led Zeppelin, Yes, et dans un registre plus récent, Metallica ou encore Iron maiden. La liste est loin d'être exhaustive !

Je parlais donc d'Andromeda, les relativement nouveaux venus de la scène prog'.

Ces suédois pratiquent une musique résolument élaborée où tout est savamment mis en place, l'ensemble transpirant une pêche incroyable.

Ayant affaire à un auditoire que je suppose plutôt néophyte en la matière, je vous propose donc de vous intéresser au deuxième album du groupe, intitulé «II=I» (ça vous rappelle la bio au collège je parie !), le premier album étant un peu trop speed et partant dans tous les sens pour le commun des mortels.

«II=I» propose un voyage totalement sidérant dans une



musique que je qualifierai de « spatiale ». Après l'avoir écouté un nombre incalculable de fois, je confirme que ce qualificatif peut s'appliquer à tous les aspects de l'album. La production, le son, l'écriture, les ambiances dépeintes... Lors de l'écoute, tout favorise le sentiment que l'on plane dans le vide intersidéral.

Les différents plans s'enchaînent avec brio et une certaine insolence se fait sentir dans l'aisance dont les musiciens font preuve quand il s'agit de mettre bout à bout un bon gros riff heavy des familles avec un passage des plus calmes où le clavier prendra le dessus.

Tous les clichés du prog' sont ici présents : solo clavier-guitare à l'unisson, du gros Shred qui donnerait envie

à mon grand père de « headbanger » avec un Levis en lambeaux, une paire de santiags et un Perfecto ; des envolées lyriques qui vous tirent les larmes, des breaks dans tous les sens, des refrains « catchy » et bien évidemment des plans de tueurs (tous instruments confondus) qui semblent nous murmurer que l'on ferait mieux de revendre notre gratte pour se lancer dans la calligraphie.

Les pistes ne se ressemblent pas vraiment, pourtant une certaine impression d'unité se dégage de l'ensemble, et les titres s'enchaînent merveilleusement, nous trimballant d'un paysage Metal des plus classiques à une pièce prog' avoisinant les dix minutes. Tout ça en

passant par un morceau qui n'est rien d'autre que de la musique classique, où le chanteur et la piano « se la donnent bien », si vous me passez l'expression.

D'ailleurs, en parlant de ce morceau qui s'intitule « Castaway », je mets au défi quiconque n'aime pas vraiment le Metal, mais apprécie cependant la musique en général, de ne pas s'incliner devant tant de beauté, de simplicité et de force. Moi qui ne m'intéresse au chant qu'en dernier lieu, je l'avoue volontiers, c'est avec de tels morceaux que je regrette de ne pouvoir m'égosiller avec un tel talent.

Quelque chose mérite d'être souligné, à l'instar de nombreuses formations où le chanteur/frontman symbolise l'unité du groupe, Andromeda, eux, font reposer l'ensemble de leur musique sur la batterie.

En effet, la section rythmique est réellement le point de repère, que dis-je, l'épine dorsale du tout. C'est assez surprenant comme sentiment au premier abord, mais la patience est vite récompensée et c'est un vrai plaisir que de saisir toutes les imbrications par rapport à cette suscitée satanée (??) batterie, qui semble ne jamais s'interrompre du début à la fin de l'album, bien que n'étant pas spécialement mise en avant en terme de mixage.

Le jeu du batteur est plein de feeling et ne tombe jamais ni dans la démonstration, ni dans l'excès et encore moins dans le mauvais goût.

Les autres membres ne sont pas en reste et font tous preuve d'une maîtrise certaine, mention spéciale au chanteur qui, bien que n'allant pas dans ses retranchements sur cet album (et ça s'entend), interprète chaque titre avec talent et une grande sensibilité.

La guitare plaira aux aficionados des « guitar-heroes »: Johan Reinholdz maîtrise sérieusement son bout de bois et à la différence d'un Steve Vai ou d'un Malmsteen, le bougre s'accommode sans problème du concept de groupe. Son ego n'est pas « larger than life », et la magie opère. Rythmique péchue, lead et autres solos pertinents, des pointes de Shred toujours au bon moment... un vrai plaisir.

En somme, l'architecture de leur musique possède un côté résolument organique, on passe d'une ambiance à une autre sans le moindre accroc, dans un déluge de notes absolument exquis. C'est presque comme si leur musique possédait une existence propre. On sent parfaitement que ces types ont des choses à dire, que leur travail est réfléchi et le résultat est palpable. Je mets d'ailleurs ce CD dans mon Top 10 sans hésitation,

ne serait-ce que pour l'audace dont il fait preuve.

Même ma chère mère est tombée sous le charme de « II=I », c'est vous dire l'universalité de leur musique.

Un bémol cependant : à l'image des génies souvent incompris de leur temps voire injustement méconnus, Andromeda propose une musique qui se détache nettement du lot, et ce faisant ils possèdent une patte bien à eux et pourront déplaire à certains par leur excentrisme et leur relative froideur

Une musique à écouter les yeux fermés et l'esprit grand ouvert tant elle ne peut être appréhendée d'emblée, comme souvent en matière de Metal prog' d'ailleurs. Pour peu que vous soyez client du Metal et/ou de la musique classique, tentez l'expérience jusqu'au bout. « II=I » vaut son pesant de cacahuètes et vous ouvrira les portes d'une musique certes un peu froide mais douée d'une profondeur sans pareil, encore une fois à l'image de l'univers tel que nous le concevons : vaste espace sans limites et désert, où flottent différents corps célestes dans un apparent désordre.

La grande classe, l'un dans l'autre.

BluePowder



SANQUA horizons

car les jours nous commandent