



© Thomy Keat

SANQUA horizons



samedi 15 juillet 2006

une tête bien creuse

C'est marrant comme un film peut être visionnaire. En 1999, Tyler Durden expliquait à son interlocuteur dans Fight Club : « *We're consumers. We are by-products of a lifestyle obsession. Murder, crime, poverty, these things don't concern me. What concerns me are celebrity magazines, television with five hundred channels, some guy's name on my underwear.* »

Nous atteignons ces jours-ci le paroxysme de ce phénomène quand toute une population se demande quelle insulte peut être à l'origine d'un bon vieux coup de boule alors que tout près de chez nous, des gens s'étripent nuit et jour pour un bout de territoire et une lutte infernale de pouvoir.

Il faudra prévenir nos amis étrangers de toutes contrées que la France est le pays des droits de l'homme, mais pas pendant le foot, le Bigdil, la StarAc' et la Nouvelle Star. Tout est une question de priorités, faut pas déconner.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Grand gourou

MEEGO ... The Bachelor

EL FOUINE ... Coup de boule

BLUEPOWDER ... Scie à Metal

DJEEN ... Paparazzi

SNAPE1212 ... l'E3 sans les mains

THOMY KEAT ... Haut perché

SCREETCH ... AC DC

JIKA ... Wii-man

EGOMET ... Tagueur

EKIANJO ... Rédac chef en vacances

Absentéistes excusés :

LUGH - IANDS - PTITMEC - ANTIBUG

TOM - SILENTZEN

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.

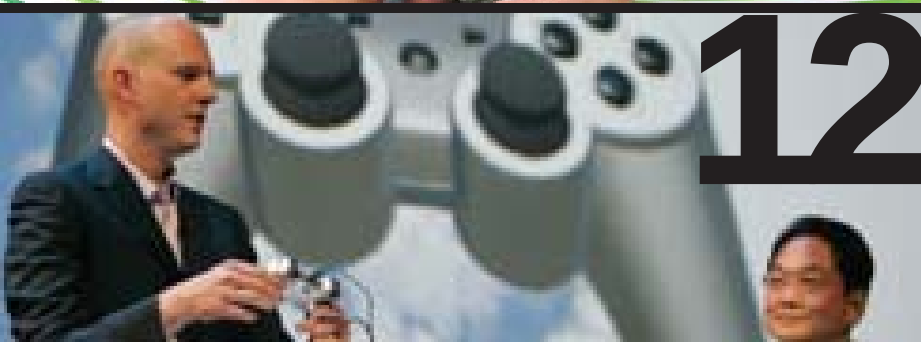
7. SANQUA n'est pas un magazine sérieux. Rien de tout cela n'est grave. Si vous êtes offusqués par la liberté d'expression, nous vous conseillons de déménager rapidement en Chine, en Russie ou même aux US. Vous trouverez sûrement chaussette à votre kalash.

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 et Snape1212 partent en quête de Hype à l'e3, cette fois-ci, temple du vide intersidéral et des babes à forte poitrine. Un e3, finalement bien décevant au regard des perspectives dévoilées.



WIISTITI

Notre grand glandeur devant l'éternel, j'ai nommé Jika, s'est rendu à la soirée de présentation de la Wii à Paris, histoire de se changer les idées. Le voilà revenu avec des crampes - bah oui, il a pas bien l'habitude de bouger, que voulez-vous.



HANDS ON

L'aventure, c'est l'aventure

58

UNDER ARREST **10**

Avec Florent Castelnérac

MGS 4 E3 2006 **38**

Petite réflexion à chaud

OH LA LA ! **72**

Le journal musical du hard

CARNET DE BORD



Il s'en est passé des choses pendant notre (longue) absence. Enfin, pas trop du côté jeu vidéo, en fait. Il y a bien eu l'e3, qui a plus fait l'effet d'un flan qu'autre chose. Alors que l'on attendait beaucoup de nouveaux titres pour les next-gen, on a finalement été peu impressionnés. Il n'y avait guère que MGS4 pour sauver un peu la mise, « parce qu'on est tous fans », mais c'est à peu près tout. Enfin, nous avons un petit dossier sur l'e3 dans ce Sanqua, vous verrez plus en détail ce qu'on en raconte. Mais enfin, n'oublions pas la petite conférence de **Mark Rein (1)**, boss d'Epic games (qui sont à l'origine des moteurs Unreal et du futur Gears of Wars) à la GDC. Il a discuté gros sous et rentabilité. Selon ce bon monsieur, n'importe quel jeu dans les mois qui viennent, devra, pour être rentable, se vendre à 400 000 unités sur chaque support : PC, Xbox 360 et PS3. Son conseil pour les développeurs, est de ne pas surcharger l'effectif et de maintenir un gros contrôle sur les décisions entre le passage du prototype au produit final. Il cite son propre exemple, avec Gears of War, qui n'a été développé que par une dizaine de personnes pendant un bon moment, avant d'atteindre pour quelque temps le nombre de 25, histoire de finaliser le

produit. Bon, il parle, il parle, mais n'oublions pas que **Gears of Wars (2)** ne s'annonce pas comme un truc extraordinaire non plus, voire carrément chiant. Mais bon, ça va se vendre et ça fera de la hype donc c'est bon pour le biz... Chose plus intéressante, il critiqua vivement le modèle des jeux épisodiques. Ben oui, pour produire des épisodes tous les 6 mois, comme Valve espère le faire, il est impossible de créer de nouveaux environnements : il faut donc faire du recyclage de l'existant, et Episode 1 est frappant à ces égards. Acheter un jeu en trois parties, moins bon qu'un vrai jeu en une seule partie, n'a pas de gros avenir. Sans compter le nombre de joueurs perdus entre chaque épisode... Histoire de bien finir son numéro de roi de la casse avant de partir chevaucher son surf, l'ami Rein n'a pas oublié de chier un peu sur Intel, qui selon lui, tue le marché PC en proposant des chips dans les PC de base qui sont incapables de faire tourner le moindre jeu. Il n'a pas tort, le Mark. Il suffit de regarder le marché du PC portable, qui est devenu majoritaire en termes de ventes : combien sont équipés de cartes capables de faire tourner de la 3D correcte ? Et quand bien même, il est impossible de les upgrader pour rajouter

une couille ou deux à son portable. Quand les consoles auront elles aussi leurs MMORPGs populaires, le milieu du jeu PC risque de bien crever la gueule ouverte. Ce n'est qu'une question de temps, vu que la plupart des next-gen sont dotées de disques durs d'office, et prêtes au jeu en ligne. Sans compter les cartes graphiques PC qui ne cessent de coûter de plus en plus cher. Mais Mark Rein, l'ami des riches PCistes, se battra pour faire survivre le marché PC. C'est pour ça que tu fais Gears of War sur Xbox 360, non ?

Ah, une nouveauté ! « Sony, c'est génial ». C'est ce qu'il ressort d'un sondage Harris (vous savez, les trucs super fiables qui vous prédisent à l'avance les résultats des présidentielles, en prenant 100 clodos dans la rue comme étant représentatifs) qui portait sur les marques grand public les plus respectées. Sony sort grand gagnant de ce sondage en ligne, d'après 2351 adultes américains. Deuxième en ligne, Dell (celui qui fait les portables qui prennent feu) et Coca Cola en troisième (celui qui fait les obèses par millions). Ensuite, dans la liste, on trouve des constructeurs automobiles (Toyota, Ford, Honda), un autre fabricant de PC (HP, qui fait des chômeurs par milliers), du nucléaire (General

Electric, du radioactif pour des millions d'années), de la malbouffe (Kraft Foods, des milliers de kilocalories dans la poche) et de la merde (Apple, des millions de sourds). Ça rassure : le marketing marche plus que jamais. Avec autant de catégories différentes, du cure-dent au pick-up, on ne remettra pas en question l'intérêt de la question, ni l'intelligence des sondés.

Sony a peut-être la côte aux US, mais aux Pays-bas, quelques personnes (apparemment non sondés) n'ont guère apprécié les dernières pubs (3) pour la sortie de la PSP blanche, qui montrait une femme, blanche, justement, prendre au cou une black, « traite des esclaves » style. Les responsables Sony se sont platement excusés, ont retiré la pub en question, mais tout le monde en parle – les conneries ont le don d'attirer l'attention, comme un certain coup de boule qui éclipse un peu tout le reste. C'est ça, la relativité.

On en apprend plus sur la PS3 grâce à un document qui s'est apparemment échappé en courant des services PR. Celui-ci mentionne que la PS3 (4) est un ordinateur, et non une console en tant que telle. Position délicate, vu que c'est déjà celle qui avait été employée pour la PS2, et qui a valu une condamnation lourde au niveau





européen (eh oui, les deux machines ne sont pas taxées de la même manière à l'importation!). Ils martèlent cette idée plusieurs fois dans le document en question, en prenant surtout l'exemple des périphériques USB étant adaptables sur la PS3. Du plug & play à la Windows? Ça pourrait être pas mal. Toujours selon ce document, la machine serait fabriquée dès cet été, en Chine et au Japon, ce qui est cohérent avec une sortie en novembre 2006. Et les versions seront peut-être amenées à évoluer en terme de capacité HD dans les années à venir. Autre détail marrant, la PSP pourrait peut-être servir de télécommande ou même de pad wireless (5) mais rien de confirmé pour l'instant. Mais la meilleure nouvelle concerne le codage région des jeux : les jeux pourront tourner sur toutes les PS3, peu importe leur origine. A nous les imports japonais sans modifications! Pour les nostalgiques, la plupart des jeux PS2 et PS1 seront aussi jouables sur la nouvelle PS3, ce qui n'est pas une mince affaire quand on voit avec quel humour on parle de la rétrocompatibilité chez les concurrents : sur la box, on vous l'offre au compte-gouttes avec des bugs, et sur la Wii, on vous la fait payer. Super.

Comme d'habitude en ces temps d'élections, le

populisme est de rigueur. Cette fois, c'est la fuite des cerveaux sur les sites qui se contentent de rapporter (sans critique) les ragots du père Guillemot (6) (Ubi Soft) qui estime que le prix de la PS3 serait trop élevé pour rencontrer un franc succès, en citant les chiffres de 499 et 599 euros pour les deux versions proposées. On voit bien qu'il y en a qui ne lisent pas Sanqua et qui finissent par dire de vraies âneries. Il suffisait en effet de se reporter à notre dossier sur le prix historique des consoles à leur sortie, dans le SANQUA KSI pour éviter de se faire remballer dans les dîners mondains. Pour information, avec la correction de l'indicatif du niveau de vie, de l'inflation et la conversion euros-francs, la console la plus chère jamais vendue fut la Saturn, au dessus de 600 euros. Bon, c'est vrai, mauvais exemple, elle a fait un bide total. Pourquoi ? À cause d'une console nommée la PSX, sortie, elle, à 520 euros. C'est clair, les prix, c'était mieux avant ! Et on n'oublie pas la PS2, sortie à 490 euros, et la Xbox, à 500 euros. Clair, que des consoles qui se sont hyper mal vendu – quelle mauvaise augure pour la PS3 ! Guillemot espère ainsi que la PS3 subira une baisse de prix en 2007 – chose tellement évidente que même Meteosat est capable de

vous prédire ça, eux qui ont déjà du mal à voir le temps qu'il fera demain. D'ailleurs, ce n'est pas Microsoft qui s'inquiète, vu qu'ils ne prévoient aucune baisse de la Xbox 360 dans un futur proche. Pas besoin, tant qu'aucun concurrent n'est sur le marché, et que la PS3 n'impressionne guère la galerie. Microsoft a quand même du mal à persuader, surtout au Japon, où même le grand chef de la division s'est rendu compte qu'il n'y a pas assez de « japanese contents » comme on dit dans le milieu. En clair, il n'y aucun jeu qui attire les yeux bridés, et je ne leur jette pas la pierre. Depuis la sortie du X qui boule, moins de 200 000 unités ont trouvé acheteur. Les stocks restants sont tellement nombreux que les revendeurs s'en servent de legos géants, pour caler leurs meubles et barricader leurs armoires. Et pas de bol, les quelques jeux japonais sortis, dont N3 (99 nights) de Mizuguchi (7), n'ont pas attiré grand monde, ne laissant à l'ami Tetsuya qu'un vieux slip à ronger. Ca lui apprendra. Il faut sauver le soldat Xbox, et c'est Sakaguchi (papa des Final Fantasy) et son titre Mistwalker qui devront s'y coller. Bonne chance mon gars, mais avec les sorties de la PS3 et de la Wii dans les prochains mois, ton jeu a intérêt à être over-

excellent pour espérer faire parler de lui au milieu de la hype et des gamers plantant leurs tentes dans les rues. Microsoft est tellement au bout du rouleau que pour attirer du monde au Japon, on met des **babes quasiment nues avec un pad 360 à la main (8)**, en train de faire semblant de s'amuser. Mais en fait, les seuls « japonais » qui s'excitent sur la 360 sont les otakus français qui sont allés à la Japan Expo pour voir Dead Rising de Capcom tourner. Bien maigre, bien maigre début.

En attendant de nouvelles provocations entre constructeurs, des déclarations assassines de Kutaragi, du Kojima qui déclare « j'veus jure c'est mon dernier MGS, sur la mère à Zizou », sous la protection d'un casque en ces temps où les coups fusent sans prévenir, du Peter Moore qui apprend son métier à coup d'entartrage, du Satoru Iwata qui aimerait bien avoir 20 ans ou de moins ou 20 dents de plus pour faire plus cool, Sanqua vous souhaite de bonnes vacances et une bonne vieille canicule des familles. Soyez pas cons, le jeu de l'été consiste à bien boire pour arriver à la fin du niveau.

On a confiance en vous.



UNDER ARREST

RANGEZ LES BABES,
SORTEZ LES
PROGRAMMEURS !

On voudrait pouvoir l'identifier, le pointer du doigt, constater le symptôme du changement. Une nouvelle ou un chiffre pourrait faire l'affaire, mais le phénomène est plus gros, il concerne plusieurs évènements et un seul chiffre ne peut le résumer. Pourtant, il est bien là. Il est là le tournant qui nous mène vers la prochaine génération de jeux. Des jeux plus adultes et plus enfants. Des jeux plus longs, mais plus rapides. Des jeux en réseau où l'on joue solo. Des jeux gratuits qui coûtent cher. Des jeux de société qui n'en sont pas. La contradiction avec nos croyances augure le vent de l'évolution.

La période du jeu vidéo que nous quittons est celle de la Playstation 2 et tout ce qui gravite autour, comme la Xbox et les babes. J'étais à l'E3 pour la révélation du monolithe en 1999. J'ai vu la vidéo de MGS2 sur le stand de Konami, j'ai parlé avec les développeurs de Bungie à l'heure du premier trailer de Halo, j'ai écouté les présentations d'Epic faites



**Florent
Castelnérac**
Trackmania

en jouant un CTF, je leur ai demandé comment ils travaillaient. J'ai joué à des dizaines de jeux avant leur sortie, comme Soul Calibur, Final Fantasy ou StarCraft Ghost. J'ai vu l'énorme stand Sega avant la disparition de la Dreamcast. Mais cette année, pour la première fois depuis longtemps, je ne suis pas allé à l'E3 et Nintendo aurait pu s'abstenir. Je n'y suis pas allé, non pas parce qu'il n'y a plus de babes, mais parce que le jeu vidéo de l'entertainment hollywoodien, qui n'en est pas d'ailleurs, quitte enfin le podium des loisirs. Sans regret. Ce n'est pas que les grosses productions ne m'intéressent pas, c'est qu'elles sont faites sur des mécaniques de jeux qui n'ont rien à voir avec.

Si on est là pour le spectacle, autant l'admettre et faire l'interactivité dans ce sens. La vidéo d'Heavy Rain de Quantic Dream me parle beaucoup plus que les cinématiques bourrin précalculées ou pas de FPS clonés à l'infini.

L'historien incroyable que je représente, fort

de connaissance et de compréhension de cette période, peut vous dire que les raisons ayant favorisé le développement de ce type d'industrie sont en train d'expirer, et par conséquent d'entraîner une crise profonde pour les acteurs qui s'y sont développés. Les trois facteurs sont: l'espace limité d'une étagère dans un rayon, le nombre limité de rayons dans un magasin et « l'inaccessibilité » à l'information. Si vous n'avez pas compris pourquoi, je vais essayer de vous aider, même si c'est évident. Il est donc inutile de lire ce qui suit si vous êtes cultivé et conscient du monde qui vous entoure, comme le sont tous les lecteurs de SANQUA, soit dit en passant.

/* inutile

Imaginez-vous vendeur de cocktails fruités-glacés en canette, sur une plage ensoleillée. Votre objectif, en bon capitaliste qui veut s'acheter de super belles lunettes de soleil pour attirer les gonzesses

parce que vous manquez de confiance en vous, est de maximiser vos revenus et de finalement avoir la plus belle paire. Pour ce faire, vous disposez d'un distributeur automatique qui marche à l'énergie solaire, même si c'est impossible. Pas de bol, il y a un deuxième distributeur sur la plage, et pour l'autre, c'est la boisson SuperCola Sunrise eXtreme, sponsor officiel de tous les sports de la planète, dont le football. L'exemple ici présent ne marche pas vraiment, mais c'est pas grave, c'était bien sympa. Imaginez alors que les canettes sont des jeux vidéo. Forcément vous allez essayer de faire des jeux connus et tout faire pour que les gens aient compris ou connaissent le jeu avant même d'arriver sur la plage. Alors que s'il y avait une borne Internet à côté du distributeur, votre seul souci serait d'avoir les meilleurs jeux vidéo, ou canettes de cocktails fruités-glacés, là l'analogie marche, c'est cool. Par meilleur, j'entends des jeux qui comblent le joueur suivant ses goûts, d'où la

nécessité de diversité. Mais bien qu'on ait répondu à l'un des deux problèmes : l'information, grâce à notre borne Internet à côté du distributeur, il nous faut quand même mettre dans les boissons le distributeur. Et là, bien évidemment, ce sont les boissons les plus « grand public » qui s'y retrouveront, c'est-à-dire celles sans aucun goût. Sinon, vous pourriez manquer une vente. Bref, si on pouvait télécharger des boissons sur des sites de tests, il n'y aurait pas que SuperCola Sunrise eXtreme.

CQFD: Le fait que pour être sur l'étagère du vendeur, il faut avoir un jeu qui se vend beaucoup, ça donne l'E3. Et pour finir, bravo si vous avez réussi à décrypter ce chapitre très inutile.

*/

A tort ou a raison.

HYPE

conférence sony e3 2006



phil harrisson



ken kutaragi

C'est fini, c'est plié, l'E3 a fermé ses portes il y a quelques semaines déjà. Comme chaque fois, tout le monde attendait beaucoup de ce rendez-vous annuel du jeu vidéo. Annonces fracassantes par les trois constructeurs, éditeurs tiers qui ne savent plus où donner de la tête, public croulant sous les infos... Ce salon fut surprenant. Nintendo qui relève la tête après une conférence décevante l'année dernière, Microsoft qui confirme sa position de leader grâce au Xbox live et enfin Sony, qui cette année nous a finalement montré les vraies capacités de sa petite dernière – et pas de quoi bander, franchement. Tous les éditeurs étaient présents durant trois jours pour nous montrer leurs nouveaux « chefs d'œuvre », leurs derniers-nés qui devraient nous faire claquer encore quelques euros cette année. Voici donc un résumé de ce qu'il faut retenir de ces conférences ainsi que les jeux qui ont éveillé notre attention.

Sony

Des trois constructeurs, je dois avouer que j'attendais beaucoup de la conférence de Sony. Non pas que je sois un pro-Sony, mais les vidéos diffusées l'année dernière m'ont laissé dubitatif, et la manette boomerang m'avait bien fait sourire. Qu'allait donc nous offrir Sony ? De la Playstation 3 qui en a dans le slip ? Et quelque chose de digne pour une console portable qui reste désespérément éteinte dans ma chambre ?

Eh bien... BOF quoi !

Une Playstation3 à la ramasse, après des vidéos époustouflantes l'année dernière : on se retrouve avec des images in-game plutôt moyennes dans l'ensemble. Pas que les jeux soient désagréables visuellement, mais ce n'est pas la révolution maintes fois annoncée. Que dire de la PSP ? Peu de jeux prévus.

Sony abandonnerait-il sa console portable ? Seuls les hits usés sur consoles de salon y retrouvent une seconde jeunesse ... vive l'originalité ! Mais l'annonce la plus intéressante, et que tout le monde attendait, était la date de sortie ainsi que le prix de la console. Préparés à une console onéreuse, on ne s'était pas trompés. 600€ la bête, le tout prévu le 17 novembre en France. À ce prix, c'est en Mercedes que les futurs jeunes émeutiers du Virgin vont arriver. Ce qui en aura choqué plus d'un dans cette conférence est le semi-mensonge de notre pote Ken, qui oublie d'indiquer que la console vendue à 500€ sera démunie, un peu castrée face à la version 600 euros pour-ceux-qui-le-valent-bien... Regrettable attitude.

Microsoft

Pour Microsoft, cet E3 a été moins stratégique que pour ses deux concurrents. Sa Xbox 360 est enfin à peu près installée dans les chaumières, les jeux arrivent et ils ont réussi leur pari d'une sortie quasi mondiale, à quelques ruptures de stock près. Tout va bien dans le meilleur des mondes, enfin presque... Tout d'abord, la console se vend très mal au Japon, comme nous vous le disions dans notre Carnet de Bord. Par rapport à la Xbox, les ventes ont été même moins bonnes (ce qui est un « exploit »). Deuxième point, la ludothèque de la console n'est pas encore extravagante, les jeux qui vont nous claquer au siège se font toujours méchamment attendre. Encore quelques mois de patience pour voir Gears of War, Lost Planet et Dead Rising se pointer. Mis à part Halo 3 (sous forme d'un mini teaser), pas de grande nouveauté dans les jeux à venir. La 360 manque cruellement de blockbusters qui la feront vendre par palettes, et ce n'est pas après ce salon que la situation s'apprête à changer. Il y a bien le jeu de Rare, Viva Piñata, à la Animal Crossing avec des couleurs bien flashy et un marketing de taille pour rassurer



conférence microsoft e3 2006



halo 3



billou



zelda sur wii

miyamoto



conférence e3 nintendo

la clientèle, et un GTA 4 multi plateformes qui devrait sortir en même temps sur PS3 et Xbox360. C'est déjà ça pour limiter la casse. Ne leur jetons pas la pierre pour autant : Microsoft a créé un système pour jouer sur le Live qui frôle la perfection. La plupart des jeux qui sortent en profitent : c'est le fruit d'une bonne politique de la maison-mère.

Enfin, cet E3, c'est aussi une confirmation : Crosoft abandonne complètement la Xbox première du nom. Toutes les équipes sont maintenant à pied d'œuvre sur la 360. Par contre, la rétrocompatibilité avec la Xbox n'avance guère, il faudra donc garder la première console si vous souhaitez jouer à coup sûr avec vos anciens jeux.

Même si la boule au X n'est pas encore le succès espéré, vu l'argent que peut investir Microsoft dans le domaine du jeu vidéo, ils sont là pour rester, même s'ils doivent pour cela vendre des 360 aux prix d'une baguette, voire d'un burger.

Nintendo

Après un E3 2005 bien moisi, Nintendo devait frapper un grand coup afin de démontrer qu'il n'était pas en fin de course pour ce qui est des consoles de salon. La stratégie de Nintendo était déjà tracée à l'avance : pas de course effrénée aux polygones. Une simple mission : favoriser l'expérience de jeu. Après des mois d'attente, on a enfin pu tester la Wii. La console est assurément loin de ses concurrentes côté technique. La plupart des jeux font presque honte à voir, et le manque de haute résolution déçoit. Par contre, elle implique vraiment le joueur d'une nouvelle manière avec la fameuse télécommande.

Les avis sont unanimes, ce mode de contrôle dépote. Les jeux montraient bien les capacités de la console. La manette

(ou télécommande au choix) fonctionnait plutôt bien et les différents titres permettaient de se faire une idée des différentes utilisations de la manette. De très grands producteurs de jeu ont expliqué à quel point cette console était géniale et à quel point ils sont heureux de développer dessus. (Satoru, en coulisse : « Et le chèque, je te l'envoie où ? »)

Second point de la conférence, les consoles portables. Une fois de plus, Nintendo se porte très bien. Les ventes sont plus que bonnes et la DS Lite fait un malheur – en rupture de stock au Japon depuis déjà un moment. Et ce n'est pas le dernier New Super Mario Bros qui va défaire cette réputation.

GAMEWISE

Une fois de plus, durant le salon, des milliers de jeux ont été présentés. Nous avons commencé à écrire un bottin, et puis, arrivé à la lettre X, on s'est dit que ça serait peut-être un poil chiant à lire. Voici une version plus courte :

XBOX 360

Mass Effect

Mass Effect fait partie des jeux qui ont fait bonne impression à l'E3. Développé par Bioware, ce nouveau RPG sauce science-fiction au design quelque peu douteux risque de ravir les amateurs d'un genre pas encore très représenté sur Xbox 360. L'intrigue du jeu rappelle étrangement celle des films de la trilogie Matrix : une ancienne civilisation ayant peuplé la galaxie a été anéantie par des machines qui s'apprêtent à faire leur grand retour. Pas franchement original. Mass Effect devrait se rapprocher dans le fond d'un Knights Of The Old Republic même



bioshock



si les combats se feront en temps réel à la troisième personne, avec la possibilité de mettre le jeu en pause à tout moment pour établir une stratégie. Les dialogues sont omniprésents et comme d'habitude avec Bioware on aura un petit degré de liberté pour influencer le cours de l'histoire. Un dernier petit mot sur les graphismes puisque le jeu semble avoir scotché tout le monde. Les environnements sont détaillés au possible, les personnages modélisés à la perfection, et patati et patata. C'est de la bonne « next-gen » quoi.

Bioshock

Excellente impression à l'E3. Vraiment excellente. Le jeu a séduit l'assemblée alors que personne n'a pu y jouer puisque le développeur, Irrational Games, s'est contenté d'en faire la présentation. Mais alors, qu'est-ce qui fait que Bioshock a réussi à capter les foules ? L'intrigue, déjà, n'est franchement pas banale : le joueur, suite à un naufrage, se retrouve coincé dans une cité sous-marine créée par les hommes après la Seconde Guerre mondiale pour éviter de se faire atomiser par des bombes nucléaires. Les habitants de cette cité ont subi des mutations génétiques. Le joueur incarne donc un habitant qui est dépendant d'une étrange ressource, l'Adam, qui est extrait des cadavres par de petites filles gardées par de gros scaphandriers bizarres. Le jeu, un FPS, semble laisser une certaine liberté dans la manière de procéder pour récupérer l'Adam. Techniquement, Bioshock est à la hauteur et il se dégage des différents médias disponibles une ambiance particulière et un design presque parfait. Ça promet. La sortie est prévue pour courant 2007.

Test Drive Unlimited

Inutile de présenter Test Drive Unlimited vous le connaissez sûrement bien assez. Mais si, rappelez-vous, c'est ce jeu qu'Atari



test drive unlimited

ne cesse de mettre en avant depuis des semaines à travers une multitude de médias. La hype a bien joué son rôle puisque les screenshots qu'on nous a balancés ces derniers temps nous ont bien mis l'eau à la bouche. Seulement, voilà, les échos de l'E3 émettent quelques réserves au niveau de la qualité de la conduite et des performances techniques affichées par la démo présentée au salon. Il reste encore un peu de temps aux petits lyonnais de chez Eden Games pour affiner le tout. Allez, faites-nous les ajustements nécessaires d'ici à la sortie du titre et Test Drive Unlimited pourrait être une bonne petite simu.

Enchanted Arms

C'est le nouveau jeu de rôles développé par From Software (japonais). La sortie européenne a été annoncée un peu avant l'E3 et c'est Ubisoft qui se chargera de l'édition et de la distribution sur nos territoires. Le jeu a plutôt fait bonne impression, notamment avec des graphismes assez impressionnants et un design un peu à part. À noter qu'un mode multijoueurs sur Xbox Live sera disponible permettant à deux joueurs de s'affronter l'un contre l'autre. La sortie est prévue pour le troisième trimestre de cette année. Comme pour tous les RPG, on jugera sur pièces plus que sur les graphismes.

Dead Rising

Dead Rising fait aussi partie des jeux dont on a beaucoup entendu parler ces derniers temps. Faut dire que le fourbe, sans être foncièrement original, pourrait être une bonne surprise. Un bon défouloir qui ne se prend pas au sérieux ; le genre de jeux bien bourrin absolument parfait pour se défouler après une journée de boulot. Le principe est on ne peut plus simple : le joueur se retrouve 72 heures dans un centre commercial infesté de zombies. A lui de se débrouiller pour survivre et





aider les innocents alentour. Le jeu est à la hauteur, affichant des dizaines de zombies en simultané à l'écran. L'interaction avec les décors semble poussée puisqu'il est possible d'utiliser absolument tous les objets se trouvant dans les 70 magasins composant le centre commercial : bancs, pots de fleurs, cisailles, jouets, parasols, tronçonneuse, etc. Reste à voir si le jeu ne sera pas trop lassant sur la longueur - mais Dead Rising n'en reste pas moins alléchant. La sortie est prévue pour courant septembre 2006.

Halo 3

Microsoft mise beaucoup sur ce jeu. Rappelez-vous, Crosoft indiquait encore il y a quelques mois que le jeu devait sortir en même temps que la PS3 afin de « casser » la hype autour de la console. Qu'en est-il ? Une vidéo a bien été diffusée pendant le salon, mais ce trailer ne montrait pas grand-chose. Juste un effet d'annonce pour dire que oui, Halo 3 sera plus beau, plus grand, plus jouable, etc. Donc dans l'attente de ce hit (assuré ?), on pourra toujours se consoler avec Gears of War.

Gears of War

Déjà présenté l'année dernière, ce jeu développé par Epic Games sent le travail bien fait. Utilisant le moteur Unreal engine 3, c'est d'abord une claque graphique. Moults détails à l'écran, personnages, décors détaillés et fins, l'ensemble est très agréable. Mais une fois le pad en main, la tableau se noircit : cela reste un FPS très, très classique, sans grande originalité. J'avance, je tire et je cherche le passage pour continuer à tuer les méchants pas beaux. Heureusement que le mode coopératif annoncé sur le XBox Live a des chances de redorer l'intérêt du titre. Le tout devrait sortir à la fin de l'année, sûrement pour les fêtes de la Noël. Mais vous l'aviez bien compris, on ne l'attend

gears of war

plus vraiment.

Alone in the Dark : Near death of investigation

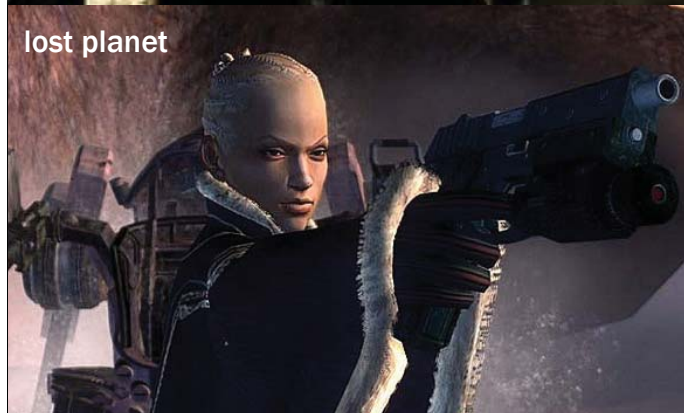
Après quelques années d'attente, voilà la suite du survival horror Made in France. Pour cet opus, Eden studio, à qui l'on doit la série des V-Rally (et pas grand-chose d'autre) est chargé de faire revivre cette série déjà bien moribonde. L'équipe française a donc décidé de changer la donne des survival horror afin de se démarquer des concurrents. Exit les milieux clos, avec portes à tout va et trouzaines de zombies au centimètre carré. Place à la nature, au milieu vaste : Central Park à New York. Surprise au premier abord, pourquoi prendre Central Park comme lieu d'investigation ? D'après les développeurs, cet endroit verdoyant en plein milieu d'une mégalopole cacherait un terrible secret... que le joueur devra découvrir seul, en menant à bien l'enquête. Pour rendre l'histoire la plus dynamique possible, les petits gars d'Eden ont décidé de trancher tout ça en 15 épisodes, de 45 minutes chacun. Techniquement, le jeu est de toute beauté. Qui plus est, il sera possible de fouiner un peu partout, dans les voitures, immeubles afin de découvrir des indices, etc. On pourra même utiliser des véhicules afin d'avancer dans le jeu. Un survival horror sauce GTA ? Attention au mélange hasardeux des genres...

Lost Planet : Extreme Condition

Jeu déjà présenté à l'E3 2005, Lost Planet a de nouveau montré ses polygones afin d'attirer les journalistes déjà bien crevés après quelques heures passées dans ce salon. Pour résumer et au vu des premières vidéos et de la démo jouable, c'est bien bourrin. Muni d'armes en tout genre, notre héros polaire va devoir affronter des créatures immenses afin d'avancer dans un monde où le froid est omniprésent. Il faudrait d'ailleurs garder la



alone in the dark



lost planet



saints row



température interne de son personnage à l'oeil afin que celui-ci ne meure pas bêtement de froid. Pour ce qui est de l'histoire, on ne connaît pas grand-chose pour le moment, même si l'on peut déjà avancer que cela ne cassera pas trois pattes à un canard. Quoi qu'il en soit et si vous voulez vous faire votre propre avis sur ce jeu, direction le Xbox Live où deux missions sont déjà téléchargeables.

Saints Row

Contrairement aux idées reçues, Saints Row n'a rien d'un GTA... Non, je déconne. Saints Row, c'est une repompe jusqu'à la moelle du titre de Rockstar. Le jeu est en tout point identique à GTA même s'il nous dispense, « next-gen » oblige, de l'aliasing et du clipping : on se crée son personnage, on fait des missions scriptées, on se balade, on dézingue du citoyen honnête et ainsi de suite jusqu'à lassitude. Enfin bon, ça paraît tout de même plutôt sympa et le jeu semble être techniquement à la hauteur. Sortie prévue pour fin août/début septembre 2006.

Playstation 3

MGS4 : guns of the patriots

Dernier opus qui clôt cette série mythique, Guns of the Patriots devrait donner des réponses à toutes les questions qu'on se pose depuis la création de la série. Cet épisode sera aussi le dernier pour Hideo Kojima. Enfin, ça, c'est ce qu'il dit, mais ça fait deux fois qu'il nous fait le coup. Il ne faudrait pas abuser du saké, mon cher...

Vous pouvez directement aller lire notre long article basé sur la/ les cinématique(s) pour en apprendre plus sur ce qui semble se profiler à l'horizon...

metal gear solid 4



Resistance : Fall of Man

Après Ratchet et Clank, jeu de plate forme qui marche à merveille sur PS2, les petits gars de Insomniac ont décidé de passer à un autre genre de jeu : le FPS. Présenté en démo jouable durant le salon, Resistance ne devrait malheureusement pas bouleverser les codes déjà bien usés du genre. Certes, il est plutôt pas moche et propose un mode solo et coop, ainsi qu'un mode multi joueurs, mais tout ça commence à devenir standard. L'ensemble reste quand même en deçà de ce qu'on peut attendre d'une telle équipe. À lire les premiers commentaires, le jeu s'avère très dirigiste, dans des endroits clos en plus. L'IA des ennemis a l'air un peu mou du genou. Un jeu prévu pour la sortie de la PS3. Vu le peu de temps qui reste, peu de chance de voir les choses s'améliorer d'ici là.

Heavenly Sword

L'un des jeux qui a le plus marqué le salon sur Playstation 3. Graphiquement joli, le jeu proposait de s'affronter dans une arène où des dizaines d'ennemis venaient se faire emplâtrer comme des bons petits soldats. Copié-collé de God of War, le jeu s'avère jouissif. La charmante demoiselle dont nous prenons le contrôle peut se battre de deux manières différentes, soit avec des épées classiques ou alors avec une chaîne qui permet de toucher le plus d'ennemis possible. Chaque technique ayant ses avantages et ses inconvénients, cela sera au joueur de personnaliser son style. Reste à voir si le jeu tiendra la longueur, même s'il demeure amusant pendant quelques minutes.

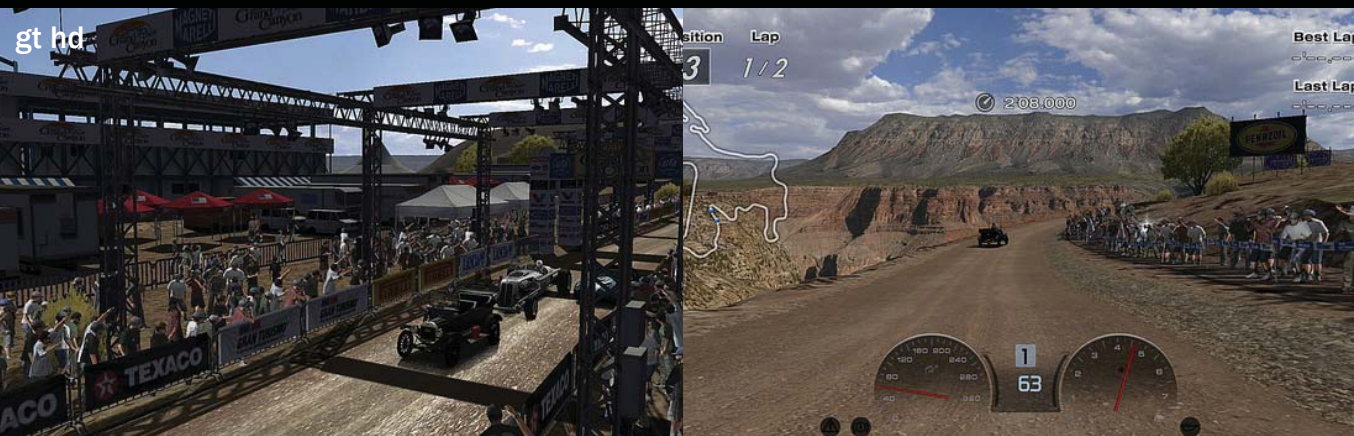
GT HD

Sûrement la grosse blague de l'E3. Les gars de Polyphony Digital, qui n'ont pas développé grand-chose d'autre à part Gran Turismo, se sont dit qu'il pourrait être intéressant de faire



resistance

heavenly sword



un portage de Gran Turismo 4 sur PS3, histoire de montrer ce que la nouvelle console de Sony pouvait apporter à la série. En fait, ils se sont contentés d'inclure des motos et de faire en sorte que le jeu supporte la haute définition. Hop, qu'est-ce que ça donne au final ? Un truc moche, aliasé au possible, pas vraiment maniable et surtout extrêmement mou. La démonstration a fait un bide total. Par contre, personne ne s'est caché pour se foutre de la gueule de Sony, pour une fois.

Wii

Wario Ware : smooth moves

La Wii a donc été la grosse surprise du salon. Afin de montrer que la Wii aura sa place dans votre salon, Nintendo a sorti de nouveau toutes les licences qu'ils ont en stock. Dont l'une des plus fendardes, Wario Ware. Sorti sur GBA il y a quelques années, le jeu propose une succession de mini jeux plus bêtes les uns que les autres. Pour l'épisode Wii, on ne touche pas d'un iota ce qui fait son succès. Graphismes minimalistes, histoire à coller sur un timbre-poste, mais un plaisir de jeu décuplé à 1000% avec ce nouveau mode de contrôle.

Mais comme toujours avec la Wii, une interrogation demeure : est-ce qu'on s'amuse uniquement parce que la télécommande, c'est nouveau, ou parce que le jeu est réellement marrant ? Passé le cap de la nouveauté, il faudra en rediscuter.

En attendant, direction l'article de Jika sur la soirée Wii pour en savoir un poil plus !



Metroid Prime 3 : corruption

Celui-ci utilise une particularité de la manette Wii : dans votre main droite la télécommande, dans votre main gauche, le nunchaku -

vous voilà entrés dans le monde de Samus. Tout devient intuitif, on regarde autour de soi grâce à la télécommande et on avance avec le stick analogique. L'ensemble est d'une précision à toute épreuve et met une fessée au petit monde bien fermé du FPS console. Bien sûr, c'est certes moins beau qu'un Gears of War, mais est un poil plus beau que les versions GameCube. Sortie, quand ?

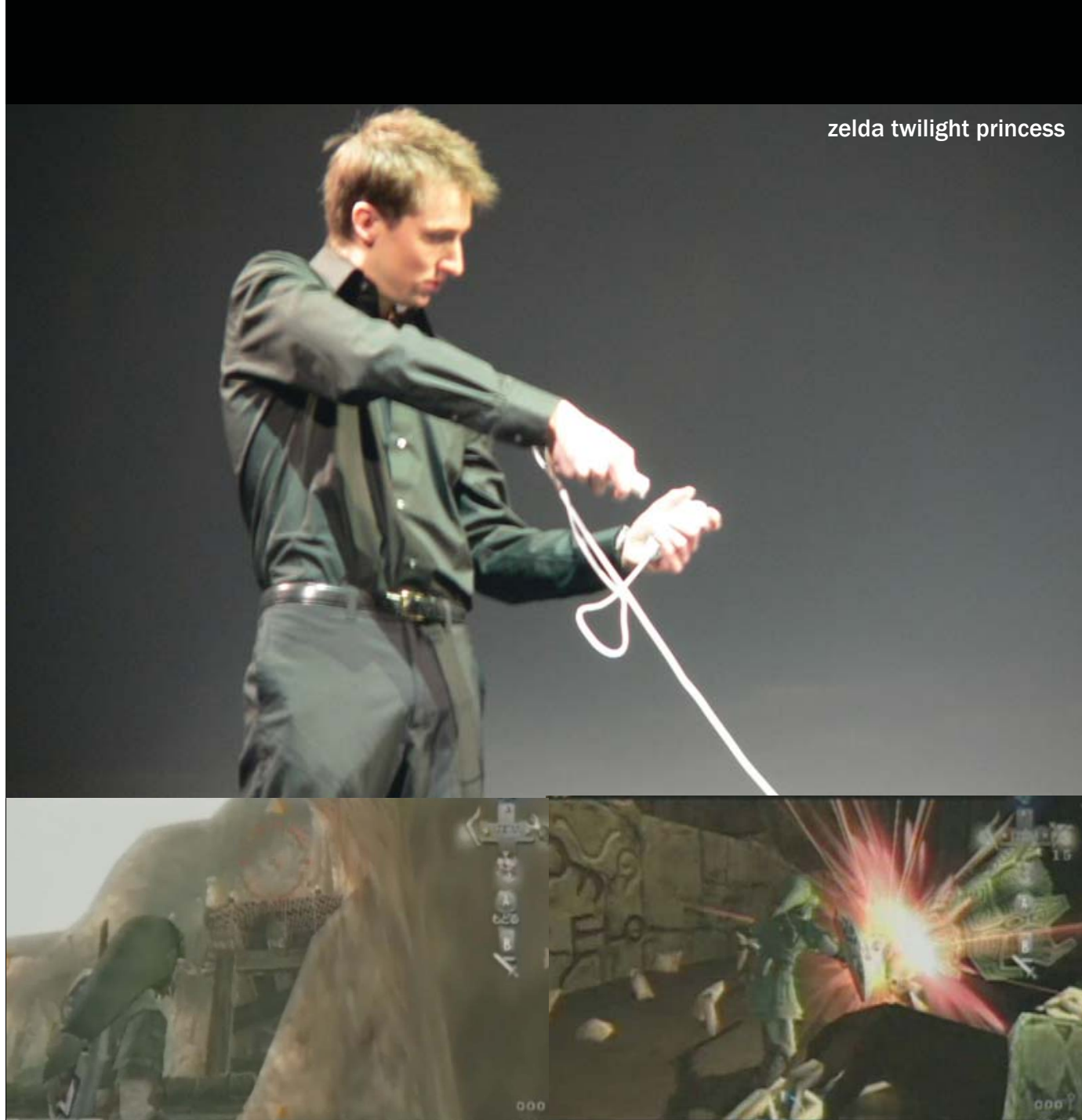
Super Mario Galaxy

Ah le voilà enfin le nouveau Mario. Mario 64 a été le dernier jeu qui a révolutionné le genre avec l'arrivée de la 3D. Cette suite (oui, j'oublie volontairement Mario Sunshine) s'annonce comme une nouvelle évolution. Une fois de plus avec la Wii, ce sera la Wiimote qui va faire toute la différence. Dans le niveau présenté au salon, le joueur devait récolter le plus d'étoiles possibles (oui, d'accord, à ce niveau-là, Nintendo a arrêté de chercher depuis très longtemps, je vous passe d'ailleurs l'histoire hallucinante que nous a concoctée Big N pour ce jeu...) et affrontait un boss à la fin. Dans ce soft, une très grande partie des possibilités de la Wiimote est exploitée, il faut secouer la manette pour faire tourbillonner Mario, pointer l'écran afin de récolter les fameuses étoiles, etc. Une démo technique et un jeu en même temps, voilà ce qu'est Super Mario Galaxy. Sortie prévue pour le lancement de la console...

The Legend of Zelda : Twilight Princess

Depuis quelques années, un paquet de fanboys attendent le dernier Zelda de Nintendo. Alors que sa sortie était prévue pour l'année dernière sur GameCube, Nintendo n'a pas hésité à repousser la sortie afin d'améliorer le jeu et surtout d'avoir un Zelda sur la Wii le plus rapidement possible. Quelle est la différence entre la version GameCube et Wii ? Peu, en fin de

zelda twilight princess



the darkness



compte, à part légèrement plus de détails à l'écran - la différence vient surtout du support du contrôleur, une fois de plus. Grâce à la Wiimote, vous pourrez mimer les différentes actions, pêcher, lancer le grappin, vous battre à l'épée et voir leur équivalent se reproduire à l'écran. L'histoire n'a pas bougé d'un iota même si le monde des ténèbres a changé depuis l'E3 2005. Trop sombre, d'après les développeurs : ça n'allait plus dans le sens du jeu, nous revoilà donc avec un monde très coloré à la place de lieux en noir et blanc. Dommage, pour une fois qu'on attendait un Zelda plus « noir », plus adulte, le conformisme latent de Nintendo est revenu en boomerang. Est-ce que les ajouts prévus pour la version Wii justifiaient vraiment cette longue attente ?

Multi

The Darkness (Xbox 360, PS3, Wii)

Je ne sais pas vous, mais lorsque j'ai appris que Starbreeze, les développeurs de l'excellent « Les Chroniques de Riddick », planchait sur un nouveau FPS basé sur le comic éponyme de Top Cow, j'ai eu le zizi tout dur. Le joueur incarne Jackie Estacado, un jeune mafieux de 21 ans qui va voir se développer chez lui des pouvoirs plutôt particuliers : tentacule bizarroïde qu'il peut utiliser pour soulever des éléments du décor et les balancer sur ses ennemis et possibilité d'invoquer des créatures zarbi. Plutôt original. Côté réalisation, le titre semble être à la hauteur avec des environnements détaillés et des personnages finement modélisés. On nous promet aussi une interaction avec le décor poussée. Starbreeze a aussi évoqué la présence d'un mode multijoueurs même s'il est resté plutôt évasif à ce sujet. De toute manière, on a le temps de voir venir puisque le jeu n'est prévu que pour le premier trimestre 2007. Vivement.

Playstation 2

Guitar Hero 2

Voilà la suite du jeu de musique qui va endiabler vos soirées d'été. Munis de la fameuse guitare en plastique playmobil, vous pourrez de nouveau vous prendre pour un rocker du dimanche. Le gros changement de cet opus est le mode coop. Beaucoup plus varié que dans le premier Guitar Hero : vous pourrez dorénavant jouer un morceau à la guitare avec un collègue sur une basse. Les niveaux de difficulté pourront être différents sur la même partition. Ainsi, les novices pourront jouer avec des experts sur un même morceau sans se prendre des gamelles à chaque note. Prévu pour octobre aux USA, espérons que la sortie ne tarde pas trop dans le trou du cul du monde (l'Europe pour les incultes).

Yakuza

Prenez un peu de Shenmue, une pincée de GTA, le monde secret de la mafia Japonaise, une pincée de sel (pas obligatoire pour réussir la recette) et vous obtenez Yakuza, en développement depuis des années dans les studios de Sega et déjà sorti au Japon. Ce jeu vous met dans la peau d'un jeune caïd qui veut monter dans le milieu très fermé des Yakuza. Entre chaque mission, le joueur pourra mener sa petite vie tranquille, aller au casino afin de gagner un peu d'argent, draguer les demoiselles dans un bar, jouer au Baseball afin de se détendre. À première vue, le jeu a l'air sympa même si le système de combat s'avère médiocre d'après les tests japonais. Un jeu à surveiller quand même.

Okami

C'est Clover Studio, le développeur de Viewtiful Joe, qui est





en charge de Okami, son dernier jeu d'action à la réalisation originale et au contenu novateur. Artistiquement, le jeu est carrément sublime avec un univers très personnel donnant un rendu d'estampe. Le joueur y incarne un chien, Amaterasu, qui peut utiliser un pinceau pour se sortir des situations critiques en invoquant par exemple des créatures ou en matérialisant un pont pour traverser une rivière infranchissable. L'intérêt principal du titre réside donc dans cette approche artistique où le joueur est à la fois spectateur et acteur de l'univers dans lequel il évolue. Le jeu a fait très bonne impression à l'E3 et a reçu un excellent accueil au Japon. Il va falloir s'armer de patience pour la sortie européenne puisqu'elle est prévue pour février 2007.

Playstation Portable

Silent Hill Origins

Ce jeu prend place avant le premier Silent Hill sorti sur PS1. Il permettra ainsi de comprendre comment la ville est devenue aussi sombre, quels sont les secrets qui se cachent derrière cette brume bien mystérieuse et ces monstres difformes. Bien sûr, on ne change pas une recette qui rapporte et le jeu devrait utiliser les mêmes ficelles que ses grands frères.

Petite nouveauté à signaler, on pourra se barricader afin de gêner la progression des monstres et ainsi protéger ses arrières. Comment cela va être inséré dans le jeu, y aura-t-il des emplacements spécifiques pour créer les barricades ? Réponse d'ici la fin de l'année, date de sortie du jeu.



silent hills origins

Nintendo DS

Zelda : Phantom hourglass

Développé pour la DS, ce jeu est la suite directe de The Wind Waker sorti sur le Cube de Nintendo en 2003. Le style graphique est donc le même ainsi que l'univers. Ce jeu utilise le potentiel de la DS à 100% vous pourrez donc lancer le boomerang, frapper vos ennemis, diriger votre bateau grâce au stylet. Le jeu proposera une quête immense ainsi que des mini jeux bien sympathiques. Enfin, un mode deux joueurs permettra de se friter avec un pote lors d'épreuves plus ou moins idiotes. Un jeu très prometteur qu'on attend avec impatience.

Voilà c'est fini, enfin presque. Certains auront remarqué que le PC est le grand absent de cette liste. La suite au prochain SANQUA.

Snape 1212 & Meego



zelda phantom hourglass

wiistiti *



* Sanqua décline toute responsabilité quant à l'humour douteux des jeux de mots sur "Wii"

Etre rédacteur à SANQUA, ça a certes des mauvais côtés comme se taper des jeux pour la plupart pourris, se rendre les grands salons infestés de booth babes, se gaver de petits fours pour admirer les dernières machines, etc... mais il y a quand même des bons moments. L'invitation récente de Nintendo à découvrir les secrets de sa Wii, à Paris, est un exemple de choix. La presse spécialisée y a dépêché ses plus fins limiers et Sanqua était bien sûr de la partie.

17h45, au fond d'une impasse, à 5 min de la place de la Bastille.

Me voilà arrivé, l'événement a commencé depuis 45 minutes, et j'espère que ce n'est pas déjà rempli de monde...

- « *Bonjour, je viens pour la soirée de présentation de la Wii.*

- *D'accord. Vous allez d'abord me donner votre appareil photo, téléphone portable, et PDA éventuel, et on va mettre tout ça au vestiaire.*

- *Hé, tu veux pas que je baisse mon froc et que je te fournisse la vaseline en plus ? »*

tata Madeleine.

Je lui ai donc répondu : « *Mais bien sûr, Monsieur le chef de la sécurité, tenez! C'est tout ce que j'ai sur moi* ». Et là, je sens la déception sur ton visage, fidèle lecteur. Tu as bien compris : tu ne verras aucune photo « maison » de la Wii et des jeux présentés lors de cette soirée. Mais Nintendo, dans sa

Après avoir été accueilli de manière très « djeun's » par une charmante personne de sexe féminin – « *Salut, tu viens voir la Wii, t'es d quel site? Allez amuse-toi bien, lol mdr !* » –, je pénètre enfin dans le lieu de débauche. Tout de suite à ma droite se trouve, sous verre, le trio convoité : une Wii, petite, blanche, design

j'aperçois plus loin est plus alléchant encore, je veux bien entendu parler des hôtes en T-shirt « Wii » taille 12 ans, qui expliquent aux invités comment jouer à « Wii tennis ». Excité comme une écolière, je m'avance d'un pas décidé.

Me voilà donc devant les bornes Wii, qui sont dotées de beaux, très



Bon, ça c'est que j'aurais pu répondre à M. le vigile, aussi large que haut, qui gardait l'entrée des lieux, si j'avais voulu ruiner ma seule chance de jouer à la Wii. Mais je tiens à mes dents et je ne souhaite pas non plus faire passer les rédacteurs de SANQUA pour de « jeunes loubards malpolis », comme le dit souvent ma

grande mansuétude, nous a fourni un CD rempli de visuels, avec plein d'images de jeu vachement belles, beaucoup plus d'ailleurs que ce que j'ai pu voir sur les écrans. C'est curieux... « *Bon, pas grave* » me dis-je, « *je vais prendre tout plein de notes sur ce que j'ai vu, ça reviendra au même.* »

sobre et classieux ; la fameuse « Wiimote » en chassée dans un pistolet en plastoc blanc digne des vieux épisodes de « Star Trek » ; ainsi que la manette classique ressemblant assez au pad de cette bonne vieille SNES, et qui servira sans doute à jouer à de vieux jeux téléchargeables. Ça donne envie, certes, mais ce que

beaux écrans plasma d'un mètre de diagonale. Juste devant, trône fièrement la petite console, qui n'est pas beaucoup plus volumineuse que le bloc d'alimentation de la Xbox 360. En dessous (ou parfois au-dessus) de chaque écran, on peut apercevoir une sorte de règle argentée très fine et discrète, qui est en fait le dispositif

servant à capter les mouvements. La Wiimote est reliée à la console par un fil, mais rassurez-vous, la version commercialisée sera bien sans fil. Concernant la manette en elle-même, elle semble identique à ce qu'on a pu voir à l'E3. Pas de webcam, ou autres ajouts fantaisistes imaginés par une poignée de fans en chaleur. Ceci dit, cette version de la Wiimote n'étant pas la version définitive, d'autres surprises devraient être dévoilées dans les prochains mois, l'orientation finale divisant toujours les designers de Nintendo eux-mêmes.

Bon, avant de me décider sur un jeu, je vais quand même faire un petit tour. Le lieu se présente comme une sorte de Loft sans caméras ni Loana, avec un étage consacré au buffet et à la DS. La déco est, avouons-le, toute moche. En fait, c'est beaucoup plus simple que ça : il n'y a pas de déco, en dehors de quelques grands panneaux blancs tout cons.

Mais je ne suis pas venu là pour admirer les lieux, me dis-je, je suis là pour les jeux, qui ont l'air nombreux... après un tour de quelques minutes, je

décide d'enlever le mot « nombreux ». Je comprends très vite que le but de cette soirée est avant tout de faire découvrir le concept de la Wiimote et non pas de nous faire essayer quantité de jeux différents. Allez, puisqu'il faut en passer par là, je vous donne une énumération rapide des productions jouables :

- Wii sports, présenté sur trois bornes différentes : une pour le tennis, une pour le golf, et une pour le baseball ;
- Wario Ware ;
- Un remake de Duck Hunt, ce bon vieux jeu NES qui consistait à tirer sur des canards dans un décor champêtre – en fait, le premier simulateur de chasse grand public avant l'inénarrable Deer Hunter...
- Wii Music, qui vous place dans la peau d'un chef d'orchestre. On a vu notamment Shigeru Miyamoto en faire la démonstration en interprétant le thème musical de Zelda, lors de la conférence de Nintendo à l'E3 ;
- Redsteel, le déjà fameux FPS d'Ubisoft, avec son ambiance Yakuza.

Et voilà, c'est tout, pas un jeu de



plus. Dans ma tête résonne à ce moment là : « *Mario, Link, et Samus sont attendus par les journalistes à la soirée de présentation de la Wii, je répète, Mario, Link...* ».

Bon, ce n'est pas catastrophique mais bien dommage tout de même. Surtout que j'ai du mal à comprendre la raison pour laquelle Nintendo n'a pas présenté au moins l'un de ces trois jeux.

Cette petite déception passée, je décide de ne pas renoncer si tôt et je jette mon dévolu sur « Wii

Music ». Il n'y a pas encore trop de monde autour de la borne, et ça me botte bien d'essayer à mon tour d'interpréter la B.O. de Zelda. Le mec devant moi se débrouille pas mal, il obtient un score de 80. Mouais, ça a l'air tout simple, il se contente de bouger frénétiquement la Wiimote de bas en haut, en essayant de suivre le rythme de la musique. Mon tour venu, je suis donc sûr de moi. L'hôtesse (charmante, mais ai-je besoin de le préciser une fois de plus ?), me demande de mettre la dragonne pour éviter de faire tomber la manette. La Wiimote se

prend parfaitement en main : les boutons sont bien disposés et l'on se sent tout de suite à l'aise avec cette « extension » du bras. A l'écran, j'ai le choix entre diriger un orchestre sur Carmen ou sur le thème de Zelda. Pour faire original, je choisis le second. A l'écran, une main tenant une baguette fait des gestes rapides de bas en haut, en m'expliquant que je dois faire exactement la même chose pour démarrer la musique. Et là, c'est le drame... Atteint d'une polio aiguë, je dois m'y reprendre à cinq fois pour réussir à faire trois mouvements corrects, alors que les joueurs précédents y arrivaient parfaitement du premier coup. Je sens déjà les regards moqueurs du public et mes chances de flirter avec l'hôtesse, partir en fumée... Ca y est ! J'ai enfin réussi ! La musique démarre et je garde le cap, agitant frénétiquement la Wiimote de bas en haut. Après quelques secondes je décide de ralentir le mouvement, juste pour voir. A ce moment là, le tempo ralentit. Si je garde la manette en l'air, immobile, je peux faire durer la note. C'est plutôt bien fait ! Avec un peu d'entraînement, on s'amuse

vraiment à « contrôler » cet orchestre de bonshommes qui ont des boules à la place des mains et des bras invisibles, comme Rayman.

Score final : 79. « *Pas mal pour un premier essai* » me lance l'hôtesse



avec un grand sourire. Effectivement, j'ai eu l'air con au début, mais la suite s'est arrangée. Par contre, je ne pige pas trop comment le jeu évalue la performance du joueur.

Ceux qui obtiennent les meilleurs scores sont ceux qui se contentent de bouger la manette de manière régulière, sans faire aucune variation,

alors qu'il est beaucoup plus amusant de nuancer ses mouvements et faire fluctuer la musique.

Bon, c'est pas tout mais d'autres jeux m'attendent et même si ce Wii Music est plutôt rigolo, ça reste relativement limité et la lassitude pointe

le bout de son nez rapidement. Profitant d'une place se libérant sur Wii Baseball, je m'approche de l'hôtesse, un gros boudin avec les cheveux gras. Ok, vous n'y croyez pas, j'aurais au moins essayé...

Pour ce jeu, rien de plus simple: je tiens la Wiimote comme une



Ou soyez belle. Dans ce cas-là, peu importe le ridicule, les regards se fixeront ailleurs.

batte de baseball, et je me mets en position pour frapper. Quand la balle vous arrive dessus, il faut mimer la frappe au bon moment et trouver le bon angle pour réaliser un « home run ». Bon, le concept est une fois de plus limité, mais on se rend vraiment compte que les mouvements du bras sont extrêmement bien analysés par la console. Chaque déplacement que l'on fait avec sa main est fidèlement retranscrit à l'écran, et l'on prend vite son pied à envoyer la balle à plusieurs centaines de mètres. Par contre, contre toute attente, après quelques coups de batte on sent que le bras travaille et que jouer est plus physique que ce que l'on pourrait croire. Si la Wii peut m'aider à perdre des kilos, elle aura vraiment tout pour plaire.

Juste à ma gauche, j'entends deux personnes s'esclaffer joyeusement et se traiter de tous les noms d'oiseau. Justement, il en est question d'oiseaux, car un duel sur Duck Hunt est en train de se dérouler devant une assistance amusée. Je décide de trouver un partenaire de jeu, et lui propose un défi sur ce « GCS »

(alias: *Galinette Cendrée Shooter*, Les Inconnus rulez !). Wiimote tenue à hauteur d'épaule, je suis prêt... Merde, la visée est sacrément sensible ! Le moindre mouvement de la main fait partir mon viseur dans



tous les sens. Ceci dit, mon adversaire semble avoir autant de mal que moi. Après un temps d'adaptation, on commence tous deux à maîtriser nos « fusils » virtuels, et c'est parti pour un déluge de tirs. Sur des ballons, des soucoupes volantes, des canards... Au final, je remporte la victoire de quelques points seulement.

Une expérience heureuse donc. Si dans la version finale les épreuves sont plus variées, ça peut donner un jeu très sympa à plusieurs, en espérant toutefois que l'on pourra régler la sensibilité de la manette.

Dans cette partie du Loft, il me reste encore à essayer le golf. Même principe que pour le reste du cheptel ludique : on tient ici la Wiimote comme un club de golf, et l'on fait des « swings » et des « puts ». Sauf que ce jeu là est moins basique que le base-ball car tout se joue, non sur le déplacement, mais sur la

puissance avec laquelle on « frappe » la balle. Un geste trop brusque et la balle part à l'autre bout du terrain. Un déplacement trop lent, et elle parcourt quelques mètres, pas plus. C'est peut-être donc bien le jeu de la gamme « sports » le plus difficile à maîtriser, mais c'est aussi le plus intéressant en solo, avec une marge de progression qui semble réelle. On utilise aussi la croix directionnelle de la Wiimote pour orienter son tir en cas de déformation du terrain. Plusieurs paramètres sont donc à prendre en compte, ce qui amène une complexité supplémentaire – toute relative certes, mais qui fait plaisir face à la simplicité du base-ball ou du tennis. D'ailleurs, c'est assez fendard de voir les gens s'y essayer et galérer sec pour réussir un swing correct, malgré les explications de l'hôtesse (au fait, je vous ai précisé qu'elle était charmante ?).

« En somme, la Wii c'est pas une console destinée au gamer de base », me dis-je en voyant tout ces gens souffrir face à l'écran. Pour la première fois, on découvre une manière de jouer qui est parfaitement

naturelle, et à laquelle nous nous heurtons pourtant dans un premier temps. Les discussions que j'ai pu avoir avec certains confrères ce soir là confirment ma pensée : Nintendo souhaite proposer aux « *non joueurs* » une approche du jeu vidéo beaucoup moins rebutante qu'elle ne l'est actuellement, une approche qui ne demande pas de maîtriser une manette à deux sticks analogiques et huit boutons pour s'amuser.

Sentant venir la faim, je décide d'attaquer le buffet par la face nord. Entre deux assiettes de salade et une coupe de champagne, je me décide pour un tour dans le coin DS. Et là, surprise, je découvre le jeu le plus fun de la soirée ! Sur une grande table basse entourée de confortables « poufs » (je parle de ces gros coussins dans lesquels on aime tant se vautrer, bien sûr), sont disposées plusieurs DS Lite. Accueilli chaleureusement par deux personnes portant fièrement un T-shirt « Nintendo DS », on me propose de m'essayer à « Brain Academy » en multijoueurs. Nous nous retrouvons rapidement à huit autour de la table,

et une partie est lancée. Comme vous l'aurez sans doute deviné, parce que vous lisez SANQUA et que vous êtes donc forcément plus intelligent que la moyenne, « Brain Academy » reprend le concept de « Brain Training » mais en l'axant sur le multijoueurs. C'est une série de mini-épreuves de logique, de mémoire, ou encore de mathématiques. On joue tous ensemble et celui qui répond le plus vite gagne la manche. Simple mais efficace.

Très vite, ça vire à la rigolade, et on se retrouve à charrier des adversaires que l'on ne connaissait même pas 10 minutes auparavant. Il faut dire aussi que les démonstrateurs savent mettre l'ambiance : entre le grand rasta sympa qui a le même rire que la voix française d'Eddy Murphy et la belle asiatique qu'on dévore des yeux, on se sent bien entouré... Je regarde ma montre : purée, ça fait plus d'une demi-heure que je suis scotché ici. Je décide donc, à contrecœur, de prendre congé de mes adversaires de jeu, sans oublier de leur demander la date de sortie de ce « Brain Academy » extrêmement

fun à plusieurs. Ca a dû sortir le sept juillet. On risque donc d'en bouffer pendant un bon moment...

Allez, je redescends, bien décidé à m'attaquer à Wii Tennis, bien que les bornes d'essai ne désemplassent pas. Le sourire niais des gens qui y jouent me rend plutôt curieux. On s'y affronte à deux ou à quatre –, mais dans ce cas, prévoyez de bouger les meubles de votre salon et videz votre compte épargne pour vous

payer un grand écran. Me retrouvant enfin face à un adversaire, la partie commence. Ici aussi, tout paraît étonnement naturel : pour servir, il faut lever la Wiimote et la rabattre d'un coup sec pour envoyer la balle dans le camp adverse. Ensuite, on enchaîne revers, coups droit et lobs avec une facilité étonnante. Après un peu d'entraînement, on arrive à placer la balle où on le souhaite, même si les sorties de balle sont fréquentes. Le match fut d'abord



On savait que les jeux vidéo rendaient cons, mais avec la Wii, on le voit.

plutôt serré, jusqu'à ce que l'hôtesse nous dise : « *je peux faire une partie avec le gagnant après ?* ». Et là, je ne sais pas ce qui c'est passé, je suis entré dans une excitation de « Berserker » : ma rage de vaincre a décuplé et j'ai pulvérisé mon adversaire par des coups au filet bien placés. Pour être complets, précisons une chose importante : chaque match se fait en deux contre deux, même si l'on joue uniquement à deux joueurs humains. Ainsi, lorsqu'on réalise un mouvement avec la manette, celui-ci est répercuté sur le personnage en fond de cours mais aussi sur celui au filet. Chose notable, les personnages ne peuvent pas être dirigés, ils se placent automatiquement là où se trouve la balle. Domage, car avec le contrôleur « Nunchaku », cela était techniquement faisable, je pense.

Après une victoire difficile contre l'hôtesse et malgré ma déconcentration latente à force de quitter l'écran des yeux pour lorgner le buste avantageux de la demoiselle, je l'abandonne lâchement et commence à patienter pour jouer à Wario Ware.

Le jeu pourrait d'ailleurs s'appeler : « *Wario Ware : Le pouvoir d'avoir l'air idiot devant sa TV* ». Cette version d'essai propose en effet vingt-cinq mini-jeux qui s'enchaînent toujours à grande vitesse. Il fallait, en vrac : faire sauter des légumes dans une casserole, conduire une voiture en tenant la Wiimote comme un volant, faire entrer un dentier dans la bouche d'une mamie (!?), faire du hoola-houp en tenant la manette contre ses hanches, courir un 100 mètres en agitant les bras, écraser

une mouche avec une tapette... Rien qu'à regarder les gens jouer, on se bidonne mais quand on s'empare de la télécommande, c'est encore pire. La version finale devrait proposer deux cents mini-jeux, à plusieurs. Grosses tranches de rire en perspective. En tout cas, avec Wii Tennis, c'est vraiment le jeu le plus fun de cette soirée.

Oups ! Déjà 21h15, il me reste trois quarts d'heure et je me rends compte que je n'ai pas encore

essayé le seul « vrai » jeu de la soirée : Redsteel d'Ubisoft. Il faut dire qu'il y a toujours énormément de monde autour de l'écran, et il faut s'armer de patience pour pouvoir s'emparer de la Wiimote, ici couplée avec le stick « Nunchaku ». Pendant cette bonne demi-heure d'attente, j'ai pu au moins observer le jeu sous toutes ses coutures. Le niveau présenté est le même que celui que l'on voit dans la vidéo promotionnelle. On peut faire un zoom et ralentir l'action afin de « locker » certaines parties du corps



Attention, abuser de Red Steel peut entraîner des troubles du comportement (éruption soudaine d'égo, entre autres).

de ses adversaires, pour les désarmer par exemple, et ça se termine par un duel au sabre contre un Yakuza, sur le toit d'un immeuble. Bon, déjà, on peut dire une chose rien qu'en observant l'écran : les décors sont plutôt jolis, avec une belle ambiance type mafia japonaise, night clubs, et baston de bar à la John Woo, mais les personnages sont affreusement laids. Une espèce de trait blanc entoure leur silhouette, leur donnant un aspect « ennemis en carton » assez désagréable. En plus, le jeu semble scripté à l'extrême, et par moments on a l'impression de jouer à Time Crisis ou Virtua Cop. Ceci dit, tant que je n'ai pas les commandes en main, j'essaye de rester calme côté critiques.

Bam ! Gros plantage du jeu pendant la démo. La console redémarre. « *Je savais pas que c'était Microsoft qui faisait la Wii !!!* » s'exclame un voisin de file. Un autre renchérit : « *Tu vas voir, le logo Gamecube va s'afficher au reboot !* ». Eclat de rire général, sauf pour la pauvre démonstratrice de chez Ubisoft qui semble bien embêtée devant son jeu freeze.

« *C'est une version bêta, ça arrive parfois* » dit-elle comme pour nous rassurer. Heureusement qu'elle le précise, parce qu'on vient du jeu vidéo – je n' imagine même pas ce qu'elle aurait dit à des journalistes de « Chasse et Pêche » ou de TF1...

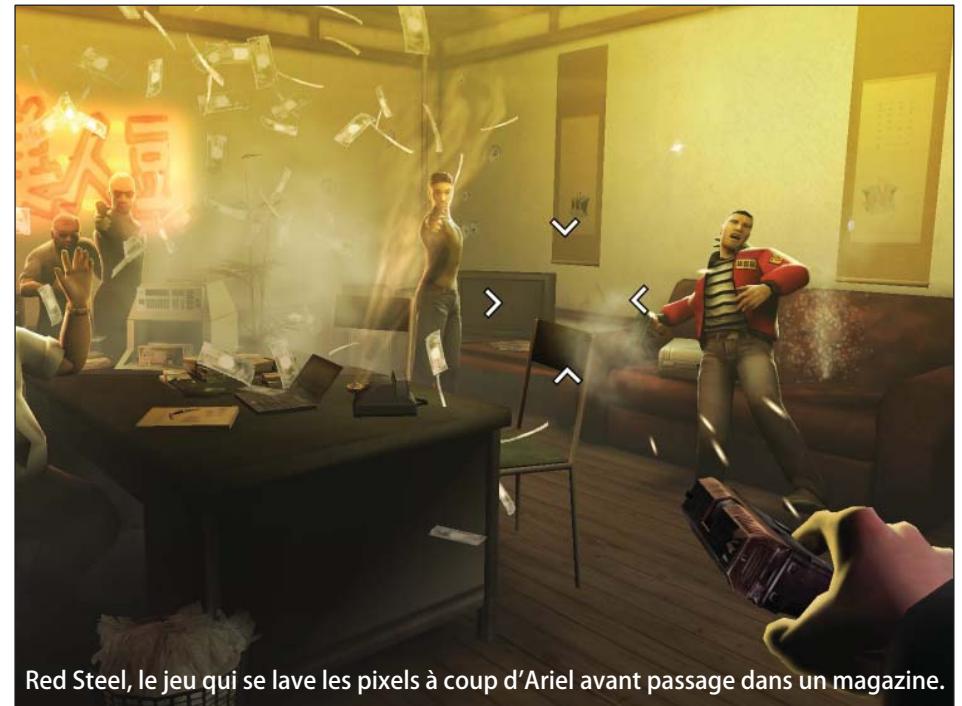
Pendant ma longue attente, je discute avec mes collègues. Globalement, l'avis est le même : on est super content d'avoir pu découvrir la Wii, mais forcément déçu de n'avoir pas vu de « gros » jeux. Tout le monde s'accorde à dire que Red Steel n'a pas l'air terrible et que, d'une manière générale, la Wii ne brille pas par ses qualités graphiques.

Quand on regarde les jeux de la gamme « Wii Sports », on a presque l'impression d'être revenu à l'époque de la N64. « *Mais bon, même si c'est moche on s'en contrefiche, car c'est tellement fun à jouer et original qu'on oublie le côté technique très vite* », affirme un voisin. Il n'a pas entièrement tort. Et pour le coup, Nintendo ne nous a pas vraiment menti : on savait dès le début que la Wii serait bien en deçà de

ses concurrentes en matière de puissance. Par contre, quand ils affirment que la Wii n'est « que » deux fois plus puissante que la Gamecube, j'ai un peu de mal à le croire.

Ah, enfin, montour arrive. J'empoigne la Wiimote dans la main droite et le nunchaku dans la gauche, prêt à péter la tronche de mes adversaires. Avec le stick, j'avance, je recule, je fais des pas de côté. Avec la télécommande, je dirige le bras qui tient l'arme et

je tire avec la gâchette située en dessous. C'est là que je me rends compte d'un problème : on est libre de diriger son bras à l'écran, et donc le viseur qui va avec, mais quand on veut tourner, il faut orienter le viseur sur les bords de l'écran, ce qui prend beaucoup de temps. Surtout, ce n'est pas vraiment naturel. En plus, la visée est extrêmement sensible, et pointer correctement un adversaire est bien laborieux. La démo dure à peu près dix minutes, et c'est bien suffisant



Red Steel, le jeu qui se lave les pixels à coup d'Ariel avant passage dans un magazine.

pour réduire à néant toute l'attrance que j'avais pour ce jeu. C'est peu maniable, assez laid, les ennemis se contentent d'apparaître de derrière un poteau et sont incapables de viser convenablement (ceci dit, moi aussi). Pour les combats au sabre, ce n'est guère mieux : Quel que soit le mouvement que l'on fait avec la Wiimote, ce sera toujours le même à l'écran. Point positif quand même: le système de parade est pas mal, il suffit de lever le stick Nunchaku pour se protéger. Ce mouvement sert aussi à ouvrir les portes et recharger son arme. La démo terminée, je rends les commandes à la démonstratrice, un peut dégoûté d'avoir poireauté presque trois quarts d'heure pour ça.

La Wii, console parfaite pour les FPS ? Pour le moment, j'en doute. J'espère que le jeu sera fortement optimisé d'ici sa sortie (en même temps que la console, je le rappelle), parce qu'à ce stade, ce n'est pas brillant.

Il est 21h55, la soirée se termine dans 5 minutes.

Je décide de revenir en vitesse au coin DS, car on m'a dit que « Zelda: Phantom hourglass » était jouable. Je teste au passage Starfox DS, qui ne me semble pas extraordinaire. Je n'y ai joué que quelques minutes, mais il m'est apparu assez classique et doté d'une maniabilité genre « Metroid Prime Hunters ».

J'eus tout juste le temps de poser mes mains sur Zelda DS, que deux minutes plus tard le vigile arriva vers moi pour me dire que la soirée se terminait, et qu'il fallait y aller. Ouah ! 22h03, la ponctualité, chez Nintendo c'est leur truc on dirait – ça change des dates de sortie de *Zelda Twilight Princess*... En tout cas, malgré le peu que j'en ai vu, ce Zelda DS a l'air sympathique. On dirige Link et l'on donne des coups d'épée au moyen du stylet, et le style graphique reprend celui de « Wind Waker ». Je sais qu'il y en a qui n'aiment pas, mais moi j'adore ce petit Link en Cell-Shading.

Revenuenbas, jerencontreSnoopers, qui confirme le sentiment général : il a adoré le jeu de l'orchestre mais détesté Redsteel...



Le moment de récupérer mes affaires arrive, les écrans sont éteints et tout le monde a le sourire autour de moi. Allez, malgré l'absence de gros jeux, on s'est bien marré et j'ai découvert une petite console qui a décidé de partir à l'opposé de la concurrence, en faisant des jeux moches (pour le moment) mais qui visent un plaisir très spontané. On prend la télécommande, on joue et on s'amuse, point final. Cependant, est-ce que l'euphorie de la découverte ne s'estompera pas rapidement ? Si

Nintendo et les éditeurs tiers arrivent à exploiter la console et sortent des jeux moins basiques que ceux vus ce soir, alors l'avenir pourra sourire à la Wii. Il reste encore du boulot mais le père Mario semble parti dans la bonne direction.

Jika



En attendant la Wii, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

戦争は代わった。

METAL GEAR SOLID 4





Outer Heaven : le rêve de Big Boss.

Une organisation dans laquelle tout soldat peut trouver refuge. Et à sa tête, on retrouve Ocelot, enfin Liquid Ocelot, qui espère bien entendu renverser la balance du pouvoir global en sa faveur.

SNAKE, entre temps, a bien vieilli. Prématurément. En effet, son corps, issu d'un clonage de l'ADN de Big Boss, est en pleine décadence. Il ne lui reste plus que 6 mois à vivre, selon les dires de Naomi Hunter. C'est assez, assez pour accomplir sa dernière mission et mettre un terme aux actions de Liquid/Ocelot une bonne fois pour toutes.

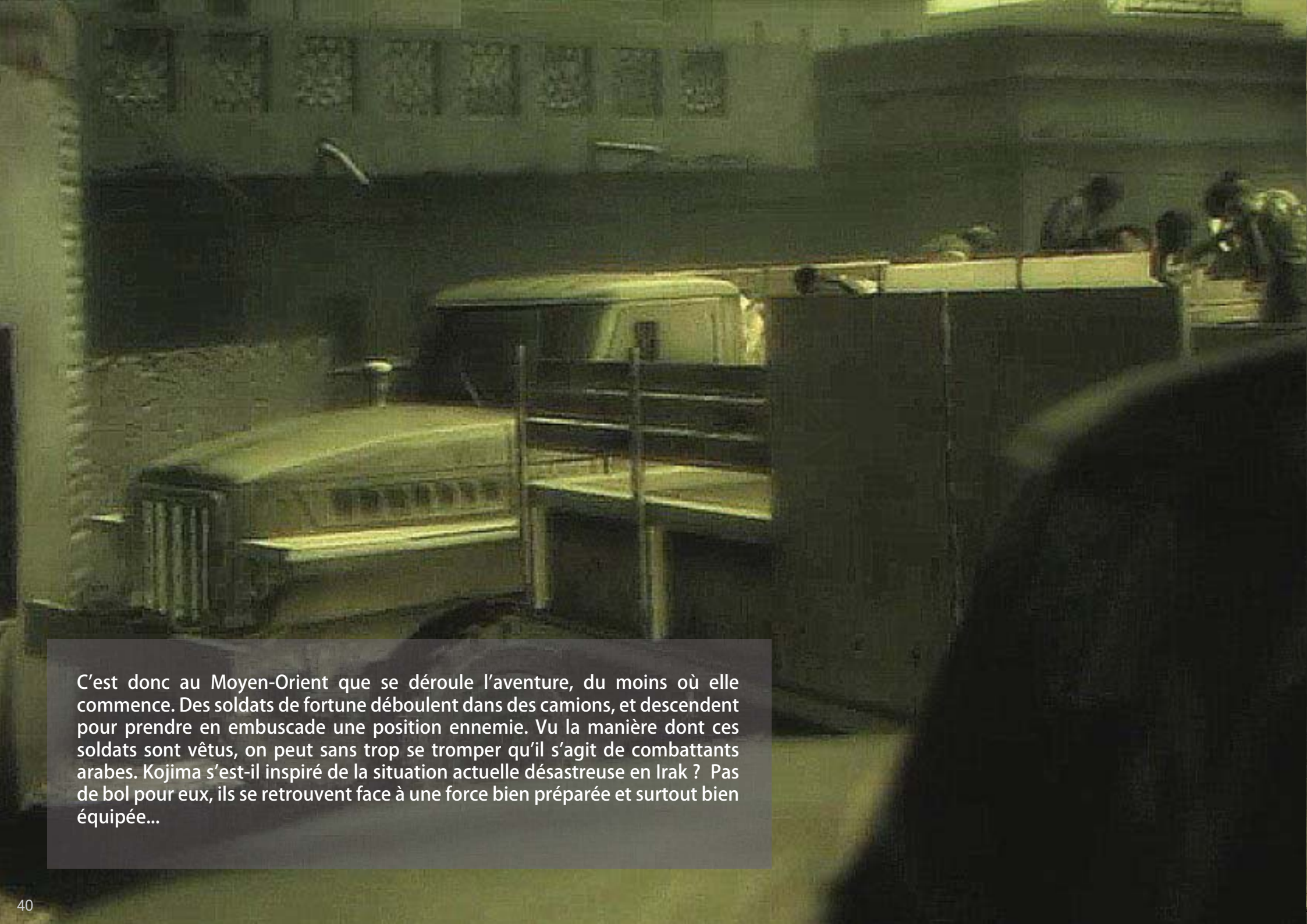
Mais tout cela s'annonce bien difficile, vu le matériel employé par les ennemis : ceux-ci se sont en effet dotés de Metal Gear de dernière génération, montés sur pattes bioniques, capables de se déplacer bien plus rapidement qu'avant et sur tous types de terrain. Et sauter au-dessus des obstacles si c'est nécessaire.

SNAKE, en proie à des défaillances physiques fréquentes, n'a que peu de chance seul. Ses anciens comparses vont se joindre à lui : Otacon, Meryl, Colonel Campbell, Naomi Hunter, Raiden.

Guns of the Patriots s'est dévoilé à nos petites mirettes par le biais de deux trailers issus de l'E3. Si l'un est plus long que l'autre (15 minutes), il n'apporte que quelques détails supplémentaires, mais ne change fondamentalement rien en terme d'introduction. Comme toute sortie de MGS est un événement en soi, SANQUA ne pouvait pas passer à côté d'une occasion de parler des toutes premières infos.

L'action se déroule cette fois dans le futur. Quelques années après la fin de MGS2. La guerre a changé.

Désormais, l'armée américaine sous-traite ses opérations à des sociétés privées, qui se chargent d'engager des mercenaires pour mener à bien les objectifs prévus. Ces soldats sont injectés de nanomachines qui les empêchent théoriquement de se retourner contre ceux qui les emploient. Mais la situation a évolué à un tel point que la force militaire de ces factions privées égale en puissance celle des USA eux-mêmes. Et pire, il s'avère que les 5 plus grosses sociétés du marché sont en fait dirigées par une organisation ombrelle : Outer Heaven.



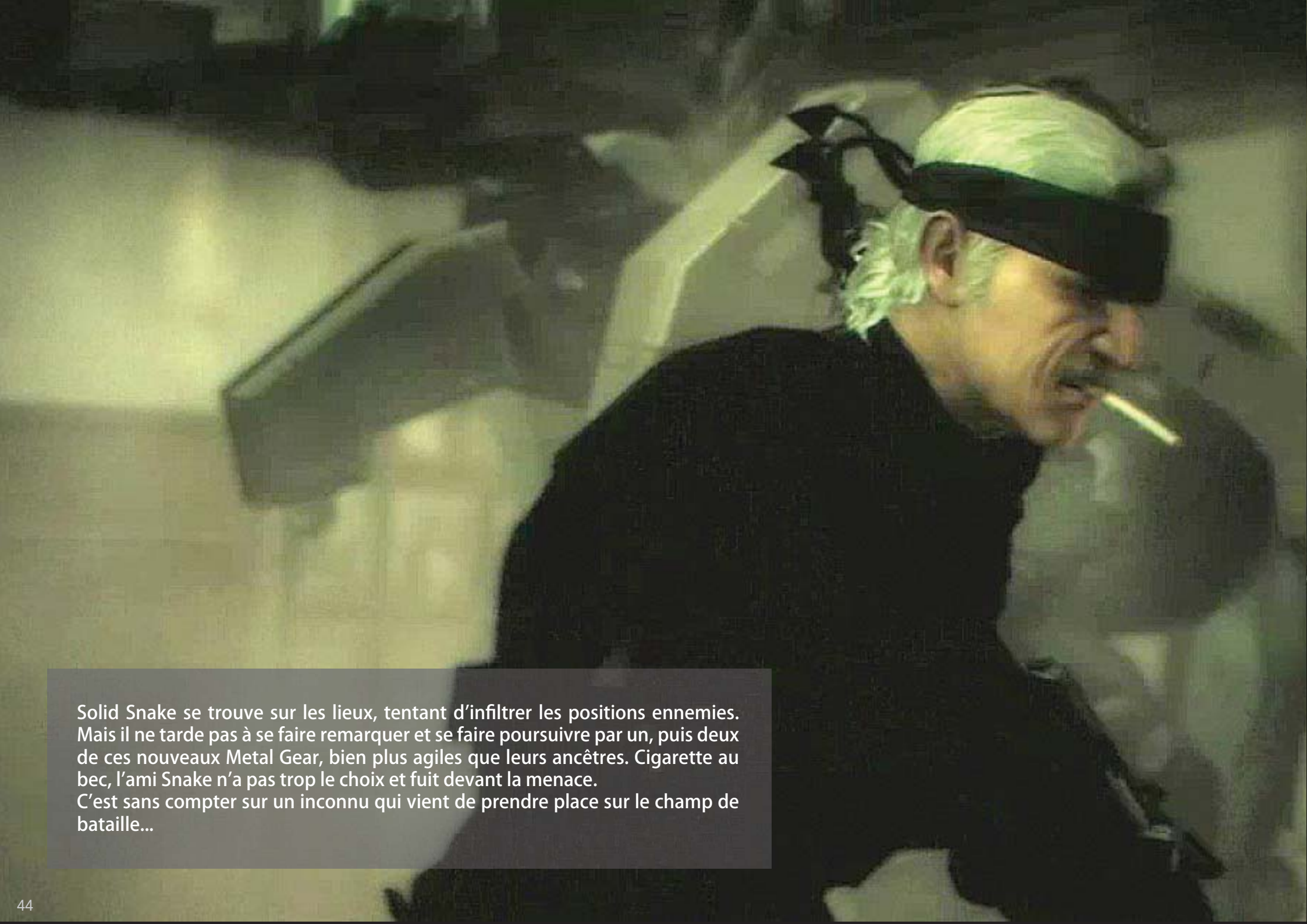
C'est donc au Moyen-Orient que se déroule l'aventure, du moins où elle commence. Des soldats de fortune déboulent dans des camions, et descendent pour prendre en embuscade une position ennemie. Vu la manière dont ces soldats sont vêtus, on peut sans trop se tromper qu'il s'agit de combattants arabes. Kojima s'est-il inspiré de la situation actuelle désastreuse en Irak ? Pas de bol pour eux, ils se retrouvent face à une force bien préparée et surtout bien équipée...





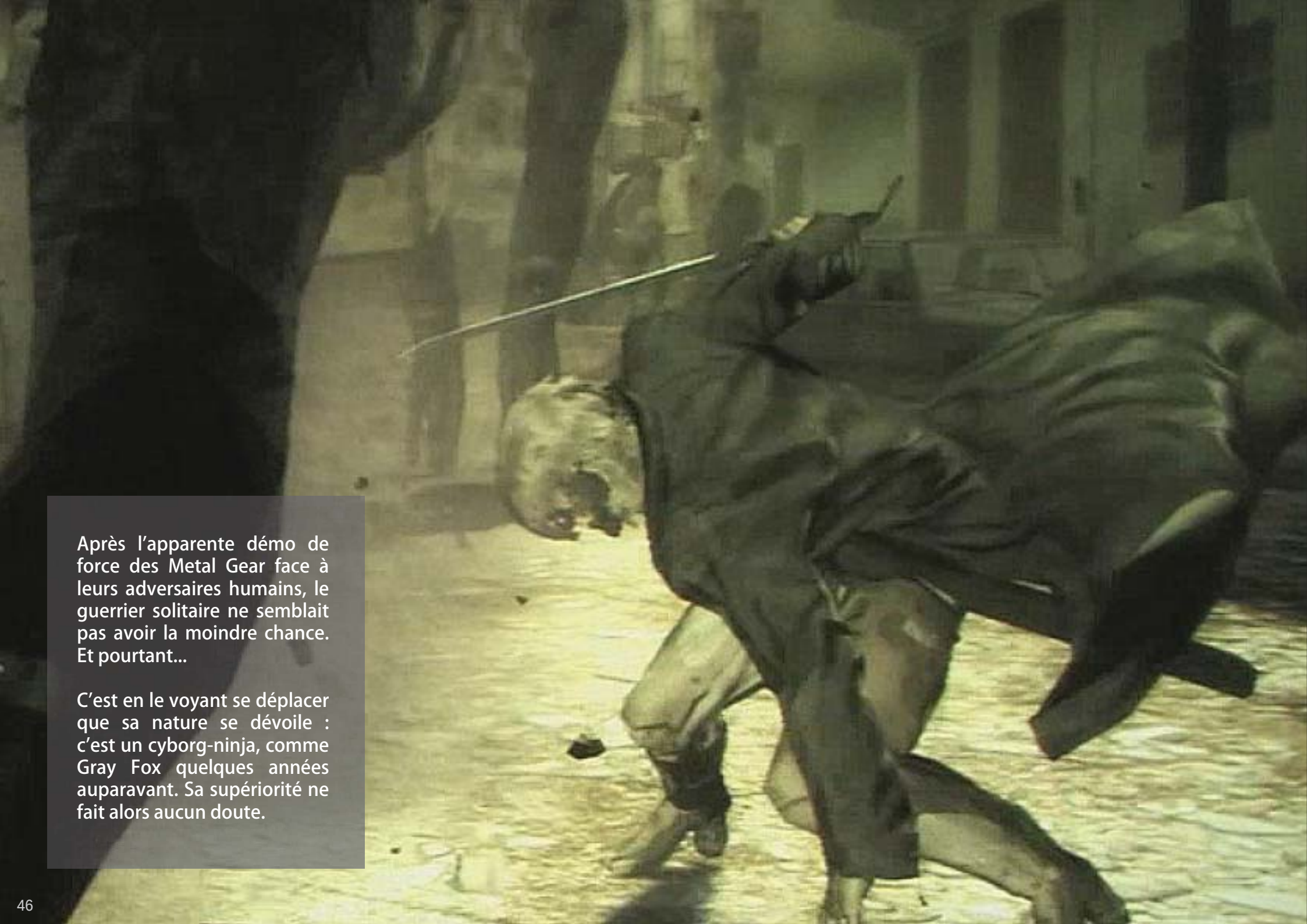
Alors que les snipers faisaient déjà bien le ménage au milieu des quelques mercenaires encore debout, voici qu'une des machines entre en action. Un nouveau Metal Gear, doté cette fois-ci de jambes bioniques, capables de se déplacer bien plus rapidement que ses prédécesseurs. C'est en quelques secondes qu'il parcourt la cinquantaine de mètres qui le sépare des assaillants, et tel un taureau se ruant sur le matador, les bouscule et les envoie voltiger aux murs alentours avec une force inouïe.



A close-up, low-angle shot of Solid Snake. He is wearing his signature black bandana with a white skull and crossbones. He has a cigarette in his mouth and is looking down and to the right. The background is dark and blurry, suggesting an indoor setting with some structural elements.

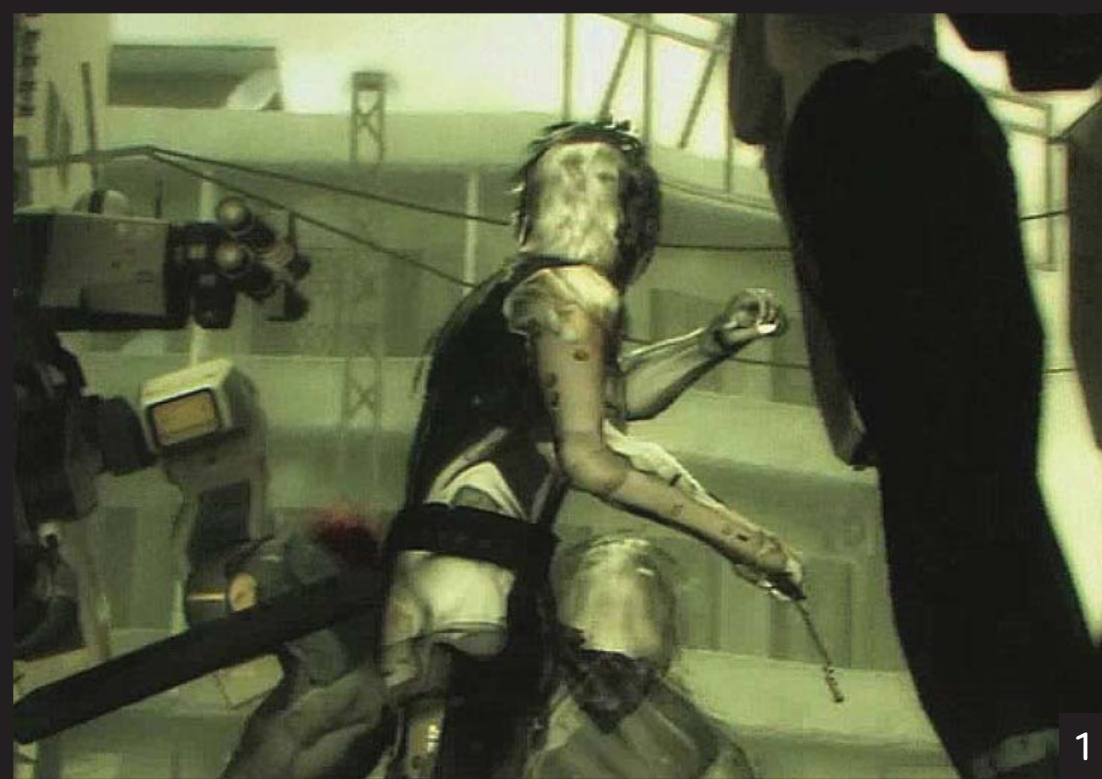
Solid Snake se trouve sur les lieux, tentant d'infiltrer les positions ennemies. Mais il ne tarde pas à se faire remarquer et se faire poursuivre par un, puis deux de ces nouveaux Metal Gear, bien plus agiles que leurs ancêtres. Cigarette au bec, l'ami Snake n'a pas trop le choix et fuit devant la menace. C'est sans compter sur un inconnu qui vient de prendre place sur le champ de bataille...



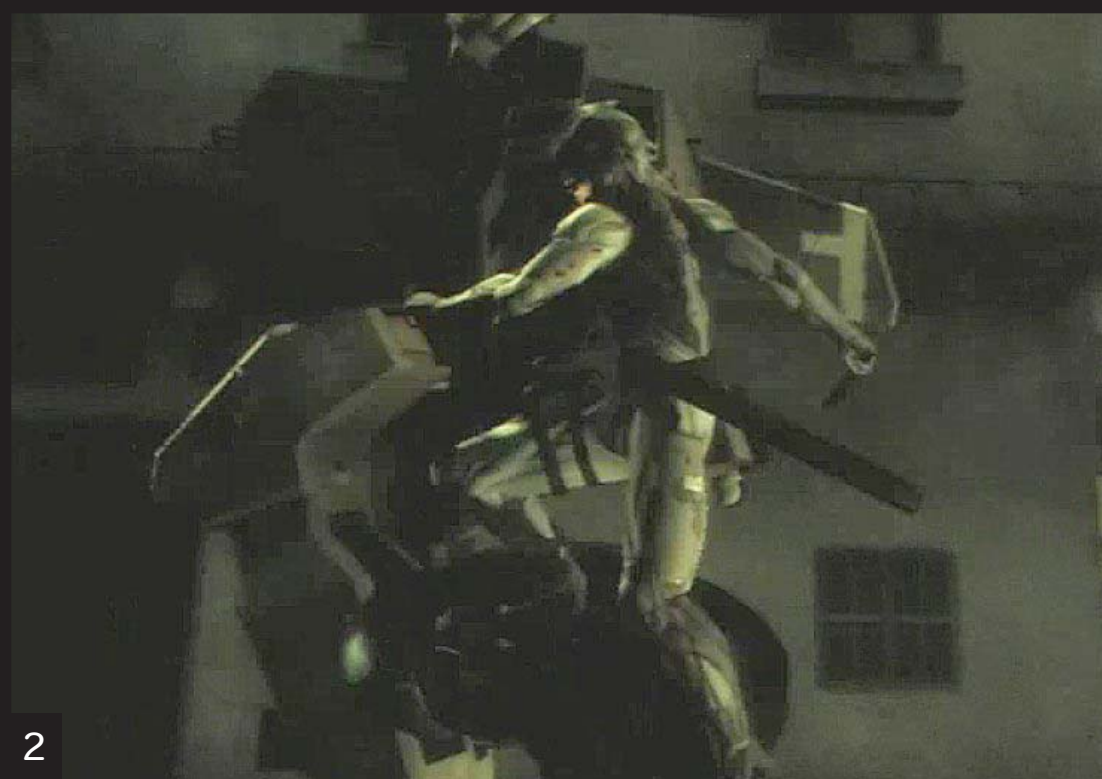


Après l'apparente démo de force des Metal Gear face à leurs adversaires humains, le guerrier solitaire ne semblait pas avoir la moindre chance. Et pourtant...

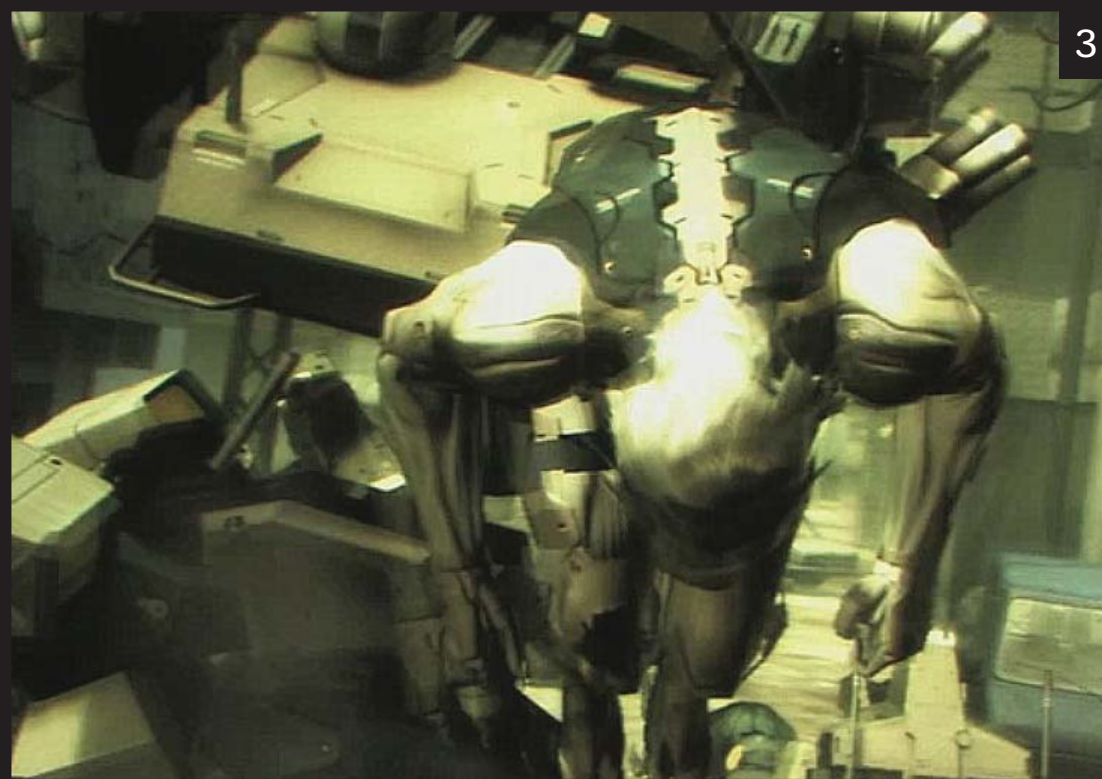
C'est en le voyant se déplacer que sa nature se dévoile : c'est un cyborg-ninja, comme Gray Fox quelques années auparavant. Sa supériorité ne fait alors aucun doute.



1



2



3



4





戦争は代わった。

METAL GEAR SOLID 4

AU-DELA DES IMAGES

Comme d'habitude, un trailer de Metal Gear Solid n'est jamais innocent. Kojima laisse souvent des indices, des repères, qui renseignent un peu sur l'histoire, les personnages et les thèmes du jeu.

Dans ce trailer, on pouvait remarquer, pour de brefs instants, derrière le nom de chacun des protagonistes, un kanji (c'est-à-dire un idéogramme chinois, je ne vous ferai pas l'insulte de vous expliquer que les caractères japonais ont été empruntés au chinois à l'origine) se montre timidement. Ces kanji sont loin d'être courants et proviennent, pour la plupart, de la littérature ancienne, semble-t-il. Mais ils ont un terrible point commun.

Regardez bien ! Une partie des caractères se répète entre tous ces signes.

雷
田
雷
歴
雲
愛
雲
狸
雲
英
雷
霸
雷
雹



C'est celui-ci. Le caractère qui signifie "pluie". Ce n'est d'ailleurs pas étonnant si l'on voit des gouttes de pluie tomber sur le côté des kanji quand ceux-ci sont affichés. Un signe du déluge à venir, un hiver atomique ?

罪を、未来に残してはいけない。

“ Nous ne devons pas laisser nos péchés au futur. ”

NAOMI
HUNTER



雲愛

Ce caractère signifie “nuages”. Il se prononce “ai”. Tout comme le mot signifiant “amour”, d’ailleurs. Et c’est justement parce que la clef sonore de ce kanji est composée par le kanji signifiant “amour” - partie de droite. Si l’on enlève le caractère commun de la pluie, commun à tous les personnages, est-ce que nous pouvons en déduire que la miss Naomi sera encore liée sentimentalement à quelque chose dans cet épisode ?

Naomi Hunter a fait son apparition dans le premier épisode de Metal Gear Solid. Elle faisait partie de l’équipe d’aide à distance préparée à répondre aux moindres sollicitations de Snake, envoyé en infiltration dans une base

nucléaire en Alaska, prise d’assaut par le commando spécial FOX-HOUND. En guise de préparation, elle injecta des nanomachines en intraveineuse à Snake, avant son départ. Mais ces nanomachines contenaient aussi

un virus extrêmement perfectionné qui était capable d’éliminer des personnalités dérangeantes pour le pouvoir en place. Snake, bien sûr, n’en savait rien, et a appris plus tard que Naomi était en fait la soeur adoptive

de GREY FOX, un soldat de FOX-HOUND que Snake avait tué dans un duel singulier des années auparavant. Naomi espérait donc se venger sur Snake, avant de comprendre ses réelles motivations. Encore fourbe ?

COLONEL CAMPBELL

世界を救えるのは君達しかいない。

“ Vous êtes les seuls à pouvoir sauver le monde. ”

Le caractère complet porte la signification de tonnerre, mais une fois le composé formant le mot “pluie” enlevé, reste l’autre partie qui donne l’idée d’expérience. Cette interprétation semble la plus probable, vu l’âge avancé de Campbell et ses états de service.

雷歴



Campbell fit son apparition dans Metal Gear 2 : Solid Snake, en tant que recrue des FOX-HOUND. Il portait le nom de Chicken Fox. Quand Big Boss se retourna contre son gouvernement, Campbell prit la commande du

commando FOX HOUND pour contrer les efforts de Big Boss. Il agira dès lors comme directeur des opérations alors que Snake vient de rejoindre l’unité FOX-HOUND. Plus tard, dans MGS1, Campbell, alors

à la retraite, reprend du service pour mener Snake au bout de sa mission. Problème, Snake s’aperçoit que Campbell ne divulgue pas toutes les infos dont il dispose, et grâce à un concours de circonstances les deux

hommes finissent par garder confiance l’un en l’autre. Dans MGS2, Campbell apparaît pour guider Raiden, mais il ne s’agit que d’une IA très évoluée qui prétend être le colonel.

私達は新生FOX HOUNDよ。

“ Nous sommes le nouveau FOX-HOUND. ”

MERYL
SILVERBURG



霧里

Ce caractère est difficile à traduire, mais apparemment il se réfère à la poussière qui tombe du ciel comme de la pluie. Cela pourrait se référer à la poussière résultant d'une explosion nucléaire... ou là encore, faut-il y voir une signification plus simple si l'on élide la partie liée à la "pluie" ? Dans ce cas-là, le caractère restant nous donne "renard", autrement dit Fox, en anglais. Fox, Fox Hound, quoi. Très en ligne avec ce qu'elle raconte dans son bref passage.

Meryl fit aussi son apparition dans le premier Metal Gear Solid. Nièce du colonel Campbell, directeur de l'opération, elle était alors novice quand elle intégra FOX-HOUND. Snake la prit sous son aile, et rapidement,

Meryl tomba amoureuse de Snake au cours de l'histoire. Elle fut cependant l'enjeu des représailles contre Snake, avant d'être sauvée in extremis. Elle fut aussi complètement absente de Metal Gear Solid 2.

Ce retour signifie qu'elle rejoint sans doute la lutte armée avec Snake, et le fait qu'elle mentionne FOX-HOUND à nouveau se réfère probablement à un petit groupe de combattants avec qui Snake va composer durant sa mission.

On sait par exemple que Vamp (MGS2) est aussi de retour. Meryl y sera de toute façon plus mature et plus adulte. Nul doute qu'elle aura un rôle important dans les péripéties du jeu.

すべての罰を、僕らが受けるべきだ。

“ Nous devons accepter tout notre châiment. ”

Caractère intéressant par sa dualité : Seul, il signifie “flocon de neige”. Si l’on retire la partie liée à la pluie, le caractère restant signifie brillant, remarquable. Ces deux traits caractérisent tout à fait l’esprit d’Otacon : un homme pur, croyant en ses idéaux, doté d’une intelligence hors du commun.

雲英



Otacon entra dans la série au moment de Metal Gear Solid 1 : il travaillait en tant que scientifique pour les autorités, en train de développer le système d’armement de Metal Gear, à son propre insu. Ce n’est qu’après sa

rencontre avec Snake qu’il réalise les conséquences de sa recherche et se décide à aider Snake à détruire Metal Gear. C’est un gars très émotif, qui malgré ses états d’âme est tout à fait fiable. Quand il parle ici de châiment,

il se réfère sans doute à l’inefficacité de leurs précédentes missions, qui n’ont pas réussi à endiguer le développement de Metal Gear. Les destins de Snake et d’Otacon seront donc encore une fois liés pour tenter de mettre un terme

définitif à cette machine monstrueuse. Otacon suivra sûrement Snake à distance, encore une fois, sans prendre une véritable part aux événements.

スネーク。今度は俺が守る。

" Snake. Cette fois-ci c'est moi qui te protège. "

RAIDEN 雷電



雷電

En voilà un caractère très simple. Le haut est composé de la pluie, et en dessous, les carrés quadrillés représentent des champs. il signifie "tonnerre". Ce qui n'a rien d'étonnant en tant que tel, vu que ce caractère existe déjà sous sa forme simplifiée, dans le "RAI" de "RAIDEN". Il ne faut pas sans doute chercher bien plus loin.

Raiden, ou le mec le plus haï de l'histoire du jeu vidéo, qui vola la vedette à Snake dans MGS2, malgré le joueur. À la fin de MGS2, Snake montre la voie que doit suivre Raiden pour sa vie à venir. Il est assez étrange

de le voir revenir sous une forme cyborg. Est-ce que cela signifie qu'il a lui aussi été quasiment tué dans un combat précédent avant d'être réparé en cyborg, ou tout simplement s'agit-il d'une combinaison telle que Olga

pouvait la porter dans MGS2 ? Ce n'est pas encore très clair, mais il rappelle évidemment l'ami GRAY FOX.

Vu la dextérité que Raiden montre au sabre dans les extraits du trailer, il sera un allié de taille pour un Snake

vieillissant. Détail important et salvateur, Kojima a déclaré que Raiden ne serait pas jouable. Ouf, on respire.

LIQUID
OCELOT

アベル殺しでイブに追放されたのはお前の方だ。

" C'est toi qui tua Abel et fut exilé par Eve. "

Pour une fois, le caractère de la pluie ne joue pas de rôle primordial dans la signification de ce kanji : il désigne la suprématie, sans la pluie, la partie restante se rapporte à la domination elle aussi. Ocelot est un personnage tout à fait cerné par cette définition : en quête de pouvoir, par la force.

覇



Ocelot a été introduit comme membre de l'unité FOX-HOUND ayant pris en otage la base militaire en Alaska, à l'époque de Metal Gear Solid 1. Secondant Liquid Snake, il échappa malgré tout au bombardement de la

base et continua sa lutte par la suite avec MGS2. À la suite de la perte de sa main dans MGS1, il subit une greffe, mais c'est bien plus tard qu'il découvrit que cette main provenait de Liquid Snake. Cette main bourrée de

nanomachines, semble avoir fusionné l'esprit des deux hommes dans un seul être. C'est pour cela qu'Ocelot s'adresse à Snake de cette manière : il fait une analogie entre Snake et Cain, qui tua Abel, son frère. Abel pourrait

tout à fait être Liquid, Snake ayant mis lui-même fin à ses jours. Ocelot sera sans doute le personnage clef de MGS4, avec Big Boss. C'est souvent par lui que le scénario est complètement dévoilé.

戦争は代わった。

" La guerre a changé. "

SOLID
SNAKE



雷

Celui-ci parle de "grêle". Oui, les mêmes grêlons qui laissent de jolies traces sur votre voiture après leur passage. Ici, enlever la partie "pluie" n'apporte rien. L'une des explications possibles est liée à l'analogie Snake grêle : puissant, mais éphémère. Comme on s'en doute, Snake est déjà à un âge avancé dans cet épisode, non pas qu'il soit vieux, mais le processus de clonage qu'il a enduré le fait vieillir à une vitesse accélérée.

L'histoire de Snake est évidemment au centre de la série des Metal Gear. Seul MGS3 fait l'impasse sur le personnage en développant l'histoire de son père génétique, Big Boss. Chose amusante, sur l'un des posters annonçant

MGS4, on y distingue clairement un personnage borgne, ressemblant à s'y méprendre à un vieux Big Boss. Big Boss ne serait-il donc pas mort ? Serait-il aussi derrière Outer Heaven ? C'est fort possible. La confrontation entre le fils

et le père pourrait certainement être passionnante à développer à nouveau (elle ne le fut que dans les épisodes 8 bits dont personne ou presque ne se souvient). Chose quasi certaine, Snake va mourir pour de bon dans cet

épisode, non pas vraisemblablement au combat, mais pour éradiquer la lignée génétique issue de Big Boss. Cela veut dire liquider Liquid, Big Boss, et se suicider. Par exemple !

A close-up, low-angle shot of Ellie Vance, a character from the video game Half-Life 2: Episode One. She is looking upwards and to the right with a determined expression. She has short, dark hair and is wearing a headband. Her right arm is extended forward, showing a prosthetic forearm and a black tactical glove. The background is a dark, metallic surface with diagonal ridges.

half life 2 : episode one

half life 2 : episode one

pc

Half Life 2 est le meilleur FPS (First Person Shooter ou Jeu de tir à la première personne) jamais sorti, juste derrière Half Life premier du nom. Cette affirmation est bien sûr totalement subjective, elle n'engage que l'auteur de ce texte. Et ça tombe bien, c'est moi. Mais en effet, lorsque Half Life sortit en 1998 je fus scotché devant mon écran comme rarement. Pour la première fois, un « doom-like » (on ne parlait pas encore tout à fait de FPS à l'époque) possédait un vrai scénario, une réelle mise en scène, des PNJ « vivants » et un level design cohérent.

Sa suite, née dans la douleur en 2004 après de multiples retards et moins ambitieuse que l'ainé, possédait toutefois de nombreux atouts : un moteur graphique impeccable qui tournait sur la plupart des machines, une ambiance du tonnerre, des passages anthologiques (je mouille encore mon slip en repensant à la traversée de la ville fantôme de Ravenholm, oui mademoiselle !), et surtout la plus grande invention de tous les temps juste derrière la bière et le string : le « gravity gun ».

Valve étant là avant tout pour se faire du fric, il était évident que l'on aurait droit à moult extensions, ne serait-ce que pour éclaircir le scénario éminemment obscur de Half life 2. Pour le coup, la politique du développeur sera plutôt « astucieuse » : elle consiste à nous vendre, cette «



suite » de HL2 découpée en trois épisodes distincts, pour la modique somme de 20\$ par épisode, via leur usine à gaz et à pognon, le bien aimé « Steam » (vous savez, ce truc qui tourne en tâche de fond sur votre PC, qui bouffe 40% de la mémoire, récupère des statistiques sur votre manière de jouer et qui installe des « mises à jour » sans rien vous demander). Qu'importe, Steam ou pas Steam, il me tardait de jouer au premier des trois tiers de cette suite. A noter qu'il ne s'agit pas d'un simple add-on mais bien d'une extension « stand alone », c'est-à-dire que vous n'avez pas besoin d'acheter Half life 2 pour jouer à cet « Episode One ». Après avoir laborieusement téléchargé le jeu avec l'aide de ce satané Steam, puis débloqué les fichiers (durée d'attente estimée à environ... quatre heures, je croyais que le net permettait d'aller plus vite ?), je lançai enfin une partie. Bonne nouvelle quoique

logique : on commence immédiatement après la fin de HL2. Le toujours très muet Gordon Freeman vient de faire péter la citadelle et retrouve Alyx, sa copine d'infortune, pour s'échapper de City 17 avant l'implosion totale. Première constatation : Alyx est toujours aussi bonne et c'est toujours un plaisir de mater ses fesses avec le zoom. Oui, c'est peut être un détail pour vous, mais pour moi ça veut dire beaucoup.

On va donc passer la plupart de son temps en compagnie d'Alyx et de son postérieur, à fuir, tuer des monstres, des soldats du cartel, et résoudre de nombreux casse-tête mettant le moteur physique du jeu à l'épreuve, pour s'apercevoir qu'il est toujours aussi efficace. De plus, que ceux qui s'étaient arraché les cheveux par poignées de dix lors des phases de conduite, se réjouissent : il n'y a plus aucun véhicule à piloter pendant cette aventure,

tout se fait à pied. Vous avez dit radical ?

Le jeu alterne phases d'exploration, énigmes à résoudre (rien de bien compliqué, on n'est pas dans Myst, rassurez-vous), et séances de shoot furieux pour bien se défouler. Le problème c'est que l'Intelligence Artificielle des ennemis n'a pas évolué d'un poil et reste donc relativement médiocre. Dommage que Valve ait accordé

été fait pour nos coéquipiers et en particulier pour Alyx. Loin des potiches habituelles du jeu vidéo qu'on doit sauver et protéger coûte que coûte, celle-ci nous épaula sacrément bien pendant les combats : elle vise bien, résiste, nous indique quand un ennemi arrive par derrière, et elle se permet même de balancer quelques blagues de ci de là. Pour une fois, on a vraiment l'impression qu'un

plus que certains jeux se permettent à peu près la même chose, et qu'ils sont quand même vendus 60€ (suivez mon regard vers ce gros gorille poilu au sommet de sa tour)···Oui mais voilà, ici, le souci vient surtout de certains passages tout simplement ennuyeux. Le début de l'aventure est mou, très mou même, et il faut bien patienter trois gros quarts d'heure pour tuer son premier



si peu d'importance à cet aspect du jeu, mais ils ont sans doute mis tout leur budget dans le développement des moteurs graphique et physique, et du coup le développement de l'IA a dû être confié à Roger, le stagiaire du service photocopie···

J'avoue, je suis un brin méchant, car un effort notable a

personnage dirigé par l'ordinateur sert à quelque chose. Ce qui, paradoxalement, avive les regrets quant à l'IA des autres protagonistes, adversaires inclus...

Comme on le craignait, le jeu se finit en quatre petites heures, pas plus. Vous me direz, pour 20\$, il ne fallait pas s'attendre à une durée de vie monstrueuse. D'autant

Alyx qui contemple l'étendue des dégâts pendant que vous en profitez lâchement pour mater son cul.. Mais allez, me faites pas croire que ça ne vous a pas traversé l'esprit, bande de geeks en chaleur ! Pourquoi vous croyez qu'on vous a mis une fille bien proportionnée au lieu d'un vieux boudin ? C'est pour attirer votre attention primaire sur le superflu et vous détourner de la triste réalité : Half Life 2 Episode One est chiant comme la mort par moments.

Alors, vous avez les deux fesses d'Alyx pour vous consoler.

Valve pense à vous.

soldat du cartel. Un autre passage, vers la fin cette fois, est particulièrement laborieux : en gros, on reste dans la même zone pendant une bonne demi-heure, à blaster des ennemis qui arrivent par wagons entiers. Je ne vous en dis pas plus pour ne pas vous gâcher la surprise mais cette partie-là du jeu m'a particulièrement gonflé. Si

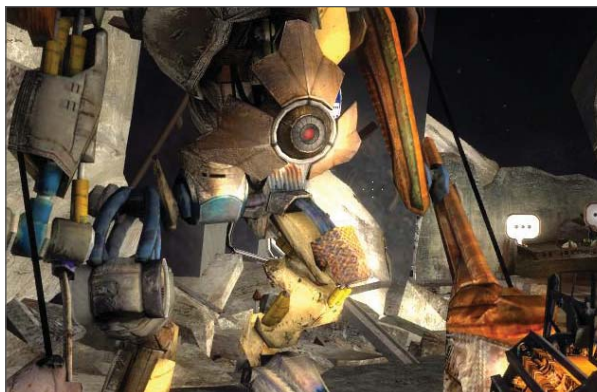
on calcule bien (45 minutes plus 30 minutes), ça nous fait une heure quinze où l'on s'emmerde ferme. C'est beaucoup compte tenu des quatre pauvres heures qu'il faut pour voir le générique de fin. Mais rassurez-vous, les trois heures restantes valent largement le coup (à défaut de valoir le coût). Il y a toujours de gros combats de fous contre des « tripods » et des hélicoptères à grand renfort de lance-roquettes, on stresse toujours comme un chacal dès qu'on entend les cris stridents des « face huggers » et l'on vide son chargeur comme un bourrin sur les zombies qui nous foncent dessus... Avec cet Episode One, HL 2 semblait donc bien parti pour conserver son titre de champion poids lourd, notamment grâce à l'ambiance et la mise en scène, désormais bien connues.

Un peu trop peut-être ? Car sur ce coup, Valve nous la joue « On a un moteur 3D et une banque d'objets et de textures à rentabiliser, alors on va pas se gêner ». Dès lors, les environnements demeurent les mêmes et l'on évolue dans une City 17 sur le point d'exploser certes, mais pas vraiment différente d'avant. Et là, on hésite finalement à qualifier ce nouvel opus de véritable suite. D'autres exemples :

- « Tu veux des nouvelles armes ? Ahaha !! Mets-les-toi où je pense ! », répondent en chœur Doug Lombardi et ses potes.

- Bon, de nouveaux ennemis au moins ?

- Hé ! coco, t'es bien gentil mais tes rêves d'innovation, de nouveautés et d'originalité, tu les remballes, ok ? File-moi plutôt tes vingt dollars et télécharge donc la dernière version de Steam, tu seras gentil. Allez, je vais quand même être sympa, t'as le droit à une variante du «



Zombie facehugger », tu verras il déchire bien.

- Mouais, y'a rien de vraiment nouveau dans votre extension en fait !?

- Mais si ! (long silence)...Tiens, regarde ! Il y a beaucoup moins de temps de chargement et ils sont moins longs ! C'est génial, non ?

- ...

Et que dire du scénario ? Bah...Pas grand chose et c'est bien ça le problème. Ceux qui n'avaient rien compris à la trame de Half Life 2 en seront là aussi pour leurs frais: l'histoire est toujours aussi obscure, et ce ne sont pas

les longs discours du professeur Thibaud (désolé, je ne me souviens plus de son nom) qui nous apporteront la lumière tant espérée. Au final, cet épisode on reste du « Half life » pur et dur, et l'on prend quand même son pied sur certains passages. Mais, à la fois avantageuse et pénalisante, cette impression de déjà vu poussée à l'extrême finit par être fort désagréable. Et le joueur de se demander s'il n'a pas eu la même chose entre ses mains deux ans plus tôt. Le problème, c'est qu'en deux ans, les attentes ne sont plus forcément les mêmes.

En conséquence, si Valve pouvait faire autre chose que du copier-coller pour « Half life 2 : Episode Two », ce serait pas mal. Il serait temps d'avoir quelques idées neuves les gars ! Hélas, quand on voit les statistiques sur Steam de ce premier volet du triptyque, on a peur pour l'avenir : seulement 23% des personnes ayant téléchargé le jeu sur leur usine à gaz l'ont terminé. Plus de trois semaines après la sortie, ça fait peu de monde. Donc, soit les joueurs sur Steam sont des polios ayant deux mains gauches et ils galèrent à mort pour arriver jusqu'au bout de cet épisode ; soit, et c'est plus crédible, ils s'emmerdent comme des rats morts en y jouant et ont lâché l'affaire au bout de quelques heures. Bien sûr, Valve va sûrement préférer la première interprétation, et l'on aura donc un « HL2 : Episode 2 » à finir en deux heures, les mains dans le dos, les yeux bandés et avec quatre grammes d'alcool dans le sang.

C'est de votre faute aussi, vous ne savez pas jouer...

Jika



dreamfall

dreamfall

pc

Il y a deux semaines, je me suis rendu dans une agence de voyage pour choisir la destination de mes prochaines vacances. Je me voyais déjà sous les cocotiers, sirotant un cocktail et entouré du charme de nombreuses vahinés. Une foule de prospectus étaient exposés sur une étagère, vantant les mérites de lieux tous plus exotiques les uns que les autres à des prix inabordables pour moi. Une vendeuse, voyant que j'avais l'air intéressé par les offres mais sur le point de rebrousser chemin au vu des prix pratiqués, s'approcha de moi et prit l'air de celle qui cherche à vous vendre ne serait-ce qu'un tour de la ville en car. Elle me demanda ce qu'elle pouvait pour moi. Après avoir répondu qu'elle ne souhaitait pas aller boire un verre à mon bras, elle revint à la charge sur mes envies et surtout l'argent que j'étais prêt à sacrifier (pour le voyage hein, je précise afin qu'il n'y ait aucun quiproquo) :

- « *J'aimerais faire le tour du monde, m'évader de la grisaille quotidienne, mais je n'ai que cinquante euros en poche* », lui dis-je tristement.
- « *Très bien Monsieur, je crois que j'ai exactement ce qu'il vous faut* », me répondit-elle en souriant.



La vendeuse s'éclipsa dans l'arrière-boutique quelques instants et revint avec une brochure entre ses mains, au nom assez mystérieux de « *Dreamfall : The longest Journey* ». Dubitatif, j'écoutai d'une oreille les brèves explications de la demoiselle, puis je rentrai chez moi, préférant réfléchir encore un peu.

Le lendemain, faisant le tri dans mes photos de vacances passées, je découvris les clichés d'un précédent voyage. Je compris que, sans même m'en souvenir, j'avais déjà eu recours aux services de cette agence pour découvrir un pays étrange et merveilleux, le pays des gens heureux, à travers une randonnée particulière appelée « *The Longest Journey* », si extraordinaire que j'en avais regretté le retour à la réalité. Ce délicieux souvenir presque impérissable revenu à la surface, je ne tardai pas

à rappeler la vendeuse et j'acceptai sa proposition.

Deux jours après, je me retrouvai assis confortablement dans un avion à destination d'un lieu totalement inconnu, redoutant de ne pas apprécier ce voyage autant que le précédent.

Ce n'est que plusieurs heures après son décollage que l'appareil rallia la destination tant attendue. Avant de sortir de l'engin, on nous offrit un petit livret où était présenté très brièvement le personnage que l'on aurait à interpréter une fois l'aventure en route. Avec ma chance légendaire, il me revint de devoir jouer une fille. Elle se prénomait Zoë Castillo, avait à peu près mon âge et semblait complètement paumée : elle avait arrêté ses études parce qu'elle s'ennuyait ferme, était retournée chez son père et souhaitait continuer à glander pour

le restant de ses jours. Il s'agissait donc d'un rôle de composition pour moi. Petit regret toutefois quant à ce personnage : j'ai eu l'impression d'y voir une resucée d'April Ryan, le rôle que j'avais endossé la dernière fois, plutôt qu'un nouveau personnage à part entière. On sentait d'ailleurs qu'il s'agissait de gars derrière l'histoire puisqu'il était écrit que je devais me balader durant une

que je m'ennuyai ferme à peine quelques heures plus tôt, cloîtré chez moi pour cause de temps pluvieux en Normandie (zut, j'ai fait une redondance !), je me trouvais à présent dans une Casablanca futuriste, au doux soleil venant réchauffer ma peau. Le décor était étonnant de beauté et, même si l'on peut trouver mieux dans des agences plus haut de gamme, l'ambiance globale était

Je me mis donc en chemin sans plus d'informations, dans une ville qui se révéla cruellement petite par rapport à ce que j'aurais pu espérer. Il y avait peu de figurants, pardon, d'autochtones qui déambulaient dans les rues et pire, ils semblaient n'avoir que très peu de choses à dire, la faute à la langue probablement... Mais la beauté du lieu me fit vite oublier cette légère solitude. Je rencontrai bientôt



Je sais, c'est dans le titre, mais Dreamfall propose un véritable voyage que vous n'êtes pas près d'oublier. D'aventure en aventure, les univers vont se confronter sous vos yeux, et vos multiples déplacements vont en apprendre de plus en plus sur une histoire qui commence de manière très obscure...

Et puis, y'a de la meuf, et pas qu'un peu, et rien que pour ça, c'est dans votre intérêt de jouer à Dreamfall, une fois que vous aurez arrêté de mater les fesses d'Alyx, histoire de vous distraire à nouveau.

grande partie de l'histoire dans des vêtements affriolants, quand ce n'était pas en sous-vêtements !

Enfin bon, dès que je mis pied à terre, la déconvenue s'éclipsa totalement au profit d'un large sourire : je pus constater que niveau dépaysement, j'étais servi. Alors

l'une des meilleures qu'il m'ait été donné de voir.

Les organisateurs du séjour semblaient avoir tout réglé dans les moindres détails : dès les premières secondes, une petite fille mystérieuse sortie tout droit de la cassette de Ring vint à ma rencontre et me demanda de retrouver April, me plongeant du même coup au cœur de l'histoire.

de nouvelles personnes qui disaient me connaître, probablement encore des acteurs du coin. Ils se révélèrent cependant brillants comédiens car la maîtrise de leur personnage était parfaite : je pouvais parler avec eux pendant de longues minutes sans pour autant les sentir à court de propos. Ils n'étaient pas qu'une coquille

vide et l'on sentait qu'ils avaient tous une histoire bien à eux. Pourtant, je n'avais jamais l'occasion de mener le dialogue puisqu'ils s'empressaient toujours de revenir à leur texte sans me laisser la possibilité de les interroger sur ce que j'aurais vraiment aimer savoir.

J'avais sans grande difficulté dans ma quête, prenant un plaisir non dissimulé. A dire vrai, je n'avais aucune raison de peiner dans ma progression puisque les énigmes que l'on me proposait de résoudre étaient d'une facilité déconcertante. Ce qui n'était pas un mal pour autant car je pus ainsi me plonger complètement dans l'histoire, sans avoir peur de bloquer à un moment ou à un autre et décrocher de mes aventures organisées. Mais il est vrai que cette facilité a déconcerté plus d'une personne de mon groupe de voyageurs, puisque le circuit était vanté comme un circuit d'aventure. Qui plus est, la précédente randonnée nous avait donné du fil à retordre, d'où une relative déception pour ce second périple. Déception bien vite effacée, comme nous le verrons.

Certains touristes maugrèrent aussi contre le scénario imaginé pour notre excursion. Il est vrai que l'histoire mit un peu de temps à se lancer, car on nous proposait d'entrer dans un univers très vaste en peu de temps et il convenait de poser les bases en douceur et de manière assez habile.

Je revis plusieurs fois la petite fille qui semblait s'amuser à ne me donner des informations sur ma mission qu'au compte-gouttes. J'avais beau lui montrer mes derniers

deniers pour lui dénouer la langue, elle ne me révélait toujours que le strict nécessaire selon elle. Puis, tout s'accéléra : le comédien qui jouait mon petit ami (ils ont du penser que j'étais gay à l'agence, je ne vois pas autrement) se fit kidnapper, me laissant seulement quelques indices et un petit colis.

Je fus arrêté par la police, interrogé toute une nuit et finalement relâché(e). A croire que je devais leur être plus utile comme appât. Dans quoi m'étais-je fourré ? Que me voulaient ces gens, et pourquoi tant de mystères autour de la disparition de mon ami ? Tant de question que j'allais devoir résoudre si je ne voulais pas repartir privé de réponses.

Et voilà ! Enfin, j'étais pris dans les tumultes de l'intrigue. Une fois ce cap passé, l'histoire défila à une vitesse incroyable, sans temps mort et ce jusqu'au dénouement final. J'avais l'impression que je ne contrôlais plus rien. Moi qui croyais n'avoir que ce joli lieu à visiter, je dus recourir à nombre de moyens de locomotion, partir aux quatre coins du globe – et même ailleurs – en apprendre plus sur le disparu et tenter de le retrouver, prenant une claque à chaque nouvel endroit découvert. Ça ce n'est pas du tour du monde au rabais ! Je fis aussi la connaissance de nombreux personnages, tous plus attachants les uns que les autres avec leur caractère, leur propre quête et leurs secrets. Tant et si bien que, happé par l'aventure, je retournai même sur mes pas et en des lieux où je m'étais arrêté quelques années auparavant, lors de la première randonnée. Ils avaient changé du tout au tout ! C'est New



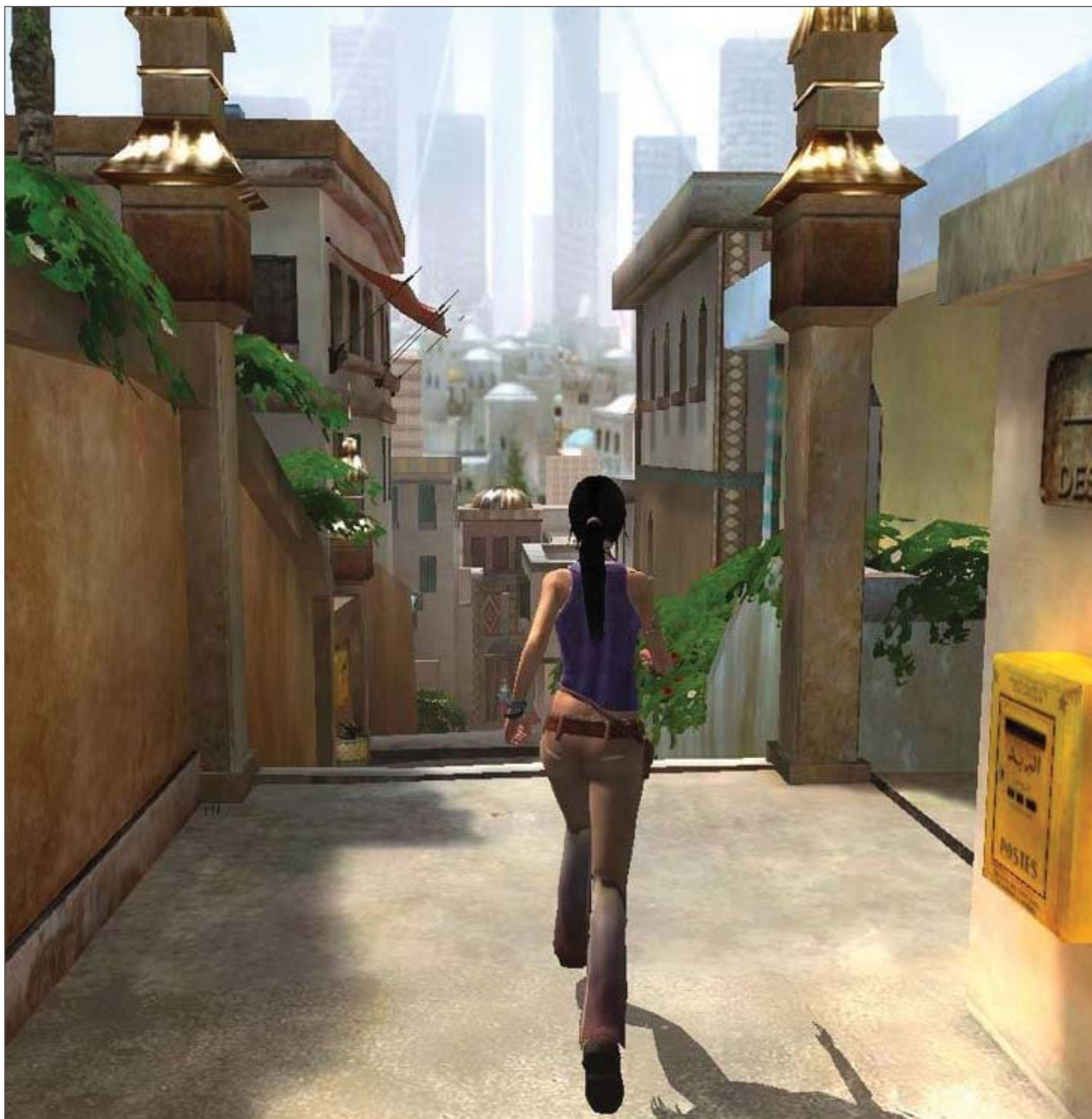
Port qui m'a le plus déconcerté, en particulier son petit quartier paradisiaque qu'était Venise, devenu en dix ans un ghetto sordide.

Qu'importe. Mes écouteurs vissés sur la tête m'offraient une musique appropriée et agréable. J'étais bien, tout simplement.

Seule véritable ombre au tableau, les organisateurs n'avaient pas prévu que j'aurai une jambe et un bras plâtrés, suite à un accident lors d'un match éprouvant de curling. Du coup, si la découverte de lieux enchanteurs me faisait oublier mon malheur, les phases d'excursion sauvage, plus mouvementées, furent un calvaire. Comme l'agence savait que je pratiquais un nombre impressionnant d'arts martiaux, elle avait prévu quelques combats au grand air, afin de ne pas me lasser de l'aventure principale. Mais voilà, j'eus le plus grand mal à m'en sortir, à cause de mon infirmité. Ce qui fait que j'en garde un très mauvais souvenir au final.

De même, on me donna l'opportunité de m'infiltrer dans certains lieux à la manière d'un Splinter Cell, en tenant compte de mes capacités histoire de me faire monter un peu la pression... Mais là encore, à cause de cette satanée jambe et du trop petit nombre d'acteurs engagés pour l'occasion, je n'eus pas la dose de frissons que l'on m'avait promis.

Revenu à l'histoire, les heures semblaient filer à toute allure sans que je m'en rende compte. Je rencontrais encore certains personnages qui m'avaient particulièrement marqué lors de ma précédente visite dans ce fantastique





Qui aurait cru que je serais impliqué à ce point en pénétrant dans l'avion, quelques jours plus tôt?

Un conseil toutefois si vous désirez faire ce voyage vous aussi : pensez à effectuer le premier volet du circuit au préalable, vous ne le regretterez pas et vous vous immergerez plus rapidement et plus efficacement dans cette aventure hors normes.

Une chose est certaine, je retournerai voir l'agence Funcom l'année prochaine.

Djeen

endroit. Parfois même, je pus rejouer mon précédent personnage et avoir ainsi un autre point de vue, quand ce n'était tout simplement pas un troisième avatar, cette fois-ci totalement nouveau, qui ne me laissera pourtant pas un grand souvenir. Non qu'il fût inintéressant mais plutôt de par son apparition bien trop courte pour pouvoir le découvrir et l'apprécier. Plus j'avais et plus je me prenais au jeu, oubliant que tout ceci n'était que pure fiction. Soudain, j'atteignis un point tout particulièrement intense en émotions.

Et le voyage venait de se terminer, me laissant sur ma faim et complètement frustré, attendant des réponses

qui ne viendront peut-être jamais. Quel dommage ! Je serais bien resté un peu plus. Ce circuit était si prenant, si beau et si rafraîchissant qu'il aurait dû être deux fois plus long afin de me laisser le temps de tout apprécier et de tout voir en détails. Peut-être pour mieux m'appâter une fois prochaine ? Quoi qu'il en soit j'en aurai eu largement pour mon argent.

C'est donc l'esprit rempli de belles images et d'une histoire passionnante occultant les rares points noirs de ce séjour que je rentrai en Normandie, sous la pluie abondante.



new super mario bros

new super mario bros

nintendo ds

Mario, c'est comme un vieux pote. Vous vous connaissez depuis l'enfance, vous avez passé un tas de bons moments ensemble, et même si parfois il se tape l'incruste un peu trop souvent chez vous, ça ne vous déplaît pas de le revoir, que cela soit pour un tennis, un scrabble ou pour vous nettoyer le tuyau (ne commencez pas à tout prendre de travers, hein...).

Ces temps-ci il me rend visite via ma nouvelle Nintendo DS Lite. Quel bel objet d'ailleurs. Clean, propre, éclatant. Nintendo ne nous avait pas habitué à tel savoir-faire côté présentation, surtout après l'immonde DS première du nom. C'est donc avec New Super Mario Bros que je reprends mes marques avec le plombier de ces dames.

Une fois l'introduction passée, où l'on voit encore cette conne de Peach se faire enlever comme si c'était la première fois, Mario part à la poursuite de Koopa pour la délivrer... et c'est parti pour 8 mondes à traverser – en fait, moitié moins suivant le chemin que l'on décide d'emprunter. Le premier niveau sert de démonstration plus qu'autre chose, avec l'apparition du méga champignon, qui permet à Mario de prendre la moitié de l'écran d'écraser tout sur son chemin, aussi



bien ennemis que décors... Un nouveau bonus aussi impressionnant qu'inutile, vu le peu de fois qu'on peut se le permettre dans le jeu. Il trouve même son opposé avec un champignon qui fait rétrécir – mais celui-là, pour le coup, s'avère plus intéressant, puisqu'il vous permet d'atteindre des endroits normalement isolés. M'enfin. Il y a aussi la carapace bleue, mais c'est tellement à chier qu'on s'en branle.

Question innovation, Nintendo a fait aussi bien que Peugeot.

Non, il faut bien vous rendre compte de l'évidence même: on vous refait le coup du Mario en 2D (à la sauce 3D aplatie) mais comme d'hab', vous allez tomber dans le piège – on vous prendra par la nostalgie, par le *«rappelle-toi quand t'étais tout petit et tout con»*. Ben oui, tout est comme dans l'ancien : vue de côté (enfin, ils ont compris!), tuyaux dans tous les sens, et le deuxième écran de la DS complètement inutilisé. Et pourtant,



c'est toujours marrant, comme la première fois. C'est le challenge qui rend les choses intéressantes. Autant vous dire que vous n'aurez guère de mal à finir le jeu, vu le nombre de vies disséminées ici et là à travers les niveaux. La seule difficulté réside en fait à atteindre le prochain point de sauvegarde sans perdre trop de vies.

Chaque monde est, grosso merdo, divisé en deux : la première partie qui vous emmène jusqu'au château intermédiaire, et la deuxième partie jusqu'au château final, par lequel vous parviendrez au prochain monde une fois le boss battu. Ces chemins sont parsemés d'alternatives – pour peu que vous en soyez dignes. Dans chaque niveau se trouvent 3 pièces d'or (assez énormes, je vous rassure), plutôt difficiles à atteindre. En accumulant ces pièces et en les dépensant, vous pouvez débloquent des chemins alternatifs qui mènent à d'autres niveaux et à d'autres mondes. Vous pouvez d'ailleurs, par la suite, revenir en arrière pour voyager dans les différents mondes déjà visités pour finir ce que vous

n'avez pas terminé. Eh oui, c'est reparti pour un Mario avec sa dose de secrets, vous l'avez bien compris. Vous pourrez recommencer le jeu une deuxième fois pour espérer en faire le tour.

Mais la vraie question est : pourquoi Mario se fait chier ? C'est vrai quoi ! A chaque fois, la miss Peach se fait enlever

pour un oui ou un non, et qui se tape les difficultés, les monstres, les boss, les plantes carnivores, les détours dans des tuyaux tout crados, les souterrains poussiéreux, la lave bouillante, les tortues volantes ? C'est bibi ! Sans compter la consommation d'aspirine de ce pauvre Mario à force de se taper des blocs à longueur de journée à l'aide son pauvre crâne ! Encore un peu et il aura perdu

des « *ils fornicèrent et eurent beaucoup, beaucoup d'enfants* ». Mais Mario, je vous jure. Quel GROS LOSER. Regardez Sonic. Ca c'est un mec bien, qui se bat pour sauver ses petits amis de la forêt, emprisonnés dans les horribles machines du Dr Robotnik ! Et l'ami Sonic, lui, en plus, collectionne les bijoux, qu'il revend à prix d'or une fois ses aventures terminées ! Pas fou !



Oui, vous vous dites que vous avez déjà vu ces images quelque part. Que vous avez déjà fait un niveau de ce style. Et que ce n'est pas la première fois que vous vous faites grave taxer 40 euros pour un jeu auquel vous avez déjà joué et déjà fini il y a plus de 15 ans.

Et c'est là que vous vous rendez compte que vous êtes devenu un vieux con.

« Join the Club ! »

juste assez de neurones pour devenir joueur de foot. Et pour quoi, en plus ? Hein ? Je vous le demande ! Est-ce que vous croyez que la princesse va lui offrir autre chose qu'un petit bisou minable à la fin ? Eh bien vous vous enfoncez le doigt bien loin, et je dirais pas jusqu'où mais quand vous le retirerez ça ne sentira pas bon... Non Monsieur. Mario est en fait l'archétype du pigeon, du loser. La plupart des héros retirent gloire, richesse, ou

Mario, par contre, collectionne les pièces, mais n'économise rien. C'est un flambeur qui passe ses nuits dans un casino moisi après chaque épisode, à claquer toutes ses thunes – vous pouvez être sûr que dans dix ans, il sera encore là, à courir après les pièces, dans ses habits de SDF italien. Sonic, quant à lui, enverra ses serveurs faire la sale besogne depuis sa villa de milliardaire.

Je vais vous dire, Mario se pourrit la vie.

Si j'étais lui, ça ferait longtemps que j'aurais mis la princesse Peach au trou, à quatre tours, au troisième sous-sol, sans lumière (c'est bon pour les champignons), avec des caméras de surveillance infrarouges et un terrain miné tout autour.

Là, on verrait si Koopa ferait toujours le malin !

Et tant pis pour la princesse, on lui mettrait une télé et elle se laverait le cerveau à coup de Star'ac, et Mario pourrait enfin filer une vie normale avec son frère Luigi qui doit aussi en avoir marre de faire le remplaçant.

Mais non, au lieu de cela, nous voilà condamnés, en tant que joueurs, à faire les frais de l'insouciance constante du père Mario, qui est décidément aussi naïf que la princesse Peach !

Et n'essayez pas de m'attendrir avec les mini-jeux fournis avec la cartouche. S'ils utilisent bien le stylet, ils sont aussi chiants qu'une partie de pêche au bord du lac de Tchernobyl. Vous pouvez attendre, attendre le fun, sans le voir pointer le bout de son nez.

On a vu pire. Ce Mario se joue comme une balade en rase campagne, c'est-à-dire sans encombre. Loin est le temps des passages impossibles où il fallait s'y reprendre à 15 fois, avec une rasée de bière entre chaque (trop jeunes, qui ?). Un Mario adapté à sa génération Playstation qui n'a

jamais touché du pad numérique, ou tout simplement un *Mario pour femmes*, n'ayons pas peur des mots.

Il ne reste plus qu'à le fournir avec un magazine où l'on parle de chaussures, de maquillage, de sorties « *trop in de chez in* » de robes et de sous-vêtements, avec des pages de pubs impossibles pour des parfums, sans oublier un petit étalage de voyeurisme, et la boucle sera bouclée : le jeu vidéo sera vraiment castré pour de bon.

« New » Super Mario Bros.

New, mon cul oui !

Ekianjo



OH La La !

l'actualité du hard

Ce numéro est sponsorisé par tout plein de produits de beauté testés sur des bébés phoques. Exclusif : la devinette même pas drôle offerte dans ce numéro !

Le milieu de la chanson est en effervescence : «La Nouvelle Star » s'achève après nous avoir livré une pléthore de nouveaux chanteurs aux voix toutes plus aguicheuses les unes que les autres, ressemblant à s'y méprendre au crissement des freins de nos chers TGV – et la Star Ac', elle, revient sous peu et promet un renouvellement du stock de boules Quies. Pour ce qui est du milieu du Hardware, l'effervescence est la même, mais en pire. La raison en est le « Computex 2006 », salon ô combien emblématique qui se déroule à Taipei (et j'en aperçois déjà qui vont sur Google voir où ça se trouve, bande d'incultes). C'est

pourquoi Ohlala! : la plus musicale des revues du hard, a décidé de rapprocher en exclusivité ces deux mondes si proches, le temps d'un unique numéro. Unique, c'est également le qualificatif qui convient le mieux lorsqu'on fait référence, dans les milieux avertis, au nombre d'albums que les Whatfor ont produit en tout et qui est, à peu de chose près, le même que celui de leurs albums vendus. Mais trêve de palabres inutiles, rentrons sans plus tarder dans le vif du sujet :

**On n'en a rien à faire,
mais il faut quand même le signaler**

Toshiba continue sur sa lancée de miniaturisation. Après des premiers essais fructueux sur Tom Pouce, c'est au tour des disques durs de s'y coller. Son concurrent Samsung préfère lui se

concentrer sur la mémoire flash en remplacement des disques durs. En attendant, Toshiba a annoncé il y a peu un disque dur au format 2,5" pouvant contenir 200 Go de données grâce à la technologie d'enregistrement perpendiculaire. Non, on ne range pas les plateaux du disque dur à la verticale grâce à cette technologie, je précise pour les petits blagueurs... Il ne reste plus qu'à savoir qui des deux va rencontrer le plus grand succès. Vaut-il mieux un temps de latence plus long, une plus grande consommation et un prix plus faible, ou l'inverse ?

**Diam's, elle fait des super chansons
(ouais, je viens de gagner 500€ !)**

Leadtek, un constructeur de cartes graphiques, se retire du milieu. Cependant, ne vous inquiétez pas, un autre vient prendre tout de suite sa



place. Il s'agit de Foxconn, qui est en fait depuis belle lurette le fabricant des cartes graphiques Leadtek. En plus de cartes Nvidia, Foxconn devrait également mettre en vente des cartes estampillées ATI dans un proche avenir. Comme ça, pas de jaloux.

Ce qu'il faut retenir depuis le dernier numéro (enfin, vous n'avez pas besoin de le retenir puisque c'est écrit là, noir sur blanc)

Intel, avec ses nouveaux processeurs, a fière allure: la société raconte à qui veut bien l'entendre que son nouveau processeur va permettre un gain de performance de l'ordre de 20% ou plus et bien sûr tout le monde gobe l'info sans broncher. On parle déjà de 4 GHz atteints lors des premiers tests (ce qui ferait la joie des revendeurs de grande surface qui pourraient alors appliquer de nouveaux logos « 4 GHZ et rien d'autre dans le boîtier »). Pour en fournir la preuve, la société a montré des graphiques très jolis aux journalistes. Finalement, Intel, c'est un peu le Sony du PC... On va dire que je suis mauvaise langue, car les premiers tests affirment haut et fort ce gain de performance. Et c'est là que nous chez Ohlala!, on sort notre source qui a préféré rester dans l'anonymat. Voici la traduction la plus compréhensible que nous avons pu faire de son rapport :



« Mon mairy Rainé m'a dit q'laï premiers teusts concrettes du precessor montrè bien une augmentetion de stes performances. Mais si dans les beusses résolutions lai nouveau proc d'Intel est largment en teute, quand on pousse les graphismeu on se rind bin compte qu'il n'y a pu tant de différinces. Le proc de chez Amd repasserait même devunt ! »

Bref, on va encore attendre avant de se faire un avis définitif sur la question, mais on pense déjà que chez Intel, ils aiment bien nous mener en bateau (l'analogie avec Sony n'était pas conne, vous voyez bien). On se doute que dans les jeux, les performances sont en grande partie obtenues grâce au GPU, mais qu'en est-il du reste ? Plus de précisions dès le prochain numéro.

Pour continuer avec notre source, qui cette fois-ci a eu la bonne idée de faire des notes écrites et donc plus faciles à comprendre, on apprend qu'Intel continue sur sa lancée des ordinateurs à bas prix pour pays pauvres. Chez Ohlala!, on n'aime pas trop les pays pauvres, puisqu'ils n'ont pas plein de fric pour faire la fête toute la nuit et se torcher comme nos jet-setters à nous – et de toute façon, ils n'ont pas beaucoup de stars non plus... Enfin bon, Intel voit un marché à développer là-bas. Euh non, je voulais dire que dans le cadre de son projet « World Ahead Program » qui vise à donner aux plus pauvres l'accès aux nouvelles technologies, Intel sort l'ordinateur à 300€, oui ; oui, comme à Carrefour. Ils sont gentils quand même dans cette société. Du coup, ils trouvent un bon moyen de se débarrasser des stocks d'invendus et de montrer que ce sont des mécènes. Florent Pagny donne aussi aux œuvres caritatives pour faire bonne figure et pouvoir le déduire de ses impôts... Allez, on passe aux restes de l'actu et merci Céline pour ces infos...



M. Pokora, notre rebelle notoire aux rythmes endiablés, aux chorégraphies intenses et aux textes très engagés (« *Baggy blanches, baskets enfilées/je suis opé pour la choré/je laisse mon corps aller à sa guise/mes pas effleurent le sol telle une bise* ») s'est associé à Apple, la marque qui fait « in » ces derniers temps. Notre icône nationale était donc la mieux placée pour nous parler de la marque à la pomme :

« *Apple ? Je kiffe, je riffe, je driffe, le pod coûte pu une tune, c'est l'allume, la lune, y sont écolos, c'est beau, c'est chaud. La puissance à donf, oh oh, oh oh* (c'est pas facile de trouver des rimes avec « onf »), *s'pour bientôt !* », ce qui en français pourrait se traduire par « *Apple, quelle merveilleuse société qui prend à court les autres en offrant une alternative branchée* » : en

ce moment, pour tout achat d'un Mac, si vous achetez un Ipod Nano Apple vous le remboursez ! Voilà de quoi renforcer la domination de son produit phare, peut-être en prévision de l'arrivée de Microsoft sur le ring, après l'annonce de son « Ipod killer » pour Noël (on ne sait pas s'il sera livré sans bug par contre). Qui plus est, la boîte de Jobs s'investit – enfin – dans la prévention de notre environnement, en offrant une solution à la pollution de nos machines croupissantes : ils reprennent désormais tout ancien ordinateur afin de le recycler, et ce quelque soit la marque. A cette heure, cette offre ne se fait encore qu'aux Etats-Unis. Oui, en France c'est bien connu, on est verts depuis longtemps...

Dernier point, le passage des différents produits Apple sous processeur Intel s'effectue en douceur et l'intéressé semble heureux de la tournure des

événements. Comme les prochains processeurs d'Intel sortiront dès ce mois de Juillet, une réactualisation de la gamme Mac Book sera effectuée. On parle déjà de 40% de puissance en plus pour 40% de consommation en moins. Tiens, voilà encore Intel qui fait des promesses...

Nvidia reprend les rênes du pouvoir. C'est après avoir écouté le premier album des Spice Girls que la firme s'est décidée à faire son Girl power à elle. Du coup, on a pu voir enfin les performances de la 7950GX2, carte dont je vous avais fait mention dans le précédent SANQUA. On ne peut que constater qu'elle se révèle bien plus puissante qu'une 1900XTX de chez ATI (le très haut de gamme de la marque), la battant parfois avec plus de 50% d'images en plus dans les jeux et ce, dans les très hautes résolutions avec un max d'anti-aliasing. Belle performance, d'autant plus que la carte de chez Nvidia (qui rappelons-le, comporte deux GPU), consomme moins que celle d'ATI (qui n'en embarque qu'un seul). Reste le prix, 600€, qui a de quoi refroidir (enfin, la carte chauffe bien, pas de soucis de ce côté).

Insolite

Larusso reviendrait. Si si, c'est un scoop qui nous vient de nos sources !

Coup de projecteur sur un ordinateur pour personnes ayant peu de place à la maison : Jade

Integration a présenté ce drôle d'engin. Il devrait consommer tout au plus 5W, ce qui est peu comparé aux 100W d'un PC moyen. N'espérez cependant pas jouer avec, mais ce n'est pas le but recherché de toute façon. Problème : Loana (elle a sorti deux disques, elle a donc bien sa place ici) risque de confondre la prise de courant avec le PC, d'où de possibles problèmes lorsqu'elle passera l'aspirateur chez elle (mais non, je ne suis pas macho).

Notre Johnny Hallyday national n'est pas le seul à savoir allumer le feu, allumer le feu, et faire danser... hum, je disais donc qu'il avait désormais un sérieux concurrent en la personne... d'un portable ! L'histoire semble invraisemblable et pourtant lors d'une conférence de presse au Japon, un ordinateur portable de chez Dell a



littéralement pris feu sous les yeux d'une foule terrorisée. On n'en sait pas plus sur le modèle, mais toujours est-il que niveau fiabilité, on est rassuré. La rédaction d'Ohlala! a envoyé un mail à Dell afin de savoir s'ils comptaient mettre en bundle, avec leurs prochaines machines, un pack de bières et des saucisses, histoire de pouvoir profiter pleinement de leur barbecue portatif..

Interview en totale excluuuuuuuu de Lorie pour Ohlala!

Elle aurait dû être présente au salon de la saucisse et du boudin de Francfort, mais Alizée lui ayant piqué la place, elle devra se contenter du Computex. Elle, c'est donc Lorie. En association avec AMD et ATI, l'attachante chanteuse... artiste... euh... Lorie nous dévoile l'actu chaude-bouillante de ces deux sociétés et de son nouvel album :

Ohlala ! : Alors Lorie, qu'est-ce que ça fait de se retrouver dans un grand salon comme le Computex ?

Lorie : ...

Manager : *à voix basse* : Lis la fiche préparée pour l'interview, bordel...

Lorie : Ariel lave plus blanc que...

Manager : Pas la page de pub, l'autre papier !

Lorie : Euuuhhh... Ah ! Bonjour à vous, lecteurs de SANQUA, et plus particulièrement bonjour à tous les lecteurs de Ohlala!. Je vous fais un max de poutous partout, partout ! Je vais un peu vous parler des nouveaux produits d'AMD et, s'il reste du temps, parler aussi de mon actu. Alors commençons sans plus tarder (sur un air latino, oh oh) ! Tout d'abord, parlons de la rumeur qui circule depuis un petit moment sur Internet : il serait question du rachat d'ATI par AMD. Tout cela n'est pour l'instant que pure spuculation... spéculation... ragots, quoi. Même si les investisseurs sont tout contents d'entendre de pareilles histoires, offrant par la même occasion de petits bonds à l'action ATI, rien n'est encore fait (à vingt ans !). D'après Jon Peddie, un gars payé une fortune pour faire le même job que Mme Irma qui officiait il y a quelques années sur le 3615 Soleil, AMD n'aurait tout simplement pas les ressources nécessaires pour s'offrir un tel morceau. De plus, alors que la marge brute d'un CPU est de 60%, celle d'un GPU n'est que de 30%, on voit donc mal l'intérêt d'AMD dans cette affaire. Mais il ne faut pas oublier que le concurrent Intel produit déjà des contrôleurs graphiques, servant entre autre pour le futur Vista... Tourner la page maintenant.

Manager : Non ! Ca, c'était pas à lire...

Lorie : Oups. Je peux vous parler de mon nouveau

CD si vous voulez ? Il va vous ensorceler !

Ohlala! : Non, parlez-nous plutôt du revirement de Samsung dans son choix de processeurs pour UMPC.

Lorie : Bon. Je continue à lire ma fiche alors ? Euh...L'UMPC de Samsung, la chose vaguement pas claire, annoncée au Cebit par Microsoft, il y a peu, comme le nouveau gadget à la mode

– sorte de PC combiné à un PDA, était jusque là équipé par Samsung d'un processeur Intel. Eh bien c'est bibi qui risque de récupérer le marché (quel marché ?). Le prix baisserait d'un coup de 500\$, mais pas qu'à cause du processeur hein. Bon maintenant, il ne reste plus qu'à trouver des gogos pour les refourguer...*Elle lève la tête* Dites, vous croyez qu'on pourrait faire une offre commerciale avec mon nouveau CD ?

Ohlala! : Vous voulez faire couler Samsung ? Allez, on enchaîne.

Lorie : J'ai une news qui va faire plaisir à tout plein de monde !

Ohlala! : Allez-y, qu'on rigole.

Lorie : Dell, le célèbre fabricant de machines (qui a fait récemment l'acquisition d'Alienware), change de politique et décide que maintenant, les clients pourront avoir des processeurs AMD dans leurs serveurs.

Ohlala! : Et rappelez-vous très chers lecteurs, il n'y a que Dell pour faire des Dell (et encore heureux).

Lorie : Et moi je préfère rester toute seule !

Ohlala! : D'une, je ne vois pas ce que ça vient faire dans la conversation. De deux, vous n'avez pas trop le choix. Passons à ATI.

Lorie : Très bien. Alors ATI va répondre à l'offensive d'Ageia...*Elle s'interrompt* C'est quoi ?

Ohlala! : Lisez le précédent numéro de SANQUA...



Lorie : *Laissez moi continuer !*

Ohlala! : Alors ATI, ils vont lancer eux aussi une carte qui fait baisser le framerate ?

Lorie : *Mieux ! Ils viennent de dévoiler leur solution pour la physique dans les jeux. On pourra coupler deux cartes ensemble : une qui servira à la 3D et une autre pour tout ce qui concerne la physique. Ou alors deux cartes pour la 3D dont une pour la physique.*

Ohlala! : Mais ce seront toujours des cartes 3D, pas des cartes spécialement conçues pour faire des effets physiques ?

Lorie : *Exactement.*

Ohlala! : Mais elles ne vont pas être efficaces pour gérer tous ces effets !

Lorie : *Parce que la carte d'Ageia l'est peut-être? Euh sinon, c'est marqué « Prendre l'autre fiche », alors je prends l'autre fiche... Phénoménal! ATI va passer sa gravure en 80 nm d'ici la rentrée. Grâce à cela, il y aura moins de chaleur dégagée et ils pourront pousser plus encore la fréquence de leurs processeurs plutôt que d'en faire de nouveaux. Avec ça on va avoir la positive attitude!*

Ohlala! : Dites Lorie, vous n'essayeriez pas de nous faire passer une sorte de message subliminal avec toutes vos références à vos textes si...si...si textuels ?

Lorie : *Je sais pas, c'est juste marqué sur la fiche, moi je fais que répéter. Oh zut, il y a un groupe de mots marqué en dessous et je n'y comprends rien...*

Ohlala! : Dans le milieu scientifique, on appelle cela un paragraphe. Très bien, je vais le lire, on gagnera du temps. Alors : « Il faut acheter du ATI... blablabla... marketing... promo... Aaahhhh, voilà qui est plus intéressant : le Crossfire se simplifie ! Alors qu'il y a peu, il fallait obligatoirement avoir une carte maîtresse pour utiliser le Crossfire, des solutions arrivent pour se passer de cette contrainte. Au menu, les nouveaux Catalyst 6.6 (drivers de la carte) vont permettre de faire fonctionner ledit Crossfire sans justement disposer d'une carte maîtresse pour les 7900GT (encore un nom barbare), uniquement via le bus PCI Express ». Très bonne idée, mais comme on se passe du Composite Engine sur la carte maîtresse, la communication risque d'être lente et donc de freiner les performances d'ensemble... Bon, je pense que nous avons tout ce qu'il nous faut, je vous remercie de nous avoir accordé un peu de votre temps.

Lorie : *Mais attendez, je n'ai pas encore parlé de mon album.*

Ohlala! : Désolé, je viens de recevoir un SMS de ma grande tante qui me demande de rentrer immédiatement pour aller chercher le pain. Une autre fois peut-être.

Et c'est ainsi que se referme ce second numéro de Ohlala!, la plus musicale des revues du hard. On espère pouvoir un jour donner suite à ce fabuleux magazine, juste après la flopée de procès qui sont en train de nous tomber dessus et qui ont déjà mis nos comptes à rude épreuve. S

ur ce, à bientôt, et comme promis, votre devinette cadeau qui fait doubler le prix du magazine :

Roch Voisine et Patrick Bruel sont dans un bateau. Le bateau coule, qui est sauvé ?

La chanson française.

Djeen

les vieux PLANS FOIREUX du hardware

Le week-end dernier, je suis allé voir des amis qui ont une petite fille très mignonne. Seulement, comme tous les enfants, elle pose trop de questions. Aussi, au petit-déjeuner, elle s'est approchée sournoisement de moi avec une bouteille de lait et m'a demandé « Dis, comment on fait les bébés ? ». Je fus tout d'abord angoissé à l'idée de devoir répondre à la gamine de manière exacte... Bon sang, elle peut pas s'intéresser au foot comme tout le monde ? Puis j'ai été rechercher dans tout le savoir acquis en cours de biologie afin de lui répondre au mieux. Au départ, je voulais opter pour une vidéo trouvée sur Internet, parce que je connais un paquet de sites très bien faits et détaillés, mais je me suis rappelé qu'elle n'avait que quatre ans... Aussi préférerais-je une solution plus imagée. Je commençai ma

réponse ainsi : « Pour faire des bébés, il faut d'abord que deux êtres s'accouplent... »

Et là, bam ! Mon côté geek reprit le dessus et j'ai continué ainsi : « tu vois, deux techniques s'opposent quand on parle de coupler des choses. D'abord, il y a le SLI de Nvidia, et ensuite on a le Crossfire d'ATI... »

Je sais, ce n'est ni très glamour ni très parlant pour une gosse de cet âge, mais il se trouve que c'est la meilleure métaphore que je pus trouver sur l'instant. J'enchaînai :

« D'abord, la méthode. Coupler des cartes c'est pas récent, on le faisait déjà du temps des hommes de Cro-Magnon, avec des cartes 3d FX. Cependant, lorsque l'AGP a pénétré le marché des cartes mères - tu ne vois pas de quoi je parle ? C'est normal, gamine, t'es trop jeune. On verra ça

dans dix ans... - il est devenu impossible d'utiliser cette technique, puisque l'on n'avait alors qu'un seul connecteur AGP, pour des histoires de norme. Et qui dit connecteur unique dit plaisir solitaire... Euh, ça aussi tu oublies... Il aura donc fallu attendre l'arrivée du PCI Express pour que la chose redevienne possible ».

Visiblement perplexe, la mioche me fixa avec de grands yeux. Peut-être pour me dire de m'arrêter là. Mais non, impossible, l'envie de m'épancher plus encore était trop forte. Je poursuivis...

SLI, pour « Scalable Link Interface »

« Mais revenons à nos moutons. En ce qui concerne le SLI, comment marche-t-il ?

Réponse : il ne marche pas. Il lui aurait fallu des jambes pour cela. Par contre, il fonctionne plus ou moins bien. Le principe est simple : on utilise les deux cartes en parallèle pour en faire ressortir une image. Pour ce faire, on place une protubérance sur les cartes, qui va leur servir à communiquer : c'est un dongle. Attendez, ne bavez pas, c'est là que ça devient physique et hard... Soit les deux cartes calculent la même image - l'une travaillant sur le haut de celle-ci, l'autre sur le bas -, soit elles calculent une image sur deux. Au final, la progéniture qu'elles engendrent est la même que celle donnée par des cartes plus performantes à un seul processeur.

Pour autant, tout n'est pas rose dans le petit milieu du couplage des cartes, et si l'on sait que les cartes Nvidia naissent dans les choux et celles d'ATI dans les roses, on n'ignore pas non plus les problèmes que cela engendre.

Il faut tout d'abord posséder une carte mère équipée de deux ports PCI express 16X, flanquée du logo SLI Ready (comme pour les télévisions). Bon, ce n'est pas un problème majeur, on en trouve partout. Ce qui est plus gênant, c'est qu'il faut également posséder deux cartes d'un même modèle et dotées du même processeur graphique. Or, le SLI vient souvent comme une solution d'upgrade de PC : on souhaite l'utiliser avant de devoir tout changer. Mais comme le milieu des cartes graphiques évolue très vite, on risque de



ne plus trouver en stock le modèle acheté l'année passée. Enfin, il ne faut pas oublier qu'une carte graphique consommera moins que deux (et que quatre (et que huit (...))), aussi il faut s'équiper et changer pour l'alim qui va avec.

Le Crossfire en contreponds

Du côté de chez ATI, on fait dans le CrossFire. Bien que le but soit toujours d'augmenter les performances en couplant les cartes, cette fois-ci la méthode est quelque peu différente (non, Monsieur, vous qui êtes assis au fond de la salle, je ne parle pas d'insémination artificielle...ce

n'est pas parce que je n'ai trouvé que la bouteille de lait comme intro qu'il faut me le faire subir tout au long de l'article !). Cette fois, les cartes ne communiquent pas directement entre-elles, ce sont les pilotes qui donnent aux cartes le travail à effectuer. Elles font alors leur besoin chacune de leur côté, puis l'une envoie à sa consœur les images qu'elle a calculées, via un câble qui les relie. L'autre les mélange ensuite pour produire l'image qui sera finalement envoyée au moniteur.

Là encore ce n'est pas la solution miracle : si, contrairement au SLI, il n'est pas nécessaire de posséder deux cartes identiques, il faut

cependant que l'une d'elles soit une carte maîtresse (ce n'est pas bien d'être infidèle !), et cela n'est pas toujours évident à trouver. Cette «carte maîtresse» n'a certes que peu de différences avec une autre carte, puisqu'elle n'a qu'un seul composant de plus : le Composite Engine.

Mais voilà, il se trouve au cœur du système Crossfire car c'est lui qui s'occupe de l'assemblage des images (et non le GPU, celui-ci étant donc déchargé de tout calcul fastidieux). C'est pour cette raison qu'il faut une carte maîtresse...

Au fait, vous connaissez la blague de la maîtresse qui dit à ses élèves que l'oxygène n'a été découvert qu'au XVII^{ème} siècle – et le petit Ekianjo de répondre : « *Mais Madame, comment on faisait pour respirer avant ?* » ...hum désolé).

Alors je vous entends déjà me dire : « *pas grave, on va bien en trouver de ces cartes, et allez ! même si elles sont plus chères, quand on aime on ne compte pas !* ». Ah ah ah, bande de moules ! Ici ce n'est ni une question de disponibilité ni un problème d'argent mais le problème est que cette pièce, dans les premiers modèles tout au moins, empêche d'atteindre les hautes résolutions (1600x1200 en 60 Hz) avec des fréquences acceptables, à cause d'une mauvaise conception qui augmente le coup de fabrication des cartes.

Aujourd'hui, ces limites peuvent être dépassées mais elles laissent perplexe quant à la fiabilité du produit.

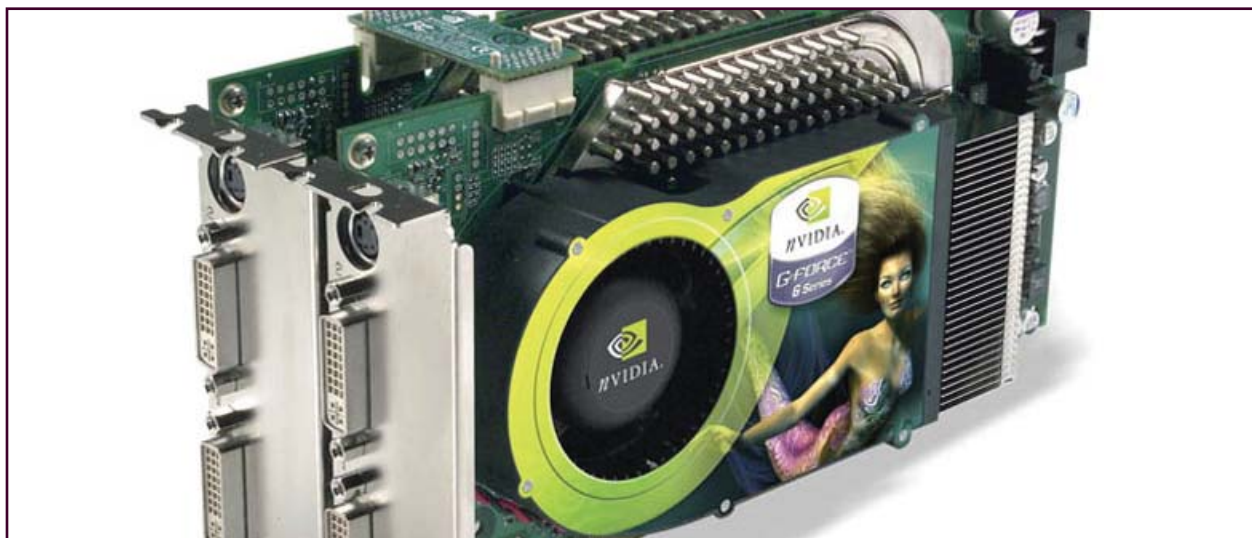
La consommation électrique est également un problème induit par cette technologie.

A quoi sert le couplage de cartes ?

Principalement à augmenter les bénéfices de la société qui l'encourage accroître les performances et le rendu. Il peut également servir pour une utilisation multi-écrans.

Le but premier quand on utilise un processeur graphique est d'augmenter la fréquence pour en accroître la rapidité. Cependant, plus la fréquence augmente et plus la carte chauffe (c'est sûr qu'un plein effort ça fait transpirer). On a bien pensé à augmenter la finesse de gravure pour diminuer le phénomène, mais ce n'est pas un procédé évident et il faut l'utiliser en fonction des avancées technologiques. Il ne reste donc plus qu'à aligner les performances de deux cartes pour donner l'impression au public qu'on continue à sortir des produits toujours plus puissants alors qu'il n'en est rien – tout en attendant la prochaine génération de cartes.

Car il faut aussi penser que les demandes en matière de technique évoluent. Il y a dix ans, c'était la 3D qui était mise en avant. Aujourd'hui c'est la physique. Ageia est entrée en premier sur le terrain mais n'a pas convaincu. C'est désormais au tour d'ATI et de Nvidia de montrer ce dont elles sont capables. C'est pourquoi on a vu l'annonce du couplage de cartes pour la physique, solution qui se révèle plus intéressante si elle se démontre performante dans le futur, car en fonction des



jeux et de leurs besoins on pourra allouer ou non les ressources d'une carte au calcul des éléments physiques. Heureusement, les restrictions commencent à sauter chez les constructeurs. Déjà, on voit les premières cartes dispensées de Dongle (pour le SLI), tout comme ATI qui permet depuis peu de ne plus disposer forcément d'une carte maîtresse, en passant directement par le PCI Express. Cependant, la communication se faisant moins rapidement entre les cartes qu'avec les dispositifs réalisés à la base, il faudra probablement attendre une nouvelle déclinaison du PCI Express (le 32X pourquoi pas) avant de voir cette simplification s'opérer dans le plus haut de gamme.

Et les performances là-dedans ?

Ce qui nous intéresse tout particulièrement, ce sont les performances. De ce côté, le SLI se révèle assez convaincant. On peut espérer une augmentation du nombre d'images par seconde de l'ordre de 50% à 80% dans les jeux qui l'optimisent convenablement et ce dans les plus hautes résolutions. Maintenant, pour ce qui est du prix, on ne s'y retrouve pas du tout : en prenant un SLI de deux 7800GT, on a à peu de choses près les mêmes performances qu'une 7900GTX. Or, les 7800GT se trouvent à partir de 300€ l'unité (600€ les deux donc) alors que les 7900GTX s'obtiennent aux alentours de

450/500€, soit 150 à 100€ d'économie avec ces dernières. On se rend compte qu'il n'est pas si avantageux financièrement parlant d'utiliser du SLI, il ne servira que pour les cartes les plus haut de gamme, histoire de péter un score sous 3DMark 2006.

Quant au Crossfire, le résultat n'est pas plus probant, car si le gain moyen doit tourner aux alentours de 50%, les prix ne suivent pas : un CrossFire de deux X1800GTO revient à avoir une X1900XT, or on se trouve au même tarif, ce qui fait que l'on se tournera plus facilement vers la X1900XT, plus silencieuse puisque unique, moins gourmande, plus facile d'accès et fonctionnant quel que soit le jeu.

Petite comparaison rapide sur deux jeux afin de voir le gain d'images en couplant les cartes :

Pour le SLI : sur Doom 3 sans aucun filtre ni anti-aliasing, en 1600x1200, on obtient une moyenne de 88 images par seconde pour la 7800GT, 180 images lorsqu'on utilise deux cartes en SLI et 165 avec la 7900GTX. Avec Splinter Cell : Chaos Theory en version 1.04 toujours sans filtres ni anti-aliasing, on obtient des moyennes respectives de 26, 49 et 45 images par seconde. Il n'y a donc que très peu d'écart entre un SLI de 7800GT et la 7900GTX, ne justifiant pas en tout cas les 100€ à rajouter pour le SLI. (résultats obtenus avec un Athlon 64 FX57 et 1 Go de DDR Corsair – source

www.clubic.com). Pour le Crossfire, on constate la même chose. Avec Splinter Cell : Chaos Theory en version 1.04 mais avec l'AA4x et l'AF16x actifs, et une résolution de 1600x1200, on obtient 20 images par seconde pour la X1800GTO, 38,5 pour le Crossfire de cette carte et 39 avec la X1900XT (avec un Athlon X2 4800+ et 2 Go de DDR Corsair – source www.pcinpact.com)

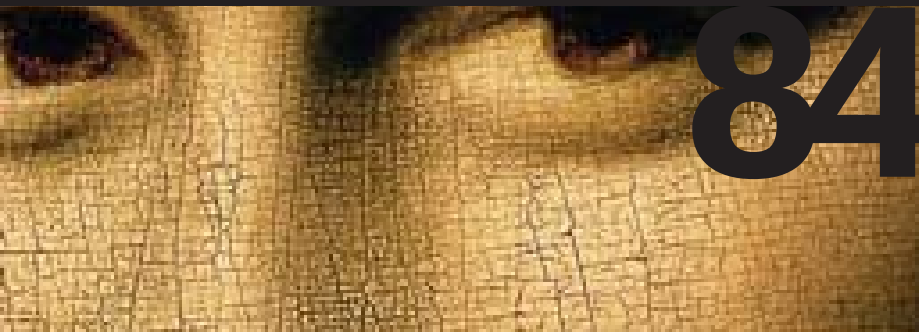
En guise de conclusion...

« Je n'ai certes pris que ces deux exemples, mais on retrouve toujours ce même schéma qui fait que, quelle que soit la technique de couplage, on n'y gagne pas vraiment. On est heureux de pouvoir la mettre en oeuvre au départ, histoire de frimer devant les copains, mais on se rend compte plus tard que ça ne valait pas le coup. C'est ce qui s'appelle l'adolescence, mignonnette, mais rassure-toi tu as le temps d'y arriver et de découvrir que ton corps change presque aussi vite que les cartes graphiques... »

« Voilà comment on fait les bébés ! », terminai-je, tout guilleret de m'en être sorti avec les honneurs. Heureuse d'avoir trouvé quelqu'un qui veuille bien lui répondre mais déçue de n'avoir rien compris, la petite fille s'en retourna continuer sa partie de GTA.

Djeen

THINK!



LE ROI DE LA CASSE

Da Vinci Code, le bouquin au succès planétaire, n'a pas trop tardé à se voir adapté au cinéma. Ça rappelle un certain Harry Potter qui fit aussi un passage relativement rapide au grand écran, avec le succès qu'on lui connaît... Même combat.



C'EST VOUS QUI VOYEZ

Screetch part cette fois-ci en croisade pour vous convaincre que si, il existe aussi des jeux vidéo sur les machines alternatives. Certes, des trucs moins brillants et moins pimpants que sur next-gen, mais qui valent le coup d'oeil.



MEMORIES

Un manoir, une mort chelou, il n'en faut pas plus pour vous attirer dans une véritable enquête policière. Petit flashback sur le manoir de Mortevelle en compagnie de notre guide de l'extrême, Screetch.



LE ROI DE LA CASSE

Appelez les pompiers !

84



Encore une !

Une autre !

C'est du racolage passif !

Qu'on appelle Sarko !

Ah, j'oublie, je suis en Chine. L'ami nabot est donc loin, très loin de ces frêles frontières. Et pourtant, il faut faire quelque chose. Les affiches du film « The Da Vinci Code » se succèdent dans chaque rue, dans chaque allée, sur chaque panneau publicitaire sur lequel mes yeux ont le malheur de tomber.

C'est d'autant plus surprenant que la Chine n'a pas de fond judéo-chrétien. Le livre ou le film ne revêtent donc pas du tout la même importance que dans les contrées plus occidentales. Il faut simplement le voir là-bas

comme un blockbuster bardé de stars, en veux-tu, en voilà.

Et bigre, malgré tout, ça me démange.

Il faut dire que j'ai lu le bouquin, comme « *tout le monde* ». Rassurez-vous, je ne me suis pas transformé en fan invétéré de *Dan Brown* (il m'en faudrait un peu plus), mais j'avais, après avoir refermé le papelard (en l'occurrence, mon PDA, plus pratique à transporter), l'intime conviction qu'on pouvait faire un très bon film sur cette base-là.

Et pourtant, il fallait la retravailler, cette souche, la pétrir comme une bonne vieille pâte paysanne avant de la parachever en un pain croustillant, à l'aide d'une bonne cuisson des familles aux fourneaux. Notamment, éviter les très, trop grosses ficelles du livre, écrites par un pseudo-historien amateur de romans... et non pas l'inverse.

Malheureusement, vu le succès monstrueux du titre, il n'y avait guère à espérer de ce côté-là : le public irait voir au cinéma une adaptation fidèle de l'ouvrage parcouru.

La loi du nivellement par le bas.

Plus une chose devient populaire, plus elle tend, justement, vers la vulgarisation et la simplification. Regardez ce qu'a fait Peter Jackson de « *The Lord of the Rings* ». Relisez l'original de Tolkien.



Et encore, ce n'est pas le pire exemple d'adaptation... on en reparlera une autre fois.

En apprenant la liste des acteurs impliqués dans le tournage, mon sang ne fit qu'un tour.

Putain.

Ils ont péché tous les clichés possibles et imaginables: pour le personnage central, alias Langdon, il fallait le « *gars officiellement le plus aimé des ricains* »TM, c'est-à-dire Tom Hanks. Oui, le même qui accepte des rôles plus insipides les uns que les autres à mesure que les années défilent.

Et pour l'accompagner, il fallait une jeune française, plutôt jolie et pas trop conne. Pas de bol, au niveau mondial, on en connaît peu, et Sophie Marceau est déjà vieux jeu. Il ne restait donc qu'Amélie Poulain ! Enfin, certains la connaissent aussi sous le nom plus confidentiel d'Audrey Tautou, celui de son rôle de composition dont elle fait usage lors des interviews télévisées – vous savez, elle joue une fille minable qui a débranché son cerveau un bon quart d'heure avant de répondre aux questions – un rôle qu'elle reprend régulièrement avec succès, que voulez-vous, on ne s'en lasse pas.

Pour la représentation française, on était donc servis... et pourtant ils allaient en rajouter, avec un Jean Reno

en flicard. Déjà vu, vous dites ? Noooooooooooooooooon ! Pas possible ! Alors que la brochette de stars était déjà bien remplie, on vous rajoute du piment et des poivrons sous la forme de deux vrais bon acteurs : Alfred Molina et Ian Mc Kellen. Avec ça, on devrait arriver à un truc comestible... non ?

Mais je parle, je parle, et je ne vous ai même pas dit pourquoi je l'attendais, ce satané film.

C'est très simple.

Le torchon de l'ami Brown, même s'il était remarquablement mal écrit et composé, avait quelques qualités : au milieu d'une histoire confuse et poussiéreuse, il parvenait avec succès à présenter des éléments historiques ou pseudo-historiques (peu importe) en les liant à l'histoire de l'art, et à la vie de leurs célèbres auteurs. Le bouquin dérivait parfois sur des descriptions fort intéressantes de monuments, de peintures, et le tout présenté d'une manière simple et non rébarbative, car intégré dans une trame, une logique. Conséquence directe : le film, même médiocre, allait donc bénéficier de tout le travail du détail effectué a priori par l'auteur.

Et surtout, surtout, il allait pouvoir illustrer de fort belle manière les descriptions de Brown.

Mais quelque part en route, le camion a perdu ses roues.



La métamorphose du torchon n'a pas eu lieu. Déjà, les critiques - qui ne comprennent décidemment rien à rien - reprochaient le manque d'alchimie du duo Hanks-Poulain. Ah ?

C'est bien, mais c'est comme reprocher à Peter Jackson d'être obèse (ou anorexique, c'est selon) - c'est un peu hors sujet, les enfants.

Non, le vrai problème est bien entendu lié au contenu, enfin, au parfum de contenu. Si la trame principale a été gardée relativement intacte, l'ensemble ne répond pas du tout aux attentes.

La déception est immense, au niveau de la mise en scène. Tout se bouscule, tout le monde court, et tous font des coupes dramatiques dans le récit. Ces coupes ne viennent pas tronçonner les passages les plus faiblardeux... au contraire, ce sont les parties les plus remarquables qui passent à la trappe. Hanks entre dans un monument comme dans un bar à putes, sans introduction, sans références. Anonyme.

Le héros qu'il est censé incarner, lui, mentionne une foule de détails architecturaux qui lui viennent à l'esprit, l'historique de l'édifice et les légendes qui transpirent des murs... Ce genre de détails, qui donnaient une sorte d'authenticité, de corps au propos, sont zappés comme une émission de Cauet.

Sans pitié.

Et pourtant, ce n'était pas dur. J'aurais bien vu, tout simplement, la caméra s'attarder quelques secondes sur les reliefs d'un mur, sur les formes géométriques d'une construction, sur la signification d'une symbolique... une main effleurer ces parois remplies d'histoire, en mêlant un sentiment d'humilité et une pincée d'admiration. Et pour éviter que le héros ne tombe dans le monologue, lui fournir un personnage secondaire le plus souvent possible pour que ses explications aient



une raison d'être. Et enfin, laisser le spectateur respirer. Là, ça ressemble davantage à une phrase trop longue où manquent des points et des virgules.

Le livre amène une série de « révélations » (je ne m'étendrais pas sur leur valeur ici) après avoir fait monter la sauce un bon moment. Da Vinci Code, version cinéma, vous coupe les couilles sous les pieds alors que vous n'aviez pas encore digéré tout ce qui se racontait.

Plus vite, plus vite ! Pas grave pour les amateurs de la version papier, mais les pauvres néophytes sont plus que déconcertés. « *Mais on s'en fout, ces cons-là sont venus pour voir Tom Hanks et Amélie Poulain, ils seront contents de toute manière !* » se disent sans doute les distributeurs.

Et nous devons nous repaître de ce qu'il reste, tels des charognards. Des mouvements de caméra qui qualifient

cash le réalisateur pour les prochains « nanards d'or ». Des dialogues récités par des acteurs en manque de souffle, en manque de peps, en manque de drogues, sans doute.

D'une bande son si peu inspirée qu'elle plombe encore plus les images qui défilent.

Des clichés sur Paris et les français à longueur de bobine. Sans compter un Reno qui parle un français de film hollywoodien, c'est-à-dire une sortie de dialecte qui n'est utilisée nulle part ailleurs. Pas de bol, nous autres en comprenons des bribes, et nous cachons en espérant que personne d'autre ne se rendra compte du ridicule de ces emprunts.

Da Vinci Code, c'était donc le film light, sans intérêt ajouté, pasteurisé au possible – bref, taillé pour le grand public, à voir avec des pop-corns, un verre de Coke à la main, et une pouffiasse à vos côtés.

Les chinois ont bien aimé.

Je ne suis pas sûr que ce soit bon signe.

Ekianjo

Jouer alternatif

Devant vos yeux ébahis, les vitrines ou les pages Web vous font le show des jeux pour les micros et consoles les plus populaires (PC, PS2 et autre DS Lite...). En lisant la plupart des magazines, vous pensez connaître l'ensemble de l'offre vidéo ludique du moment ?

Détrompez-vous ! Car maintenant seul SANQUA est à même de vous ouvrir cette fenêtre, à la fois sur l'offre archi-commerciale des machines vendues à Auchan, et sur le monde alternatif, underground du jeu vidéo.

Même si le marché est bien plus restreint que sur les formats courants, certains éditeurs tentent

quelques essais sur les machines cachées, voire inconnues du grand public. C'est ainsi que quelques titres tirent leur épingle du jeu sur Amiga nouvelle génération (Pegasos ou Amiga One), sur Linux, sur GP2X (petite console portative coréenne concurrente de la PSP de Sony) ou bien Dreamcast (non, cette console n'est pas aussi morte que l'on pourrait le penser)...

Ce dossier est en deux parties : d'abord l'offre commerciale puis, au prochain numéro, je vous parlerai des jeux gratuits et semi-gratuits). Le but n'est pas de vous présenter l'ensemble des jeux existant sur ces plateformes mais juste de vous donner un aperçu de certains produits que les joueurs peuvent avoir sur leurs machines alternatives préférées.

C'est Vous
qui voyez !

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

Première partie : L'offre commerciale

Oubliez vos certitudes : ici, vous ne trouverez plus d'éditeurs de masse comme Electronic Arts ou Microsoft, mais plutôt des petits groupes de personnes passionnées visant un marché niche. La seule Ferrari rouge qu'ils pourront se payer avec les royalties est une Majorette (et encore d'occasion). Mais devenir riche n'est justement pas l'ambition de ces programmeurs fous. Ce qu'ils veulent ? Que leurs produits sortent du lot, se fassent remarquer. En effet, le moindre jeu qui sort sur ces machines est testé, retourné, débattu sur les fora spécialisés. Il ne passe pas inaperçu, comme la plupart des titres noyés dans la masse pour Noël sur votre Playstation X.

Tous les types de joueurs peuvent se retrouver dans ce monde ludique alternatif, car tous les genres y sont représentés. Les aficionados des jeux 2D à l'ancienne trouveront largement leur compte, tout comme ceux en quête de jeux en 3D intégrale (souvent, des conversions bêtes et méchantes des versions PC, arrivant cependant plus tardivement).

AAAActions !

Si l'on est amateur de bons vieux "tire-lui dans le cul à ce rascal", **Vektar Wars** sur la GamePark GP2X est un



must de jouabilité, basé sur le principe d'Asteroids en affichage vectoriel (façon console Vectrex). Il est né d'un concours de programmation sur la petite console coréenne et y a gagné ses palmes en vue d'une version commerciale. Le principe du jeu est addictif, c'est une histoire de triangles qui s'imbriquent les uns dans les autres, avec des cercles qui viennent vous pourrir la vie... Le graphisme est déroutant au début puis on s'aperçoit que ce type d'affichage apporte un je ne sais quoi d'euphorique et de transcendant. Ce type d'affichage vectoriel est dans la même veine que Geometry Wars sur Xbox 360, même si l'auteur jure n'avoir jamais joué à ce jeu. Il a seulement créé un concept en rapport avec ses goûts en tant que joueur.

Personnellement, je trouve un certain air de famille avec le sublime Tempest 2000 sur Atari Jaguar. Le **Vektor Wars** est actuellement téléchargeable en démo

sur Internet, la version commerciale inclura un petit pad qui s'adapte sur la console pour une meilleure prise en main.

Restons dans la 2D avec le monde des « *baisse ton froc, que je te latte à coup de tatanes* », le célèbre **Beats Of rage** (beat'em up libre basé sur l'antique Street Of Rage de Sega) a fait des émules en laissant s'échapper quelques perles commerciales sur Dreamcast comme le futur **Age of the Beast Special Edition** (Senile Team), un jeu de baston médiéval qui cette fois n'utilise pas

des graphismes ripés à partir des hits du passé, mais qui a développé son propre univers. Les graphismes sont extrêmement fins. Comme quoi un petit retour aux sources fait énormément de bien pour le mental, même pour ceux n'ayant connu que l'invasion du « tout-3D » (hé oui, nous autres trentenaires prenons là un coup de vieux). Le principe du jeu est celui de la bonne vieille baston à la Golden Axe, mais avec des graphismes et une animation hautement remis au goût du jour. Votre personnage évoluera dans les bois, grottes, et autres champs, tout en donnant des coups jouissifs à toutes



les personnes et animaux que l'on rencontre. Ce jeu permet de se libérer son esprit de tout stress pendant quelques minutes, et c'est déjà énorme !

En tant que « caillera simulator », **Payback** (Amiga, GP2X) est un clone nettement amélioré du premier

GTA. Le jeu vous permet d'entrer dans la peau d'un apprenti bandit qui doit se faire sa place au soleil de la pègre. Meurtres et vols de voitures sont plus que votre lot quotidien. Le joueur est plongé dans un univers en 3D vu de dessus, mais avec un effet saisissant de roto-zoom qui n'était pas inclus dans GTA (premier du nom).



Le jeu vous propose plusieurs dizaines de missions de plus en plus costauds accompagnant le joueur dans les limbes du crime. Comme disait mon arrière grand-mère, tant que le joueur ne fait ça qu'avec des pixels, il n'y a pas de mal (mon arrière grand-mère était très précoce). Le succès du jeu fut sans surprise au rendez-vous sur Amiga, car des versions Mac, GBA puis GP2X en ont découlé.

Entre action et stratégie, **Gorky 17** (Linux et bientôt Amiga One), est un mélange très spécial de Resident Evil et Fallout, avec une présentation à la Diablo. C'est une sorte de jeu de stratégie au tour par tour dans une ambiance futuriste puisqu'il nous emmène en 2008, dans la peau d'un officier de l'OTAN : Cole Sullivan. Votre mission sera de découvrir les raisons pour lesquelles l'armée russe a détruit l'une de ses villes secrètes nommée « Gorky 17 », réplique exacte d'une ville américaine et qui a été utilisée pendant la guerre froide pour entraîner les troupes...

A vous donc d'évoluer dans les niveaux de ce jeu et de mettre au jour les secrets de cette base disparue. En plus d'une prise en main rapide et facile, le joueur appréciera les graphismes fins et l'ambiance très prenante. Les combats sont tactiques, les règles sont simples et puissantes.

Le jeu est prenant par l'accent mis sur la lutte pour survivre, la gestion des munitions, etc... Si bien que l'on se prépare à chaque combat, que l'on cherche à mieux connaître ses ennemis, et l'on ira même parfois jusqu'au sacrifice. Le jeu réserve aussi quelques épreuves coriaces, mais rien dont on ne peut venir à bout. Son seul hic, c'est sa durée de vie, bien trop courte.

Strate et gie

Un genre semble inspirer grandement les éditeurs alternatifs : la stratégie. Quelques titres phares du PC ont été adaptés sur les machines alternatives comme **Earth 2140** sur Pegasos, conversion à l'identique, le jeu n'ayant pris aucune ride, et ce format attend avec impatience le déjà vieillissant **Earth 2150**. Le principe du jeu est extrêmement proche de Dune II et autre Command and Conquer, le tout dans un paysage futuriste. Sans révolutionner le genre, **Earth 2140** arrive néanmoins à être intéressant à plusieurs niveaux. Une des originalités vient de la présence du bunker (pour mettre en sécurité des véhicules ou des personnes) ainsi que la possibilité de tout améliorer, selon votre niveau de recherche. Certaines unités sont moins familières que dans la plupart des autres wargames : poseurs de mines, unité de camouflage, de réparation mobile...Elles demandent au joueur une nouvelle façon



de penser sa stratégie. Les combats avec l'ennemi sont particulièrement intéressants car les deux camps disposent d'armes assez différentes, chacune ayant ses qualités et ses défauts. Pour atteindre la plénitude du jeu en réseau, il faudra acquérir l'add-on **Earth 2140 : Mission Pack** qui apporte également son lot de missions supplémentaires, de nouveaux terrains et bâtiments.

Fondation Director's Cut (Amiga) se rapproche, lui, plus d'un Settlers médiéval qui vous propose de mener votre peuple à la victoire en développant votre village, et en prospectant les richesses environnantes. Les petits personnages peuvent sembler vieillots mais ils deviennent très vite attachants. Le graphisme en 2D utilise pourtant des capacités 3D comme le Gouraud,

des effets d'ombre/lumière d'où transparaît du relief, et du blending. L'ambiance sonore est fantastique : les musiques sont de haute qualité et collent à l'action, les bruitages sont nombreux (corbeau, vagues, coup de marteau...) et sont secondés par des voix digitalisées nombreuses et variées (vos personnages parlent et ne disent pas que des choses correctes !). Ce jeu est donc

certes un peu ancien mais il est encore en vente et très prisé de la communauté Amiga, c'est pourquoi je me devais de le citer.

Dans un style un peu plus travaillé, **Knights & Merchants** (Pegasos) est tout droit influencé par The Settlers également - pas étonnant quand on sait que certains

développeurs ont travaillé sur ce dernier il y a dix ans. On a donc également affaire à un jeu de stratégie temps réel où il faudra gérer les ressources, son peuple et combattre les ennemis. Le joueur devra développer une société qui permettra ensuite de constituer une armée. Votre royaume se compose de plusieurs castes dépendantes de leurs activités. Il faudra prendre soin de les gérer au mieux afin qu'elles s'intègrent entre elles pour fluidifier cette future formation de troupes guerrières. À la différence de Foundation, votre peuple ne meurt pas de vieillesse mais de faim, il faudra donc veiller à les faire manger et boire de temps en temps à l'auberge du coin. Un gros point noir : l'absence de mode multi-joueurs est vraiment dommageable.

Origo: Prologue (sur Zodiac – autre console portable basée elle sur PalmOS), jeu dans le plus pur style "Alerte Rouge", vous placera au cœur d'une aventure située dans un avenir post-apocalyptique, où le reste de l'humanité est séparé en deux clans se disputant les rares ressources de la planète qui subsistent. Alors que les derniers terriens luttent donc désespérément pour leur survie, une nouvelle menace émerge des tréfonds de l'espace...Le principe du jeu est très proche des autres RTS mais la conversion sur console portable est tout à fait à la hauteur et le jeu se pilote à l'aide du stylet sur l'écran tactile, ce qui remplace



avantageusement une souris. Particularité intéressante : la quantité de ressources est liée à la taille du terrain conquis (ou perdu), ce qui change un peu la donne face aux concurrents qui facilitaient la vie du joueur dès lors que celui-ci avait trouvé une mine de ressources.

En s'éloignant un peu plus vers le wargame online, **Tales of Tamar** commence à se faire sa place au soleil sur Amiga (ancienne et nouvelle génération), Atari ST et Linux en proposant un jeu de rôles et de stratégie à l'ambiance médiévale. Vous devez faire prospérer votre peuple, faire du commerce avec vos voisins, organiser la diplomatie ou encore entrer en guerre contre un ennemi. Il se différencie de ses concurrents par son mode massivement multijoueurs, acceptant des milliers de joueurs ! Bon rassurez-vous (ou pas), point de serveurs vitaminés. **Tales of Tamar** se joue via la méthode du PBEM (Play By E-Mail), ce qui impose un jeu au tour par tour, à l'écrit, et uniquement en ligne évidemment. Chaque tour correspond à une saison de l'année. A la fin de votre tour, toutes vos actions sont envoyées au site central qui gère l'ensemble des joueurs et qui calcule les situations du prochain tour. Il vous faudra être complètement assidu pour suivre une partie, car celle-ci dure 300 tours (un par jour). Si vous manquez un tour, cela nuira à votre réactivité sur le terrain, surtout dans les premiers jours. Le principe

du wargame ajoute également un peu de stratégie à la *Settlers* (décidément !) avec la construction de bâtiments. Mais le commerce, les alliances avec les autres joueurs demeurent les principales activités durant une certaine période du jeu. Attention, des créatures gérées par le système peuvent apparaître et venir mettre le souk chez vous ou votre voisin.

Toujours dans le catalogue de la stratégie, **Software Tycoon** (Amiga) se propose de faire de vous un gérant d'entreprise vidéoludique depuis les années 80 jusqu'à nos jours, rien que ça ! Recrutez votre personnel, développez des concepts, faites-vous des brouzoufs. L'interface est originale : le tableau de bord est une ville sur laquelle nous déplaçons notre Big boss. Celui-ci va



de bureau des développeurs (où nous pouvons donner des directives et fixer les délais des jeux à produire) en usine de packaging (où l'on peut choisir tous les gadgets fournis en cadeau avec le jeu : T-shirts, ballons...) sans oublier de passer par le studio de recherche et de développement (le très en vogue R&D), où l'on donne à l'équipe une direction déterminée (recherche sur le graphisme, amélioration de la jouabilité, nouvelles techniques sonores). Le magasin de jeux, lui, permet de voir les tests parus dans les magazines spécialisés (rigolo !) et de savoir où l'on en est au niveau des ventes. C'est le genre de jeu tout bête qui vous tient en haleine des heures durant (j'y ai moi-même perdu des nuits entières à essayer d'être l'éditeur de jeux vidéo n°1 au monde !).

Errepégéz' aventures

Ah, que d'heures passées sur les « Point'n'Click » façon Lucasart (Monkey island...). Heureusement le jeu **Feeble Files** sur nos chères Pegasos est venu combler ce manque, en attendant l'arrivée de la déferlante Scumm VM (nous le verrons au prochain numéro). Ce jeu délirant (mais, attention, en Anglais) vous propose de devenir un petit extra-terrestre vert (comme c'est original) et complètement idiot – le type même de l'anti-héros. Vous êtes dans une société ultra-contrôlée



par l'OmniCerveau. Involontairement, vous allez être pris dans le renversement de cette dictature technologique. Pour cela, vous devrez parcourir un monde gigantesque où énigmes et actions seront au rendez-vous (vous irez même jusqu'à jouer à des mini-jeux pas toujours faciles). De temps en temps, un autre

personnage pourra être incarné : Sam le robot, qui aura des fonctions complémentaires à notre petit extra-terrestre. Tout cela dans le souci de récolter des indices qui vous mèneront à votre destin. Le scénario est long, les graphismes sont sympas, le son est excellent, bref tout est réuni pour passer un bon moment.

*Mais je les vois pas à Auchan tous ces jeux !
SANQUA nous mentirait ?*

Ces jeux commerciaux sont distribués la plupart du temps par Internet ou des magazines ultra-spécialisés. Deux schémas principaux :

☒ La revente classique en boîte disponible directement auprès de l'éditeur (les jeux pour Atari Jaguar et Lynx) ou chez un distributeur (la plupart des versions Amiga),

☒ La revente par concession d'un droit au téléchargement. Mais l'inconvénient est qu'il faut avoir un micro qui puisse récupérer l'archive pour ensuite la placer sur un média lisible par la machine cible. Les consoles portables alternatives fonctionnent généralement ainsi. Cette dernière solution permet d'éliminer les frais de mise en boîte en plus de ceux de la distribution.

La plupart des distributeurs se doivent d'avoir une activités annexe, sinon le chiffre d'affaire ne permettrait pas d'avoir un revenu décent, ce est un mal pour un bien puisque ce revendeur sera forcément un passionné et il n'hésitera pas du reste à vous filer un coup de main si le jeu est récalcitrant lors de l'installation.

That's all folks

L'offre ludique sur ce type de format n'est pas forcément très moderne pour le hardcore gamer ou le grand public. Mais il a le mérite d'exister et la taille du marché, dans sa relative confidentialité, lui donne l'avantage de l'artisanat, c'est-à-dire le goût du travail bien fait par rapport au diktat marketing. Enfin pas toujours, puisque certains n'hésitent pas à convertir leurs jeux sortis sur des machines alternatives vers des supports plus conventionnels, afin de rentabiliser leurs projets (le meilleur exemple est le succès de Worms sur PC et consoles alors que ce hit est né à l'origine sur Amiga). Mais c'est de bonne guerre et si ça permet de dégager un budget pour des vraies productions de passionnés, on veut bien l'accepter.

Dans une seconde partie à lire au prochain numéro, nous vous présenterons les conversions de moteurs de jeux vers les machines underground permettant de donner un second souffle aux ventes des titres commerciaux PC. Seront également mis en avant les jeux freewares dont certains se rapprochent des jeux commerciaux en qualité. De surcroît, c'est là un mode de création de jeu de plus en plus populaire, basé sur le GPL et l'Open Source.

« *Février 1951, profession : détective privé. Le froid figeait Paris et mes affaires lorsque... Une lettre, un appel, des souvenirs d'une enfance encore proche, que de jeux dans les pièces délabrées du manoir de Mortevielle... Julia, une vieille femme à présent ...* ».

Quelle ne fut pas ma surprise lorsque j'entendis ces mots, il y a quelques jours, récités par un collègue (de la vraie vie car à SANQUA on aime bosser en plus de la rédaction, malgré nos limousines et autres avantages en nature). Celui-ci, tout jeune bébé de 24 ans, connaissait par cœur les citations du Manoir de Mortevielle sorti pourtant en 1987 (il avait 5 ans)... Ce jeu aurait-il ainsi perduré à travers le temps ?

Le Manoir de Mortevielle place le joueur dans la peau d'un détective privé : Jérôme Lange.

Celui-ci accourt au manoir après avoir reçu un télégramme inquiétant de son amie d'enfance Julia, tombée malade. Elle vous réclame une aide discrète. Mais arrivé sur les lieux, vous apprenez par le domestique que Julia est décédée d'une embolie pulmonaire. Mort naturelle ou assassinat ? Huit personnages sont sur place : l'intrigue est lancée et le joueur sombre dans l'enquête le plus discrètement possible, à travers des histoires de famille dignes d'Agatha Christie.

Comment ce jeu, au scénario fouillé et prenant certes, mais noyé à l'époque dans une mer de jeux d'aventure, a-t-il pu rester dans les mémoires ? Je vous dirai : tout simplement, grâce à une sacrée putain d'ambiance !

Tout d'abord, les graphismes étaient extrêmement fins et détaillés mais surtout, le son était la base

essentielle de ce programme. On s'y croyait : les portes grinçaient, les chouettes hululaient... Des phrases musicales punctuaient chaque scène, donnant l'ambiance de la pièce dans laquelle on pénétrait. Ce n'est pas tout, le plus fort arrive : les personnages parlaient ! J'entends les incrédules penser (oui, j'ai une très bonne ouïe) que le texte était à l'écran... Raté ! Les conversations étaient sonores et dans un Français de très bonne qualité. Les phrases n'étaient pas enregistrées telles quelles sur la disquette (ce qui aurait fait un jeu à 20 disquettes) mais c'était des phonèmes mis bout à bout. Cela permettait également de faire bouger les lèvres des persos en rapport avec les sons prononcés. Le vice allait même jusqu'à gérer l'atmosphère calme ou pesante entre les personnages : par exemple, si vous étiez trop curieux les gens se méfiaient et vous ne pouviez plus rien en tirer hormis un cinglant « vous êtes trop curieux. » ! Autre chose incroyable, l'Amstrad CPC (8 bits à 4 MHz) eut droit aussi à sa version,

MEMORIES
chronique d'une époque perdue

celle-ci incluant toute l'ambiance précitée sur une face d'une seule disquette (178 Ko).

Le succès aidant (deux Tilts d'Oren 1987), Lankhor, le développeur, ne mit que quelques mois pour sortir une suite des aventures de Jérôme Langes: Maupiti Island, avec une ambiance encore davantage travaillée. En revanche, il fallut quelques années d'attente aux joueurs amateurs de Jérôme pour espérer voir un troisième opus sortir des studios Lankhor, avec le projet Sukiya. Mais suite aux déceptions des mauvaises ventes engendrées par un autre de leurs jeux (Black Sect), ce projet fut abandonné.

Quelques années plus tard (2001) Lankhor, à l'article de la mort, voulut impulser une dernière bouffée de vie à notre héros en ressortant Sukiya des cartons, mais cette fois-ci en 3D. Hélas, la boîte fermera ses portes avant que celui-ci ne fût terminé, au grand dam des aficionados nombreux.



A défaut de relance, Lankhor, en mourant, a laissé à son public un très grand cadeau : l'ensemble de leurs produits ainsi qu'une bonne partie des ressources du troisième volet (Sukiya), librement téléchargeables sur leur site (www.lankhor.net). A (re)découvrir d'urgence !

Car aujourd'hui, le manque de bons jeux d'aventure dans la même veine que le Manoir de Mortevielle est désastreux. Du coup, qu'est ce qui vous empêche de vous tourner pour quelques heures vers cet ancêtre qui ferait encore pâlir pas mal de jeux grâce à son côté un peu kitch ? Oooh, je sens que je vais encore essayer de le finir, et cette fois sans les solutions... je vais encore arriver au boulot les yeux tout cernés moi...

Manoir de Mortevielle – Lankhor

1986 : Sinclair QL

1987 : Atari ST

1988 : Amiga, PC, CPC

Screech

THRIVE!



100

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.



114

PREZ

El Fouine, notre journaliste grand amateur de foot (hum), 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.



120

DEAF

BluePowder s'est collé un challenge : mieux vous faire connaître le monde d'Opeth, tandis que l'ami El Fouine revisite les classiques avec Neil Young et son dernier album coup de gueule.

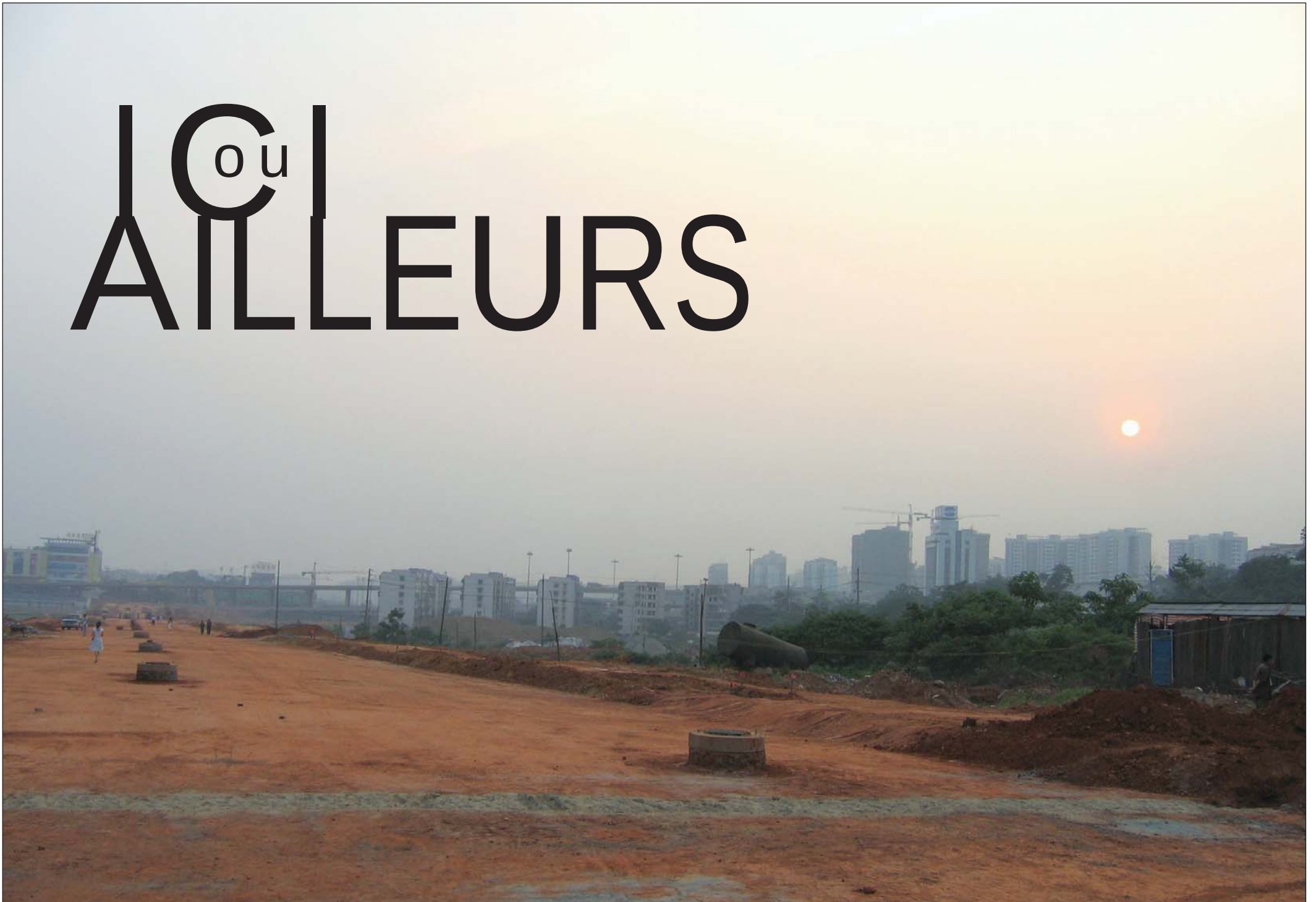
CLAIR OBSCUR

Vous êtes observés, c'est certain

106



IC@ AILLEURS



Je traînais ma carcasse d'exilé volontaire, le front bas, au milieu des immeubles sans âge.

Quand soudain les couleurs aveuglantes d'une publicité Coca-Cola au cœur du parc glorieux des martyrs de la révolution, secoua mon aphasie et éveilla en moi l'exaltation des matins qui chantent.

Foin des préjugés ! Oublions le passé, tout ce qu'on croit savoir. La Chine n'est plus ce qu'elle a été ! Du passé, faisons table rase ! En se tournant d'un pas résolu vers l'avenir, elle retrouve la place qui n'aurait jamais dû cesser d'être la sienne depuis 5000 ans que la Chine éternelle rayonne des feux de la civilisation, la vraie ! Finis les toits relevés sur les habitations basses. L'heure n'est pas à la modestie mais à la hauteur, à la grandeur, à la vitesse.

Oui, le travail a été bien fait. On serait bien en peine de trouver dans la ville un bâtiment de plus de cinquante ans à part, bien sûr, ceux qui ont été dûment autorisés pour cause de tourisme et aménagés selon les standards modernes du confort et de l'accueil des clients qui ont de l'argent. Lorsqu'il en reste, les monuments sont devenus de belles vitrines, adaptées, transformées, ajustées, rectifiées selon les besoins de l'économie de marché ou de la politique... Au milieu des buildings de béton des cités-dortoirs et des tours de verre des bureaux, ils détonnent curieusement, ils prennent un



Tourisme culturel

aspect factice du meilleur aloi.

Au royaume de la contrefaçon, on se prendrait à douter même de l'authentique. D'ailleurs, va savoir ! Les Chinois sont tout à fait capables de créer un site historique si le besoin s'en fait sentir. J'ai visité il y a deux semaines,

un ensemble cultuel près de Yueyang (Hunan), avec quelques temples où l'on peut se faire dire la bonne aventure. J'ai dû mal tomber, mais j'y ai vu plus de boutiques ouvertes que de touristes. Et les escaliers bien propres et bien taillés n'avaient visiblement pas connu beaucoup de pieds.

Dans le même ordre d'idée, lorsqu'un restaurant ou un hôtel quelconque se pique de vouloir faire dans le style traditionnel, c'est en le soulignant à grands coups de néons.

Je lance un appel solennel : visitez la Chine de toute

urgence ! Pour Xi'an, la Cité interdite, ou encore les beaux quartiers de Shanghai, rien ne presse vraiment. Pour Changsha, je ne sais pas s'il y avait vraiment quelque chose d'intéressant avant.

Maintenant, l'ancien est emprisonné dans le musée

de la province. Si beaux soient-ils, il y a toujours quelque chose de triste dans les musées, comme une pétrification, un corps mort et embaumé, un squelette. Pour Kunming (Yunnan) des témoignages concordants me disent que c'est déjà trop tard et me dissuadent un peu d'y aller. Il paraît qu'il y avait un style d'habitat très original et élégant, il y a seulement quinze ans. Puis tout s'est précipité. Car en Chine, on sait prendre des décisions. On ne tergiverse pas. Un quartier peut être très animé un jour et la semaine suivante être complètement rasé par les bulldozers. Dépêchez-vous avant que le pays ne se soit totalement métamorphosé en... en quoi, d'ailleurs ?

Curieux ensemble qu'une capitale provinciale chinoise! On y trouve tous les styles, ce qui revient à dire qu'il n'y en a pas. La Chine, pressée de retrouver sa place, imite tout, dans un syncrétisme architectural assez écoeurant. Les banques se parent de statues et de colonnes pseudo-grecques, comme des temples du vrai dieu de la modernité. Les KTV (karaoké) cumulent des ornements néo-babyloniens, grecs (encore !) et d'art nouveau, tandis que des lions bien chinois veillent à l'entrée et jettent un regard indifférent sur l'échangeur autoroutier devant lequel s'est installé ce temple du bon goût. Je ne m'explique pas non plus la présence décalée de quelques fleurs de lys sur les vitraux de l'établissement. Ca doit « faire joli ».



Un des bâtiments les plus kitsch de la ville...

Mais dans l'ensemble, ce qui domine, ce sont les tours austères, plantées en rangs serrés, construites à la hâte pour faire face à l'énorme pression immobilière. On n' imagine pas l'importance de la croissance urbaine. Malgré le nombre de métropoles dépassant le million d'habitants et le fait que les Chinois aient du mal à comprendre qu'une ville en France puisse compter seulement 20 000 habitants, la Chine reste avant tout un pays rural. Or la campagne est très pauvre, une famille de paysans économise péniblement quelques centaines de yuans par an, même si la récolte est bonne, tandis que c'est ce qu'un ouvrier peut gagner en un seul mois dans une ville moyenne. Pour beaucoup de Chinois, ces tours, qui sont au moins aussi bien conçues que celles de nos banlieues, constituent quand même un progrès évident et immédiat. La modernité, le gaz au lieu du charbon, l'électricité, le téléphone et la télé, comment résister ?

Il y a toutefois quelques différences entre les quartiers d'habitations des villes chinoises et nos banlieues. Tout d'abord, on ne peut pas distinguer de centre-ville et de périphérie, sauf s'il y a des sites touristiques particulièrement prestigieux. Carrefour s'est remarquablement implanté à Changsha, dans un endroit extrêmement stratégique, en plein cœur de la ville, au carrefour, justement, des deux principales avenues de la ville. Wal Mart, bien qu'un peu excentré



Un immeuble auquel on donnerait 50 ans d'âge. Il n'en a que cinq.

n'a pas trop à se plaindre non plus, puisque de toute façon, avec l'extension de la ville, il se retrouve quand même en pleine zone urbaine. La distinction n'est pas tant entre le centre et la banlieue mais entre ce qui a déjà été réhabilité et les chantiers. Imaginez plusieurs dizaines de chantiers de plus de dix immeubles de quinze étages à chaque fois, et vous aurez une petite idée de ce que c'est, rien que pour une ville de province.

Ensuite, les façades sont recouvertes d'un carrelage qui malheureusement vieillit très mal. La pollution - voitures, usines, poussière des chantiers - uniformise la ville et fait disparaître le peu de recherche architecturale sous une couche de crasse anonyme. Très vite les immeubles ne sont plus neufs et l'on pourrait jouer aux devinettes pour savoir quand ils ont été construits. A chaque fois que j'ai essayé, je me suis planté : je donnais quinze ou vingt ans à des tours qui en avaient deux ! Je ne dois pas être très observateur...

Un bon point, les graffitis sont rares et consistent presque exclusivement en des numéros de téléphone portable (je n'ai jamais essayé d'appeler !). D'ailleurs, ils sont très vite recouverts d'une vague couche de peinture. Enfin, la cohabitation entre les voitures et les piétons ne se fait pas exactement comme chez nous. Les avenues sont immenses, généralement de 2x4 voies.

Les petites rues tortueuses n'existent plus que dans des quartiers très pauvres dont la destruction est l'affaire de quelques mois ou de quelques années. Admirablement conçues pour la voiture, les rues nouvelles sont une horreur pour les piétons. Traverser la rue en Chine est une rude épreuve. En fait, il existe deux techniques. La plus sûre consiste à emprunter les passages

souterrains prévus à cet effet. Bien que sombres, ils sont généralement propres et ne sont pas des coupe-gorge comme pourraient l'être leurs rares équivalents européens. Leur défaut, c'est qu'ils sont très espacés. Faire un détour de 300 mètres pour traverser la rue, ça calme. La deuxième méthode, de loin la plus usitée, consiste tout simplement à traverser n'importe où,



Traverser la rue à Changsha ...

avec courage et patience, en coupant les 8 voies une par une et en laissant passer les voitures derrière et devant soi. Je n'ai aucune statistique concernant la mortalité sur les routes chinoises... Par contre, un fait notable, les échangeurs sont conçus de telle manière, qu'on peut tout à fait les traverser à pied, et même sans prendre trop de risques, alors que la chose est plutôt rare en France. Ils représentent aussi des pelouses fort utilisées pour la sieste. Tout l'espace peut servir ! On peut même voir des gens qui habitent sous certains échangeurs. Au début, j'avais quelques doutes, je me disais que ces pièces devaient être de simples débarras, mais tout de même, le linge qui sèche... En regardant de plus près, il y a des aménagements qui ne sont pas ridicules : tables, chaises, télé etc. Les Chinois aiment le bruit et craignent le silence.

Il y aurait encore bien des coins pittoresques à vous montrer dans ce « brave new world » urbain, mais j'en ai déjà plein les jambes. La prochaine fois, je vous promets que je vous emmènerai faire un tour dans les charmants bouis-bouis des quartiers populaires où je bouffe avec mes élèves. Et si vous êtes très sages, je vous donnerai un aperçu des restaurants où je dîne avec mes collègues.

Egomet



Les seuls graffitis de Changsha : des numéros de portables gribouillés puis systématiquement effacés...



CLAIR OBSCUR

Teaser : Parlons un peu des films d'horreur, voulez-vous ? Ces deux-trois dernières années ont vu le retour du gore sur le trône. On se croirait revenu dans les eighties, à faire la course à celui qui tournera la scène la plus sanglante, violente et choquante possible. Il faut dire que le succès d'Hostel d'Eli Roth a apparemment fait réfléchir les producteurs, qui semblent avoir enfin compris qu'il nous en fallait désormais un paquet pour être effrayé devant un film.

lorsqu'il s'en donne les moyens.

Vous pouvez dès lors deviner que toucher à la pièce maîtresse de l'œuvre de Wes Craven relève, pour la plupart de ces inconditionnels, du blasphème. Alexandre Aja s'avance donc en terrain glissant lorsqu'il choisit d'adapter au monde d'aujourd'hui cette histoire assez simple, mais toujours aussi efficace. Le remake est un exercice difficile : répliquer un film plan par plan est stupide (Psycho de Gus «arrête de faire des films» Van Sant aura sûrement dégoûté du

le désert, dans lequel ils tomberont sur un clan de locaux des plus agressifs. Il faut savoir que dans le film d'Aja, le désert est un véritable personnage qui effraie, reconforte, se venge, pardonne... Il se fait tantôt l'ennemi des assaillis, tantôt celui des assaillants, le seul camp auquel il appartient est le sien. Bien sûr c'était déjà le cas dans la version de Craven, mais la mise en scène est ici tellement supérieure que l'impression est bien plus vivace que dans le modèle original. Oui, vous avez bien lu : la mise en scène d'Aja explose celle de Craven sur tous les points, surtout celui de la nervosité. La nouvelle version de The Hills... est rythmée à une allure effrénée, vous resterez agrippés à vos fauteuils pendant toute la durée du film, dès l'entrée des psychopathes irradiés jusqu'au plan final qui ne manquera pas de vous décrocher une dernière frayeur, pour la route. Le montage de Baxter y est pour beaucoup, vous m'en direz des nouvelles lorsque vous aurez vu la séquence où les assaillants font diversion à l'aide d'un dispositif enflammé, afin de pouvoir faire tranquillement ce qu'ils veulent – je ne vous en dis pas plus, vous « apprécierez » mieux la scène si elle vous surprend. Quoi qu'il en soit, cela faisait longtemps que je n'avais été tant choqué au cinéma, longtemps qu'un film ne m'avait fait murmurer « Putain, la vache... » pendant la projection. Cela fait foutrement plaisir de sortir d'une salle bouleversé ! D'habitude, mon avis est souvent mitigé quant aux

THE NEW SPOOKHOUSE

The Hills Have Eyes (version 2006), Reeker, Mortuary et dance of the Dead

Tried to Hide

Wes Craven n'a marqué le septième Art qu'à deux reprises, lors de la sortie de ses deux premiers films : Last House on the Left en 1972 et The Hills have Eyes en 1977. Après cela, Craven n'a fait qu'enchaîner les productions médiocres (Swamp Thing, Deadly Friend, Cursed) ou surestimées (les franchises Nightmare on Elm Street et Scream). Pourtant, le cinéaste garde une place spéciale dans le cœur de tous les fanboys qui savent bien que le bonhomme est capable de mieux

chef d'œuvre d'Hitchcock tous ceux qui ne l'avaient pas vu). Au contraire, l'adapter avec une liberté totale est inutile – autant faire un film original. Le truc, c'est de savoir doser, et Alexandre Aja semble déjà maître en la matière.

The Hills have Eyes raconte l'histoire d'une famille classique américaine, avec le père, la mère, la grande sœur et son mari, et les deux jeunes frères et sœurs qui passent leur temps à se titiller. Cette famille. part en Californie en voiture et caravane, en passant par

films que je viens de voir et ressentir de nouveau une telle sensation m'a fait un bien fou. Ceci dit, si vous êtes dans le genre sensible ou si vous êtes souvent sujet à des pulsions meurtrières, le visionnage de The Hills... vous est fortement déconseillé par Votre serviteur. Après, vous faites ce que vous voulez, mais ne dites pas que je ne vous aurais pas prévenu.

American History...Z

Revenons à nos bobines. Après une introduction violente, qui vous plonge en un battement de cœur dans l'univers du film, le rythme ralentit, on croit à un road movie tranquille, on se dit qu'au pire, ils vont crever un pneu et prendre le bus. Tout dégénère à cause d'un «

accident » qui immobilise la famille au beau milieu des étendues désertiques américaines. Bien que The Hills... soit tourné en grande partie au Maroc, le spectateur est aisément transporté au Nouveau-Mexique ou dans le Nevada, ou dans n'importe quel autre coin paumé des States, d'ailleurs. De plus, la musique de Toman Dandy rend très bien cette impression de sécheresse environnante. Elle accentue le poids des images pour les rendre encore plus marquantes, surtout lors du premier assaut des locaux sur la caravane des protagonistes – cette scène était surtout violente dans le suggéré chez Craven, qui, à l'époque, était resté bien plus pudique qu'Aja. Ce dernier en fait la séquence qui personnellement, m'a le plus retourné le bide depuis

que j'ai vu Robocop à cinq ans...

Pas question ici de french touch, le maître mot est brutalité et il pourrait aussi bien être sauvagerie. Cette dernière est sous-jacente chez chaque personnage, et si elle est bien plus apparente au sein du gang de Jupiter, la famille prise au piège n'est pas non plus en reste. Comme dans tout film (d'horreur) réussi, la toile de fond est sociale : The Hills... ne déroge pas à la règle. Ici, c'est l'affrontement des valeurs morales qui est au centre dès le départ. D'un côté, le père conservateur et de l'autre, son beau-fils, un libéral dans le sens le plus fondamental du terme – le gars vend des portables, après tout. Ensuite, toute notion d'humanité s'écroule peu à peu, tant les exactions commises par les locaux vont au-delà de l'entendement. La question n'est plus : « Comment réagir face à une telle situation ? », elle devient : « Comment survivre ? ».

Vous l'aurez compris, rater The Hills Have Eyes est l'équivalent d'un crime. Même si vous n'êtes pas trop branchés par le genre, vous serez tout de même bien servis tant la qualité objective de ce film, de son scénario, et même de ses acteurs, est irréprochable. The Hills...ou quand la série B des seventies devient la série A du troisième millénaire...ça fout les jetons quand même si on y pense trente secondes.



The Hills Have Eyes (2006)

Les films de série B justement ne se portent pas trop mal en ces temps sombres. Après un Hostel surmédiatisé mais marrant par moments, un Final Destination 3 sympa et un Mortuary bien tripant, le freak de base aura eu son quota de divertissement pour ce début d'année. Et on en attend encore. Les petits films d'horreur sans prétention font un retour fracassant sur le grand écran ! Il était temps : alors que Wes Craven – et oui, encore lui ! – avait relancé le genre vers le milieu des années 90 avec Scream, la vague qui s'ensuivit n'était qu'un enchaînement de films tous plus édulcorés les uns que les autres, ne faisant peur à personne et terriblement ennuyeux – merci Kevin Williamson !

Voilà donc qu'en cette année 2006, Reeker débarque en France. Sera-t-il encore en salles tandis que vous lisez ceci ? Rien n'est moins sûr, mais le DVD est déjà disponible en Zone 1 – mise à jour : je viens de vérifier, le film ne passe déjà plus sur Panam, vous serez obligés d'aller en banlieue (noooooooooon!), je pense que pour le reste du pays, c'est mort.

Reeker, en quelques mots, est ce qu'on appelle un divertissement de qualité. C'est le genre de flick qu'on mate du coin de l'œil entre potes ou pour faire une pause entre deux épisodes lors d'un marathon Simpson de cinq jours consécutifs – non je n'ai pas grand chose à



faire de ma vie et si ça vous plait pas, je vous emmerde! – Pas question de philosopher trois heures dessus, mais le fait est que Reeker continue de nous donner de l'espoir quant au devenir des films fantastiques, et rien que pour ça, il vaut le coup d'être vu.

All your love

Pour finir, on va parler un peu du père Hooper, de ses derniers crimes en date, son long-métrage en premier lieu, puis de son épisode des Masters... Mais j'entends des cris au fond de la salle : « C'est qui Tobe Hooper ? ». Quoi ? Vous vous foutez de ma gueule ? Vous n'avez jamais entendu parler de Texas Chainsaw Massacre?

Bon, c'est vrai que depuis, la carrière d'Hooper n'intéressait pas grand monde à l'exception des fans de cinéma de genre – on est nombreux les gars, vous le savez- d'où mon étonnement de voir son nouveau flick diffusé sur le silver screen.

Je me suis donc rendu à la séance du matin, malade comme un chien, dans le pâté. Avant que le film ne commence, mes yeux se fermaient d'eux-mêmes dans la salle obscure. Quelle putain de poisse ! Il fallait que je choppe une saloperie la veille de la sortie du dernier Hooper! Je repose mes paupières quelques instants tandis que la lumière diminue, je m'attends à voir ces pubs à la con pendant vingt minutes – précieuses

minutes qui m'auraient permis de me reposer. Au lieu de ça, pas de pub, le film commence tout de suite. En temps normal, j'aurais sauté de joie mais là, j'étais prêt à faire un scandale : « Passez ces putains de pubs, il faut que je dorme avant, sinon je vais pioncer pendant » !



Et le résultat ne s'est pas fait attendre : après une heure à avoir oscillé entre sommeil et éveil, je me suis endormi comme une merde pour me réveiller au moment du générique de fin. Génial ! J'ai longtemps hésité à prendre une autre place, puis j'ai constaté qu'il ne restait plus rien dans ma bourse. FIN.

Vraiment ?

Bien sûr que non, un journaliste débrouillard fait fi d'une telle situation, il fonce tête baissée vers son objectif sans se soucier des aléas de sa misérable existence. J'ai

donc surmonté ce contretemps et j'ai fini par mettre la main sur la précieuse bobine. Vous aurez donc le droit à votre critique... Et vous vous demandiez encore quel était le prix d'une vie humaine...

Tout cela est bien joli, ma vie vous passionne je sais, mais pourquoi faut-il aller voir Mortuary ? La première

raison est évidente : plus il fera de fric, moins les distributeurs français seront réticents à l'idée de diffuser des films d'horreur de bonne qualité dans les salles, il s'agit maintenant de militer ! Ensuite et c'est une meilleure raison je vous l'accorde, Mortuary est un putain de bon métrage à côté duquel il serait dommage de passer. L'histoire est classique : une mère de famille tente de commencer une nouvelle vie, accompagnée par ses deux enfants dans son périple. Elle choisit de s'installer dans un coin paumé des Etats-Unis pour devenir embaumeuse – le terme est peut-être un peu désuet, en gros, elle bosse dans les pompes funèbres. Elle prépare les cadavres dans la même maison qu'elle prépare le dîner, ce qui déprime son fils, un adolescent classique, renfermé et peu sûr de lui, et excite sa fille d'à peine dix ans, respirant l'innocence par tous les pores de sa peau. La petite ville dans laquelle ils atterrissent est peuplée d'un tas de personnages étranges : le premier qu'ils rencontrent est une sorte de truand-promoteur immobilier qui ne peut s'empêcher de rire comme un cinglé, annonceur du ton du film – drôle et dérangeant à la fois. Ils croiseront ensuite, pêle-mêle : la tenancière d'un diner retourné par les tags, ancienne junky, un flic stressé, des adolescents trashos, un professeur de piano décédé, une étrange substance noire qui semble vivante et, surtout, consciente de ce qu'elle fait... Tous les ingrédients sont réunis pour que l'on se

sente mal à l'aise, dans un monde étrange, intemporel. Définitivement ailleurs que sur Terre. La photo de Jaron Presant, magnifique, sauf lorsque des CGI douteux nous ramènent à la dure réalité des films à petit budget, vous immerge dans cet endroit curieux et menaçant. Elle permet à l'atmosphère sombre et pesante de s'installer tranquillement dans votre cerveau, jusqu'à en faire lui-même un marécage brumeux, refoulant les odeurs d'étrons et de cadavres émanant de la fosse septique qui vient de lâcher – ceci est une référence à une scène du film, pas simplement une métaphore de mauvais goût, je tenais à le préciser...

Mortuary est le genre de film, tout comme Calvaire de Fabrice du Welz ou le fameux Massacre à la tronçonneuse, dans lequel rien ne se passe bien, jamais. Ce n'est pas pour autant qu'il est interdit de se marrer pendant la projection, loin de là.

Teach your children

En effet, le scénario pondu par Jace Anderson et Adam Gierasch, regorge de bonnes vanes de derrière les fagots, dont celle, fameuse, faisant référence aux expériences gouvernementales américaines liées au LSD dans les sixties, le génial « Shut up, punk ! », ou encore la gêne provoquée chez le shérif par la simple évocation des graveyard babies... Attention, ne pensez

pas non plus que vous allez vous taper une grosse comédie bien grasse, ici l'humour est savamment distillé pour servir l'histoire, et rien d'autre. On ne plaisante pas avec ça.

Le jeu des acteurs accompagne d'ailleurs parfaitement le propos : on y est, ils y croient. C'est sur eux que repose le bon déroulement de l'intrigue, simple sur un plan théorique, mais très complexe sur celui des émotions. Les plus gros bouleversements narratifs s'effectuent dans le domaine des relations familiales, affectives et, à cause d'une épidémie de zombiite aiguë entre les gens d'un même patelin (je n'en dirais pas plus). Chacun donne vie à son personnage avec force et conviction,

ce qui rassure sur un point et refroidira les naïfs qui veulent se lancer dans le cinéma de genre comme dans la restauration rapide : après trente ans de carrière, vous avez le droit à la reconnaissance du milieu.

Il faut dire que le père Hooper ne nous avait pas fait grâce d'un si beau présent depuis un bon bout de temps. Pour ma part, excepté Texas Chainsaw..., je trouve que sa filmographie n'est pas la plus intéressante du monde. J'avais même presque oublié le dude, jusqu'à voir récemment son épisode de Masters of Horror (série diffusée sur le câble aux 'stazuni, qui regroupe les plus grands noms de l'horreur et du fantastique, jeunes et vieux confondus – jugez plutôt : Tobe Hooper, Dario



Mortuary

Argento, Joe Dante, John Landis, John Carpenter, Lucky McKee, Takeshi Miike... dans le but de leur faire réaliser à chacun une petite fable de trois quarts d'heure). Une bonne baffe dans sa gueule, voilà ce qu'il a pris El Fouine !

qui sont prêts à tout pour oublier le monde dans lequel ils vivent et se divertir. Une jeune fille, serveuse dans un café dont sa mère est propriétaire, s'amourache d'un de ces gangstaz et ce dernier souhaite l'emmener avec lui faire une virée nocturne déjantée.



L'action de Dance of the Dead se situe dans un futur plus ou moins lointain, un mystérieux nuage noir est apparu dans le ciel et a contaminé et tué une grande partie de la population américaine, voire mondiale. Les rues sont désormais peuplées de gens apeurés ou de pestiférés et, dans un quartier chaud, de jeunes peu scrupuleux

La demoiselle est bien sûr tentée et tout irait pour le mieux si sa mère n'était pas si psychotique. En même temps, on la comprend car après tout, elle a vu son autre fille et son mari se transformer en bouillie sous ses yeux...

Le tout est saupoudré de ce fameux humour noir, auquel Hooper semble accro. La présence de Robert Englund au générique n'est pas étrangère aux bonnes barres que l'on se tape devant Dance of the Dead : il campe le rôle du MC d'un club dans lequel viennent se réunir tous les jeunes déchaînés du coin, vomit du sang et fait danser les morts. Son visage est tellement associé au tueur d'Elm Street qu'on a l'impression que Freddy lui-même prononce cette messe macabre.

La musique est signée Billy Corgan et, en toute honnêteté, moi qui avais lâché les Smashing Pumpkins après leur premier ou deuxième album sans jamais y avoir été attaché, j'ai trouvé que la BO était vraiment mortelle, adéquate. Elle vous plonge dans cet univers malsain de la nuit dans une métropole en des temps post-apocalyptiques avec des grattes bien crades, des voix éraillées et des hurlements dérangeants. D'un point de vue rythmique, elle forme une parfaite synthèse avec le montage halluciné. En fait d'hallucination, Hooper a parfois recours à ce que l'on appelle le montage vertical, utilisé par Stone dans Natural Born Killers. En gros, le temps s'arrête pour que la caméra puisse vous montrer ce qui se passe dans la tête d'un personnage, sa vision des choses. Sinon, le tout déboule à cent à l'heure et mieux vaut être concentré pour apprécier pleinement l'aspect technique du film.

Hail to the King

L'ami Hooper ne s'est donc pas gêné cette année. Le message est clair : il est de retour ! Et c'est pour ça que, si vous avez apprécié Mortuary, il faut dire à tous vos potes d'aller le voir et en vitesse. Déjà, il faut savoir que moins de dix salles le jouent en VO sur Panam, je préfère ne pas imaginer ce que ça doit être pour le reste de la France. Tout comme je préfère ne pas imaginer le sort réservé au doublage de ce genre de films...

Pour ce qui est de Dance of the Dead, je ne sais pas trop quoi vous conseiller car, à moins de désobéir à la loi ou de vivre aux Etats-Unis, ça va être difficile pour vous de mettre la main dessus. Je ne voudrais pas que vous vous fassiez choper par les flics pour avoir téléchargé un film qu'il est impossible de payer ici-bas... Et moi qui croyais que la société devait s'adapter au progrès au lieu de le freiner, quel imbécile !

Par contre, vous n'aurez pas d'excuses pour Imprint, l'épisode « Masters... » de Miike, corrosif au possible. Le film sortira en DVD Z1 car la censure américaine l'a interdit de diffusion. Ceci dit, on comprend mieux pourquoi en visionnant cette histoire malsaine, qui mélange prostitution, torture, meurtre, violence conjugale, inceste, balançage de bébés dans les fleuves et j'en passe... Tout ce que les puritains adorent ! Cependant,

rien de tout cela n'étonnera l'amateur de Mgr. Miike, grand prêtre du film indéfinissable, n'appartenant à aucune catégorie. C'est encore à un genre nouveau auquel s'attaque le réalisateur de Dead or Alive, celui de la fable d'époque. Enfin, je dis nouveau, en réalité, je n'en sais rien, le type a fait au moins quarante films dont seulement un quart a été traduit en français, voire moins ! Imprint peut également constituer une bonne entrée en matière pour qui voudrait s'intéresser au metteur en scène le plus (dé)complexé du monde. La plupart de ses outrages sont comme des poèmes, il ne faut pas aller chercher trop loin, sinon ça devient con, mais la symbolique est toujours très puissante. C'est pour cette raison que la scène de torture en temps réel, ou presque, est de loin l'une des plus insoutenables qu'il vous sera possible de voir dans un film destiné à la diffusion de masse. En fait, je crois que c'est la pire depuis Audition, le plus connu des méfaits du père Miike, sorti il y a 4-5 ans, me semble-t-il...

Il n'y a pas à dire, les Masters... donnent aux différents réalisateurs l'occasion de se défouler un coup, pour notre plus grand plaisir de spectateurs, frustrés de ne voir à la télévision que des merdes aseptisées pour débiles mentaux.

El Fouine



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

PREZ

Une seule chose compte :
Arriver en haut.

Il semblerait que la France soit toujours en pleine crise politique, comme la plupart des autres pays occidentaux, d'ailleurs. La preuve en est le jeu très amusant du duo comique Ségolène et Sarkozy : c'est à celui qui séduira le plus grand nombre d'apolitiques autoproclamés...

Wicked World (écoutez ce putain de morceau, SVP)

C'est marrant les flux RSS quand on est journaliste. Je ne savais pas bien par quoi commencer ce papier quand une news du site du Nouvel Observateur m'a interpellé, d'abord dans le bon sens du terme, puis au fur et à mesure mon sourire naissant s'est effacé pour laisser place à une fort déplaisante contraction des mâchoires. Vous êtes sûrement au courant de l'existence de la

loi CESEDA, adoptée le 17 mai dernier à l'Assemblée Nationale (<http://www.senat.fr/dossierleg/pjl05-362.html>). Celle-ci propose de mettre en place une immigration sélective et de reconduire chez eux tous les étrangers en situation irrégulière sur le territoire ; d'autres réjouissances sont au programme, vous les trouverez dans le texte en lien plus haut.

Selon l'article du site de l'Obs, le RESF (Réseau d'Education Sans Frontières) a commencé à mettre en place un système de parrainage pour que les enfants sans-papiers qui font leurs études en France ne soient pas renvoyés chez eux, avec pour seul crime de n'avoir pas été en possession d'une carte en plastique au bon moment. Apparemment, la machine se met bien en marche et plusieurs familles vont pouvoir rester grâce au soutien de certaines mairies. Par exemple, à Marseille, entre 700 et 800 enfants sans-papiers ont trouvé un parrain dans les mairies des 15e et 16e arrondissements. Cà, c'était pour le bon côté de la news, le tableau s'assombrit par la suite. Un nom : Fathi Tualbi. Ce gars était étudiant en DEA de météorologie, il s'apprêtait à soutenir sa thèse quand la préfecture a décidé que non, après tout, on n'avait pas vraiment besoin d'intellectuels en France, qu'il fallait mieux qu'il rentre chez lui, en Tunisie, pour parler de pluie et de beau temps. Mais bordel qu'est-ce que ça veut dire?

Comment peut-on laisser faire une chose pareille et parler de Jaurès et Blum dans ses discours après ? Je me demande bien ce que Fathi peut être en train de foutre à l'heure actuelle. Qu'est-ce que vous feriez à sa place ? Continue-t-il de peaufiner sa thèse dans l'espoir de la présenter un jour ? Voudra-t-il jamais revenir dans un pays qui l'a traité comme un malpropre, qui l'a rejeté pour des raisons administratives ? Soyons-en conscients, une politique isolationniste si bornée et absurde ne peut que nous emprisonner sous une carapace d'emmerdes. L'enfermement mène à la

destruction. L'homme est un animal, certes, mais social: il a besoin des autres, de tous les autres si possible. Pour ma part, imaginez que je doive limiter mes sélections musicales et cinématographiques à la seule production française...je serais pas dans la merde ! Au lieu de citer le Black Sab, vous auriez le droit à Sardou, Diam's ou Johnny. Vous en avez de la chance qu'on vive en «démocratie», hein ?

Je trouve cela assez étrange que la polémique autour de cette loi ne soit pas plus importante. On parle quand





même d'expulser des êtres humains qui ont souvent fui la misère, pour les y renvoyer sans perspective aucune! Après tout, on peut parler de déportation, utilisons le vocabulaire adéquat. Pourtant, peu de reportages sont diffusés sur le sujet à la télévision alors que celle-ci se veut le nouveau chantre de la tolérance grâce à la loi dite sur l'égalité des chances.

Tant qu'on y est, la naïveté d'Azouz Begag – le ministre/alibi – lors de l'émission d'Ardisson du 17 Juin –, concernant ladite loi était effrayante. Une seule proposition intéressante : les tests surprises durant l'été qui permettraient d'éviter la discrimination à l'embauche. Bien. Mais comme chacun le sait, c'est vrai et reconnu par de nombreux experts, les jobs d'été sont des sources de revenu intarissables, qui vous permettent de vivre très confortablement tout le restant de l'année, sans avoir à se soucier de quoi que ce soit... Encore une fois, ce gouvernement de bras cassés tente donc de construire un gratte-ciel en allumettes, qui s'écroulera au premier coup de vent. Merci pour la rustine les gars, mais on vous avait demandé de changer le pneu. Ainsi, pas une mission parlementaire n'a été créée après le choc de 2002 ; personne au sein de l'actuelle majorité ne s'est vraiment demandé pourquoi les Français avaient voté FN. Maintenant, quatre ans plus tard, ils arrivent en prétendant avoir

trouvé la solution au problème, que le racisme est bien de l'histoire ancienne en France. Si on les écoute, cette loi est faite pour rassurer ceux qui n'ont pas besoin de l'être, pour ceux qui savent que la couleur de la peau ou l'origine n'entrent pas en compte lorsqu'il s'agit de discuter avec quelqu'un, de juger quelqu'un, de se lier d'amitié ou d'amour avec quelqu'un, de s'amuser ensemble, de travailler ensemble... Il est donc certain qu'elle n'a pas été conçue pour ceux qui pensent qu'« arabe » est synonyme de voyou, « juif » de richard, « noir » de fainéant ou « breton » de con – Total shoutout to da homies!

Independent Intervention (celui-ci aussi, tant que vous y êtes)

Je hais le foot. C'est très utile de haïr le foot en période de Coupe du monde car cela vous permet de rester attentif au monde qui vous entoure tandis que tous les autres sont avachis devant leurs postes de télé avec leurs binouzes, la bière étant l'alcool idéal pour les événements sportifs si l'on en boit tout le long de la rencontre : vous n'êtes pas vraiment soûl mais pas vraiment sobre non plus. Quoi qu'il en soit, le résultat est que vous n'êtes plus capable que de vous concentrer sur ce qui se trouve juste sous vos yeux, à savoir la télé. Ceci dit, la combinaison est fatale pour le reste de la

journée : vous errerez comme des zombies, sans but précis, le cerveau vide. C'est pourquoi je pense que les matchs de foot devraient être interdits aux moins de dix-huit ans, il faut profiter de sa jeunesse tant qu'elle est encore vivace. Allez jouer à votre jeu à la con, au lieu de regarder une bande d'écervelés s'amuser à votre place et gagner des tonnes de blé sur votre dos. Au moins vous aurez fait quelque chose de votre journée. Quand on regarde le 20H, on a l'impression que le monde s'est arrêté de tourner, que la Terre entière retient son souffle dans l'attente de la qualification de notre chère (au propre comme au figuré) équipe de France pour les 1/8e de finale... Encore une fois, heureusement que le net est là pour nous changer les idées. Le cinéma aussi, pensez-y : le 21 juin est sorti *The Hills have Eyes* d'Alexandre Aja et le 28 est sorti *Tideland*, le nouveau Gilliam...

Putain, moi qui croyais être peinarde en écrivant mon papelard le dimanche, je me suis fait couillonner une nouvelle fois par cette saloperie de flux RSS : Olivier Besancenot sera le candidat représentant la LCR aux élections présidentielles de 2007...Après avoir écrit cette phrase, je me rends compte de la superficialité des newsfeeds, il faut savoir discerner l'important de l'inutile lorsqu'on se sert de pareils outils et c'est normalement mon travail de vous aider dans cette



tâche. Je m'excuse, cela ne se reproduira plus, revenons à un sujet beaucoup plus sérieux.

Lors du dernier meeting de M. Nicolas Sarkozy, les caméras ont insisté sur le retour de Cécilia, la dulcinée de notre Ministre de l'Intérieur préféré depuis Pasqua. Le même qui se plaignait du manque de tact de la part des médias en matière de protection de la vie privée des personnalités publiques fait revenir sa blonde sur le devant de la scène – celle-ci l'a gratifié d'un salut militaire après qu'il eût fini son discours devant une foule électrisée. Voilà encore un spectacle effrayant:

pas le salut militaire, c'était pour l'anecdote, mais plutôt la façon dont le public dans sa totalité, composé principalement de sexagénaires, boit les paroles de son leader. Le type parle de Blum et les autres en face applaudissent. Je ne dis pas que ce sont des idiots, je souligne le fait que c'est étrange en politique d'aller chercher de l'autre côté de la barrière. Un peu plus loin dans son propre champ, je veux bien, mais piquer les tomates du fermier d'à côté, c'est pas un peu beaucoup, surtout quand on passe son temps à le critiquer ? C'est bien simple, je vois deux explications possibles pour une telle situation, soit:

- on a tellement la dalle et on est tellement en rade de bouffe qu'on va jusqu'à voler autrui pour pouvoir survivre ;

- on a tellement peur que le fermier d'en face nous pique nos clients qu'on va en retour lui piquer ses idées.

La mission parlementaire que souhaite conduire Sarko sur l'homoparentalité est le parfait exemple de cette posture dans laquelle se trouve l'UMP en ce moment. Il existe déjà des études, des enfants ont actuellement deux mères ou deux pères, je ne vois pas l'intérêt de continuer à enquêter, les résultats sont là : il suffit de légiférer, on est pour ou on est contre. Aux parlementaires élus par le peuple d'en décider, à l'initiative du gouvernement ou d'un député seul, ou d'un parti, peu importe, mais lorsqu'il y a un « problème », on le résout, c'est pour cela que les élections existent! C'est le travail des élus de légiférer, ils l'ont choisi, ils ne vont pas en plus se plaindre maintenant. Je dis ça parce que j'ai vu une députée de Droite chez Ardisson hier soir – non je ne fais pas la publicité de son show, mais c'est (c'était) le seul valable à la télé – qui demandait à Bedos de venir bosser avec elle pendant une semaine (ou un mois, je ne me rappelle plus) pour voir à quel point son « métier » (car en est-ce un ? Je croyais que c'était un mandat) est difficile. Mais de qui elle se fout ? Guy Bedos n'est pas politicien, il est humoriste. Qu'est-

ce qu'il irait foutre dans ce milieu, à part la merde? Désormais, en plus de supporter leur incompétence, il va falloir plaindre ces pauvres petits parce qu'ils ont des responsabilités ? Je croyais que c'était un honneur d'être élu, pas un fardeau ! Si c'est le cas, je vous conseille, Mme Morano de démissionner dès maintenant, vous n'avez rien à faire où vous êtes, essayez la pub si vous voulez être tranquille...

A sweet little Bullet from a pretty blue Gun

Le mardi 20 Juin, nous avons été témoins d'un spectacle des plus navrants qui, couplé avec la parution du

portrait de Chirac par Béatrice Gurrey dans Le Monde du 24 Juin, nous fait nous demander si les hommes qui se trouvent actuellement à la tête de notre nation ne sont pas en train de devenir complètement frappés. S'ils n'ont pas définitivement perdu tout sens des réalités : non, on ne transforme pas en toute impunité l'Assemblée Nationale en chapiteau de cirque dans un pays qui se porte bien. Si c'est comme ça, moi la prochaine fois, je viens avec mon flingue...

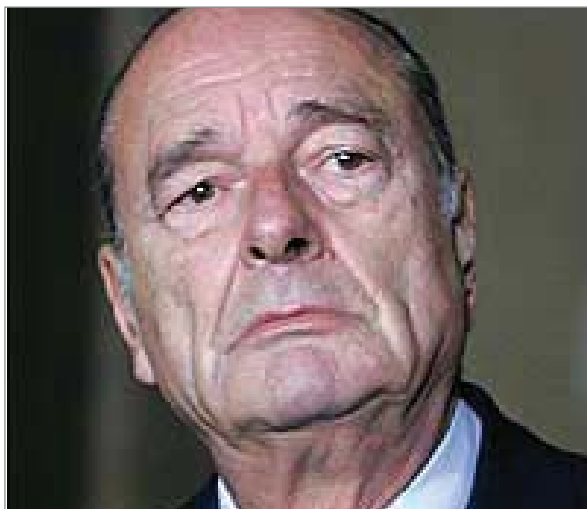
Tiens, au fait, le PS est maintenant doté d'un programme politique. On nous promet un grand référendum pour



la réforme des institutions, un changement de cap quant à la politique d'immigration, le retrait du travail de nuit des moins de quinze ans et de l'apprentissage dès quatorze, une plus grande participation du pays à l'Europe, une réforme profonde de l'Education Nationale – il était temps –, le SMIC à 1500€ d'ici 2012 ainsi qu'une augmentation du budget alloué aux étudiants...

Plutôt de bonnes idées dans le fond, reste à voir comment ils vont concrétiser tout cela quand on entend partout que la dette de la France n'a jamais été aussi importante qu'aujourd'hui. Mais ne jouons pas nos blasés de base, au moins s'ils emportent l'élection on pourra se dire : «Ça aurait pu être pire», c'est le coup de voir le verre à moitié plein, ou à moitié vide. Ceci dit, en étant réaliste, il va falloir attendre un bon bout de temps avant qu'il ne soit complètement rempli, ce verre. Un quinquennat ne suffira certainement pas à mettre en œuvre un tel chantier dans sa totalité, il faudra faire des sacrifices, c'est évident.

Et quelles seront les réformes choisies pour passer à la trappe ? Celles qui ne sont pas dans l'air du temps ? Celles qui risqueraient de faire le plus de vagues ? Et surtout, celles qui seraient appliquées suffiraient-elles à convaincre les Français de reconduire le gouvernement alors socialiste pour cinq ans de plus,



puisque la construction ne peut se faire que sur le long terme ? Mais bon sang, sommes-nous si peu nombreux à vouloir que l'ordre des choses change, à savoir qu'un système ne fonctionne que grâce à l'obéissance et à la dévotion de ses composants, que la fatalité n'existe pas, qu'il est toujours temps ?

Bon allez, maintenant ça suffit, vous n'allez pas passer votre vie devant un écran, sortez ! J'en ai marre de déblatérer des conneries, moi.

Et vivez, bordel !

El Fouine

OPETH

radiohead

YOUNG



OPETH

Chers lecteurs et lectrices de SANQUA, me voici comme promis de retour pour vous parler musique, tout en espérant que mon premier article aura éveillé la curiosité de certains d'entre vous.

J'ai l'air décontracté comme ça, une bière à la main, ma guitare dans l'autre, mais il n'en est rien.

Ma flemmardise légendaire est infaillible et, comme de juste, c'est au dernier moment et donc dans la précipitation que je vous écris ces lignes... Par la barbe de Saint Patrick, je m'étais pourtant juré qu'on ne m'y reprendrait plus ! Que voulez-vous ? On ne se refait pas.

When Guitars Ruled The Earth

Aujourd'hui la météo est plutôt mi-figue mi-raisin et j'ai décidé de vous faire découvrir deux albums simultanément, mais n'ayez crainte car ceux-ci ont été conçus au même moment et ils proviennent d'une

seule et unique formation : Opeth, groupe aux contours brumeux qui propose un métal empruntant de ci de là diverses spécificités à des styles originaires très distincts. On retrouve donc pêle-mêle les grognements du Black Metal, le chant clair dit classique, la distorsion bien crade des familles, le son clean déjà bien plus commun, l'aspect progressif dans la structure même des morceaux, un groove indéniable à la batterie (et ça reste du métal, oui madame), ou encore une ambiance malsaine type Death Metal mêlée d'éclaircies calmes et planantes...

Voilà ce que propose Opeth d'habitude, et je dis bien « *d'habitude* » car cette fois, il leur a pris l'envie de scinder leurs extrêmes en deux CD distincts, l'un violent, l'autre plus assagi : tout d'abord « *Damnation* », le calme avant la tempête, doué d'une tristesse sans limites, et ensuite « *Deliverance* », sorte de joute noir



corbeau aux accents démoniaques. Le groupe proposait déjà jusqu'ici un matériau sonore abouti, mais ces deux perles enfoncent le clou tant on sent qu'ils atteignent là le point culminant de leur carrière.

« *Damnation* » est une sorte de ballade mélancolique qui n'explose jamais, un délicieux désespoir musical aux sonorités d'un rock progressif qui ne quitterait jamais

son « *mid tempo* », des plus langoureux. A travers ces mélopées éthérées qui portent au loin, Opeth prend le large et peut enfin donner la dimension adéquate à ses aspirations grandiloquentes. Le potentiel du groupe s'y libère en quelque sorte. Transition toute trouvée pour parler de « *Deliverance* », genre de jumeau maléfique, qui tient quant à lui lieu de réponse à la rage sous-jacente et contenue de « *Damnation* ».

On a véritablement affaire à une débauche de violence sans limite où la musique vous pousse lentement mais sûrement dans une voie sans issue. Les riffs rythmiques, quasi hypnotiques, sortent vraiment de nulle part et sont répétés à outrance comme pour renforcer l'impression de rouleau compresseur. C'est d'ailleurs ici à la fois le point fort et le point faible de cet album car, pour peu que vous ne soyez pas dans le bon état d'esprit, son écoute pourra vous paraître longue et fastidieuse.

World gone wild

Mikael Akerfeldt, tête pensante et guitariste-chanteur du groupe, est heureusement entouré de gâchettes de premier ordre : Peter Lindgren, second guitariste, vient appuyer les assauts d'Akerfeldt, échangeant avec ce dernier les rôles rythmique et lead pour mieux combler



le champ sonore. Martin Mendez, à la basse, donne aux deux lardons une certaine assise à l'ensemble et semble envelopper, épaissir, les attaques desdits « gratteux ». Et enfin Martin Lopez, véritable batteur-machine, architecture le tout de ses rythmiques dantesques et fait preuve d'un groove endiablé qui surprend dans un tel domaine musical... Violent et tout en finesse, il faut l'entendre ! Une petite pensée pour ce grand monsieur

qui, aux dernières nouvelles, était hospitalisé, raison pour laquelle il a récemment annoncé son départ du groupe. Les bonnes choses ont donc une fin.

Fruits de cette communion presque fusionnelle, « *Damnation* » et « *Deliverance* » se répondent, se complètent et sont finalement indispensables l'un à l'autre. Le désespoir contenu du premier est le parfait reflet des touches d'optimisme noyées dans la violence du second.

Le concept même de la musique d'Opeth atteint donc là son paroxysme et si vous n'êtes pas client de « *gros son* », vous pouvez néanmoins jeter une oreille sur « *Damnation* » qui reste accessible à tout un chacun.

« *Deliverance* », de son côté, fait partie de la crème de ce que je qualifierai de « *Death Metal progressif* » (je sais ça fait sourire, mais il faut bien nommer les choses...) et si l'envie vous prend de vous jeter corps et âme dans un déluge sonore brutal et malsain, qui ne propose qu'un seul instant de répit dans sa totalité, alors foncez : vous en aurez pour votre argent.

BluePowder

NEIL YOUNG

Living with war

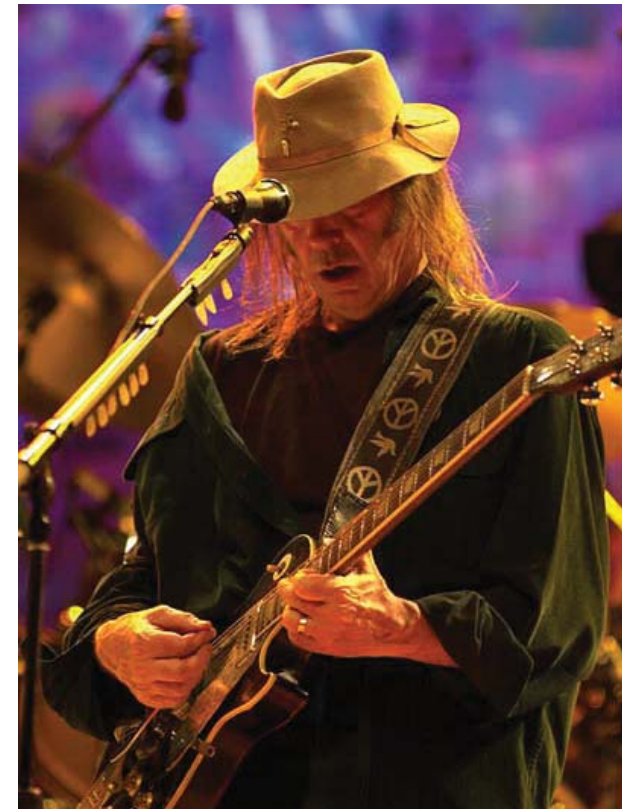
Ces derniers temps, Neil Young n'a plus une seconde pour lui, et ce malgré ses soixante années passées sur cette Terre. Il y a moins d'un an sortait *Prairie Wind*, un album résolument folk, marqué par la disparition de son père. Une sorte de trip nostalgique, la mièvrerie en moins. Ce mois-ci, le loner continue de combler les mélomanes avec un disque contestataire, enregistré dans l'urgence et doté d'une texture garage des plus honnêtes. On est cependant - et heureusement - bien loin de ces branleurs qui gueulent partout *back to mono* !

Don't need no more lies

En 2005, Neil Young devait être au fond du puits : la mort de son père et une rupture d'anévrisme pour couronner le tout. Mais il en faut plus pour abattre un homme qui a une foi en la vie si intense et profonde, on ne se débarrasse pas d'un Canadien si facilement.

Quoique, si on l'envoie à Las Vegas, ça peut marcher... En tout cas, c'est une bonne solution temporaire. Ceci dit, il faudrait être un parfait crétin pour vouloir envoyer Neil à Vegas, surtout en ce moment, alors qu'il a tant à dire.

Les deux derniers albums de Young ont une qualité commune, un parfum d'Americana : on écoute ces disques comme on aurait écouté l'ancien du village en début de siècle dernier, au coin du feu, s'abreuvant d'une sagesse que l'on n'apprend pas à l'école. Les textes sont des poèmes simples et puissants, des observations critiques sur notre quotidien et notre mode de vie occidental. Sur *Prairie Wind*, Neil Young s'adressait à son public et pour *Living with War*, la scène choisie est le monde entier. Car il n'en peut plus, il veut que la mascarade cesse, il se sent déçu...mais pas fatigué pour autant. Neil est prêt et veut le faire savoir. La chanson *The Restless Consumer* est d'ailleurs,



comme son titre l'indique plus ou moins, une violente critique de cette société de consommation à outrance dans laquelle nous tentons de surnager tant bien que mal. Chaque jour un nouveau produit sort, chaque jour les disparités entre individus grandissent et ceux qui peuvent tout se permettre sombrent peu à peu dans la pourriture. Ce genre de discours vous semble peut-être

ressassé des milliards de fois, à vous lecteurs de SANQUA qui êtes au courant qu'il existe un monde dehors, mais sachez qu'on n'a pas tous cette chance. Jusqu'à preuve du contraire, on a plus facilement accès à un disque de Neil Young qu'à SANQUA... malheureusement?

Hate don't negotiate with Good

Laissons donc cette question en suspens et revenons à nos brebis. Car l'ami Neil ne se contente pas d'une petite rébellion d'adolescent, il fait plein feu sur sa cible avec une bonne grosse disto, un chœur présent sur la majorité des morceaux et une énergie débordante. Il attaque le gouvernement américain avec véhémence: soulignant sa surdité envers des ennemis qu'il s'est lui-même créé (sur *The Restless Consumer*), l'absurdité de ses choix en matière de politique extérieure (sur *Flags of Freedom*), les mensonges et la surveillance permanente et intrusive à laquelle les Américains font face quotidiennement (sur *Let's Impeach the President*)...

Comme d'habitude, Neil Young ne se contente pas des paroles : les mélodies de *Living with War* sont elles aussi simples, limpides. Les morceaux fleurent foutrement bon la première prise, si vous voyez ce que je veux dire... Fermez les yeux à l'écoute de *Shock and*



Awe (référence au nom de l'opération militaire en Irak qui tire aussi son nom d'un des principes de la doctrine de Domination Rapide) et vous aurez l'impression de vivre l'époque qu'a vécue le loner, avec la lucidité qu'il a acquise depuis : j'en veux pour preuve *we came to liberate them all*... Pas de « *C'était mieux avant* » ici, mais plutôt du « *On a merdé, mais il n'est jamais*

trop tard ». L'entrée de la trompette dans le morceau ajoute une touche mélancolique qui appuie aussi bien le propos que le groove du morceau. La symbiose est parfaite.

After the Garden is gone...

Il ne faut pas non plus dire que *Living with War* est

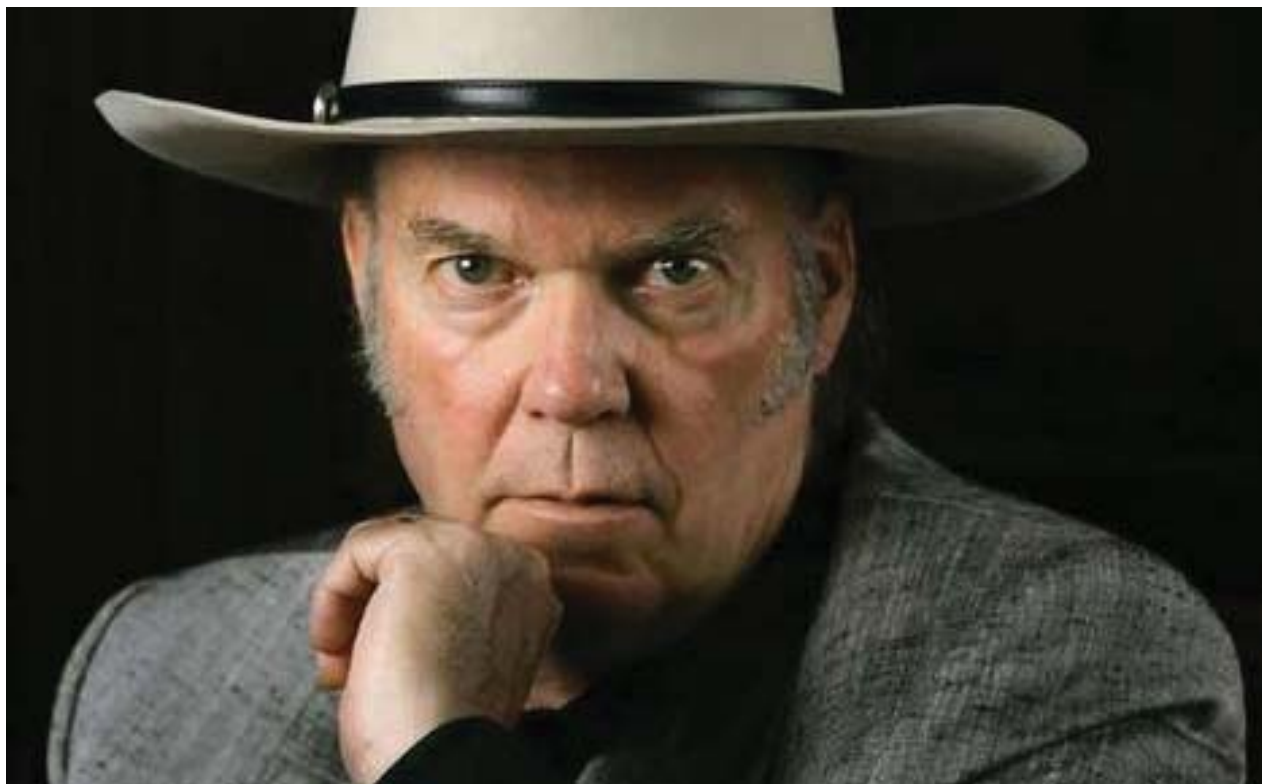
exempt de défauts,. Greendale, l'album précédant *Prairie Wind*, était lui aussi très simple techniquement mais il était bien plus inventif. Le message est similaire – je vous renvoie à la chanson *Be the Rain* – mais il était romancé dans Greendale, donc plus puissant artistiquement, plus ouvert, et par là même, plus universel car plus intéressant. Roger and Out inverse la tendance en toute fin d'album, magnifique ballade

triste et désabusée sur un jeune qui a donné sa vie pour son pays. Je ne pense pas que *Living with War* fera changer d'avis qui que ce soit, mais au moins il réconfortera ceux qui pensent, à juste titre, que c'est un peu n'importe quoi, ce qui se passe en ce bas monde ces derniers temps.

Une autre critique, sur le thème cette fois : pourquoi ne pas avoir sorti cet album deux ans plus tôt ? Le loner

aurait pu s'unir, le temps d'un combat, avec Michael Moore et son *Fahrenheit 9/11*, cela aurait été moins honnête, certes, mais se serait sans doute avéré plus payant. Après, Neil Young n'a pas gagné son surnom pour rien... D'un point de vue utilitaire, *Living with War* est un coup dans l'eau, je ne pense vraiment pas que *Let's Impeach the President* réveillera les gens. D'un certain côté, peut-être que je pense cela car je vis en France...

Autre chose, *Heart of Gold* de Jonathan Demme devait sortir le 14 Juin, mais apparemment, aucune salle n'était intéressée – c'est une supposition. Quoi qu'il en soit le film suit Neil Young lors de deux de ses concerts de la tournée *Prairie Wind*, à Nashville, les 18 et 19 août 2005, soit quatre mois après son opération pour cause de rupture d'anévrisme. Je n'ai pas encore eu l'occasion de jeter un œil dessus mais cela ne saurait tarder, et si vous me le demandez, j'en glisserai un mot sur les fora de Sanqualis. En toute éventualité, vous pouvez d'ores et déjà vous le procurer en DVD Zone 1, c'est souvent loin de valoir une bonne vieille salle, autant d'un point de vue technologique que de celui de l'ambiance, mais c'est mieux que rien.



El Fouine

Faire mieux à défaut de faire bien

Voilà, ce Sanqua Horizons 2 touche à sa fin. Il a été le fruit d'une bonne dose de mauvaise volonté (vacances, flemingites, distractions, examens, bref, excuses en tout genres) mais en soi, il prouve qu'on peut vaincre l'entropie contre toute attente.

Les prochains mois nous précipitent vers la sortie des deux dernières consoles next-gen. Mais pour une fois, c'est avec relativement peu d'emballement que nous les attendons. Bien sûr, la Wii semble tirer son épingle du lot, mais quand même - dans les projets annoncés, il y a un certain manque de souffle, d'ambition. L'innovation se fait par petits paliers, il n'y a plus vraiment de leaders pour remettre régulièrement les pendules à l'heure. Bref, si la concurrence en terme de développement est plus féroce que jamais, elle va rarement «plus haut». Il y a toujours des périodes de vide dans l'Histoire. Que celle-ci se termine vite...

サシカア



SANQUA h o r i z o n s

it's my chocolate attack