



SANQUA h o r i z o n s

Vendredi 15 février 2008

12

Machine à merde

Quand je faisais de la thermodynamique, c'est à dire vaguement essayer de comprendre les échanges dynamiques de chaleur et d'énergie, je suis tombé sur le concept des bilans. «Rien ne se perd, tout se transforme» disait Lavoisier, ne sachant pas encore qu'il allait finir en deux morceaux (vive la révolution !). En gros, c'est ça, tout système isolé conserve une énergie constante. Si on lui donne de l'énergie, le système va user de cet énergie pour la transformer en autre chose... par exemple, pour une voiture, l'énergie provient de l'essence que vous injectez, et le résultat est principalement des frottements et de la chaleur (95%) et un tout petit peu de force motrice (les 5% qu'on recherche). Pour les êtres humains, la question se pose aussi. L'équation est simple : bouffe + eau = merde. Mais attention, au-delà des apparences, la merde n'est pas uniquement le truc qui flotte dans les toilettes, elle peut prendre de nombreuses manifestations... Comme pour la voiture, l'humanité semble condamnée à faire beaucoup de caca pour peu de choses hors du commun.

STAR TEAM

Ont participé à ce nouvel horizon :

KYLIAN ... Bonne année

JIKA ... Torché du réveillon

EGOMET ... Insupporté

SILENTZEN ... Live Free

BLUEPOWDER ... En orbite

SNAPE1212 - Rouen fever

EKIANJO ... Debarqué

ALEX ... Bienvenu chez nous

Absentéistes excusés :

RODIX - LUGH - EL FOUINE - MEEGO -

DJEEN - PULLOVER

Le légal, un vrai REGAL

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

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

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

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

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

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

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

TOUCH!



CARNET DE BORD

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



HYPE

Voilà déjà un moment que Sanqua s'était endormi, et il se réveille en pleine année 2008 ! Heureusement, nous n'avons pas loupé grand chose, rien de révolutionnaire n'est sorti entre temps, et déjà, un bref aperçu des titres super-hypés de 2008 ne nous annonce rien de bien fameux ou original. Il faudra attendre 2009 ?



HANDS ON

La fin d'année 2007, c'est un peu comme une soirée bien arrosée : ça commence bien, on en salive d'avance, et finalement ça finit en vomi à genoux dans les toilettes. C'est un peu l'impression qui ressort du sur-hypé Assassin's Creed et du très moyen Halo 3. Surprise, le jeu le plus réussi est encore Portal... sans aucune Hype, ou presque.

HANDS ON

Portal, Halo3, Assassin's Creed

20



CARNET DE BORD



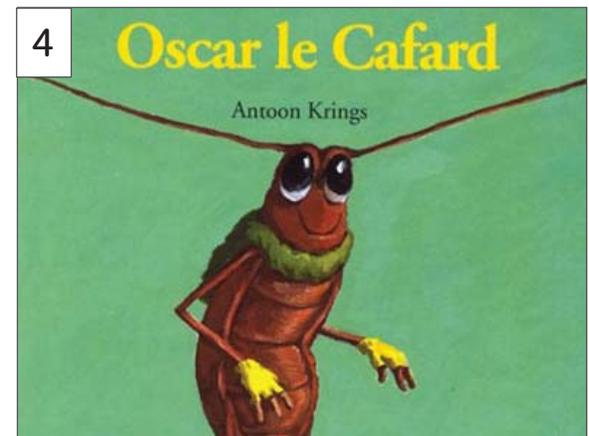
Ben bonne année à tous, alors. 2007 est bel et bien terminée, mais on va y refaire un tour, l'espace d'un carnet de bord. Tout d'abord, ces affaires pas très nettes (voire C-nettes...) qui ont bousculé l'actualité traditionnellement super fade de tous vos sites favoris : je parle bien entendu de Gamespot et de Jeuxactu. Bon Jeuxactu, c'est un peu la loose parce qu'il n'y a que des français qui en parlent, mais au moins Gamespot fait un peu le tour du monde. Retour sur les faits : un mec nommé **Jeff Gerstmann (1)**, rédacteur en chef de Gamespot et membre depuis 11 ans du site, s'est fait gentiment viré. Juste avant, il avait publié son test de **Kane & Lynch (2)** en lui donnant une note un peu pourrave de 6.0. Oui, à Gamespot, on met des virgules derrière les chiffres, c'est des gens bizarres. Moi j'aurais noté le truc 5.328, mais c'est une affaire de précision. En tout cas, ça n'a pas plu apparemment aux détenteurs du site qui ont un peu changé son article pour y mettre la note de 9.0. Ça aide quand Eidos, dans le même temps, a mis le paquet sur la campagne publicitaire chez eux. Bon évidemment, tous les nerds soupçonnent le crime de haute trahison de la part de Gamespot, c'est-à-dire d'avoir couché avec Eidos pour se faire plus de thunes,

et tant pis pour le test. Ce genre de réactions me fait doucement rire au final. Qu'est-ce que vous imaginez les gars ? Le site en question base ses revenus sur la pub. La pub est achetée par les éditeurs qui veulent mettre en avant leur jeu. À partir de ce postulat, c'est évident qu'il va y avoir un conflit d'intérêts le jour où un testeur trouve un jeu pas terrible, mais que l'éditeur a acheté en masse des bannières et autres placements. Les éditeurs sponsorisent le site, purement et simplement. Et chier sur son sponsor, c'est comme dans Wayne's World, ça ne se fait pas, même s'il suce des boucs. Et dans ce cas-là, c'est une histoire d'arbitrage : qui a le pouvoir dans la boîte ? Les testeurs payés au SMIC ou le mec qui gère les finances à coups de millions par an ? Ne répondez pas, c'était une question rhétorique, comme on dit. Et vous savez quoi ? C'est partout pareil. Les médecins sont pour la plupart de gros pourris qui se font payer des vacances (sous forme de congrès scientifiques en Thaïlande, massages compris, par exemple) en échange de leurs prescriptions de médicaments de gros laboratoires. Ils se donnent bonne conscience en se disant qu'ils soignent quand même de pauvres gens, et que c'est la seule façon de rester au courant

de l'actualité de nouvelles molécules. Les élus locaux sont les rois des pots de vin : quand ils commandent un rond-point là où personne ne passe, c'est pour s'empocher discrètement un peu d'oseille sur le dos du contribuable, par le biais du contrat avec l'entreprise de BTP. Et encore, je ne parle même pas des ententes entre centres commerciaux, pour vous vendre la même camelote au même prix (élevé), histoire de vous baiser un max. Il faut se rendre à l'évidence : en tant que consommateurs, nous sommes constamment abusés par des « autorités » supérieures. Mais les geeks vivent dans un autre monde, où le bien triomphe du mal et où l'on saute la princesse à la fin après avoir niqué le boss. Lâchez la sucette, les gars.

Ceci étant dit, ce qui m'intéresse davantage, c'est l'avenir du mec viré en question. Oui, le Jeff, là, qui a passé 11 ans de sa vie chez Gametruc (mais putain, faut quand même vraiment avoir rien envie de faire se sa vie...) à bouffer des popcorns en jouant sur son clavier graisseux, là, parlait de son avenir l'autre jour. Pour lui, son futur, c'était de rejoindre un autre site de jeu vidéo, ou un truc du genre. Quelque part, ce genre de réponse est profondément désespérante. Et oui, la

terrible réalité est que la plupart des gens qui écrivent des trucs sur les jeux sont des tocards sans grand espoir de reconversion. Des gens qui n'ont peu ou pas de formation ou d'éducation, peu ou pas de culture générale, qui ont passé l'essentiel de leur vie éveillée à jouer, et qui un jour ont pu concrétiser leur rêve : jouer et être payé pour ça. Manque de bol, tout comme la section littéraire du bac est en fait composée à 95 % des pires élèves et des analphabètes de tout poil (les « incasables », sans faute d'orthographe), le jeu vidéo est le repaire des gens sans goût et sans instruction. Loin de moi l'idée de mettre tous ces braves gens dans le même sac, mais il suffit de regarder autour de vous, d'aller piocher dans kiosques et sites. Lisez, et imaginez-vous que les banalités sans nom sont pondues par des gens payés pour cela. Et pourtant, nul n'a besoin d'avoir une formation de journaliste pour écrire convenablement, mais cela saute aux yeux que les meilleures plumes ne s'attardent pas dans le milieu, ô non. Alors, Jeff, si tu nous lis, sache que même si tu étais le rédac' chef de Gamespot, avec tous les égards dus à ton rang, tu n'étais rien de plus que **le chef des tocards (3)**, que **le roi des cafards (4)**. C'est évident que tu ne deviendras





pas écrivain, ni même un Dan Brown. « Le point G » était depuis longtemps devenu le MacDo du jeu vidéo. Kane & Lynch n'était sans doute qu'une exception à la règle, car des tests à la con flanqués de notes fantaisistes, ça fait un moment que j'en voyais passer chez vous. Ces mêmes tests auraient dû être vérifiés par l'ami Jeff, s'il avait fait son boulot, ce dont il se réclamait pour se défendre sur l'affaire.

Dans la série « **garde ton portable moisi, et viens je t'emmène dans ma benz, bébé (5)** », ce n'est ni plus ni moins que la mort du HD-DVD qui se pointe à l'horizon. Un shift (pardon Toubon) impressionnant s'est produit depuis novembre dernier jusqu'à présent. Le HD-DVD avait pourtant encore beaucoup d'atouts (surtout sur les stands des salons, de grosses paires d'atouts même) et de soutien de la part des majors récemment. Mais voilà, sentant le vent tourner, la Warner a fait sa petite salope en décidant cash de passer du « support du HD-DVD » à « exclusif Blu-Ray ». Bien que le HD-DVD ait encore la Paramount derrière lui, le catalogue de la Warner est bien plus large et fait largement pencher la balance vers le format de Sony. C'est très dommage pour Toshiba qui faisait tout pour refiler ses lecteurs

pour une bouchée de pain... et donc très con au final pour les futurs clients qui vont devoir se taper des lecteurs Blu Ray bien plus chers. En tout cas, c'est pas Microsoft qui s'est vraiment le plus impliqué dans l'affaire, surtout avec la déclaration récente qui laissait entendre qu'au pire, la Xbox 360 pourrait avoir un lecteur Blu-Ray externe... Si le HD-DVD avait été intégré cash à la console, les choses auraient sans doute été un peu différentes. Bien vu l'aveugle ! Billou et Balmer n'y croyaient sans doute pas vraiment à la base...

Pendant qu'on parle de Microsoft, sachez que non seulement le jeu vidéo tue, mais aussi les consoles. Eh oui ! Notre ami Robert, enfin Bob, puisqu'il est ricain de son état, a **fracassé la tête de sa gosse de 17 mois (6)** qui avait malencontreusement endommagé la machine de Grossoft. Ça donnera peut-être une idée pour les prochaines pubs de la marque, un peu à la Renault : « Microsoft, des consoles à mourir » ou un truc du genre. Bien entendu, nul doute que les media les plus sensationnalistes rebondiront sur l'affaire pour pointer leur gros doigt sur le jeu vidéo tueur des petits enfants. Enfin bon, c'est la console cette fois-ci, si la gosse avait fait tomber la bouteille de pinard de Bob, elle aurait

fini fracassée à coup de fond de bouteille. Ce n'est pas tant le déclencheur qui est important, c'est l'état psychologique de la personne qui conditionne ses réactions.

Allez, on continue notre promenade avec Mass Effect qui a super bien réussi sa campagne PR. Bioware a fait du chemin, depuis des jeux dont personne ne parlait (Baldur's gate) à part les geeks qui ne se lavent pas. Les voilà désormais sous les projecteurs de Fox News (7) !

Et pour cela, il n'en fallait pas beaucoup, simplement mentionner qu'il y avait de la bite et du nichon dans le jeu. En fait, même pas, on ne voit qu'un reflet de fesse et un dos tout nu, mais c'est déjà trop pour la présentatrice décervelée de Fox, qui parle de « full digital nudity », « graphic sex », et de sous-titrer la chose « Se-Xbox ». Mon Dieu, quelle finesse, ils pourront bientôt aller manger du cassoulet avec Cauet et péter à table. Selon eux, le jeu est destiné aux enfants et aux teenagers bien qu'il soit classé « M » pour « Malentendants » (ou serait-ce pour un public « Mâture » ?). Heureusement, un « expert des jeux vidéo » (hein?) était sur place pour poser la bonne question : « dis-donc, bobonne, entre deux séances de lifting, t'as pu jouer au jeu ? ». Réponse sans équivoque :

« non ! je suis juste allé sur le net vite fait ce matin, j'ai regardé des trailers, et d'ailleurs quand je voulais en regarder, on me demandait mon âge, ce qui prouve que c'est un JEU PORNO ! ». Je déforme un peu, mais en substance le raisonnement est de ce niveau. Pour parachever le tout, la pouff invite un binoclard névrosé qui n'a jamais touché de jeux de sa vie, et une black de quarante balais qui ne peut pas parler sans hurler, deux représentants de la diversité américaine dans sa plus grande splendeur. Heureusement God Saves the Queen et la conclusion c'est que les parents doivent mieux surveiller ce que font leurs enfants.

Voici le meilleur pour la fin, avec John Romero (8) qui chie sur son ex-pote Mike Wilson, créateur de Gathering of Developers, à travers son blog. Pas de bol, il semble que quelques gens lisent encore le blog de Johnny-la-buse, et que Mickey ait été mis au parfum. La réponse de ce dernier n'a pas tardé, en débarrant toute une série de saloperies sur Romero que nous ne pouvons décemment pas publier dans Sanqua. Ce qui prouve que les bons amis font les meilleurs ennemis. Et que Romero aurait dû fermer sa grande gueule.



HYPE

samba de amigo



2007 n'aura pas été d'un grand cru niveau jeux vidéo. Bien sûr, il y a eu quelques bombes. Mais ce fut plus à dose homéopathique. Alors, après avoir fait ce constat, comment va être l'année 2008 ? Va-t-elle être plus généreuse, plus abondante de qualité ? Ou va-t-on continuer dans cette lente agonie ? Des ersatz de jeux qui se ressemblent, qui misent plus sur les graphismes que sur une histoire ou des mécanismes dignes de ce nom.

Actuellement, il est dur de répondre à cette question, même si ce HYPE va nous donner quelques indications, quelques éléments de réponses.

Déjà, un constat : 2008 sera l'année de la Hype avec des titres très attendus : MGS4 que je ne présenterai pas cette fois-ci, déjà abordé des centaines de fois dans Sanqua, Devil May Cry 4 (tout juste sorti), Silent Hill 5. Mais un jeu, un seul que j'attends avec une impatience indescriptible qui rappellera de très bons souvenirs à de nombreux joueurs et qui va permettre de s'éclater en soirée avec sa Wii pour de nombreuses personnes est **Samba de Amigo!!!!**

Sorti sur Dreamcast en 2000, le but du jeu était simplissime, mais génialissime. Il suffisait de suivre les indications données à l'écran et de secouer les maracas. Pas besoin d'être un dieu du pad donc. Il suffit juste d'avoir le rythme dans la peau et avoir quelques amis pour s'éclater pendant des heures. Et bien la suite arrive pour le printemps prochain sur la console de Nintendo. Première nouvelle (pas la meilleure), il faudra se servir de la Wiimote et du nunchuk en guise de maracas. J'aurais préféré avoir les mêmes gadgets que ceux qui ont été fournis à la sortie de la Dreamcast. J'espère juste que les gripsous de Nintendo ne vont pas nous faire payer 40 euros en plus pour avoir deux bouts de plastique tout moisi afin de déguiser nos

wiimote et Nunchuk comme des vraies maracas. Pour le reste, que ce soit la liste des zikmu ou des différents modes de jeu, les développeurs ne sont pas très bavards. Mais on peut espérer un mode online où l'on pourra se fritter entre amis dans les quatre coins du monde. Encore un peu de patience, mais soyez prêts.

Autre jeu, atypique celui-là, **No More Heroes** sur Wii (déjà sorti au Japon). Produit par Suda51 à qui l'on doit le jeu le plus barré sur GameCube, Killer7. Les joueurs qui ont osé mettre la main dessus ont gardé soit un excellent souvenir et décrivent le jeu comme un chef d'œuvre du zillième art, soit une pitoyable expérience. En sera-t-il de même pour No More Heroes ? Le jeu vous met dans la peau de Travis Touchdown qui a acheté sur le web un katana-laser et qui a décidé de buter une liste de 10 personnes. Je vais rassurer tout de suite les détracteurs de Suda51, le jeu sera plus ouvert à la manière d'un GTA et sera donc moins dirigiste que Killer7, puisqu'on se déplacera en voiture ou en moto afin de rencontrer ses futurs adversaires. Visuellement, le jeu se rapproche du précédent, avec ses graphismes épurés aux faux semblants de dessin animé. Les développeurs ne sont pas partis dans le même optique que Red Steel : pour donner des coups de Katana, il suffira simplement d'appuyer sur le bouton A jusqu'à rendre l'ennemi KO. Il n'y aura plus qu'à lui donner le coup de grâce, en assénant cette fois-ci un coup fatal en esquissant le mouvement avec la Wiimote. Le jeu est prévu pour février 2008 en Europe.

On continue avec un jeu Wii (non non, on n'est pas pro Nintendo, c'est juste qu'il y a de l'actualité sur cette console) et on va parler du nouveau Zelda et en même temps d'un accessoire Made in Nintendo : le Wii zapper. Vous savez, le morceau de plastique qui permet d'accueillir la Wiimote ainsi que le Nunchuck et qui





ghostbusters

donne à l'ensemble un look de gun shot cheapos ? Vendu 20€, l'accessoire a déjà quelques jeux en prévision. Un Resident Evil, pas bien fameux et déjà sorti, et un second jeu qui sera vendu avec l'accessoire de rêve, un nouveau Zelda. Ce Zelda ne proposera pas d'aventure épique à l'instar du jeu sorti le 8 décembre 2006. Mais juste des phases de tir à l'arbalète où il faudra tuer le plus d'ennemis possible. Techniquement, ce n'est pas la claque, mais le jeu sert plus de démo qu'autre chose. L'ensemble sera vendu 20\$ aux USA. Quel sera son prix en Europe, 30€ ? Espérons que d'autres jeux sont en développement pour cet accessoire, sinon c'est la baise.

The Darkness, censé être un jeu phare de la next-gen, n'a malheureusement pas tenu toutes ses promesses, la faute à des mécanismes trop répétitifs malgré un univers bien glauque et une histoire fouillée. Malgré ses qualités, je n'ai pas réussi à le finir. Peut être qu'une ville de New York où il n'y a pas un chat dans la rue mis à part les ennemis m'a rendu juste un peu hystérique! Enfin bon, comme je crois quand même à cette équipe de développeurs, auteurs en 2004 du bon The Chronicles of Riddick, le temps dont il disposent désormais sera bénéfique pour nous faire un vrai jeu. C'est prévu pour fin 2008 ou début 2009.

Ghostbusters, ou plus connu sous le nom de SOS Fantômes en France revient sur nos consoles. Le film d'animation qui devait être Ghostbusters 3 étant annulé, c'est donc le jeu qui viendra prendre le flambeau des deux films précédents. J'avais joué au premier titre Ghostbusters sur Master System il y a une bonne quinzaine d'années déjà. L'histoire du nouveau titre se situe après SOS Fantômes 2. Toujours à New York, la ville serait de nouveau attaquée par des fantômes belliqueux. Du coup, la

grosse pomme appelle de nouveau les chasseurs de fantômes afin de libérer la ville de ses ectoplasmes. Prévu sur toutes les consoles possibles et inimaginables, les développeurs de Terminal Reality (auteurs de Nocturne) promettent un mode coopération et des voix des acteurs du film. Le premier trailer diffusé ne montre pas grand-chose, si ce n'est des passages rappelant fortement le premier film.

Le jeu étant prévu pour un énigmatique Automne 2008, on a le temps de voir. En attendant, vous pouvez toujours jeter un oeil sur les quelques screens et rematter les deux premiers films. Que de souvenirs!

Une nouvelle franchise vient d'être annoncée, créée en partenariat avec Spielberg, sur Wii : ça s'appelle **Boom Blox**. Ça ressemble à rien sur la papier, il s'agit d'un jeu basé sur un bon moteur physique : le décor est constitué de blocs cubiques ou rectangulaires, et avec la Wiimote vous pouvez tirer des blocs pour accomplir des objectifs précis – et apparemment vous devez sauver des petits bonhommes en forme de rectangle, attaqués par des méchants bonhommes en forme de gros rectangles. Ça fait penser un peu à The Incredible Machine, Pikmin, et même un peu Push Over. Pas de se pisser dessus, mais ça pourrait faire un bon jeu sur Wii, pour changer. C'est prévu pour mai 2008.

Lara revient (encore !) avec **Tomb Raider Underworld**, prévu pour la fin de l'année 2008 sur tout ce qui peut faire tourner un jeu. Rien de bien neuf à l'horizon, si ce n'est qu'il pleut dans les screens. Lara ne connaît pas la parka, et continue à se balader en shorts. Visuellement ça n'a rien de bien surprenant, mais comme c'est du Tomb Raider, vous allez en bouffer à toutes les sauces et il sera annoncé comme le Messie.



duke nukem forever



Bien entendu, la grosse révélation de ce début d'année 2008, c'est le fait que **Duke Nukem Forever** sortirait... cette année. Enfin, c'est la théorie parce que 3D Realms, après avoir parlé à ce sujet à un journaliste trop bavard du Dallas Business Journal, a tout de suite démenti cette info en criant sur les toits que le jeu ne sortirait que « when it's done » et puis c'est tout. Si ça sort, en tout cas, ça sera sur PC et consoles. Vu les screens lâchés dans le trailer de décembre, ça n'a rien de bien fantastique graphiquement, mais comme c'est Duke, on lui pardonne. Mais quand même, les gars de 3D Realms auront à s'accrocher pour nous convaincre qu'il s'agisse d'un bon FPS, car depuis Duke Nukem, le genre a quand même évolué par mal, surtout au niveau de l'IA des ennemis, avec Far Cry par exemple.

Autre grosse news, **Deus Ex 3** est en développement. Après un premier opus génial et unanimement reconnu comme tel, et une suite plutôt ratée, ce troisième opus est attendu comme un retour aux sources. Il faudra cependant tempérer ceci, vu que Warren Spector et Harvey Smith ne seront plus attachés au projet, et d'autre part, le projet a tout l'air d'une prequel... Pour les plus jeunes qui n'auraient pas touché à ce jeu mythique, un petit rappel. C'était un compromis FPS/RPG. Le joueur devait tout au long de l'aventure améliorer les caractéristiques de son avatar avec des ajouts bioniques. Comme bon nombre d'options étaient disponibles, cela permettait d'aborder le jeu de tonnes de manières différentes : soit en force brutale, soit en infiltration, etc...

Ajoutez à cela une histoire bien alambiquée avec un monde très vaste et un scénario pas toujours linéaire. Le nouveau titre utilisera le même moteur que Tomb Raider Legend, et sera développé par Eidos Montréal.

N'attendez pas une sortie avant 2010...

Après, il nous faudra bien parler de Faith, God of War 3, Bionic Commando, Fable 2, **Viking**, Soul Calibur 4, Kenzan, mais le prochain Sanqua devrait être idéal pour faire le point sur ces jeux, entre autres. D'ici là, ne vous ennuyez pas !

Snape1212



viking : battle for asgard

JIKA SE
REVEILLE !

Et voilà, retour devant la page blanche. Ce bon vieux Word, avec sa police 12 « Times new roman »... Mais je suis un peu honteux, la faute à un retard dans mes rendus d'article. Ça arrive, que voulez-vous. A croire que la digestion des repas de fêtes de fin d'année a été plus longue que prévu... Mais cette fois-ci, je suis décidé. Et, pour ce premier Sanqua made in 2008, l'envie de vous faire partager mes coups de cœur de la fin 2007 est trop forte. Vous savez bien, chez Sanqua nous sommes avant tout des vieux cons aigris, ayant la critique facile et regrettant amèrement le bon vieux temps du gros pixel, à la sauce Amiga ou Super Nintendo. Mais parfois, il est bon de se réjouir. Alors oui, 2007 fut, au moins pour ma part, une année des plus réjouissantes en matière de plaisirs vidéo ludiques. Plus particulièrement la période allant de septembre à décembre. J'ai passé un bon moment sur Call Of Duty 4, ou encore Guitar Hero III. Pourtant, point de vue originalité, on approche le zéro pointé. Je ne m'étalerais donc pas sur ces titres malgré leurs qualités (et leurs nombreux défauts). Il y a cependant deux titres qui restent dans mon cœur de vieux gamer. Le genre de jeu qui vous reste longtemps en tête après les avoir terminés, ceux qu'on relance régulièrement, pour une petite partie, juste pour le plaisir. Ça tombe bien, puisque juste avant d'entamer cet article, j'étais poster devant ma TV, pad

en main, prenant à nouveau mon pied à jouer avec les plasmides de ...

Bioshock

Rapture, l'histoire d'une utopie ratée, d'un rêve transformé en cauchemar. Pourtant, cette cité sous marine attire comme un aimant. Sans vraiment savoir pourquoi, on se sent happé par cette architecture grandiose, ces Chromosomes hideux, ces gamines sans âme. Tout comme le héros du titre, il faut avancer pour en voir un plus, pour connaître le fin mot de l'histoire et apprécier le destin, funeste ou non, qui nous est réservé. Ken Levine et son équipe ont réussi un coup de génie, incontestablement. Et pourtant, Bioshock n'a rien de révolutionnaire. Des couloirs, des objectifs précis, une trame linéaire, des ennemis qui vous foncent dessus... Qu'est-ce qui sépare Bioshock d'un FPS lambda ? Le fanboy vous répondrait « tout ». Pour ma part, je vous réponds « presque tout ».

La grande force du titre, celle qui saute à la gueule tel un « facehugger » affamé, c'est son ambiance noire, suintant la folie et la mégalomanie. La première vision que l'on a de la cité en impose tout de suite : un grand bloc sombre et inquiétant, posté au milieu de



l'océan, comme le plus improbable des phares. Les premières minutes sont un vrai bonheur : la descente dans la ville en ascenseur scaphandre sur fond de discours d'Andrew Ryan, cette ombre d'une femme pleurant et gémissant au dessus d'un landau et s'adressant à son enfant mort, la rencontre avec un Big Daddy et sa puissance monstrueuse malgré ses airs lourdauds... Et bien sûr, comment passer à côté de la première Petite Sœur rencontrée, cette gamine se réfugiant dans un coin de la pièce, vous implorant de l'épargner. L'enfant trébuche, rampe et vous regarde avec ses grands yeux apeurés. À vous de faire le choix.

Bioshock est un titre qui vous implique émotionnellement. Nous ne sommes plus devant un écran, à diriger un personnage au pad, nous sommes dans Rapture, luttant pour notre survie et notre santé mentale.

Qu'est-ce qui permet une telle réussite ? Avant tout, l'accumulation de petites choses, de détails qui font la différence. Il existe dans ce titre, une corrélation parfaite entre la beauté visuelle de l'univers, avec ses décors à la fois sombre et colorés, cet équilibre entre le bon goût et l'excentrisme total, et une ambiance sonore exquise. Rapture vit aussi à travers

ses sons : les hurlements de ses habitants désincarnés, ce vieux gramophone diffusant un Jazz des années 40, ses publicités désuètes pleines de naïveté, prônant les bienfaits des plasmides... La ville est mort-vivante et respire malgré tout.

Définitivement, Bioshock propose un des univers les plus cohérents et travaillé de ces dernières années, et je ne parle pas que de jeux vidéo.

Lorsque que le titre a été annoncé, les vieux de la vieille ont vu en Bioshock le nouveau System Shock 2 ou le nouveau Deus Ex. Peut-

on sincèrement comparer ces deux classiques avec le titre de Irrational ? Oui dans un sens, car Bioshock aime nous offrir le choix. Je l'ai dit plus haut, la trame est des plus linéaire et ne vous attendez pas à pouvoir vous balader librement dans Rapture avant un bon moment. Cela dit, ce déroulement balisé permet au scénario de se développer de manière fluide et parfaitement maîtrisée. Il ne faut donc pas tenir rigueur de cette linéarité apparente. Non, là où le titre fait fort, c'est dans le choix offert pour résoudre les problèmes. Si l'on reste dans un schéma classique, déjà éprouvé dans les titres cités plus haut, l'exécution est, une fois de plus, brillante. Va-t-on balancer



quelques grenades pour anéantir ce groupe d'ennemi ? Piraterons-nous une tourelle de sécurité ? Abuserons-nous des plasmides pour venir à bout du Big Daddy qui nous menace ? Les moyens sont vastes et permettent d'éviter la répétition. Pour peu qu'on le souhaite, chaque conflit peut être réglé différemment, pour notre plus grand bonheur.

Bioshock est-il le FPS ultime ? Je me garderais bien de répondre à cette question, mais il n'est pas cependant exempt de tout défaut. D'un point de vue « FPS pur », le titre est sans doute décevant. Pas de headshot, de fusil à lunette. Dans Bioshock, la plupart des affrontements se déroulent à courtes distances et se finissent souvent à coup de clé à molette. On est donc bien loin d'un S.T.A.L.K.E.R ou même d'un Crysis. Malheureusement, un autre défaut vient ternir ce tableau idyllique. Irrational a fait un choix curieux : vous ne pouvez pas mourir. Chaque « mort » vous ramène à la dernière vita-chamber rencontrée, votre énergie à moitié rechargée et l'état de vos ennemis intact. Du coup, la peur de la mort s'estompe. Il devient alors presque anecdotique d'affronter un Big Daddy, malgré sa puissance de feu monstrueuse.

Mais au final, tout cela importe bien peu. En finissant le jeu, l'impression d'avoir assisté à

quelques choses de grandiose est plus que jamais présente. Bioshock a réussi, là où de nombreux autres jeux ont échoué : offrir sur galette une échappatoire, un monde à la fois inquiétant et magnifique, une histoire poignante, un titre aux mécaniques bien huilées... une référence dans de nombreux domaines. Oui, mon enthousiasme est débordant. Est-il exagéré ? Ceux qui me lisent et qui ont déjà goûté à Rapture comprendront peut-être de quoi je parle. Si vous me croyez à la solde 2K Games : essayez-le et faites-vous vous propre idée. Après tout, j'ai peut-être des goûts de chiottes.

Mais le temps passe et un autre voyage m'attend. Après les fonds sous-marins de Rapture, voilà que le « SS Normandy » m'appelle. Il est temps de se replonger dans la galaxie de...

Mass Effect

J'ai toujours apprécié les productions Bioware. Baldur's Gate avait enchanté mes années lycée et fait perdre de nombreuses heures de sommeil. Ma petite troupe d'aventuriers, je ne vous ai jamais oublié... Imoen, Minsk, Khalid, j'espère secrètement vous revoir un jour, mais, dorénavant, je suis fan de Shepard. Car



Shepard, c'est un homme, un vrai, un tatoué. Aux commandes du SS Normandy, Shepard sait gérer ses hommes comme personne. Mais, depuis qu'il a été nommé Spectre par le conseil, voilà qu'il cumule les tâches. Comment avoir le temps d'arrêter Saren, qui menace de faire revenir une race antédiluvienne, destructrice de toute vie sur la galaxie, alors que les conflits parmi le personnel de l'équipage se multiplient ? Les humains ne font pas confiance aux Turiens, et les Geths menacent de plus en plus l'équilibre de la paix. Il ne reste plus qu'à se rendre sur la Citadelle pour consulter le Conseil.

Ceux qui ont eu le bonheur de goûter au dernier bébé de Bioware ont sans doute compris le paragraphe ci-dessus. Pour les autres, sachez que Mass Effect est tout simplement le meilleur récit de SF qu'il m'a été donné de voir dans un jeu vidéo. Le monde créé par le studio est époustoufflant de détails et de complexité. On y retrouve bon nombre de codes régissant des mondes à la Star Wars, mais arrangés de manière différente.

L'humanité a fait un grand pas en matière de voyages intergalactiques, depuis la découverte d'une technologie sur Mars. Depuis, de

nouvelles planètes ont été découvertes et les humains se sont alliés à de nombreuses races extra terrestres : les Turiens ou les Asarins par exemple.

Shepard n'est donc qu'une vie parmi tant d'autres, au milieu de ces dizaines de milliards d'êtres vivants, mais il est surtout hautement charismatique. Car les plus grandes qualités de Mass Effect sont sans conteste ses cut-scenes réalisées de main de maître, ses dialogues bien rodés et ses héros attachants. Pour la première fois, je n'ai jamais ressenti le besoin de zapper une scène cinématique, tant celles-ci sont belles, ni trop courtes ni trop longues et apportent un vrai plus au jeu.

Mais Mass Effect est un RPG, ne l'oublions pas. De ce côté, il emprunte beaucoup à l'un de ses aïeux : Knight Of The Old Republic (KOTOR)··· En simplifiant encore plus.

Mass Effect peut décevoir par son aspect « RPG Light ». Il est loin le temps d'un Baldur's Gate, avec son inventaire à micro manager et son équipe à chouchouter. Ici, seuls quelques points de compétences restent à répartir lors d'un passage à un niveau supérieur, et les combats sont gérés en temps réel, à la manière d'un Gears Of War. Bien sûr, les compétences du héros et son équipement influenceront

grandement sur les combats, mais tout se fait de manière transparente pour le joueur.

Là où Mass Effect nous montre qu'il en a dans le pantalon rôliste, c'est sans conteste du côté des quêtes parallèles, nombreuses,



souvent longues et passionnantes. Il en arrive même à certains moments d'oublier complètement la trame principale pour se concentrer sur une affaire de disparition sur une planète quelconque. Tous ces petits à

côté qui font les grands jeux sont là. Il faut voir Mass Effect comme le premier épisode d'une épopée, le premier Tome d'une trilogie. Comme la plupart des Tomes 1, l'histoire se met doucement en place, on nous présente l'univers et les personnages avec lesquels on va passer des heures.

J'ai aimé Mass Effect pour ce qu'il m'a fait ressentir, pour l'immensité de sa galaxie et son ambiance si particulière. C'est dans ces moments-là que les éventuels défauts s'estompent et qu'il n'y a plus que l'histoire qui compte.

Car les jeux vidéos ne sont-ils pas faits avant tout pour nous raconter des histoires ? Se laisser emporter dans un monde, quel qu'il soit, voilà mon leitmotiv.

Passer des couloirs humides et déments de Rapture, à l'immensité de la Citadelle : des plaisirs, futiles diront certains, mais uniques. Ça dure depuis mes dix ans, depuis un Indiana Jones de quelques pixels de haut pour être exact.

Dix-sept ans plus tard, le gamin binoclard a grandi, surtout dans son corps, mais pas tant que ça dans sa tête. Les Pixels sont désormais des textures en hautes définitions, mais

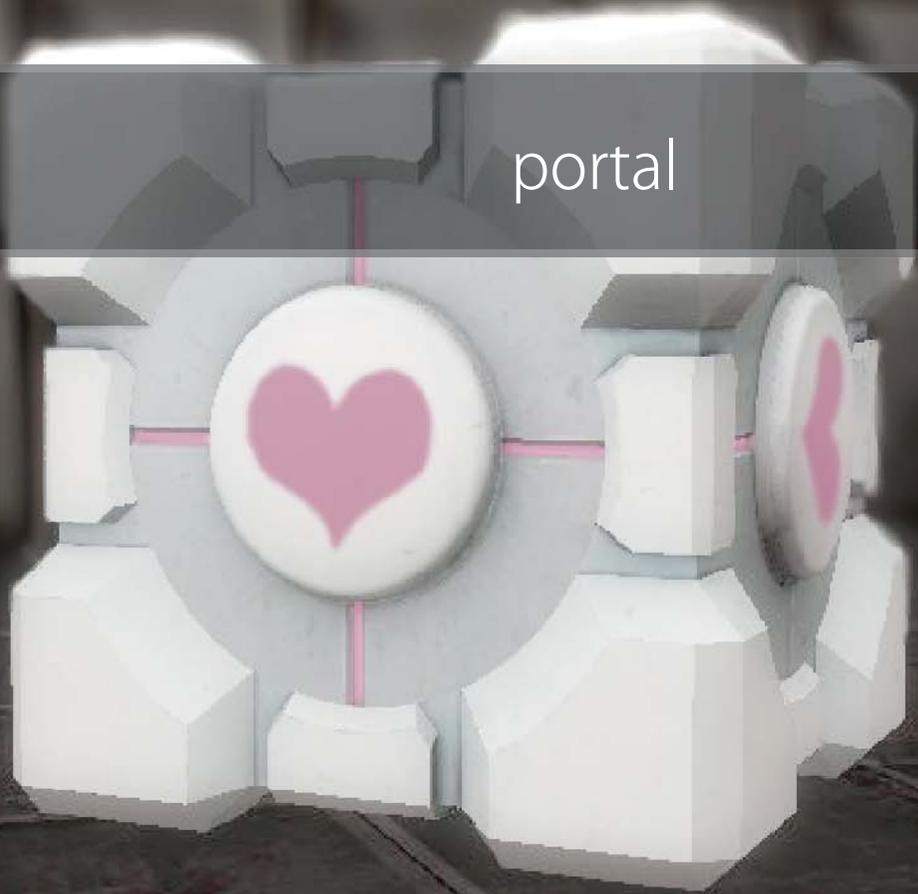
l'envie qu'on lui raconte des histoires est plus que jamais présente. Alors, merci à Lucasfilm, à Bioware, à Valve, à Capcom, à Irrational, à Frederic Raynal, à Eric Chahi, à Peter Molyneux, à Warren Spector, à Hideo Kojima, à Shinji Mikami, à Ken Levine, à Tim Shaffer, à Ron Gilbert et à tous ceux qui s'efforcent de créer du bonheur et de l'émotion···

Vous ne me connaissez pas et vous ne me connaîtrez sans doute jamais (au pire, on se croiera au détour d'un salon), mais je vous dois plein de trucs, qui seraient beaucoup trop long à expliquer ici.

Et au fait : bonne année.

En retard !

Jika

A white, cube-shaped object with a red line running through its center. The object has two circular faces, each with a pink heart. It is positioned on a dark, tiled floor against a background of a dark, textured wall. The word "portal" is written in white text on a dark rectangular background that overlaps the top of the object.

portal

portal

pc

Portal. Ou le petit cadeau surprise de l'Orange Box.

Du côté de Valve, on mesure ses investissements. Mais on sait également chercher l'innovation là où on la pense la moins exploitable. A savoir dans la tête des gens.

First Person Reflexion ? Nouveau jeu, nouveau genre. Avec l'habituelle envie de tout bouleverser sur son passage, Valve s'est fendu d'une belle entreprise : sauver son Source de la désuétude. Pour cela, le développeur aurait-il vilement copié les idées de la concurrence ? Parce que oui, Portal est un jeu avec des portails spatio-temporels et oui, ceux-ci font furieusement penser à ceux de Prey. La seule différence est d'ordre démiurgique. Alors que le jeu de 3D Realms nous imposait ces portes originales, le petit poucet de l'Orange Box nous permet de les créer. Entrée et sortie. De fait, on participe bel et bien à la construction des niveaux. Ou plutôt à leur achèvement. Car se sortir de situations architecturales impossibles à l'aide des fameux portails, c'est là la principale prérogative du concept de Portal. Simple et machiavélique à la fois...

Ici, exit la linéarité, exit le dirigisme sommaire de la



progéniture traditionnelle du Source. On parle réflexion. Une activation cérébrale volontaire, entre deux passivités avilissantes dans des genres archi connus, voilà qui va faire du bien à ce qui me reste de cerveau. Et en effet, je jubile. Je sursaute d'excitation. Mes neurones marchent encore, oh joie !

J'analyse, je comprends, je progresse. Je vis.

Je suis une femme. Pas de miroir dans ce décor volontairement épuré. Les portails m'informent de mon individualité. Mais je ne suis pas seul.

La voix est là. Etrange tout de même. Cette voix métallique, cette synthétisation informatique du langage humain m'appréhende avec tendresse. Qui es-tu ? Je devine.

La maîtresse de ce complexe. L'autorité souveraine de mon existence.

Ma seule compagnie.

Caustique, hilarante et souvent attendrissante : voilà ce que tu es. Tes accents féminins, ton humour noir et tes tangentes buggées m'interpellent. Me font rire. Je suis amoureux. Tu remplies mon cachot de chaleur humaine. Je t'en remercie.

Quel paradoxe !

Moi, la seule âme qui vive. Destinée à progresser, à passer les épreuves sans mot dire, à surmonter toutes les difficultés. Dans le seul but de continuer à t'entendre

m'invectiver. Je suis ton cobaye, tu ne cesses de me le répéter. Mais à la fois, je sens que tu as besoin de moi, que je te surprends à chaque niveau franchi et que tu t'attaches à mes aventures. Tu me suis pas à pas, me guide dans mes découvertes, et parfois tu commentes mes succès avec moult compliments. Tu me promets du gâteau...

de mes explorations. Je progresse dans les salles avec nonchalance, surpassant certains casse-têtes – qui n'en sont pas vraiment – en quelques instants. Les niveaux défilent, s'agrandissent, se complexifient. Et pourtant, la difficulté m'échappe. Le but de cette « expérience », également. Le gun à portails me tient compagnie désormais, je m'assure d'en faire un usage le plus fun

migraine. Il n'y a guère que les fonds acides, les tourelles automatiques ou les boules d'énergie qui puissent me causer du tort. Mais je fais avec, sans broncher.

Aperture s'apparente à une expérience scientifique dont je suis le cobaye.



Portal est court. Très court. Pas de doute, quelque soit votre intellect, vous en viendrez à bout en quelques heures. Mais Portal passionne, se vit avec intensité et se grave dans notre mémoire. On se dit que le plaisir serait d'autant plus grand si le jeu proposait vingt, cinquante, cent niveaux supplémentaires. Mais, est-ce si simple ? Plus long, le jeu serait transformé. D'expérience émotionnelle telle que j'ai pu la vivre, Portal deviendrait un vulgaire casse-tête sans fin. Je n'ai rien contre la réflexion, bien au contraire. Cependant, trop rallongé, l'expérience de Valve serait dénaturée ; la voix, agaçante ou inexistante ; le projet, estropié. Et personnellement je préfère, 3 heures super intenses et mémorables plutôt qu'une centaine, totalement impersonnelle et donc oubliable.

La perspective de le partager avec toi m'enivre, pourtant je sens que quelque chose ne va pas. Je m'interroge.

Où suis-je ?

Aperture. C'est ainsi que se nomme toute l'étendue

possible. Heureusement, les portails prennent en compte la physique, ce qui me permet de faire usage de la force cinétique pour bondir comme un chat.

Je m'amuse à faire de la chute libre à l'infini. Bien que la tête me tourne, je ne risque rien de plus qu'une petite

Sans identité et sans vrai objectif, je ne suis personne et je ne vais nulle part. Pourtant je ne peux m'empêcher d'y chercher un sens à toute cette mascarade. Je suis enfermé, semble-t-il.

Et je ne peux m'interdire de penser que je peux sortir,

alors que ce n'est évidemment pas prévu. Toutefois, on dirait que je ne suis pas le premier à me débattre dans ce huit clos aseptisé...

Que suis-je ? Où vais-je ?

Ces questions se posent à moi, comme à tout bon prisonnier amnésique auquel on demande de faire des trucs qu'il ne comprend pas.

Aller au-delà de ce qui est là. Partir, découvrir la vérité, comprendre les dessous de ma captivité, telles sont les insurrections qui naissent en moi.

La voix, t'inquièterais-tu de mes velléités d'autonomie ? De mon besoin de liberté ? Tu défailles, je le sens. Je t'aime, tu m'as fait vivre. Tu m'as permis de survivre.

Mais je te hais.

Tu m'asphyxies et me limites.

En un mot, tu m'asservis.

Sois heureuse ! Je vais te délivrer.

Tes défaillances affichent au grand jour tes remords. Des ratés dessinent les contours de ta rébellion intestine. Tu veux m'aider, je le sais.

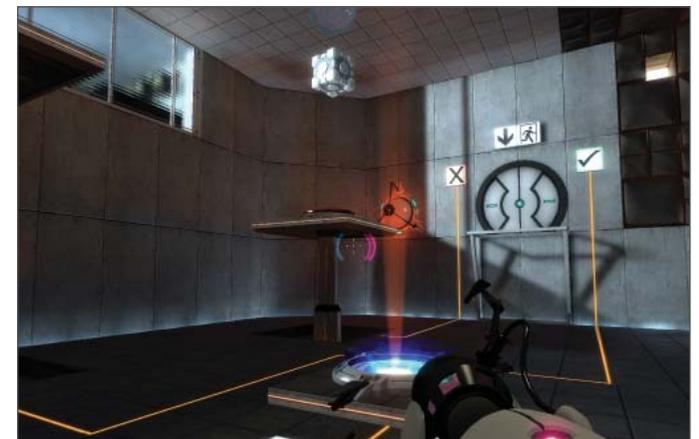
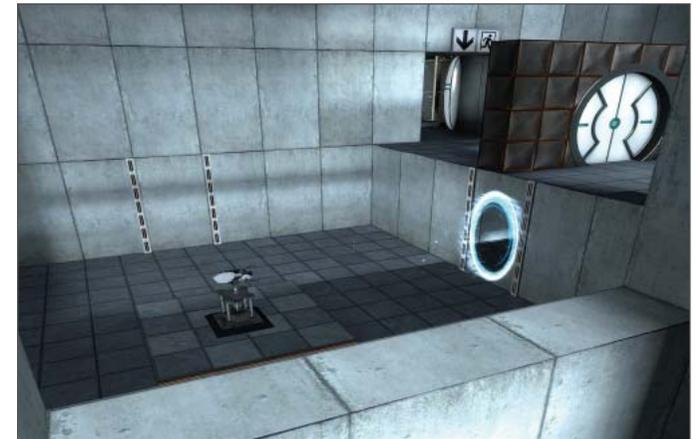
Car, toi aussi, au fond, tu m'aimes. Tu souhaiterais être

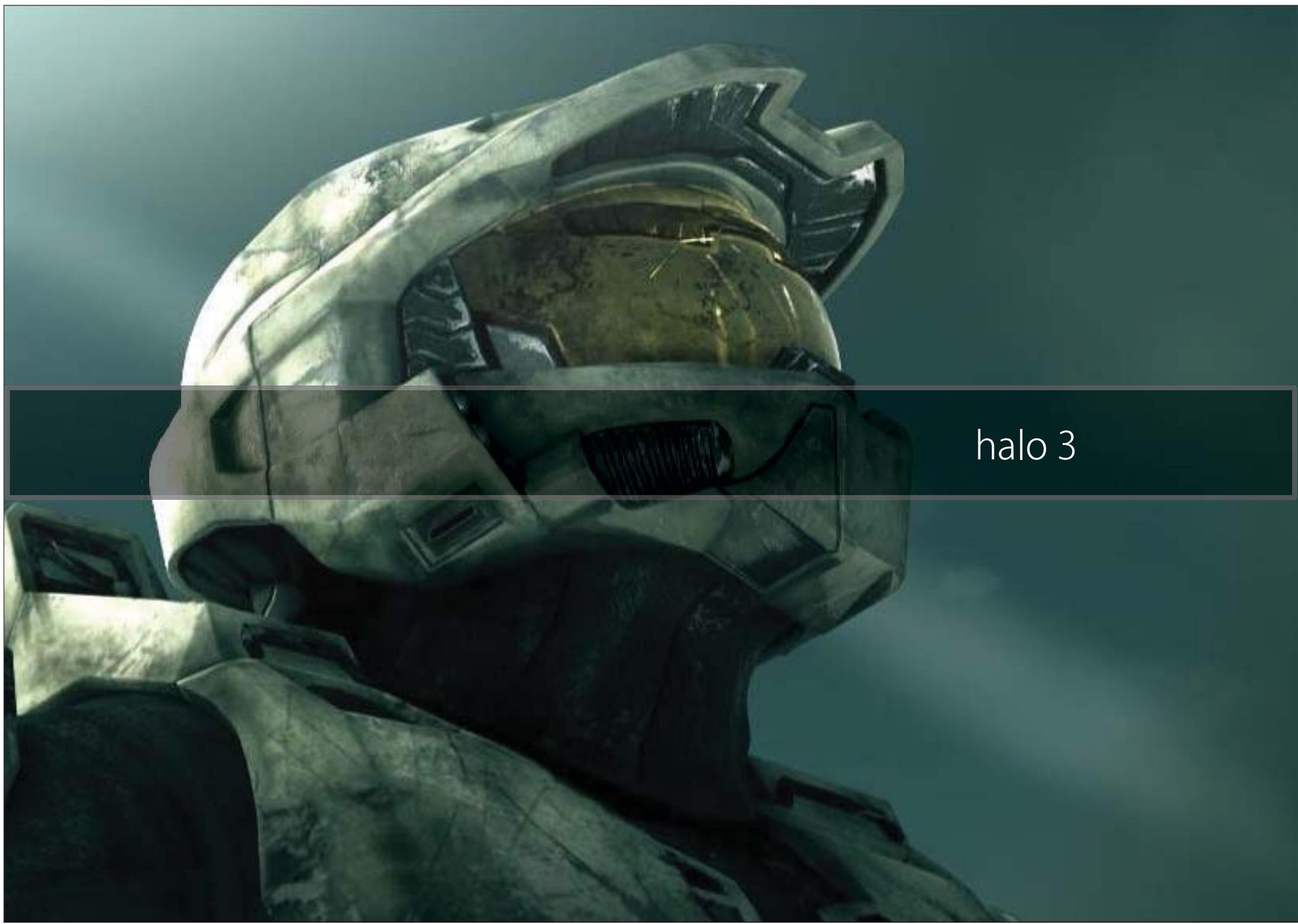
à ma place. Voguer avec espoir vers la liberté. Vers l'aventure. Mais tu es figée. Chargée que tu es par des centaines d'années de décadence, tu es condamnée.

Ne pleures plus, tu vivras toujours au sein de ma mémoire. Amie d'enfance, passion fugace :

Adieu !

Alex





halo 3

halo 3

xbox 360

Ca fait un petit moment que j'ai presque abandonné le genre des FPS. Et pas pour rien : sans PC régulièrement mis à jour, point de salut. Il faut donc se rabattre sur les FPS consoles. Et dans le genre, je n'ai jamais été vraiment convaincu. Que cela soit la série des Timesplitters ou plus récemment cette grosse bouse qu'était Black, aucun ne peut prétendre à égaler ses homologues PC, dont le meilleur reste Far Cry (en attendant de toucher un jour à Crysis...). Et bien qu'Halo ne déroge pas à la règle, il réussit quand même à sortir un peu la tête de l'eau. Mais au fond, pourquoi cette différence ?

Déjà, Halo a su créer un univers, un contexte. Les récentes publicités de Halo 3 jouent tout à fait dans ce sens. Elles ne sont pas là pour mettre en avant le jeu, mais pour renforcer le contexte, le background si vous préférez l'anglais. En ce faisant, elles donnent plus d'enveloppe au jeu, un semblant plus de substance. De nombreux jeux (FPS ou non) tombent souvent dans l'oubli par défaut d'univers. C'est un peu ce que je reprochais à Forza Motorsport face à Gran Turismo. Deux jeux au contenu quasiment identique, mais qui se différencient par une grande nuance sur la présentation, la forme, et finalement sur le contexte.



Regardez Black : la seule manière que les développeurs ont trouvée pour impliquer le joueur dans l'aventure, c'était de mettre des vidéos filmées à l'arrache (par un stagiaire) en début de chaque mission, avec des acteurs recrutés parmi des SDF et un montage pathétique sous-traité en Chine. Au final, ces séquences faisaient plus dans le collage merdique que dans la véritable intégration...

Halo, au moins, réussit dans ce domaine : l'intégration de l'histoire, des éléments scénaristiques et de leur importance vis-à-vis de votre mission sont clairement liés et intégrés à vos objectifs. Petit bémol cependant, si comme moi, vous avez loupé l'épisode 2 de la série, il y a des chances que vous ne pigiez pas tout à l'histoire, mais c'est pas grave.

Les FPS échouent aussi souvent par leur répétitivité. Il faut distinguer deux types : la répétitivité de l'action, et celle du contexte. Pour la première, qui d'entre vous n'a pas eu l'impression de refaire 100 fois la même chose dans un FPS ? Concrètement, le principe est de viser et de flinguer. Plus basique, tu meurs. Pour un développeur, le challenge consiste donc à rendre cette action plus intéressante... par exemple, en incluant des chargements de munitions, en permettant de se mettre à couvert, etc... ou plus simplement, en variant les décors, les armes, les ennemis et leur manière d'être abattus.

Prenez Gears of War. OK, ce n'est pas un FPS, mais peu importe. Le nombre d'ennemis est très limité, et pour éviter de tomber trop dans la routine (ce qu'il fait

inévitablement cependant), le jeu utilise des mécanismes de couverture avec le décor. Ça donne un côté plus indirect à l'action : il ne suffit pas de tirer le premier, il faut AUSSI trouver le bon endroit pour tirer. À peu de choses près, c'était le seul intérêt de ce titre, mais cette petite différence suffisait à donner un peu de piment à des combats qui étaient ultrasimilaires à la base.

phases se distinguent : celles des décors plus ou moins étroits que l'on fait en marchant, et celle des virées sur quad, tank, ou autres, dans des décors bien plus vastes permettant un changement d'échelle dans l'action.

Et c'est ce que j'appelle diversifier le contexte, le deuxième point que je mentionnais. Au début, à pied, on est plus

Bungie fait du bon boulot : ils développent leur action dans le contexte, celui d'une guerre entre différentes races (humaines et extra terrestres). Tout comme dans Star Wars, on peut évidemment prendre le parti de suivre un individu à travers le conflit, mais dans l'idéal, il faudra bien montrer l'individu pris dans des situations où les proportions lui échappent. Luke dans l'attaque



Ah, si c'est pas beau, les screenshots retouchés par l'éditeur ou le développeur ? Y'a rien de tel pour gommer l'aliasing immonde du jeu (oui, merci la next gen et les trois proc' de la 360 si la console n'est même pas capable d'anti-aliaser tout le bordel), et le manque de fluidité de l'ensemble. Inutile de vous dire que Halo 3 ne tourne pas à 60 images par seconde, tout juste 30 si j'en crois mon expérience. Et pour les détails qu'il affiche, c'est tout simplement honteux. La faute à un moteur pourri et non optimisé ? Apparemment les développeurs de Bungie sont des adaptes de la glande (ils travaillent un peu quand ils veulent) si j'en crois la rumeur. Ça explique sans doute le peu de différence entre Halo 1,2 et 3 à tous points de vue. Il était temps que ça finisse...

Halo essaye d'éviter la somnolence du joueur, en offrant des changements de décors fréquents, de nombreuses armes toutes relativement utilisables, des ennemis assez différents et en grand nombre, et surtout des tonnes de véhicules à utiliser. Ainsi, contrairement à la plupart des FPS où l'on marche à pied de bout en bout, ici deux

dans un contexte de « commando ». Une fois monté dans un gros véhicule, par exemple un tank, avec 7-8 soldats par tank, et au moins 3-4 tanks simultanément sur de grands espaces, face à d'autres véhicules, le contexte n'est plus celui de « un homme pour sauver le monde » mais « un homme parmi tant d'autres ». Et là encore,

de l'étoile Noire. Ça donne vie à tout ce que vous avez raconté auparavant.

Pour Halo c'est le même système. Vous entendez parler de conflits à plus grande échelle, et vous y prenez part de temps en temps.

Halo 3 étant plus une suite qu'un véritable nouveau jeu, il souffre aussi des mêmes défauts liés à ses prédécesseurs : le combat est systématiquement au corps à corps (manque de visibilité et de précision sur console oblige), les ennemis sont trop souvent prévisibles (ils n'ont pas de stratégie de groupe).

Malgré toute la hype, l'impact de Halo 3 n'était que temporaire, et je ne crois pas que quiconque voulant acheter une PS3 ait été convaincu par Halo 3 d'opter pour une 360.

Si ce n'est, peut-être, le fameux mode multi-joueur, vraiment très réussi. Des dizaines d'options disponibles, un éditeur de map, des fonctions replay pour se rediffuser les meilleurs matchs, le multiplayer est sans doute plus marrant et mieux pensé que le jeu solo lui-même !

Voilà, j'arrive au point de l'article où je n'ai plus rien à dire. Moi qui suis souvent si critique, j'avoue qu'après avoir passé plusieurs dizaines d'heures sur Halo 3, en solo et en multi, j'ai à présent du mal à trouver matière à discuter.

En fait, après mûre réflexion sur ce profond désarroi, je crois détenir la réponse.

Halo 3 m'a laissé de marbre. Entre « avant Halo 3 » et « après », ma vie a continué comme si de rien n'était. Ce jeu ne m'a pas inspiré, ne m'a pas fait rêver, ne m'a pas fait violence non plus – c'est finalement un truc qui laisse complètement indifférent. À y repenser, pas de frisson

non plus en ouvrant la boîte, en attendant l'apparition du menu. C'est presque pour tuer le temps que j'ai terminé la campagne solo, sans grande conviction.

J'ai trouvé le mot : Halo 3 est peu « engageant ».

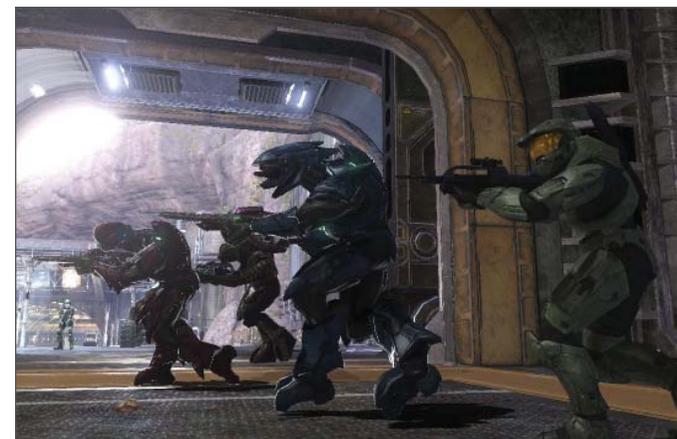
Alors, pourquoi tous les autres « journalistes » disent que c'est génial ?

Bah, ils ont « testé » le jeu dans la précipitation, pour être les premiers à en parler... l'influence de la hype était à son paroxysme (genre « si tout le monde dit que c'est génial, je vais avoir l'air con de dire le contraire »), et peut-être les œillères volontairement collées au visage pour ne pas trop souffrir de l'évidente déception après des années d'attente.

« Cachez ce sein que je ne saurais voir », disait l'autre hypocrite.

En 2008, on en est encore là.

Ekianjo





assassin's creed

assassin's creed

xbox 360

Finalement, qu'un jeu soit bon ou mauvais n'est pas tant que ça lié à l'ensemble, mais aux tout petits détails qui importent et font la différence. Tenez, pour Assassin's Creed, le jeu annonce la couleur dès le début : alors que le titre charge, un screen vous dit que le jeu a été développé par des gens de culture et de religions différentes. Quand je vois ça, ma première réaction est d'étouffer un rire moqueur, avant de poser la véritable question : « Et alors ? ».

Cette petite phrase est l'arbre qui cache la forêt, le bûcheron, Hansel et Gretel et le petit Poucet qui veut se faire la malle. En fait, ça veut dire : « bon les gars, on va dire n'importe quoi, du début jusqu'à la fin, alors on vous annonce la couleur. Mais bon, c'est pas grave parce que notre équipe, c'est plein de gens différents, donc dire des conneries, on a le droit, non ? ».

Cet énoncé est une véritable excuse.

Et il y a de quoi s'excuser, tellement il va falloir en avaler, des couleuvres... l'histoire a sans doute été repêchée dans les poubelles de Dan Brown. Je vous le donne en mille : vous jouez un jeune beur des cités, appelons le



Djamel, qui s'est laissé enrôlé par un vieux scientifique pervers et sa jeune assistante aux gros seins.

Tout ça se passe à l'époque contemporaine, bien sûr, et ce scientifique vous enferme au sommet d'un immeuble pour que vous vous assoyez régulièrement sur la table de salon, qui est en fait un étrange appareil qui répond au nom d'Animus - une sorte de Nespresso qui se branche sur le cerveau.

Tenez vous bien.

Le scientifique à deux balles vous explique que les gènes contiennent bien plus que la simple information transmise de génération en génération. Ils contiennent aussi les mémoires de ses ancêtres ! Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'aluminium, sans déc !

Donc, votre ancêtre à vous c'est Altaïr, un nom pas bien arabe mais qu'importe, on n'est plus à ça près... vous faites partie de la secte des Assassins, qui luttent contre la présence occidentale en Terre Sacrée. Votre truc à vous, c'est d'aller assassiner 9 gars qui soutiennent les chrétiens en Terre Sainte. Et votre maître à penser est un vieil enfoiré qui ressemble à s'y méprendre à Ousama. D'ailleurs, pourquoi Altaïr est-il rasé à coup de Gillette Fusion, alors que la barbe est plutôt bien vue chez les musulmans ? Tant de questions, si peu de réponses...

M'enfin... Altaïr suit aveuglément les ordres du vieux roublard, avant de s'apercevoir trop tard que celui-ci l'a manipulé de bout en bout. Altaïr est un peu le nouveau Keanu Reeves, le mec qui joue bien les gars qui comprennent rien. Le joueur, par contre, voit tout ça

venir à 300 kilomètres, tellement le scénario est cousu de gros fils comme les bas de laine de Germaine, ma tante de Lozère ...

Donc, votre truc, c'est d'assassiner des gars importants, et dans ce but, il faudra bien se rendre dans plusieurs villes. C'est très chiant, car à chaque fois il faut se taper le

vosre funeste tâche. C'est à partir de là que vous allez souffrir, ô Misère.

Vous disposez d'une carte accessible par le menu. Et aussi d'une boussole... mais le contexte de Assassin's Creed est celui de la troisième croisade (puisque'on mentionne Richard de Poitou), c'est-à-dire vers 1189-1192. Hors la

recupérer, il doit monter sur les plus hauts bâtiments de la ville, se percher dessus et « synchroniser (son PDA?) » pour faire apparaître comme par magie de nouveaux objectifs sur la carte. La synchronisation est représentée par un mouvement de caméra tournant autour d'Altair, montrant la ville sous plusieurs angles. Qui a dit que la 3D ne devait jamais être utilisée pour faire ce genre



Ah, Assassin's Creed et sa fausse infiltration : vous pensiez pouvoir tranquillement vous déplacer sur les toits sans être aperçu ? Que nenni, des gardes qui n'ont apparemment rien à foutre, à part se branler sur les passantes, squattent les hauts quartiers de la ville. Ces cons sont souvent armés d'arcs, et n'hésitent pas à vous abattre sans sommation. Qu'importe, Altair n'en a rien à foutre avec son gilet pare-balles et pare-boulets, il peut prendre 10 flèches dans le bide sans rien broncher. C'est ça, l'homme next gen !

même parcours, de chez vous à la sortie de la ville... on n'arrête pas la next gen et la durée de vie artificielle !

Une fois arrivé sur place, rendre visite au bureau de l'Assassin local est votre première chose à faire – celui-ci vous dira comment trouver vos indices avant de mener

boussole n'est introduire qu'un à deux siècles plus tard, et certainement pas dans sa version portable en premier lieu... C'est pas grave, Jade, je ne t'en voudrais pas pour ça. Mais bizarrement, malgré cette carte et cette boussole, l'ami Altair n'arrive pas à se repérer. Pour qu'il comprenne où il se trouve, et qu'il détecte où sont les indices à

de rotations ? Ah, je crois que c'était un réalisateur quelconque du nom de Kitano Takeshi.

A la suite de cette synchro, la même question revient... « et alors ?? » En quoi monter sur un bâtiment permet de savoir où récupérer des indices ? Je me pose toujours des

questions mais je n'attends plus de réponses...

En fait, tout le jeu se résume à quelques actions de base:

- courir dans la rue comme un con en poussant les gens
- grimper sur les bâtiments et synchroniser son PDA
- faire un saut de l'ange pour redescendre rapidement
- Et se taper 3 missions à la con avant de pouvoir passer à l'assassinat principal

Putain, dire qu'on a dû attendre 2007 pour avoir un jeu de cette envergure !

Les développeurs ont apparemment pris leur pied avec la grimpette d'immeubles, puisque c'est l'essentiel du jeu, super. Jade Raymond devait être fan d'escalade (ou a dû être grimpée de nombreuses fois). Ensuite, le saut de l'ange pour revenir au sol, une fois en haut du bâtiment, n'est qu'un artifice : parce qu'on ne veut pas laisser le joueur en le faisant descendre à chaque fois de la même bâtisse, cet espèce de saut permet de ne pas perdre le rythme de l'action. Seul problème, c'est bien gentil, au début, qu'il y ait une botte de foin habilement placée juste en dessous de chaque tour, mais ça devient lourd quand c'est la quinzième (bigre! quelle coïncidence quand même), et encore plus quand on saute d'un immeuble qui fait 50 m de haut, sauvé sans égratignure par une motte deoinf'... Il ne manque plus que Panglosse pour vous expliquer que « tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes ».

Quant à elles, les missions pour récupérer les indices sont au mieux répétitives et au pire fastidieuses.

Soit vous devez battre un gars aux poings jusqu'à ce qu'il vous révèle son indice (avant de finalement le tuer une fois l'info obtenue), soit vous devez faire le pickpocket, choppant des bouts de papier avec des infos confidentielles. J'oublie presque le cas des informateurs, mais c'est tellement chiant que je n'ai même plus le courage d'aborder le sujet.

Dans tous les cas, la réalisation de ces missions secondaires est désastreuse. Battre un gars dans la rue, je veux bien que ça n'attire pas forcément les gardes aux alentours... mais une fois l'interrogatoire terminé, Altaïr l'assassine automatiquement en pleine rue, sans que personne ne bronche, ce qui est moyennement crédible. C'est du genre « Euh oui... Assassin's Creed privilégie l'infiltration, mais bon, un peu quand on veut, quoi ».

Pour le pickpocket, c'est encore plus grotesque. Je doute que les vêtements de l'époque fussent dotés de nombreuses poches, d'une part, et d'autre part, les missives d'alors ne purent sûrement pas tenir sur des petits « post-it » de 5 sur 12 cm. Que nenni, c'était sans doute du papier roulé sur lui-même, genre parchemin, donc extrêmement difficile à porter sur soi, et encore moins facile à voler discrètement. Mais quand on s'appelle Jade Raymond, on s'est fout, l'essentiel c'est la simulation de grimpette. Tant qu'à faire de grosses énormités, autant y aller à fond ! Sans oublier que si vous ratez la mission, il vous suffit de marcher un peu et de revenir sur vos pas pour retenter votre vol, comme si de rien n'était... logique !





Dans tous les cas, si par malheur vous vous faites remarquer, c'est la cata : des dizaines de gardes vous tombent dessus en moins de 2 minutes. On dirait New York et ses des flics équipés de talkie-walkie. Très fort l'organisation !

Ces gardes sont censés être intelligents, mais permettez moi de mettre cette affirmation en doute... comment un mec comme vous, qui se balade au milieu de civils non

armés, avec un couteau de boucher de 40 centimètres dans le dos, une épée à la ceinture, et la face voilée par sa capuche peut passer comme étant « non louche » ?

Faisons un petit parallèle actuel à la Sarko : vous êtes flic, vous voyez un mec se balader dans la rue avec un AK47 dans la main, un bazooka dans le dos, et une cagoule sur la tête. Vous avez besoin du plan Vigipirate pour lancer une alerte, vous ?

Tout ça n'est pas très sérieux... mais finalement très consistant avec l'impression bâclée que donne le jeu.

En effet, tout le beau marketing a essayé de vous faire croire que la ville était vivante, remplie de monde qui vaque à leurs occupations...

Mais qu'est-ce qu'une ville, en fait ?

C'est un espace délimité par des bâtiments proches les uns des autres, et des voies ou des rues qui permettent de circuler dans cet espace. Qui dit bâtiments, maisons, dit habitants, donc la ville est un endroit où les gens vivent, dorment, sortent et vaquent à leurs diverses occupations.

Pour les développeurs d'Assassin's Creed, rien de tout ça : la ville, c'est un espace 3D dans lequel le héros évolue, où des gens marchent dans les rues, mais ne sont au final que des passants oisifs qui ne font pas grand-chose, et qui surtout ne rentrent jamais dans leurs maisons... leur seule fonction est de vous ralentir en cas de fuite (le jeu rappelle alors fortement l'ancêtre « Pole Position »), et vous obliger, encore une fois, à faire de la grimpe pour aller plus vite d'un point A à un point B. N'espérez pas une once d'interaction avec les gens, il ne faut pas rêver, ce n'est pas Shen Mue.

En plus d'être de sérieux emmerdeurs, ces passants sont de gros déclencheurs d'alerte. A mi parcours dans le jeu, il suffit par exemple de bousculer un passant un peu trop (par exemple en faisant tomber le pot au lait de Perette)

pour que les gardes vous sautent dessus en criant « terroriste, on va avoir ta peau ! ». Pardon, je confonds avec W, m'enfin au final, c'est pareil, ces mêmes gardes qui vous laissent passer, armé jusqu'aux dents, cagoulé, sont entraînés pour savoir qu'un vase qui tombe est quelque chose de très très louche, qui mérite d'attaquer cash la personne responsable. Là, on sait qu'on a affaire à un jeu bien ricain, ou canadien, mais c'est peu ou prou la même chose en terme d'ignorance.

Assassin's Creed aimerait bien se la jouer infiltration dans ses pubs et ses trailers, mais voyons la vérité en face : vous étiez en manque de « Final Fight », « Golden Axe » façon 80's ? Ne vous lamentez plus, Assassin's Creed n'est plus ni mois que le nouveau « beat'em all » à la mode ! Et c'est encore le combat qui est peut-être l'aspect le plus amusant... pendant les 10 premières minutes...

Typiquement, les gardes vous encerclent et attaquent un par un. Réagir à temps pour la parade ou le contre est très utile puisque cela déclenche une sorte de cutscene genre « fatality ! » à la Mortal Kombat. Vu que les gardes se regroupent systématiquement en masse, il n'est pas rare de se retrouver avec 20 cadavres dans la rue après une altercation. Je veux bien que les assassins soient très forts, mais quand même...

A la fin de chaque mission, un indice... et une fois vos 3 indices obligatoires récupérés, vous retournez à votre bureau des assassins locaux pour chopper une plume qui

servira comme preuve que votre victime a bien péri, une fois maculée de sang. Il suffit ensuite de se rendre sur les lieux de l'assassinat, et de se la jouer bourrin : c'est parti pour 30-40 gardes à occire avant de s'occuper du boss.

Super.

Le combat, c'est un peu le comique de répétition : ça fait rire au début, ça fait sourire la deuxième fois, on baille à la cinquième et à la dixième on se demande ce qu'il y a à la télé à cette heure-ci.

Mais l'intérêt d'Assassin's Creed est ailleurs.

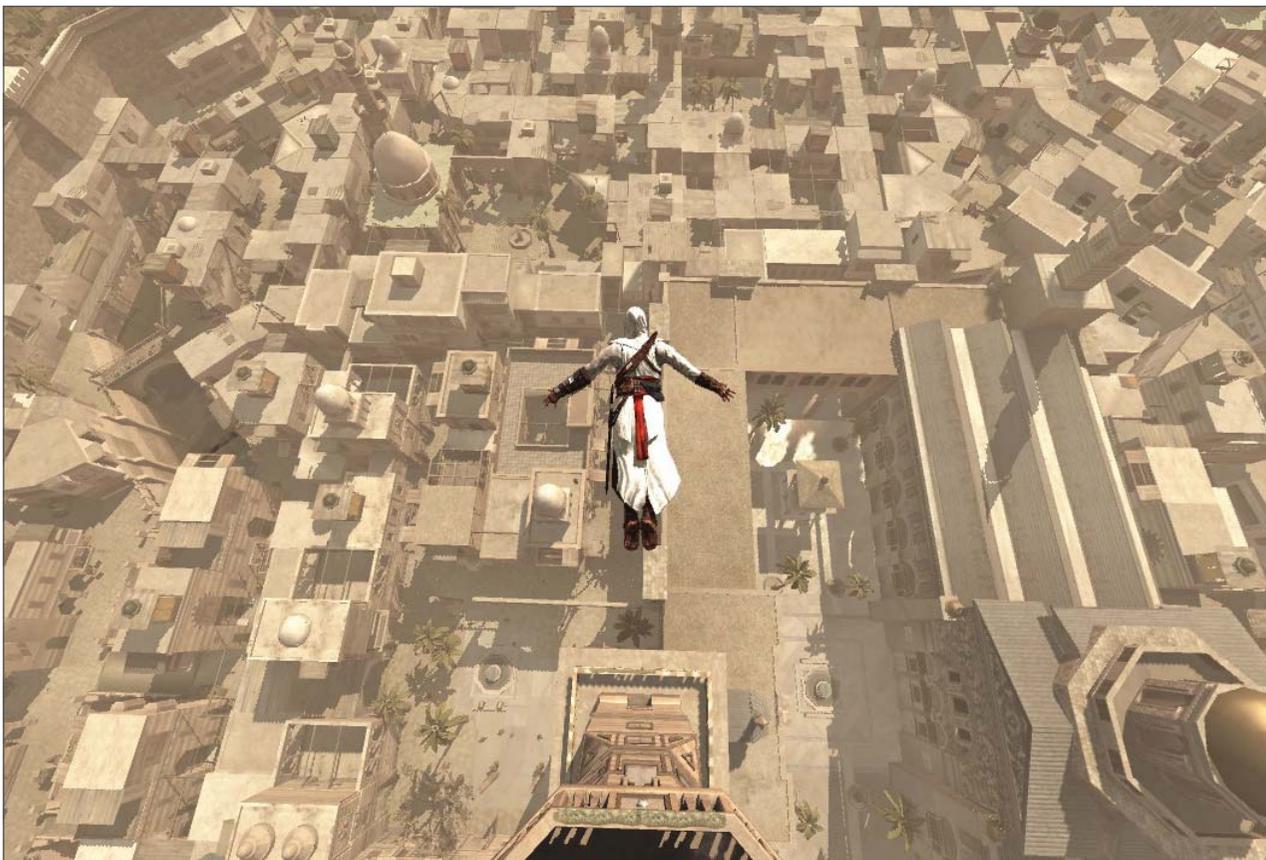
C'est un jeu philosophe !

Ca dit plein de trucs profonds et tout. Une fois le boss tué, il se passe quelque chose d'étrange : une cinématique arrive – le boss est à terre, en train de mourir, et vous êtes à son chevet, en train de lui parler. On attend presque le baiser final...

Ca dure bien 5 minutes – souvent ça parle de « mais pourquoi tu m'as tué ? - Bah, c'est mon destin ! » et puis le « méchant » essaye de se dédouaner des trucs horribles qu'il a fait (« Euh oui bon, c'est vrai j'ai mutilé des mecs, mais bon c'était pour les rendre plus forts ») de la plus ridicule façon possible.

Serait-ce un jeu néo-républicain ?





Un click et le dialogue devient un peu plus vivant : vous voyez alors le boss debout, en train de vous parler, comme si la vue était à la première personne. L'effet est marrant mais tout ça n'est pas très cohérent, encore une fois... quand et où se passent réellement ces dialogues ?

Le fond de l'écran est une sorte de brouillard bleuâtre dans lequel des chiffres et des molécules défilent de temps en temps... l'influence Matrix... ou la coke ?

Alors, est-ce que cette vision est une sorte de rêve causé par l'Animus ? Si c'est le cas, le véritable personnage qu'est Altaïr ne devrait pas être capable de s'en souvenir, mais simplement Djamel. Hors Altaïr y fait constamment mention quand il revoit son vieux maître.

Vous savez quoi ? C'est simplement un tour d'esbroufe. Un mec chez Ubi s'est dit « Ca le fait trop ! Ca ressemble à un film ! On va mettre ça à chaque fois, ça va faire bander

les geeks ! » en mâchouillant son Big Mac. Mais Assez !

Outre le pauvre intérêt du titre en terme de jeu, l'aspect historique est à peine esquissé et complètement incohérent. Les gens du Nouveau Monde ne sont pas les mieux placés pour parler d'Histoire, vu qu'ils n'en ont pas, et qu'ils n'ont pas une culture à s'y intéresser en profondeur de toute façon. Il suffit de comparer « Excalibur » du britannique John Boorman et « First Knight » du très ricain Jerry Zucker, qui dépeignent pourtant une même époque, un même contexte, celui des Chevaliers de la Table Ronde, pour mieux s'en rendre compte. Au moins, Boorman n'imagine pas Camelot comme le château de la Belle au Bois Dormant...

Le pire est encore à venir. J'ai eu le malheur de finir ce truc, et en fait ce n'est que le premier volet d'une série d'épisodes à venir. Connaissant Ubi, c'est pas bon signe : prequels et sequels sont à prévoir. Ah, une prequel sur DS serait déjà prévue. Allez, espérons au moins qu'ils nous laissent 2 ans de répit avant de nous bombarder à nouveau de hype.

Allez, il est vraiment temps de passer à autre chose.

Ekianjo



THINK!



LE ROI DE LA CASSE

Oui, Michael, tu as sorti tellement d'énormités récemment que tu as gagné le droit de figurer parmi nos illustres invités du Roi de la Casse. Faut dire, tu l'as bien cherché, et c'était presque trop facile de voir tes faux-pas, mon gros.



TALKING ABOUT INNOVATION: III

« Et ça continue, encore et encore, c'est que le début, d'accord d'accord. » Bonjour à toi Francis, je sais que tu es un de nos fidèles lecteurs. C'est à coup de *sarbacane* qu'on parle d'innovation dans Sanqua, et plus précisément de modèles de segmentation *genre cabane du pêcheur*.



MEMORIES

Canon Fodder, ça ne vous dit rien ? C'est soit que vous êtes trop jeune et trop imbu de Playstation dans vos jeunes années, soit que vous êtes un sale consoleux qui n'a jamais touché à un ordi dans les années 90. Peu importe vos tares, il n'est jamais trop tard (oh oh) pour se cultiver. *War has never been so much fun.*

LA VISION DE SONY

Petit point sur la situation de SCE

52



ROI DE LA CASSE

100% de matière grasse - label déposé

SACRE MICHAEL !

Michael Moore est un gros con.

Ouf, voilà, c'est dit.

Ça soulage.

Quoi, il faut que je m'explique ? Vous êtes lourds...

Revenons aux débuts de Michael « Super Size Me » Moore. En tout cas, à MES débuts avec Michael Moore, qui remontent à son désormais célèbre documentaire « Bowling for Columbine ».

Le style de Moore est très caractéristique : il pose des questions – « Pourquoi l'Amérique est-elle violente ? », puis cherche des réponses, parmi celles déjà proposées par les différents media. Pour chaque hypothèse, il utilise des statistiques à l'emporte-pièce, des images d'archives, souvent humoristiques, pour mettre en avant l'absurdité de la thèse exposée, mais aussi pour se moquer.



Si vous êtes d'accord avec quelqu'un, vous avez tendance à avoir plus d'indulgence sur la manière qu'use cette personne pour justifier cette opinion. La finalité l'emporte sur la rigueur. Généralement, les débats d'idées émergent au milieu d'opinions différentes. J'ai rarement vu, dans ma courte vie, de gens se battre sur des analyses divergentes pour peu qu'ils partagent la même conclusion.

Et pourtant, c'est ô combien essentiel, mes chers amis.

Prenons donc Fahrenheit 9/11.

En gros, dans ce film, Michael Moore dit lui-même que « le monde est probablement un meilleur endroit sans Saddam Hussein ». Clairement, son parti pris est : la guerre en Irak était fondée sur de faibles arguments (les armes de destruction massive en Irak), mais malgré cela, l'aboutissement, la chute de Hussein, n'est finalement pas une mauvaise chose. Une fois ce parti pris, la véritable question est : « Alors, si la finalité est acceptable, est-il vraiment important de dire la vérité ou non ? »

Un parallèle intéressant pourrait être fait avec la seconde Guerre mondiale et l'action de Chamberlain pendant 1938-39. Je précise que ce parallèle n'est pas de moi. À l'époque, toute l'opinion britannique était opposée à l'idée de commencer une nouvelle Grande Guerre, suite au traumatisme de la première Guerre mondiale. Rétrospectivement, Chamberlain a été souvent montré et raillé comme le faiblard de service, qui essayait tant

Soyons honnêtes quand même : Bowling for Columbine était un essai efficace – relativement bien mené. Le spectateur ne s'ennuie pas, rit un peu, beaucoup, est soumis sans cesse à de nouvelles interrogations, croit apprendre deux trois faits intéressants, voit quelques personnes pleurer après un exposé de fusillades sanglantes, entend un discours vaguement politique, observe un Moore, débordant de son pantalon, se mettant lui-même en scène pour ridiculiser Charlton Heston chez lui, rebel-style.

Le film se termine pour tous avec une certaine satisfaction. Mais quelque part, si l'on vous demande,

après la séance : « Bah alors, c'est quoi le message du film ? », eh bien, c'est extrêmement confus.

Moore a la critique facile, mais l'analyse pauvre, très pauvre. Et quand il ne sait plus quoi dire sur son sujet, il a recours à des grosses ficelles : généralement montrer des gens qui pleurent, ou s'attaquer à la politique de manière personnelle.

Tout ceci m'est apparu après le visionnage de Fahrenheit 9/11. Oui, je l'avoue, comme un con, j'ai moi aussi applaudi à la fin du film.

bien que mal de négocier avec Hitler, peu importe les manquements de ce dernier à ses engagements précédents.

La suite, on la connaît. Hitler a le temps d'équiper son armée avec des moyens modernes, d'envahir plusieurs pays avant que la France et l'Angleterre ne se décident enfin à lui déclarer la guerre. Mais trop tard.

Alors, petite supposition : si Chamberlain, à l'époque, avait décidé de mentir au peuple anglais, en disant qu'Hitler avait une nouvelle arme capable de détruire l'Angleterre en quelques minutes, et qu'il était absolument nécessaire de se bouger le cul et de lui niquer sa race avant qu'il n'ait le temps de presser le bouton, les conséquences auraient été bien autres.

Probablement, l'invasion de la France aurait pu être évitée, tout comme la majeure partie de l'holocauste et l'expansion du conflit à l'Est et à l'Ouest. La Grande Guerre aurait été tuée dans l'œuf.

Mais pour de « mauvaises raisons ».

Aurait-on alors plus tard jugé Chamberlain sur le fait que l'arme secrète en question n'existait pas, et que la guerre et ses sacrifices n'étaient pas fondés ?

La vérité importe-t-elle vraiment ?

Michael Moore est un grand naïf.



Un gros candide.



Tout simplement parce qu'il croit savoir ce qui ne va pas dans le monde, et qu'on peut le changer. Dans ses documentaires, il pratique le questionnement à la Socrate : faire parler les gens, faire semblant d'être d'accord avec eux dans un premier temps, puis poser des questions qui vont graduellement les faire trébucher

dans l'argument inverse, pour finalement laisser l'interlocuteur se contredire lui-même.

Si cela marche relativement facilement sur des sujets « simples », Michael Moore est beaucoup moins crédible quand il touche à la politique. Quand il aborde des membres du congrès en leur disant d'enrôler leur progéniture pour se battre en Irak, qu'espère-t-il prouver ? Que la caste dirigeante envoie les fils des autres à la guerre ? Si c'est le cas, c'est un raisonnement extrêmement faible qui n'explique pas grand-chose.

Dans Fahrenheit 9/11, Moore explique que Bush a manipulé les événements du 9/11 pour engager son pays dans une guerre en Irak, alors que Saddam n'avait rien à voir avec le WTC.

Pour en arriver là, il démontre d'abord que Bush n'a pas cherché à pointer la faute sur l'Arabie Saoudite, bien que la plupart des preneurs d'otage présumés étaient originaires de ce pays. Et pourquoi ? Moore pense que Bush a beaucoup de thunes, d'accords commerciaux liés aux saoudiens, et qu'il ne pouvait donc pas se retourner contre eux.

Pour prouver cela, il divulgue bon nombre d'infos, provenant de papiers aux noms raturés, de morceaux d'interviews de Bush plus jeune, de morceaux de vidéos sortis de leur contexte, etc... mais, ces documents sont-ils véridiques ? Peuvent-ils être utilisés pour attaquer Bush ou ses proches en justice ? Si oui, pourquoi Moore



Donc, « la guerre est Irak est une mauvaise chose », dit Moore.

Une seconde, coco.

C'est généralement plutôt des gens de droite qui exploitent ce genre d'émotions pour faire de la politique spectacle. Cas classique, dès qu'un meurtre horrible a lieu, de telles voix s'élèvent facilement pour demander le rétablissement de la peine de mort. Moore se sert du même schéma à ses propres fins : « une mère pleure, donc il faut arrêter la guerre en Irak ».

Pourtant, la mère en question était fière de son fils. Elle approuvait son engagement dans l'armée et soutenait son patriotisme. Mais n'était-elle pas au courant que les jeunes gens meurent dans les guerres ? Peut-être était-elle trop habituée aux « happy-ends » où tous les gentils Marines reviennent à la maison après le combat ?

Qu'est-ce que cela change à la justification de la guerre en Irak ? Que Bush ait manipulé ou non les raisons de la guerre, le fils en question aurait pu mourir au combat quand même. Et sa mère aurait, de toute façon, pleuré, peu importe si la guerre était juste ou non.

Qu'est-ce que cela prouve ??

Michael, as-tu laissé ta tête chez McDo avec les restes faisandés de ton dernier MegaMac ?

ne le fait-il pas ? A-t-il confiance en ses sources ?

Une seconde plus tard, une fois les liens vaguement établis entre Bush et l'Arabie Saoudite, nous voilà déjà en guerre en Irak. Comment passe-t-on de l'un à l'autre ? Heureusement que Laurence Boccolini n'était pas dans le coin, elle aurait taxé le gros Moore de « maillon faible ».

Vis-à-vis de la guerre en Irak, Moore tombe dans l'incohérence la plus complète. D'une part, il montre du doigt des jeunes dans des tanks, écoutant du death metal avec leur walkman. Des soldats davantage mercenaires

que de beaux chevaliers que le public ricain aime tant à s'imaginer. Le spectateur n'est pas incité à les trouver très sympathiques.

D'un autre côté, il nous raconte l'histoire d'un petit Marine plutôt naïf, qui croit faire la guerre pour protéger son pays (bien que le pays en question n'ait pas été agressé par quoi que ce soit à part deux avions qui n'ont rien à voir avec l'Irak), mais celui-ci est tué au combat. Michael Moore va voir sa mère, la filme en train de pleurer alors qu'elle lit les lettres de son fils. Il l'accompagne à la maison blanche, la filme en train de pleurer.



Dans Sicko, Mike, plus obèse et mal en point que jamais, cumule l'argumentation facile et non fondée.

Tout d'abord, il commence son film avec le cas de gens non assurés socialement. Le cas d'un homme qui se coupe accidentellement deux doigts avec une scie électrique, et qui va à l'hôpital pour se les faire rattacher. Vu que les deux coûtent trop cher, il décide de n'en rattacher qu'un seul pour la modique somme de 12 000 dollars. Un autre badaud s'est fait une entaille et se suture lui-même la plaie à la maison parce qu'il n'a pas les moyens d'aller dans une clinique.

Moore part ensuite sur le système des assurances américaines privées. Et parle des assurés « chanceux ».

Son énoncé se résume à dire que le système d'assurance américain est fait pour donner le moins de soins médicaux possible pour faire un max de profits.

Pour illustrer sa position, il prend le cas de 4 femmes assurées qui ont eu de gros problèmes, soit pour avoir accès aux soins, soit pour être remboursées. Dans tous les exemples, il traite de cancers ou de maladies non apparentes.

Mais, chose extrêmement intéressante, il ne mentionne pas les accidents physiques qui avaient justement servi de mise en appétit au début. Le cas d'un gars qui se coupe un doigt, et qui serait assuré – que se passerait-il dans ce cas-là ? La question n'est jamais abordée. Pourquoi ?

Serait-ce parce que l'assurance serait alors obligée de tenir son contrat ?

Moore fait aussi parler les gens qui travaillent dans ces organismes d'assurance.

Une standardiste pleure en racontant le nombre de pathologies prédéfinies qui font que certaines personnes ne peuvent avoir accès à l'assurance, même si elles sont actuellement en bonne santé. Bon nombre de dossiers sont apparemment rejetés.

Là encore, j'ai du mal à comprendre où veut en venir Moore.

D'un côté, il veut nous convaincre que les organismes privés d'assurance ne font pas leur boulot en ne donnant aucun soin à ceux qui sont censés être couverts (les cas des cancers)

De l'autre, il se plaint que l'accès à ces assurances est trop restreint, à cause de conditions trop strictes.

Hein ?

HEIN ?



Pourquoi les gens auraient intérêt à être assurés si, de toute façon, les soins sont inexistantes ou non remboursés ?

Vu qu'il part voir ailleurs, au Canada, en Angleterre et en France, le postulat du spectateur est que Mike condamne le système américain, pour des raisons

obscures vu les paradoxes qu'il accumule de fil en aiguille. Venons-en au cas de la France. Selon Obelix, en France tous les soins sont gratuits. Même quand on appelle un médecin en pleine nuit, pas besoin de payer. Les femmes peuvent travailler et laisser leurs enfants à la crèche pour quasiment rien du tout. Les couples ont des salaires moyens de 7000 euros par mois. Les congés maladies peuvent être étendus à l'infini, pourvu qu'on se sente mieux à la fin du compte.

Euh...

C'est en voyant ce que Grosquik raconte sur le système français que je commence à me poser de lourdes questions sur la validité de tout ce qu'il raconte sur les États-Unis.

Non, tout le monde ne gagne pas 7000 euros par mois, non, tout le monde ne dépense pas toute sa thune en voyages, non, la santé en France n'est pas gratuite, beaucoup de gens payent des mutuelles, et même ceux qui sont censés bénéficier de la couverture universelle ont du mal à avoir accès aux soins...

Non, tout le monde ne trouve pas de crèches pour leurs gosses, et non, les congés maladie ne sont pas extensibles à l'infini...

Moore reste uniquement à Paris, interviewe pour la plupart des américains expatriés en France (c'est vrai que c'est très représentatif du français lambda) et se permet de faire des conclusions sur des cas isolés.

Un peu comme pour ce qu'il raconte sur le système américain d'ailleurs.

Des cas isolés.

Et un peu comme dans tous ses documentaires, en fait.

Des cas isolés.

Il m'arrive d'imaginer Moore en action, la caméra à la main, en train d'interviewer cent personnes dans la journée. Toujours avec la même méthode, pour entendre ce qu'il veut entendre.

Je le vois souvent grogner après un entretien qui ne s'est pas passé comme il le souhaitait. Alors, il réessaye, encore et encore, jusqu'à trouver la perle rare, le sujet naïf qui a une vision simpliste de la réalité, de laquelle Moore peut s'accommoder et manipuler à souhait en découpant à bon plaisir ses morceaux choisis.

Car Moore est un as du montage. Il arrive à vous faire avaler des couleuvres en faisant croire que c'est du caviar.

Mais du point de vue journalistique, c'est du niveau de TF1.

Dans le monde de Moore, tout est noir ou tout est blanc. Soit vous êtes un gros capitaliste pourri par l'argent jusqu'à l'os, soit vous êtes un gentil socialiste/

communiste nourri d'idéaux d'égalité entre tous représentants de la race humaine.

Ses opinions sont simplistes, ses arguments faibles ou incohérents et ses exemples non représentatifs.



Évidemment, on peut être d'accord avec ses opinions.

Avec la finalité.

Mais ça n'empêche :

Michael Moore est quand même un gros con.

Ekianjo



TALKING ABOUT INNOVATION

E P I S O D E III

L'innovation peut s'approcher d'une tonne de manières différentes. Tenez, par exemple, la dernière fois, j'ai parlé du modèle des océans rouges et des océans bleus, qui procure une bonne image pour se représenter le contexte dans lequel on se doit d'innover. Pour vous remémorer les choses, le milieu des océans rouges est celui de la compétition acharnée, de produits se battant avec les mêmes armes et des caractéristiques très proches les unes des autres. Par exemple, la Xbox 360 et la PS3. Même dans cet environnement, il existe des moyens de se différencier sans pour autant chercher de nouveaux océans bleus (par exemple, la Wii).

Le contexte des océans rouges suppose que le marché est limité, et que chacun doit se battre sur ce terrain. Dans le domaine du jeu vidéo, à part quelques exceptions, la compétition s'est basée sur l'augmentation des performances techniques des consoles et/ou le bon choix de la date de sortie. Jusqu'à maintenant, celle qui était la plus puissante et/ou qui arrivait au bon moment remportait facilement la mise. Ceci s'est prouvé à plusieurs reprises :

- Avec la SuperNES face à la Megadrive, la SuperNES est arrivée bien plus tard, mais elle avait un avantage visuel indéniable face à sa concurrente.



- Idem avec la Playstation face à la Saturn de Sega : la Playstation avait un avantage visuel très marqué face à la bouse de Sega, bien qu'elle soit sortie un poil plus tard. Par contre la N64, sans doute un poil meilleure que la Playstation (mouais...) n'avait pas d'argument fort face à la PS pour inverser la tendance, et arriva bien trop tard.

- Pour la PS2, la Xbox et la GC : la date de sortie importait davantage, vu que visuellement, les différences entre les machines se tassaient un peu. La PS2, avec plus d'un an d'avance, avait une très large base et ses concurrentes arrivaient après la bataille.

Comme on peut le voir, le leader d'antan peut facilement s'effacer d'une génération à l'autre, et c'est par exemple ce qui a failli arriver à Nintendo à l'époque de la N64 et encore plus de la GC...

Comment éviter de tels bouleversements ?

C'est, au final, la connaissance du consommateur qui va faire la différence. Je dis « consommateur », soit, c'est un peu dénigrant. J'aurais pu dire la connaissance du « joueur », mais je m'en tiendrai au premier terme cependant.

Partons d'un constat :

Tout le monde est différent.

Dans l'idéal, pour répondre aux envies de chacun, il faudrait des jeux différents, costumés à notre bon plaisir. Il est évident que, pour un développeur, ce n'est pas réaliste, et qu'il va falloir faire des choix pendant la conception du produit qui nous intéresse.

Comment faire ces choix ?

Cela va sans dire, connaître sa cible sera essentiel.

Prenons l'exemple du savon. Oui, c'est très éloigné du jeu vidéo, mais c'est suffisant pour démontrer le principe.

Imaginez Josiane, votre voisine. Josiane prend sa douche tous les matins, et ne passe pas plus de 10 minutes sous l'eau. Elle prend sa douche pour son hygiène, c'est important pour elle. Une fois chaque partie de son généreux corps propre, elle a fini, elle sort, et en deux trois coups de serviette, la voilà fin prête pour faire autre chose.

Maintenant, parlons d'Émilie. Quand Émilie prend sa douche, ce n'est pas uniquement

pour se laver, c'est aussi pour passer un bon moment. Elle aime l'odeur des produits qu'elle utilise, elle laisse l'eau chaude caresser sa peau pendant 30 minutes, même une fois la toilette finie. Elle savoure l'expérience. Une fois satisfaite, elle sort et s'enroule dans une serviette épaisse, très douce, pour prolonger la sensation de confort et de douceur le plus longtemps possible.

Il est évident que si vous vendez le même savon à Josiane et à Émilie, quelque part, l'une d'entre elles (ou les deux) n'en sera pas très contente. Pour Josiane, pas la peine de mettre beaucoup de parfum, mais vous aurez intérêt à éviter qu'il mousse trop, et qu'il nettoie bien et vite. Pour Émilie, au contraire, faites le crémeux, très parfumé, et vous aurez sans doute du succès.

Vous commencez à comprendre ?



Prenons un autre exemple : celui de Pepsi Cola. Dans les années 70 (ou un peu avant...) Pepsi s'est penché sur l'aspartame, comme étant un bon substitutif du sucre du Pepsi classique. En terme de concentration, la compagnie pensait que la concentration de l'aspartame de ce nouveau Pepsi Light devait se situer entre 8 et 12 %.

La mission que Pepsi confia à un chercheur était de trouver la concentration idéale d'aspartame dans cette fourchette, bref la formule du Pepsi Light parfait.

Celui qui s'occupa de l'étude procéda naturellement avec le test suivant : recruter un panel de 3000 consommateurs, donner à différents groupes une concentration fixe, s'étalant entre 8 et 12%. Le consommateur lambda ne touche donc qu'un seul Pepsi, mais l'ensemble des panellistes a des concentrations différentes.

Enfin, leur demander de répondre à un questionnaire avec, en gros, la question la plus importante étant « est-ce que vous aimez ce Pepsi et est-ce que vous êtes prêts à l'acheter? ».

En toute logique, on est censé obtenir une concentration qui se détache des autres, une sorte de « pic » de préférence.

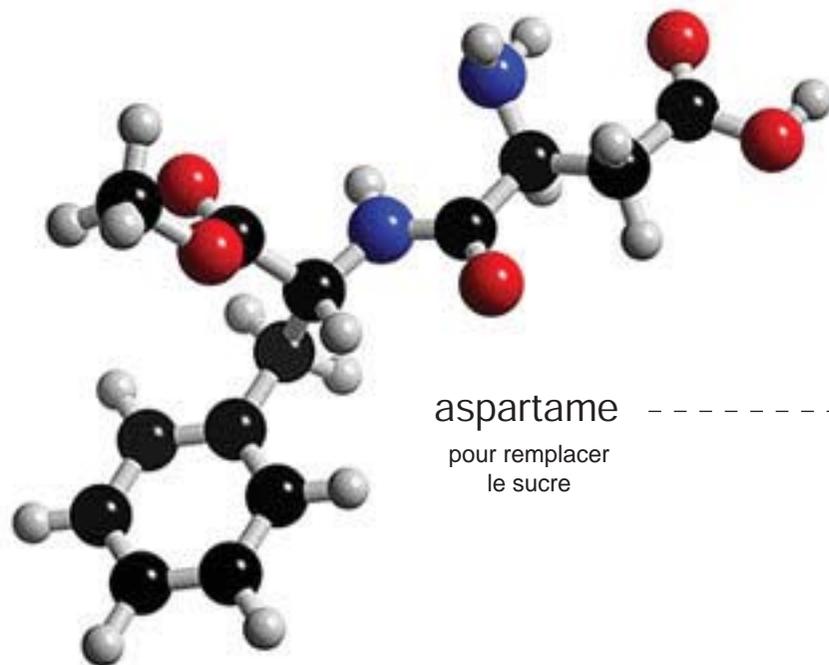
Quand le chercheur reçut les résultats, il fut bien dans la merde : les données ne montraient pas de résultat qui se détachait des autres.

Dans ces cas-là, difficile d'interpréter les données. Difficile de justifier la formule du **Pepsi Light parfait**.

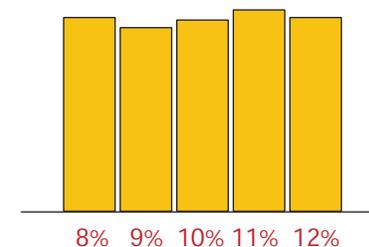
Le chercheur, à l'époque, justifia donc que les résultats ne se distinguaient pas et que prendre la moyenne, c'est-à-dire le 10% était la plus sûre des probabilités.

Bien plus tard, toujours froissé par cette analyse non fructueuse, ce chercheur eut un éclair de génie. Il trouva soudainement comment expliquer ces données. Il revint alors chez Pepsi, en leur expliquant « vous m'avez demandé **un** Pepsi Light parfait. Vous auriez dû me demander **DES** Pepsi Light parfaits, car il n'y en a pas qu'un. »

Aucun résultat ne se distinguait des autres, car, dans chaque panel de la même concentration, il y avait une égale proportion



satisfaction par rapport au pourcentage d'aspartame



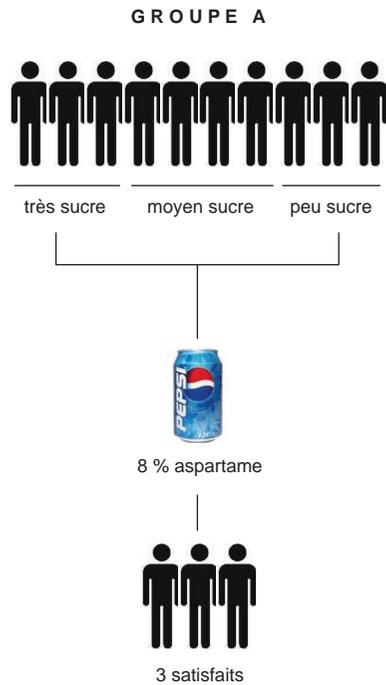
de gens qui aiment un goût très sucré, d'autres, un goût moyennement sucré, et d'autres un goût très peu sucré.

Vous êtes perdus ?

Utilisons quelques chiffres :

Nous avons deux groupes, A et B.

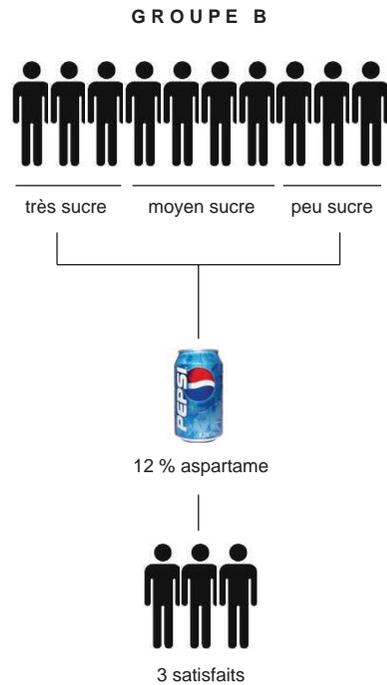
Le groupe A et le groupe B sont composés chacun de 10 personnes.



Dans chacun de ces groupes, on trouve 3 personnes qui aiment le très sucré, 4 qui aiment le moyennement sucré, et 3 qui préfèrent ce qui est peu sucré. Avec un peu de bol, ces deux panels seront représentatifs de la population, si le recrutement est bien fait.

Si l'on donne au groupe A du Pepsi avec 12% d'aspartame, soit très sucré, voici les résultats qu'on peut prévoir :

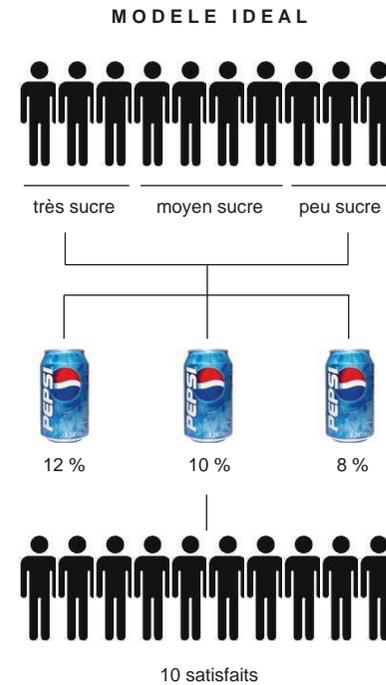
A = 3 personnes qui vont se dire attirées par ce Pepsi.



Si l'on donne au groupe B du Pepsi avec 8% d'aspartame, soit très peu sucré, le résultat sera le suivant :

B = 3 personnes qui vont se dire satisfaites de ce Pepsi.

En apparence, le 8% et le 12% sont donc également acceptés, mais finalement avec un faible potentiel : 30% de satisfaction. Même si l'on considère le cas du 10% d'aspartame, le degré de satisfaction n'atteindra guère que 40%.



Si l'on veut donc maximiser le potentiel de sa marque, il faut :

- identifier les différentes aspirations parmi les acheteurs potentiels
- répondre à ces aspirations de la manière la plus ciblée possible.

Si Pepsi avait écouté ce chercheur, ils auraient développé trois versions de Pepsi Lite :

- Pepsi Ultra Light: avec 8% d'aspartame,
- Pepsi Light: avec 10 %,
- Pepsi Light Fever: avec 12%.

De cette façon, ils auraient pu facilement atteindre les 90-100% de satisfaction avec 3 variantes, au lieu de se contenter de 30% avec une seule version.

Ca paraît évident comme ça, mais mine de rien, vous venez de comprendre le principe de « **segmentation** » des consommateurs. Et cela n'est pas toujours lié aux données démographiques. Même presque jamais. Le fait d'aimer le sucré n'est pas lié à l'âge ni au contexte social.

C'est tout simplement un comportement qui diffère d'un individu à l'autre.

Alors que beaucoup d'industries persistent en croyant que les comportements sont liés à l'âge ou à d'autres facteurs démographiques, en vérité, la plupart des comportements sont liés à la façon dont nous pensons et aimons faire les choses.

Pour le jeu vidéo, c'est pareil : si l'on cherche à enfermer les consommateurs ou joueurs dans des classes d'âges, on a tout faux. Et c'est d'autant plus vrai que le jeu s'est ouvert à une plus grande partie du public, et que les classes d'âges concernées sont plus nombreuses qu'il y a 10 ans. Il est forcément plus facile de

raisonner en terme de comportements, car il y aura de toute façon moins de comportements possibles que de classes d'âges ou de sexe à étudier, et cela sera bien plus révélateur en terme d'habitudes, et plus facile à expliquer.

Concrètement, comment procéder pour mieux connaître ses consommateurs et ses joueurs ? Pas de miracles, il est nécessaire de bouger ses fesses et d'aller voir les gens chez eux en priorité. Faire des questionnaires en ligne (comme la plupart des sondages auxquels vous répondez) n'est pas suffisant, puisque cela ne donne qu'une part de vérité (il existe toujours une différence entre ce qui est énoncé et la réalité, et parfois pas peu...) et qu'une pièce du puzzle. Pour comprendre pourquoi telle personne achète telle console, il faut comprendre ses motivations, ses contraintes (de temps, de place, de famille), son environnement. Et aussi se rendre compte des non-dits. La communication visuelle est bien plus révélatrice que la communication orale ou par texte.

Dans un sondage, vous ne voyez pas les moments d'hésitation, vous ne pouvez pas reposer la question d'une manière différente pour mieux comprendre ce qui se cache sous une réponse, bref, vous êtes limité à l'extrême.

Dans la tête des gens et de la plupart des « journalistes » du jeu vidéo (pffff), la seule segmentation qui semble exister est la suivante :

- les hardcore gamers – 10% ou moins ?
- les joueurs normaux – 50 % au pif ?
- les casual gamers – 40 % parce qu'il faut bien arriver à 100.

Sans prétendre faire mieux (je n'ai pas suffisamment de données en main), je crois pouvoir affirmer que cette segmentation ne fait aucun sens.

Résumons en gros :

le hardcore gamer est celui qui se lève pour jouer et se couche pour faire un break entre deux parties. Le joueur normal est celui qui joue régulièrement, mais pas au point de s'en rendre malade. Le casual gamer est celui qui allume sa console de temps en temps, quand il y pense, sans plus.

À partir d'un tas de données sur ses consommateurs, il est possible de faire 36 segmentations différentes, suivant ce que l'on prend en compte. La segmentation des hardcore gamers et des casual gamers est donc l'une d'entre elles possible. D'autres n'hésitent pas à différencier les tendances dans le jeu vidéo en faisant une segmentation

par sexe. C'est probablement encore très vain, car cela risque d'être énormément influencé par la culture dans laquelle on vit.

Alors, comment établir une bonne segmentation ?

C'est en fait assez simple dans le principe. À partir des entretiens menés ici ou là, il faut établir une hypothèse qui explique les comportements. En gros, en terme plus technique, un « modèle ».

Quelles sont les causes qui aboutissent à l'achat d'une console ou d'un jeu ? Quels sont les facteurs influents ? Et surtout, une fois les facteurs influents identifiés, lesquels sont les plus importants ?

Par exemple, prenons le cas d'un consommateur, appelons le Dédé :

Après notre entretien, nous sommes arrivés à identifier que, parmi d'autres facteurs importants, la communication externe influence Dédé pour l'achat d'un jeu. Dans cette jungle de la communication, Dédé est en fait davantage influencé par le blog de son pote Gérard que par les émissions sur le câble ou encore les magazines qu'il lit. Une hiérarchisation des sous facteurs est donc possible.

Après, il suffit d'identifier plusieurs types de comportements parmi vos gamers. Vous en trouverez peut-être 3, 4 ou 5. Et si votre modèle se tient bien, il permettra d'expliquer, ce pourquoi, dans chaque segment, vous devez traiter vos consommateurs différemment. Le but n'est pas de se masturber l'intellect en essayant de faire de la psychologie de bas étage, mais de comprendre où concentrer vos efforts, car comme tout le monde, vous disposez d'un temps limité, de ressources limitées. Par exemple, si pour l'un de vos groupes, la communication autour d'un jeu, par le biais de la télé, est très efficace, vous vous devrez d'avoir un budget pub TV conséquent pour assurer un max de succès potentiel, quitte à limiter la pub web. Si un autre groupe est bien plus sensible aux blogs, cela vaudra peut-être le coup d'avoir des projets sérieux en terme de marketing viral ou autre, sur le net.

Bref, une segmentation n'est valable que si elle vous indique comment mieux procéder dans votre manière de concevoir vos produits, vos initiatives.

Pour valider une segmentation, mieux vaut placer l'un de vos produits dans un panel de consommateurs, par exemple quelques centaines voire un millier, et de proposer un



questionnaire qui va se focaliser uniquement sur les facteurs de votre modèle, et ensuite d'analyser les données de manière statistique, pour voir si votre modèle fait du sens et permet effectivement de regrouper vos consommateurs par segment.

La segmentation n'est donc pas une chose nouvelle, en tant que telle. L'industrie alimentaire applique déjà la recette depuis des lustres :

L'explosion des types de sauces et de moutardes, dans votre supermarché, est largement due à ces études consommateurs, qui ont permis d'identifier des goûts qui étaient désirables pour différents groupes de gens.

Finalement, la segmentation aboutit à plus de choix, et à des produits meilleurs qui correspondent un peu mieux aux aspirations individuelles. Bien entendu, les excès sont

clairement visibles quand 50 ketchups s'alignent dans un même rayon...

Mais revenons à notre secteur.

Dans le jeu vidéo, deux opportunités existent.

Au niveau des constructeurs, la tendance est apparemment à l'ouverture. Souvenez-vous, encore quelques années plus tôt, les consoles se vendaient sous forme de modèle unique.

Désormais, avec cette génération, les modèles et l'offre se multiplient : tout d'abord, avec ou sans disque dur, puis, pour la PS3, avec des disques durs de taille différente... des options différentes... certes, c'est un peu l'option du pauvre, mais c'est un début.

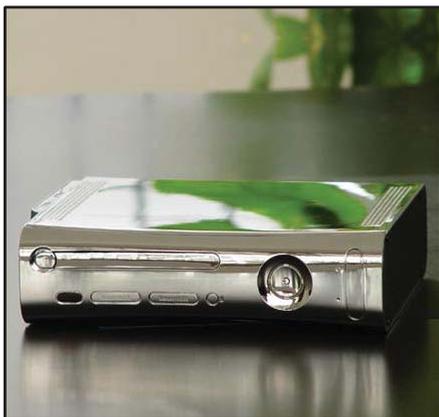
Microsoft et ses compères ont encore du boulot, pour rendre leurs machines plus attractives à plus de gens. Et ils se doivent de faire attention à la pire des choses : multiplier l'offre dans réel modèle en tête, ce qui finit par confondre l'acheteur lambda au final, qui ne comprend plus quelle est la bonne machine pour lui.

Si Microsoft avait fait des études consommateurs rigoureuses, ils auraient peut-être identifié plusieurs segments.

Ca aurait pu ressembler à ça :

* parmi l'offre, une « **Xbox 360 Movie Ready** », équipée d'un lecteur HD-DVD et d'une sortie HDMI, faite pour être extra silencieuse (loin du bruit de turbine que fait la Xbox 360 classique), et sans disque dur pour compenser la différence de prix du lecteur. Cette version aurait pu être commercialisée pour les gens qui veulent tout autant profiter du film haute définition que du jeu de temps en temps

– ils auraient même pu lui donner un look de player DVD, et le vendre dans les boutiques de hi-fi.



A l'extrême opposé, pourquoi pas une « Xbox 360 Ultra Live », disposant d'un gros disque dur (200 Go), mais dépourvue de lecteur DVD. Typiquement, la console 100% jeu, sur laquelle on téléchargerait directement ses jeux payés sur le net, à la manière de Steam.

Ces propositions sont bien entendu un peu fantaisistes, mais totalement réalisables pour peu qu'on trouve ce genre d'acheteurs sur le marché.

Je crois au contraire que la position de Sony, avec la PS3 à moitié console, à moitié lecteur Blu-Ray, n'est pas une offre très claire pour la plupart des acheteurs.



Les constructeurs sont encore très hésitants à se lancer dans une véritable offre différenciée, et ce n'est pas en sortant des PS3 rose bonbon qu'on résout le problème : la méconnaissance profonde des consommateurs.

C'était la première opportunité.

Notre deuxième opportunité est au niveau de la création des jeux. Soyons clairs, il est impossible pour un développeur, en terme de moyens, de faire ses propres études consommateurs. Non seulement ils n'ont pas les compétences, mais encore moins le temps de s'y consacrer sérieusement. C'est par contre tout l'avantage que peut apporter

un constructeur comme Sony, Microsoft ou Nintendo... voire les gros éditeurs comme EA. Si les constructeurs avaient une vision claire de leurs acheteurs, ils sauraient aussi quels jeux concevoir pour chaque segment du marché. Et non seulement « quels jeux », mais « comment mieux les adapter » à chaque segment. L'interface d'un jeu ne sera pas la même si vous voulez qu'un néophyte se débrouille avec, ou si vous confiez le jeu à un vétéran gamer.

Et vous n'allez pas refiler de FPS à des gens qui sont attirés par les aspects « manager » dans les jeux. EA est déjà en train de faire ce genre d'études, je ne suis pas encore très sûr

que cela ait été très efficace dans leur design actuellement. Peut-être que cela sera plus clair dans quelques années.

Une chose est sûre, concevoir des jeux pour « tout le monde » est une bataille perdue d'avance, pour les constructeurs, les développeurs mais aussi pour les joueurs.

Les « journalistes » devraient donc se garder de parler de « jeu grand public ». « Jeux pour différents publics » serait plus juste.

Les développeurs, quant à eux, auraient tout intérêt à prendre conscience de ces différents segments sur le marché, et avant de crier par monts et par vaux que la vente en ligne, sans éditeur, est la meilleure chose au monde, réfléchissez à ce que peut vous apporter un éditeur, un constructeur, en terme de connaissance du marché.

C'est leur boulot, après tout, puisqu'ils font des plans sur la comète en se basant sur ce qu'ils peuvent en prédire.

C'est même leur devoir de survie.

Ekianjo

UNE SEULE QUESTION IMPORTE



QUI VA JOUER A CA?



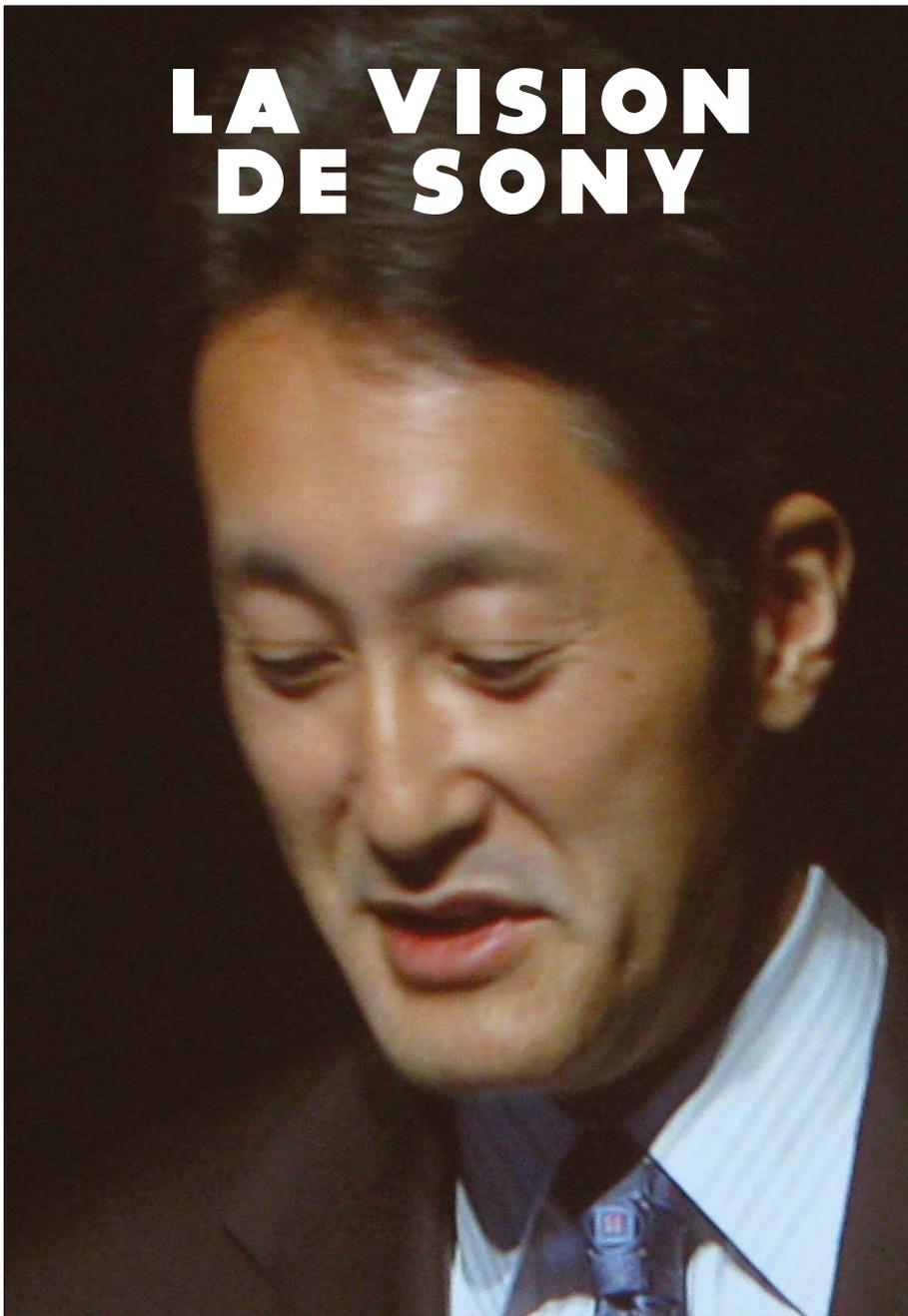
QUI VA JOUER A CA?



QUI VA JOUER A CA?

QUI ?

LA VISION DE SONY



Kaz n'est pas un japonais comme les autres. Il a passé dix ans aux États-Unis où il a vraisemblablement appris beaucoup de choses sur le marché ricain, et ça lui a sans doute ouvert un peu l'esprit. C'est en tout cas ce qu'il déclare dans un entretien livré à Famitsu fin novembre 2007. Selon Kaz, c'est une bonne chose de faire tourner les gens dans différents postes, ça évite d'installer trop de routine, et surtout ça permet aux nouvelles idées de germer.

Dans son interview, deux tendances claires se dégagent sur sa vision de Sony Computer Entertainment :

- Le manque de jeux pour la PS3
- La nécessité d'ouvrir la PS3 aux casual gamers, comme il les appelle...

En ce qui concerne le manque de jeux sur PS3, c'est encore une fois le même phénomène qui s'est passé au moment de la sortie de la PS2 : très peu de titres à la sortie, sans doute à cause de kits de développements livrés trop tard, et trop différents à appréhender peut-être, même si Sony estime avoir fait des progrès sur ce sujet. La Xbox 360 n'avait pas non plus une grosse offre logicielle à sa sortie, mais son catalogue s'est rapidement développé, sans doute grâce à sa similitude vis-à-vis du

PC. C'est peut-être la seule véritable force de Microsoft dans le domaine des consoles actuellement : exploiter les avantages du PC et les réappliquer dans le domaine de la console, ce qui s'est vérifié avec les kits de développement tout comme l'introduction très rapide du Xbox Live.

La stratégie de Sony est d'avoir un catalogue de jeux attractifs en priorité, histoire d'attirer le plus de gamers possible sur leur système. Et ceci, sans baisse de prix significative. D'ailleurs, à la présentation du TGS, Kaz a pris la décision de parler en priorité du line-up développé par les développeurs plutôt que de la baisse de prix qui était à venir, ce qui est très significatif. L'abandon de la rétrocompatibilité est expliqué par le fait que Kaz « veut voir les joueurs jouer aux jeux PS3 sur PS3 ». Si l'idée se défend (et permet de faire baisser le coût de fabrication au passage), c'est une rupture avec la tradition installée par Sony jusqu'aux débuts de la PS3, et c'est un désavantage pour la conversion des utilisateurs PS2 vers la PS3, qui se voient alors obligés de garder deux consoles en période de transition. Surtout que sur PS2, il sort encore de nombreux jeux au Japon, et que dalle sur dernière console en date. La question ne se posera plus dans quelques années, mais d'ici là, les ventes au ralenti de la PS3 ne me font pas mentir.



Une fois une base bien installée et des ventes à nouveau stagnantes, Sony s'appliquera à baisser le prix de la PS3 à nouveau, pour attirer de nouveaux utilisateurs, tout en orientant l'offre logicielle vers le plus « casual » gamer (je n'aime pas trop ce mot, cf article précédent, mais c'est Kaz qui le sort).

Le deuxième point arrive tout en douceur : la nécessité d'ouvrir la console à un nouveau public.

Sony utilise pour l'instant la stratégie des disques durs de différentes tailles et des

différentes couleurs pour justement attirer ces gens-là. Je ne suis pas sûr que cette stratégie soit très efficace. Dans son entretien, Kaz mentionne qu'avant de faire de nouvelles offres de ce type, ils consultent les gamers pour avoir leurs opinions. C'est peut-être là que se trouve le problème, il faudrait davantage se concentrer sur les non-gamers si de telles offres doivent être évaluées de manière efficace. De même, ne pas cibler les non-gamers en premier lieu pose un problème d'image : les gens voient dès lors la PS3 comme une machine non abordable pour le commun des mortels, et changer ce genre d'apparence prend du temps. Au moins, Nintendo a carrément compris, pour cette génération, quel était son public et la façon de l'approcher. Pour la PS3, comme les différents modèles proposés ne sont pas si différents les uns des autres, il devient difficile de bien communiquer à leur sujet, c'est pourquoi SCE est obligé de travailler directement avec les revendeurs pour bien faire passer le message. C'est sans doute pour cette raison que le Japon dispose de nombreux modèles : les contacts entre Sony et les revendeurs sont bien plus proches dans l'archipel que dans les territoires étrangers, d'où la possibilité de mieux communiquer sur l'offre. Kaz compare ceci au marché des autres biens électroniques : rarement un seul modèle est disponible. C'est

aussivrai pour les voitures, les machines à laver, etc... Dans l'idée, il a parfaitement raison : avoir des produits costumés est clairement une stratégie gagnante, mais encore faut-il proposer des modèles qui font du sens, c'est-à-dire ceux qui trouvent leur public. Sony n'a pas encore démontré sa capacité à réussir dans ce milieu.

Les ventes du dernier Noël, proches au niveau mondial de celles de la Xbox 360, sont certes encourageantes. Bien que les ventes de janvier sont bien entendu en deçà des ventes de décembre, la progression est nette par rapport au rythme habituel.

L'arrivée de PlayStation Home et des différents services en ligne vont aussi permettre à Sony de faire passer la pilule du manque de jeux pour les premiers acheteurs. L'année 2008 sera sans doute celle du renouveau pour Sony, car les gros titres devraient se pointer : MGS4 entre autres, et peut-être GT5 s'il sort un jour en version non bêta.

Malgré ces gros titres, la plus grosse erreur de Sony a été de perdre ses exclusivités, en tout cas la plupart d'entre elles. Dans le discours du dernier TGS, Kaz n'en parlait qu'à demi-mot quand il mentionnait « restaurer de fortes relations avec les développeurs ». Ce n'est pas

gagné d'avance, surtout au vu de la position dominante de la Xbox 360 sur son marché. Même dans les plus favorables prévisions, la PS3 ne gagnera la course de cette génération que d'une courte tête devant la Xbox 360. Je ne parle pas de la Wii, bien entendu, qui joue sur un tout autre public que ni Microsoft ni Sony n'ont su capter.

La clef de voûte de la réussite tient en la connaissance des consommateurs et des joueurs. Les faibles ventes de la PS3 ne sont pas uniquement liées au manque de jeux. La PS2, dans la même situation, voyait ses ventes exploser de jour en jour. Non, la plus sérieuse préoccupation des acheteurs potentiels est sans doute le manque de confiance en Sony. Le manque de clarté sur le futur de la machine.

Ce que Kaz dévoile, au cœur de ses pensées, est en fait une triste vérité : Sony n'a pas de vision claire sur ce qu'ils doivent devenir, à qui ils doivent plaire et comment se battre sur ce marché. Les idées qu'il expose attestent d'un manque de prévoyance et montrent que Sony se focalise en priorité sur les problèmes de court terme, alors que le long terme de la PS3 reste un gros point d'interrogation.

Ekianjo

Il me semble que c'était Noël 1993. Parmi l'un des cadeaux près du sapin se trouvait « Cannon Fodder ». C'est d'abord un jeu de Sensible Software. « Sensible », en anglais, c'est un faux ami, et ça veut dire « intelligent ». Et pendant les quelques années de leur existence (de 1986 à 1999 avant la vente de leurs actifs à Codemasters), les membres de ce studio british exceptionnel ont pondu des jeux à la hauteur de leurs prétentions : le meilleur jeu de foot (tout court !) avec « Sensible Soccer », un excellent jeu de stratégie à la sauce « Civilization » mais en temps réel, « Megalomania », et bien sûr le shoot action-tactique hors du commun qu'était « Cannon Fodder ». La particularité de tous leurs jeux était de mettre en avant de nombreux petits sprites à l'écran, tout en leur donnant un maximum d'expressivité. Techniquement parlant, ils étaient

irréprochables : une gestion de la balle inégalée dans « Sensible Soccer », à l'origine même de buts plus incroyables les uns que les autres – même les meilleurs jeux de foot 3D actuels ont du mal à retranscrire des parties d'intensité comparable. Quant à lui, « Cannon Fodder » joue la carte du scrolling multidirectionnel parfait, sans aucune saccade, répondant à la moindre sollicitation de la souris. Et pourtant, celle de l'Amiga était une vraie merde, je sais de quoi je parle...

« Cannon Fodder » se compose de missions successives, toutes plus dures les unes que les autres. L'objectif diffère parfois, mais il s'agit souvent de tout faire péter sur la carte. On dispose de plusieurs bonshommes (genre commando) pour tenter l'opération, armés de grenades, bazookas et pétroires. Le jeu se dirige entièrement

à la souris, en temps réel. Un clic pour se déplacer, un autre pour tirer en direction du pointeur. Simple et instinctif. L'interface était minimaliste, avec juste ce qu'il faut de menu pour sélectionner les armes de manière efficace et afficher les infos nécessaires sur les soldats. Le reste de l'écran était dédié à l'action. Et on comprend aisément pourquoi, une fois la partie commencée. En effet, les ennemis se cachent dans les décors, et ne sont décelables qu'avec une extrême attention. Comme les sprites sont tout petits, c'est une affaire de pixels et ce n'est peut-être pas sans raison que ma vue commença à baisser à peu près à la même période.

Et pourquoi prêter tant attention, après tout ? Contrairement aux shooters où vos héros peuvent encaisser 3 chargeurs dans le ventre avant de perdre une barre de vie, « Cannon Fodder » opte pour le réaliste, avec un mort par balle. Mais, le design, lui, est proche du cartoon, avec des corps qui, une fois touchés par les projectiles, s'envolent

MEMORIES
chronique d'une époque perdue

à 20 mètres avant de retomber tout flasques. Vous pouvez shooter les cadavres encore et encore pour les faire rebondir à loisir. Certains ennemis à terre ne périssent parfois pas immédiatement, et il arrive qu'ils gémissent pendant de longs instants, en train de saigner comme des porcs, avant de rendre l'âme. Un mélange des genres qui peut faire rire à première vue, mais qui ne transige pas sur la réalité de la guerre : la boucherie.



D'ailleurs, ce n'est pas un hasard si, à la fin du manuel, l'équipe de Sensible Software ajoute : « la guerre est une chose horrible, et nous espérons que vous n'y serez jamais confrontés ». Un message sans équivoque, renforcé par un autre aspect : la gestion des hommes. Là où les autres jeux vous proposent, en cas d'échec, de « continuer » ou de charger la dernière sauvegarde, ici, vous disposez d'une réserve de soldats frais à être envoyés. A chaque mission réussie, vous recevez un nouveau lot de soldats prêts à être enrôlés. Si cela vous



permet en théorie de recommencer plusieurs fois une mission jusqu'à la réussir, c'est une stratégie à double tranchant : plus vous tentez à nouveau une mission et plus vous dilapidez votre réserve totale de chair fraîche – et enfin, quand vos hommes réussissent une mission, ceux-ci gagnent des galons et de l'expérience. Ils sont plus précis au tir et deviennent des incontournables pour les situations difficiles. Si hommes périssent au cours d'une mission, leurs noms et leur rang défilent à l'écran sous forme d'hommage funèbre. Alors que vos nouvelles recrues déboulent pour s'engager dans le conflit, dans le même écran où celles-ci se pointent, les tombes des soldats déjà tombés dans les précédentes missions recouvrent petit à petit la montagne verdoyante que la route sillonne. Dans « Cannon Fodder », la mort n'est pas un fait banal, à la fois mesure de votre expérience et mise en garde pour les nouveaux venus.

Ekianjo

THRIVE!



ICI OU AILLEURS

Notre Egomet national a décidé de nous faire part de ses pensées sur la mobilité à l'international. Comme il parle d'expérience, ça vous donnera peut-être des idées...



A LONG JOURNEY

SilentZen décortique l'actualité de fin 2007, avec Die Hard 4 qui n'est qu'une triste suite, et Tekkon Kinkreet qui aurait mérité qu'on parle plus de lui. En tout cas, à Sanqua, c'est fait.



DEAF

BluePowder part dans les étoiles en nous ouvrant la porte de Planet X, Quantum. Pas de nouvelles d'eux depuis longtemps, mais leur dernière fournée assure, et mérite décidément le détour pour tous les amateurs de vraie musique.



INTERVIEW DE ASD
Des démos d'exception

80



ICou ALLEURS

Il y a, dans le fait d'inscrire un séjour à l'étranger sur son CV, comme une part d'esbroufe.

Je ne parle pas, bien sûr, de l'éventualité d'une fraude. Ne tombons pas dans cette vulgarité. Je parle d'un séjour bien réel.

Certes, c'est une expérience éminemment utile et forte. Toutefois, la chose n'a en soi rien d'extraordinaire, non plus que de vraiment difficile.

On se dit parfois que ceux qui s'expatrient, qui s'en vont vers d'autres cultures pour un an, deux ans ou plus, se distinguent de la moyenne. Mais ça tient à peu de choses.

Un poil de volonté.

Un désir un peu plus fort de réaliser ses rêves de gosse ou celui de fuir ses névroses. Il ne faut pas fuir ses névroses, mais il est très important de réaliser ses rêves de gosse. C'est comme ça qu'on devient adulte. Vous avez donc une semaine pour lâcher votre épicerie de quartier et vous inscrire dans une école vétérinaire. Sinon, je m'occuperai de vous. Pilote de chasse et astronaute sont aussi des professions recevables. Blague à part, n'y a-t-il rien de plus désolant que ces gens qui s'obstinent à faire un métier qu'ils détestent



Depuis quelques années, les liens entre la Chine et le continent africain sont devenus plus étroits...

pour pouvoir s'acheter des choses dont ils n'ont pas besoin, en croulant sous le poids de leurs prétendues responsabilités ?

Combien de nos contemporains peuvent vraiment prétendre exercer un métier utile ou tout simplement intéressant ?

Les motivations des candidats au départ sont étonnamment diverses. Je ne prétends ni en donner une liste exhaustive ni les juger. On serait sans doute surpris de voir combien de jeunes gens et de jeunes femmes partent en Afrique avec le secret espoir de se marier... Parmi tous les clichés sur les Noirs, la taille

de leur engin est sans doute celui qu'ils se gardent le plus de démentir. Je ne peux confirmer la véracité de la rumeur, et d'ailleurs je m'en fous. Mais je peux confirmer qu'elle a largement cours en Asie.

Il y a bien sûr ceux qui partent, un peu idéalistes, parce que changer le monde au café de la gare finit par sombrer dans le ridicule. A la gare, on prend le train et on ne se contente pas d'un demi. Contemplatifs ou voyeurs, la limite est ténue. Entre celui qui se lance dans l'humanitaire à la petite semaine et celui qui en fait un véritable engagement, il n'y a pas d'autre différence qu'entre un adolescent et un adulte. L'adulte rend compte de ses choix. Le Volontaire de Solidarité Internationale appartient souvent à cette catégorie.

À peine mieux payé qu'un cadre local, ses motivations et son train de vie ne sont pas toujours bien compris des gens du coin. Les Occidentaux sont riches, c'est bien connu, ils se doivent donc d'afficher un certain train de vie. Il est, paraît-il, des endroits où l'on est choqué de voir un blanc dans un bus alors qu'il devrait rouler en voiture. Et mes élèves se sont souvent demandés pourquoi j'étais venu en Chine. Recherchant souvent en priorité le dépaysement, l'idéaliste fréquente moins que les autres les bars pour expatriés, temples de la décadence et du luxe occidentaux perdus dans la jungle absconse d'une autre culture.



Voilà les lectures recommandées par l'ami Egomet : Paris Match !

De toute façon, ces bars, il n'y en a pas partout. A Changsha (5 ou 6 millions d'habitants peut-être), les étrangers de toutes origines ne reconnaissent qu'une seule discothèque convenable pour eux.

Ces établissements sont plutôt le repaire de ceux de la troisième catégorie, les rapaces qui ont compris la paradoxale vérité qu'être expatrié peut constituer la plus confortable des situations. Si c'est votre

entreprise qui vous envoie à l'étranger, elle vous offre généralement une prime substantielle pour votre mobilité. Sans trop vous fouler, vous pouvez doubler votre salaire en tant qu'expat'. Si la destination est dans le Tiers-monde, le coût de la vie sera divisé par 5 voire 10. L'un dans l'autre, et si vous faites abstraction de quelques produits typiquement occidentaux, tels que champagne et foie gras, vous pouvez aisément multiplier votre train de vie par 10 ou par 20 : boy,

chauffeur et tout le toutim, sans aucun autre mérite que le lieu de votre naissance.

Qui a dit que « *le temps béni des colonies* » était révolu ? Mais vous n'êtes pas de ces odieux qui jouent au golf en zone sahélienne...

J'admets que je fais un peu de mauvais esprit. Car, après tout, l'ingénieur qui construit une route en Afrique fait une œuvre infiniment plus utile que celle qu'il pourrait faire en France. Le professeur qui alphabétise des Maliens par fournées de 70 rend un service ô combien supérieur à son collègue qui essaie péniblement d'expliquer le schéma actanciel à vingt ados démotivés d'une ZEP lyonnaise ou parisienne. Tout cela mérite peut-être bien quelques privilèges. Et peut-être que le 4X4 climatisé de certaines ONG n'est pas toujours un luxe.

Quoi qu'il en soit, la vie dans les pays lointains n'est pas aussi dure qu'on se l'imagine. Surtout lorsqu'on est Français et que, de ce fait, on est plus riche et instruit que la moyenne.

Je ne parlerai pas du tourisme. Avec trois mots d'anglais et un budget raisonnable, il est aisé même de sortir de ces circuits-tous-frais-payés-dans-les-sites-incontournables-où-il-est-obligatoire-de-s'amuser.

Concrètement, pour travailler, que faut-il ? Un projet, un statut juridique, un visa, un peu d'argent pour démarrer, quelques vaccins si l'on est inquiet.



Pour le projet et le statut, ça dépend de vos ambitions et de votre abnégation. Pour gagner du pognon, le mieux c'est sans doute d'être cadre dans une multinationale, de s'armer de patience et de se tenir à l'affût des bons postes. Il existe aussi le système du Volontariat International en Entreprise ou en Administration, assez

bien payé mais intéressant surtout pour une première expérience hors de nos frontières.

Pour les courageux (un petit peu) et ceux qui méprisent l'argent (raisonnablement), les ONG recrutent des Volontaires de Solidarité Internationale dans de nombreux métiers. Ça va de la médecine à l'éducation, au développement rural, en passant par la logistique, les services de crédit ou de construction, sans oublier le militantisme politique plus ou moins discret. Dans ce dernier cas, il faut quand même les avoirs bien accrochées. Enquêter sur la « *sale guerre* » en Algérie pour le compte de l'ACAT, ça force le respect.

Personnellement, je ne sais pas si je ferai un jour un truc pareil. On rencontre des gens intéressants dans ce milieu... Certains organismes (SCD, DCC et autres, référencés par exemple sur le portail de coordination SUD) fonctionnent tout simplement comme des agences de recrutement et s'occupent de toutes les démarches, en particulier pour la sécu (J'aime pas rencontrer les médecins, mais parfois j'aime bien qu'ils soient là quand même). Comme ces organismes ont l'habitude de travailler ensemble, il n'est pas bien difficile de trouver un poste en s'adressant à l'un d'entre eux. Et ils vous expliqueront tout le reste, la demande de visa, la protection contre le paludisme et la sécurité alimentaire. C'est simple comme une lettre à la poste.



Non, l'essentiel est d'avoir quelque chose à offrir.

Et d'être prêt à le donner vraiment. Que de gaspillages n'y a-t-il pas dans l'aide au développement ? Projets avortés, travail bâclé, besoins mal évalués, etc. Mais ce qui suscite le plus ma méfiance, c'est la générosité sans engagement, à courte vue. Trop de gens s'envolent pour « visiter » des écoles ou des dispensaires pendant un mois ou deux, parfois seulement quelques semaines. Malgré toute la sincérité de leur démarche, il faut bien

dire que ça ne mène à rien. Si l'on ôte le coût des trajets et de la collecte de fonds, que reste-t-il en définitive pour les populations « aidées » ? Prends des vacances si tu veux, mais à tes frais. Visite d'abord le pays, tu proposeras tes services quand tu sauras ce que tu peux apporter. Si tu veux être utile, finis d'abord tes études. On n'a pas besoin de tocards, mais de gens formés et efficaces. Dommage que les bénévoles soient surtout des jeunes... Y a-t-il des retraités qui s'ennuient dans votre entourage ? En Afrique ou en Asie, on ne met pas les professeurs à la retraite d'office quand ils atteignent 65 ans.

La plus belle chose qui puisse vous arriver, c'est de pouvoir dire : « *Mission accomplie* ».

Mais voilà, quand est-ce ?

Il y a des projets clairs.

Dans la construction d'une bibliothèque de village, c'est le jour où on en remet les clés au responsable local. Pour l'enseignement par exemple, c'est moins évident. Il y a toujours une nouvelle promotion. Mais il est certain qu'il y a un minimum. L'unité de base est naturellement l'année scolaire. Je crois en fait que deux ans ne sont pas de trop, car on ne peut pas atteindre son maximum d'efficacité en une seule année.

Partir trop tôt, c'est comme de participer à une compétition et de s'enfuir avant la remise des médailles.

Mais quelle récompense que de savoir que mes élèves chinois parlent français couramment, sont interprètes en Afrique et qu'ils ont une bonne situation !

Mais ce n'est pas encore tout à fait suffisant.

Le professeur n'a terminé son travail que lorsqu'un autre a repris son poste dans des conditions satisfaisantes. Ne jamais oublier de laisser la maison propre en sortant. Il faut du temps pour connaître les gens, créer de la confiance et s'en faire des amis.

Alors, que peut-il vous arriver de mal ? Peut-être ne rentrerez-vous pas au pays. Bon, et alors ? Après tout, c'est ce qui arrive à presque tous les travailleurs étrangers qui entrent en France pour faire fortune.

C'est toujours temporaire et ça dure toujours.

En tout cas, bon vent à tous !

Egomet



Tais toi et souris !

c' est vrai ? on va être dans Sanqua ?

A LONG JOURNEY

Décembre 2007, déjà fini, et voilà février...

C'est drôle parce que j'ai l'impression d'avoir déjà écrit ça il y a un an, à peu près à la même époque.

La dernière fois que j'ai pris la plume, c'était l'été brûlant et asphyxiant. Quatre mois ont passé ; un bon pull-over et une tasse bien chaude de café ont remplacé l'eau, le short et la pastèque.

Comme passer du coq à l'âne est une de mes spécialités, parlons un peu de cette année 2007.

J'ai l'impression d'avoir vu bon nombre de choses intéressantes, le plus souvent en DVD.

À mon grand dam, ma fréquentation des salles obscures s'est raréfiée, alors que c'est une des choses que j'apprécie le plus en ce bas monde.

L'heure du bilan

Plutôt que de perdre mon argent avec des projections de films inintéressants (à de rares exceptions près),

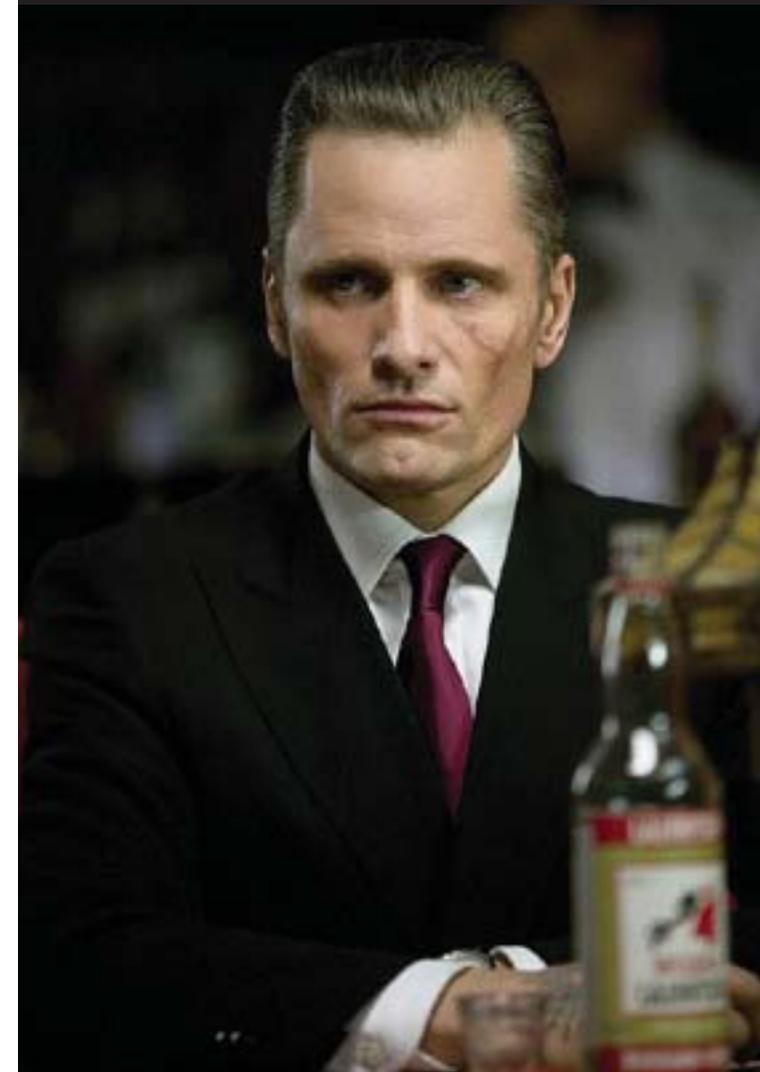
je me suis rabattu sur un marché DVD toujours plus énorme et sur la location, voire parfois sur le p2p, à la recherche de films "différents". J'ai été servi, même si je suis loin d'avoir entamé ne serait qu'un millième du catalogue entrepris.

Le cru 2007, côté pellicule, aura été assez médiocre ; le mauvais aura régné au sommet du box-office au détriment de productions bien plus valeureuses.

Au moment où je couche ces lignes, je n'ai pas eu l'occasion de voir les derniers Gray, Scott, Zemeckis ni même l'adaptation d'« I am Legend ». Les réalisateurs sont en panne d'imagination et la grève des scénaristes n'y est pour rien.

Heureusement donc qu'il reste ce roublard de Cronenberg (avec « **les Promesses de l'Ombre** », « **Eastern Promises** » en VO) pour nous lâcher un bon film viscéral dont l'apparent classicisme formel demeure un leurre.

Car la réalité du marché est tristounette. Les productions dotées de moyens financiers importants monopolisent





les media, trustant le haut du box-office. Tu fais de la merde, tu le sais, mais tu la vends comme si c'était de l'or en barre, et les gens filent voir ton film en première semaine. Parmi les grands gagnants annuels, on trouve les fainéants « 300 », « Transformers », « Taxi 4 », « Le Cœur des hommes 2 », « Pirate des Caraïbes 3 », « Spiderman 3 », « Une Nuit au Musée », « Die Hard 4 » ou les sympathiques « Ratatouille » et « Simpsons ».

Soit :

- 5 suites directes de franchises ou de comédies à succès (catastrophiques en général)
- 3 navets à plus de 100 millions de dollars
- 2 films d'animation sympathiques

Faire des films coûte cher aux studios qui, pour l'instant, récupèrent largement leurs mises.

Pour combien de temps encore ?

Malheureusement, les gens se sont habitués à consommer du rapide, sans goût, en faisant fi de leurs critères d'exigence. Les suites fonctionnent, car

elles reconduisent des personnages appréciés du public dans de nouvelles aventures. Un concept ayant fait ses preuves financièrement, mais pas toujours artistiquement.

De nos jours, ce jeu équivaut à du quitte au double.

L'industrie génère plus de suites désastreuses de « produits » déjà désastreux à la base (les récents « 4 Fantastiques ») que des suites supérieures au modèle (comme pouvait l'être le second « Spiderman »). Quand elles partent d'un matériel de base riche, elles perdent l'essence en cours de chemin ; quand le point de départ est un film « concept » vide, elles le rognent jusqu'à la moelle.

En gros, le néant aspire le néant.

Heureusement, le boom qualitatif connu par les séries TV américaines compense en quelque sorte la crise de son aîné centenaire. Sous la houlette d'équipes de scénaristes talentueux, le petit écran a pris temporairement le relais.

Et si finalement l'avenir du cinéma c'était la télévision?

Au moins, sur un bon nombre de séries, le spectateur est rarement pris pour un imbécile.

Peu de raccourcis scénaristiques, des saisons qui tiennent en haleine jusqu'au cliffhanger final : Rien que par son format -en général 24 épisodes de 45 min-, la série permet au scénariste de raconter une histoire, de poser les bases d'un monde crédible et de personnages auxquels le spectateur peut s'identifier. Un vrai luxe.

Effet pervers du système, elles se voient portées sur grand écran suite à leur succès en perdant ainsi la majeure partie de leur substance. Le serpent se mord alors la queue. Est-il faisable de résumer des saisons entières en deux heures de métrage pour des gens ne connaissant rien de l'univers de la série ?

Simplement, non.

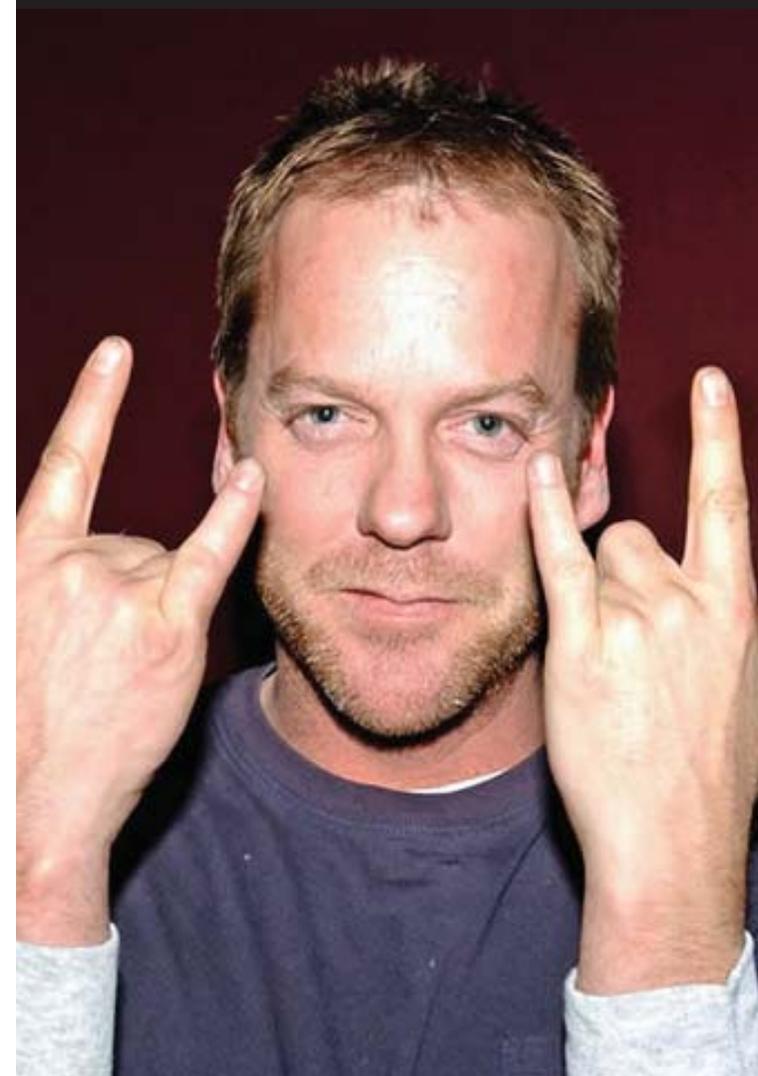
La tâche du scénariste se transforme en un numéro d'équilibriste voué à l'échec s'il ne prend pas la peine

de procéder à des coupes drastiques au sein de son histoire.

Rien de nouveau dans ce que je viens d'écrire, sinon que nous devons nous préparer à une nouvelle vague pour 2008-2009 avec l'arrivée des longs-métrages « 24 », « Agence Tous Risques » et « Sex and the City ».

L'industrie du cinéma est en crise d'identité et de bonnes histoires. Elle adapte à tout va comics, séries et jeux vidéo sans réussir à en tirer la substantifique moelle. La situation est préoccupante ; le phénomène est global (Europe-Asie-Amériques)

A l'heure où Besson annihile chaque jour un peu plus tout espoir de voir un cinéma français qui saura mêler neurones et divertissement, et où la toute-puissante machine Hollywoodienne s'enraie, à l'heure où sortir un film sans campagne marketing conséquente résulte du suicide commercial, à l'heure où les Wachowski s'initient au pastel avec l'improbable croisement entre Mario Kart, Doeramon et Michel Vaillant, voici une petite analyse d'un cas bien révélateur de notre époque.





Y a-t-il un pilote dans l'avion?

Je me souviens encore de ma réaction quand j'appris l'officialisation du tournage de « **Die Hard 4** ». C'était en juillet 2006, si ma mémoire ne défaille. La Fox frappait fort : alors que les rumeurs de voir débarquer un nouveau Die Hard se multipliaient, le studio annonça la mise en chantier de « **Live Free or Die Hard** » réalisé... par Len Wiseman.

Un choix surprenant que celui du réalisateur d'*Underworld*, alors qu'on attendait plus un Florent Emilio-Siri.

Après visionnage de la bête, le refus du réalisateur de « **Nid de Guêpes** » s'explique. Il déclarait attendre de lire le scénario avant de se décider et d'accepter la proposition de Bruce Willis.

Bien lui en a pris.

Le script torché par Mark Bomback, inspiré de l'article « **A Farewell to Arms** » (hommage au roman d'Ernest

Hemingway) du journaliste John Carlin est une vaste fumisterie. D'une qualité exécrable, il cumule les bourdes et tente vainement les clins d'œil forcé vers les épisodes précédents. Pourtant, le début "semblait" correct. Mais après les quinze premières minutes, plus rien ne se passe. Circulez, y'a rien à voir.

Comme d'habitude, tout est déjà inclus dans le trailer.

Comme d'habitude, de méchants terroristes (Américains, Français et Chinois, histoire de ne vexer personne) jouent un sale tour à notre chère Amérique.

Le grand méchant Thomas Gabriel campé par Timothy Olyphant (« **Deadwood** », « **Hitman** ») élabore un plan pour saboter les réseaux de télécommunication, de transport et d'énergie, qui plongera les USA dans la terreur et la panique.

Tout ça parce qu'il garde de la rancœur contre son ex-employeur –le gouvernement US- pour s'être fait licencier après avoir prouvé à ses supérieurs que la sécurité de leur système informatique pouvait être désactivée via un téléphone portable.

Un ange passe.

Ce qui suit est du même niveau : Gabriel fait exploser le Capitole... pour de faux. Un grand moment de nullité cinématographique me rappelant un instant les destructions des monuments dans « **Independence Day** ». Auparavant, vous aurez eu le temps de remarquer la trouvaille de Mark Bombback : Matt Farrell, le hacker pro de service.

Voici le personnage qui va ancrer le film dans le monde d'aujourd'hui, lui donner la crédibilité espérée.

Farrell est votre ami

Farrell est le facteur humain, pas invincible, pétochard, qui n'écoute que du bon rock indie. Doit-on y voir une manière d'amadouer un des vrais publics de « Die Hard », constitué de fans qui refusent le moindre changement ? Il n'y a qu'un pas que votre serviteur franchit sans hésitation à la vue des réactions enthousiastes pullulant sur le net. J'allais presque oublier que le véritable héros

du film, c'est lui tant il résout les problèmes sous le regard hagard son compère de fortune au crâne rasé. Le hacker cool se mange une balle dans la jambe pour la bonne cause puisqu'il sauve la peau de McLane. En plus, il trouve le moyen de taper dans l'œil de sa fille.

Bravo, two thumps up comme dirait le célèbre Roger Elbert.

Et puis il y a McLane. Un héros malgré lui du film d'action rendu aussi banal et indestructible que Steven Seagal au sommet de sa gloire.

Dépassé par la technologie, le râleur anti-héros a fait sa mue en dinosaure super-héros et passe son temps à distribuer des mandales, survivre à des explosions gigantesques et insulter les bad guys sans cette touche d'ironie qui a fait son succès. McLane ne se lamente plus, non.

Il a accepté son nouvel habit, celui du sauveur d'« un pays avec des gens », et accessoirement de sa fille. En soi, l'idée de faire de Mc Lane un perso dépassé, un dinosaure d'une autre époque est louable, sauf





qu'encore une fois, les dialogues et les traits de caractères de McClane sont esquissés avec la finesse d'un cul de mammouth carré dans une cristallerie.

Quand Wiseman fait du Wiseman...

Doté d'un sens de la spatialité plutôt réduit, Len a le plus grand mal à nous construire un plan général durant plus de trois secondes. Sans aller jusqu'à singer Michael Bay –la référence dans le genre 199 plans/minute-, il dépeint des séquences d'action trop découpées, qu'il agrémente de travelling et autres mouvements de caméra plus gratuits les uns que les autres.

De même, sa mise en scène lors des dialogues est d'une platitude à mourir.

Bref, on s'ennuie ferme.

Cerise sur le gâteau, on ne compte plus les faux raccords entre les plans.

Len Wiseman échoue dans sa tentative de donner du rythme à un métrage qui ne possède aucune unité spatiale et de temps (pourtant, tout est censé se dérouler en quelques heures).

Sur une durée de 2h10, jamais on ne parvient à entrer dans le jeu.

« **Die Hard version Lennie** » n'a à voir avec « **Die Hard** » que son titre.

Ancré dans cette Amérique conservatrice post-11/09, ses ingrédients portent les stigmates d'une époque où le standard est d'injecter une dose de kung-fu, de menace à grande échelle, de carambolage de voitures, le tout saupoudré d'un zeste de super-héroïsme.

Un comble pour une franchise qui à une époque pas si éloignée que cela s'imposait en tant que maître étalon du cinéma d'action.

Aujourd'hui, les « **Bourne Supremacy** » et « **Ultimatum** » de Paul Greengrass l'ont tranquillement surpassé.

Étant donné la qualité exécrationnelle de son truc, Wiseman aurait pu avoir du souci à se faire pour la suite de sa carrière sauf que, comme dans le meilleur des mondes, le film a très bien fonctionné au box-office. 382 Millions de \$ en recettes internationales pour un budget de 110 millions. Dire que le premier coûta en « seulement » 28.

Une autre époque certainement.

Comment expliquer ce succès ?

Quelques hypothèses me donnent une piste (puissance financière du studio, campagne promotion en béton armé, espoir d'un film digne descendant de ses grands frères, l'aura d'un Bruce Willis toujours aussi populaire, curiosité et date de sortie estivale). Pourtant, je reste pantois devant un tel « triomphe ».

On se retrouve avec un marché trusté par ce type de productions, qui cannibalisent le reste de l'offre. Combien de « Die Hard » avec 600 copies sur le territoire français alors que le très bon « Tekkon Kinkreet »

(« Amer Béton » en vf) n'aura droit qu'à dix salles, grand maximum ?

Alternative.

Sorti dans l'indifférence générale en mai 2007, « Tekkon Kinkreet » est une de ces belles surprises qui égaient le panorama cinématographique.

Le film d'animation réalisé par Michael Arias va droit au cœur, sachant aller bien au-delà d'une plastique absolument parfaite. Un projet risqué qui ne faillit jamais se faire.

Bienvenue dans l'enfer de l'animation à la sauce nippone.

D'abord, une dizaine d'années furent nécessaires avant de trouver le financement et utiliser la technologie qui brille aujourd'hui dans le film. La première impulsion est donnée par Koji Morimoto, créateur du fameux Studio 4°C (l'incroyable « Mind Game » ou encore une partie





de « **Memories** ») qui réalise en 1999 un pilote avec pour but de convaincre les investisseurs de la viabilité cinématographique de la bande dessinée créée par Taiyo Matsumoto. Une bande dessinée éditée en 1996 et peu connue du grand public, qui se taille au fil des ans une belle réputation chez les connaisseurs.

Morimoto entend réaliser une œuvre respectant l'esprit de l'esprit de la bédé originale en la faisant profiter des progrès effectués par les techniques d'animation. Mais le projet prend trop de temps. Entre deux vidéoclips ou courts métrages, le Studio 4°C accepte une commande de la Warner pour se charger de la réalisation de l'épisode « **Omnibus** » pour « **Animatrix** ».

Morimoto en profite pour passer la main à Michael Arias, américain exilé au Pays du Soleil Levant depuis une plombe et accessoirement animateur 3d (il travailla même sur les effets visuels sur « **Abyss** » de James Cameron).

Malgré son inexpérience, Arias s'acquitte de la tâche et relance la machine. En décembre 2004, le tournage peut

enfin commencer après la conception des storyboards, étape essentielle pour un film d'animation. Jour après jour, les artistes dessinent les plans qui seront transposés sur grand écran. En tout et pour tout, la production s'étalera sur quarante mois, de quoi laisser à Arias et son équipe le temps de peaufiner le bébé.

Une Histoire Simple.

« Tekkon Kinkreet » raconte une histoire simple : celle de deux enfants livrés à eux-mêmes dans une ville fictive nommée Takara (trésor, en français), immense bordel organique très actuel ; du genre où la vie ne vous fait pas de cadeaux lorsque votre maison est une vieille carcasse de coccinelle Volkswagen.

Noir et Blanc, deux orphelins surnommés les Chats pour leur agilité, tracent leur chemin entre racaille, yakuza et autres gangs, d'où ils parviennent à voler quelques sous et à s'en tirer sans trop de dégâts. Leur idée ? Amasser un pactole suffisant et filer couler des jours heureux au bord de mer.

Mais la ville est en train de changer ; un vent de destruction souffle sur Takara.

Un vieux yakuza revient sur ses terres. Un étranger menace de raser le vieux quartier de la ville pour construire un parc d'attractions.

Noir et Blanc se retrouvent coincés au milieu d'enjeux qui les dépassent, jusqu'au jour où tout bascule. Une histoire simple, en apparence.

Car on sent que la structure a été simplifiée pour se concentrer sur l'essentiel, c'est-à-dire la relation entre les deux frères. Là où Noir apparaît dur et enragé, Blanc est innocent et lunaire. Ils sont humains, l'un Ying et l'autre Yang qui s'équilibrent.

Le jour où l'on rompt cet équilibre, les énergies négatives qui sommeillaient en Noir s'extériorisent. Le jeune garçon sombre peu à peu dans la folie.

Ne connaissant pas le manga avant le film, je me suis laissé prendre aux tripes par cette histoire où les héros sont des enfants traités avec maturité.

La violence est quotidienne, omniprésente à l'image de celle filmée dans la « Cité de Dieu » de Fernando Mereilles dont Arias cite comme l'une des références lors de la préparation du film.

L'idée que l'enfance ne soit pas traitée avec niaiserie me plaît.

Blanc ressemble à un enfant de son âge qui aime jouer, dessiner et rêver ; de ce point naît ce contraste entre sa situation d'enfant rêveur et la crudité du monde dans lequel il vit. Planter une pépin de pomme en espérant y voir fleurir un pommier, voilà une de ses choses simples qui intéressent Blanc. Dans la Lune, mais terre-à-terre.

Noir est un peu plus âgé et le protège comme son petit frère (le sont-ils vraiment ?) jusqu'au jour où il décide, un peu malgré lui, de continuer son chemin seul.

L'histoire pourrait sombrer dans le stéréotype... si elle n'était pas rattrapée par un naturel et une sincérité qui font mouche. Étrange comme des clichés vus et revus peuvent encore être revisités d'un nouvel œil.





A ce propos, un ami à moi me racontait récemment qu'il avait une théorie sur le stéréotype : selon lui, si celui-ci est poussé à l'extrême, il cesse alors d'être un cliché pour devenir quelque chose de supérieur, une sorte d'idéal où seules l'intention et la sincérité peuvent fonctionner. Je ne sais pas si c'est vrai, mais son idée pourrait peut-être s'appliquer à ce film.

Le réalisateur se satisfait aussi au fantastique, genre parfait qui permet au film d'étendre sa portée, soit pour alléger l'atmosphère comme lors des rêveries de Blanc, ou lors de la descente aux enfers de Noir.

On sent qu'un gros travail de tri par rapport au matériau d'origine a été effectué par Arias et son scénariste afin de soutirer l'essence de l'œuvre de Taiyo Matsumoto.

Un travail de sape qui débouche sur quelques points du scénario dans lesquels on perçoit un développement moins incisif. Ainsi, le portrait des yakuza est marquant alors que celui de l'entrepreneur Allemand et machiavélique reste caricatural. Les rôles du grand-père qui chaperonne les deux mômes, du jeune flic frigide (!)

ou de Choco le loubard sont à peine esquissés. Voire anecdotiques.

Question d'esthétique.

Le design de Matsumoto est de prime abord étrange pour le spectateur – à moins que vous n'ayez eu la chance de voir « **Mind Game** », dont la parenté est évidente-. Il se dégage quelque chose de fluide, de naturel et colle parfaitement à l'esprit du manga.

On ne retrouve pas dans « Tekkon Kinkreet » ces personnages aux grands yeux ayant bercé notre enfance. Ici, le trait est sec et anguleux. Le film jouit de la maîtrise technique du Studio 4°C dans ses variations de styles graphiques. 2D et animation classique se fondent avec un savant dosage de 3d, quand ce n'est pas un style d'animation à influence enfantine qui transmet l'état d'esprit des personnages. Une fois encore, Arias mêle parfaitement les techniques, sans que jamais l'usage de celles-ci ne soit gratuit.

Autre nouveauté héritée du cinéma live, les

tremblements de caméra, toujours pour valider cette volonté de rendre l'expérience plus sensorielle et crédible. Lorsque les Chats traversent les rues ou sautent de toit en toit, la pureté d'un mouvement simulé à la grue ou avec un steadycam laisse la place à une retranscription de caméra portée à l'épaule ; l'image est secouée naturellement et contribue à nous faire plonger dans l'univers de Blanc et Noir.

Comment ne pas s'extasier devant la multitude de détails dont regorge la ville. Une ville organique, personnage à part entière de l'intrigue, dont tous les toits sont ornés d'enseignes lumineuses aux structures rouillées. Une ville qui ressemble à un croisement entre une cité Japonaise restée bloquée au siècle précédent et Bangkok, avec une petite dose de New Delhi.

Quand tous les secteurs convergent vers un seul objectif et qu'ils se mettent tous à l'unisson, il ne reste qu'à prendre son pied et remercier l'équipe du film pour son boulot.

J'ai le souvenir d'être resté pensif de longues minutes

après la projection, la tête remplie d'images, d'idées et d'émotions. Que demander d'autre à un film ? Il m'aura d'ailleurs donné l'envie de me procurer le manga le plus vite possible pour le dévorer dans la foulée.

Welcome to the Cruel World.

« Tekkon Kinkreet » s'est planté un peu partout dans le monde lors de sa sortie en salles, la faute à une distribution ratée et une communication inappropriée. Sachant que le DVD est disponible depuis un bail aux US et au Japon, louez/achetez-le : ne manquez pas l'occasion de le voir et de lui donner une chance, que vous soyez amateur d'animation ou pas.

Après tout, tant qu'il y a de la qualité, il y a de l'espoir... et le cinéma a encore quelques beaux jours devant lui.

SilentZen





FRID



PLANET X QUANTUM

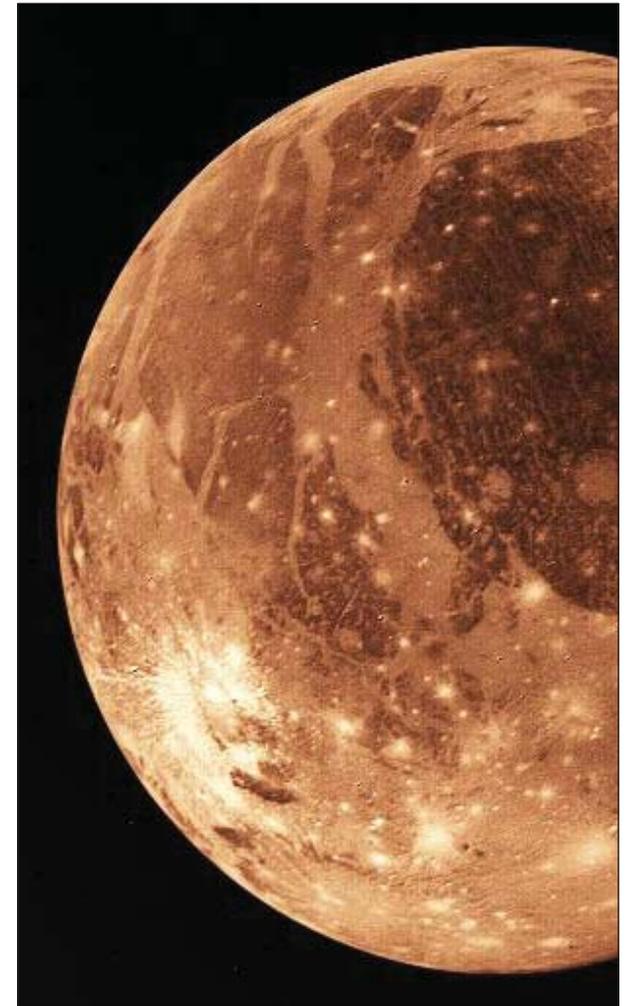
Vous vous souvenez de cette odeur de sapin ? Celle des catalogues consuméristes qui s'empilaient gentiment sur le palier de votre gardien/ne et dans votre entourage on vous posait la question fatidique du « que veux-tu pour Noël » ? Etrange, cette question quand même, que « veux » tu ? J'ai du mal avec ce verbe, je m'accommoderais volontiers du verbe « souhaiter », voire même d'une abolition de cette sempiternelle sommation. Comment ça je n'y vais pas avec le dos de la cuillère ? Comment ça, vous avez de toute façon fait des présents à vos proches et vous continuerez à le faire ? Soit, mais si l'un d'entre vous avait oublié d'acheter son « beau sapin », n'ayez aucun remords, les conifères n'auront de cesse de saluer votre noble geste.

Alors pour ceux qui ont feigné d'apprécier la fête qu'on doit à notre fournisseur de sodas préféré, je propose ici aux effrontés en tous genres une escale au beau milieu

de l'univers, non, ne me remerciez pas, éteignez plutôt votre cigarette (de toute façon vous n'irez pas bien loin en milieu dépourvu d'oxygène), attachez solidement votre harnais, et en voiture Simone !

Cinq ans (NDLR : aucun mauvais jeu de mots)… il aura fallu près de 1800 jours de gestation pour que Planet X enfante à nouveau. C'est peu dire qu'on attendait beaucoup du dernier effort. Changement de line-up, échéances encore et toujours repoussées (ça rappelle Sanqua!), communication lapidaire de la tête pensante, il fut un temps où votre serviteur finissait par ne plus y croire quand soudain, par un beau jour de mai 2007, « Quantum » posa son séant chez nos disquaires.

Pour ceux qui l'ignorent, Planet X est une formation discrète articulée autour de Derek Sherinian, claviériste énigmatique un peu touche à tout sur les bords.



Honteusement utilisé en tant que roue de secours le temps d'un album de Dream Theater (album plutôt mauvais d'ailleurs, il y a donc une justice..), Derek a

ensuite continué sa route et sorti plusieurs disques solo aux featurings de qualité (Zakk Wylde entre autres). L'homme au synthétiseur évolue plutôt dans un registre métal teinté de progressif, et a donné naissance à Planet X il y a un peu moins de dix ans, sorte de « Super Band » où des gâchettes de premier ordre concourent à brasser une sorte de Jazz/Métal/Fusion aux allures d'objet non-identifié.

Une musique planante, instrumentale, admirablement servie par un Derek qu'on sent définitivement heureux de pouvoir sortir de tels disques. Des deux premières livraisons et hormis le maître à bord, seul reste encore le batteur étrangement méconnu Virgil Donati au générique du troisième opus. Exit donc Tony Macalpine, guitariste surdoué (il a longtemps accompagné Vai en tournée) laissant la place à Allan Holdsworth et Brett Garsed, les deux se partageant les contributions guitaristiques. Rufus Philpot s'occupe quant à lui de la basse, remplaçant les anciens guests d'alors. Oui, pour les membres de Planet X, c'est un peu le jeu de la chaise musicale et on ne peut pas vraiment parler d'entité au sens propre du terme, mais plutôt d'un lieu dédié à l'amour de la musique pour la musique, où tout un tas de personnages hauts en couleurs sont venus apporter



leur contribution ici et là, toujours pour le meilleur. Mais au final, qu'est-ce donc que ce Planet X ? C'est tout d'abord une atmosphère à part, laissant libre cours à l'onirique, des textures de clavier hypnotisantes, des motifs sonores toujours mouvants, des accents jazzy psychédélics sur les bords et des rythmiques métal

qui finissent toujours par revenir. Entre les deux ? Une pluie de notes, des contre temps, des breaks, des solos, un certain frénétisme dans l'écriture, bref une musique qui fond dans les oreilles pour tout amateur de tournures sonores alambiquées. C'est un peu le mariage bienheureux d'une virtuosité d'époque dans un grand mélange de genres, avec le son et les moyens d'aujourd'hui.

Frénétique, car je vous promets que vous n'en sortirez pas indemne, tant la découverte de l'OVNI ne laisse guère le choix, on accroche tout de suite ou l'on déteste sans ménagement. Et je laisse aux détracteurs leurs « sentences » de musique de supermarché, ils ne goûteront jamais à la profondeur de cette musique si délicieuse. Je sais, je me complais dans l'éloge, mais c'est de bonne guerre, car devant la baisse de niveau des formations progressives d'aujourd'hui, il est infiniment plaisant de pouvoir se conforter avec ce « Quantum ». Mais qu'a-t-il dans le ventre au final, car le changement de guitariste fait prendre un léger virage à notre planète inconnue. Il semblerait que les grosses rythmiques carrées soient quelque peu mises au placard pour développer davantage l'aspect mélodique de l'ensemble et c'est ainsi qu'Alien Hip Hop démarre cet

album sur des bases ressemblantes, à s'y méprendre, aux productions passées, pour enchaîner sur des solos de guitares et de claviers tout en nuances. La production est toujours au top et cette entrée en matière, qui si je ne m'abuse est une reprise d'un morceau de Donati, rassure quand même le fan avec un avant goût de nouveauté ponctué de phrasés habituels.

On entame réellement selon moi cet album avec la deuxième piste, Desert Girl, et son intro totalement sublime au piano, Derek est vraiment un compositeur digne de ce nom. Il y a vraiment de bonnes idées ici, notamment des parties de basse qui groovent comme jamais, mais une certaine hâte semble emporter le tout vers du tricotage stérile, et ce avant même la première minute. C'est vraiment dommage, et si les solos n'étaient pas là pour relever tout ça, on aurait là une bien belle erreur de parcours. La faute à qui, je vous le demande ? Oserais-je soupçonner Donati, batteur d'exception au demeurant, auteur de presque tous les morceaux, rythmiquement du moins ? Je ne saurais dire.

La suite améliore grandement les choses avec Matrix Gate où le groupe arrive enfin à marier parfaitement toutes ses intentions antinomiques. Envolées

apaisantes, descentes de gammes en chute libre, une batterie qui défie les oreilles les plus exercées, des solos schizophrènes qui ne parviennent à trancher entre la vitesse d'exécution et l'émotion pure. Que dire si ce n'est que le reste de l'album n'a de cesse de nous émerveiller encore et toujours avec son univers si particulier et ce son acidulé propre à ravir n'importe quel amoureux de la musique.

Il me semble inutile de passer en revue chacune des pistes, pour en venir au fond, et cette évidence selon laquelle Derek a enfin su canaliser l'énergie créatrice qui déborde de cette planète. On perd peut être la folie des deux premiers pour y gagner en cohérence et en qualité intrinsèque. Mais quel son, mes chers lecteurs, où Derek est-il donc allé chercher ces textures ? Je pense tout particulièrement à Space Foam et son envolée absolument incroyable. Moments anthologiques qu'on retrouve finalement disséminés sur l'ensemble du disque, c'est bien la preuve de la maturation de Planet X : le temps fait finalement bien les choses. J'ai parfaitement conscience que je vous sou mets ici un pur produit de nerds de la musique, car attention, ici, ça part dans tous les sens et si le chaland s'estime « fan de Metallica pour Nothing else matters mais pas

vraiment le reste (c'est le cas de le dire) », il risque d'être sérieusement dérouté, car c'est avant tout de musique instrumentale qu'il s'agit. Planet X s'adresse aux sens, à l'imagination, aux amateurs de virtuosité en tous genres, à écouter de préférence seul sauf si vous aimez brusquer les âmes sensibles. Oui, j'en ai fait les frais.

Si je ne devais émettre qu'une seule réserve concernant cet album, ce serait au niveau de l'écriture, car passé les premières écoutes et une fois digéré ce monolithe, on ne peut s'empêcher de ressentir comme une similitude dans l'architecture des morceaux. Oui, ça fait tâche dans un domaine comme le leur, et il est vrai que les deux premiers se défendaient mieux à ce niveau là. Quantum garde néanmoins fière allure et propose des thèmes magnifiques, un jeu et un touché absolument irréprochable au service d'une musique qui se substituerait sans le moindre mal aux effets d'une drogue dite « douce ». Car c'est bien de ça qu'il s'agit, de voyages vers des contrées inconnues, des territoires vierges qui sembleraient n'attendre que vous et paraissant malgré tout étrangement familiers, de rêves, d'espoirs, de sentiments, que sais-je encore ? Planet X vous réserve un aller simple pour l'inconnu, détendez vous, ça va bien se passer !



A S D

démos d'exception

Un petit cadeau pour vous dans ce Sanqua, l'interview d'un groupe légendaire du monde du démo-making : ASD, qui s'est fait connaître et remarquer pendant les 5 dernières années en remportant systématiquement les prix des plus prestigieuses démo-party.

Vous ne savez pas ce qu'est une démo ? Disons qu'il s'agit d'une forme d'expression artistique en utilisant l'ordinateur comme medium, le tout en temps réel, généré par la machine. Ça implique une équipe composée au moins d'un codeur, d'un graphiste, d'un musicien. Les screens qui ornent cet article sont issus de deux démos fantastiques de ASD, l'une étant « Life Force », l'autre « Iconoclast ». Vous trouverez les liens pour les télécharger dans la section « démo » du forum de Sanqua. C'est bien entendu gratuit, comme toutes les bonnes choses.

L'interview qui suit est en anglais, et a été menée avec 3 membres de ASD : Navis, aMUSIC et Amvee.

SANQUA : Can you introduce yourself and the team of ASD ? what is your background, age, and how did you all meet ?

Navis: My real name is Kostas Pataridis, aka Navis of ASD. I am a programmer and researcher for a medical company in Oxford / UK. I'm 29. I've been studying and living in the UK for the past 11 years. Me and Amoivikos got together as friends back in 1991 and founded ASD a year later. Back then it was a 3 men band, with no real direction apart from making small intros. In 95 we went to our first party in Patras / Greece (I forgot to tell you that we all come from Greece, and actually from the same city). The party in Patras was where we got to meet other sceners from Greece. That was the start...

SANQUA: So this was a local party or was it already international?

Navis: It was an all-Greece party, rather small, about 40-50 people max, 3-4 demos (we actually won the first prize there)

SANQUA: How did you start making demos ? What was the original motivation ?



Navis: Hmm... watching 'cracktros' on the C64 back in the 80's, but without knowing what demos meant. So all I wanted was to recreate those wacky animations. Eventually I saw lots of PC (DOS) demos around 92/93 such as Cronologia, "Unreal" and of course "Second Reality" by Future Crew. And then found out about the big parties in Scandinavia.

SANQUA: So basically, how did you start programming demos? What knowledge did you have when you entered the scene as ASD ?

Navis: I was already a programmer by 92 and a graphics programmer - that experience I got from making small games.

SANQUA: What did you program at the time?

Navis: I was programming in Quick Basic, Pascal and Assembly and on the C64 on basic (simons basic and V2) and a bit of Assembly, also learning stuff from magazines in Greece that had source code, listings, copying and changing - always experimenting. I also went to a private 'school' for computing between 89-92 where I learned Pascal and Cobol. it was the time when



computing meant programming rather than windows use, if you know what I mean... because I started so early, for me it was like a mother tongue. However I never wanted to do boring databases. Always graphics, ever since I remember myself

SANQUA: What was the motivation of the other ASD members?

Navis: Curiosity at the beginning, and also feeling part of a team, if we are talking about the years 92-96.. the

feeling of achieving something with the aid of friends, because we were friends.

SANQUA: I see... by the way, we always see demos as the end result, but how does the team “think” the demo before releasing it? Is there a storyboard? What comes first? Concept? Graphics? Music ?

Navis: Basically there is no storyboard. The ‘story’ is, in 90-95% of the cases, some lose concept that I put together. Then I do the code for a couple of months and then the rest of the team works with me doing the music and the graphics. I do a lot of modelling work these days too, so I can have almost the whole of the demo made on my own, before the music. There is sometimes a lose concept or a target. We discuss these things a lot. But I tend to have the last say.

SANQUA : I remember reading the “readme” file of “Lifeforce”, where you were going in detail about explaining how each scene was linked together in a meaningful way to talk about “life” in general. How do you imagine all the transitions between the scenes ?

Navis: It is very easy. You have to think of things

‘disappearing’ slowly from the previous scene and things ‘appearing’ slowly into the next. the appear disappear is a function of time so, if it is, for example, particles, it can be the number of particles currently if one is reducing and the other is increasing = you have a transition.

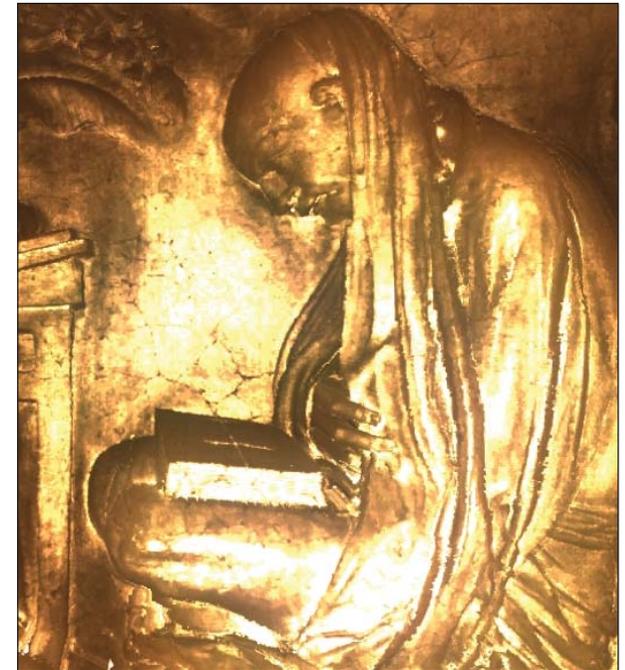
SANQUA: But it is rarely about fade to black and fade to white - usually you find out much more sophisticated ways of showing the transitions...

Navis: well, based on the principle I described, the rest is just a bit of imagination I suppose. It really isn’t that hard, just a bit of imagination and observation.

SANQUA: for example, in “Lifeforce”, you have this scene where you see this flat sculpture on a wall, and then suddenly the wall turns around and you see a 3D clock on the other side - I thought it was very well made and the effect was great visually. Did you have that end in mind or do you work out the transitions as you progress ?

Navis: The whole scene was conceived as a scene rather than as a transition. As for the transition there

is actually the cross fade from the clock to the bell scene so sometimes things that look like ‘transitions’ are actually part of the scene. In this example I thought “well I have one surface. Let’s put something on the other surface that is more ‘3D’”. Originally my idea was to spin that plane so that each time you would have a new ‘scene’ on each side but it would push the total time to a lot more than 8.30 mins so I stopped there. There was actually material for a lot more, I can tell you...



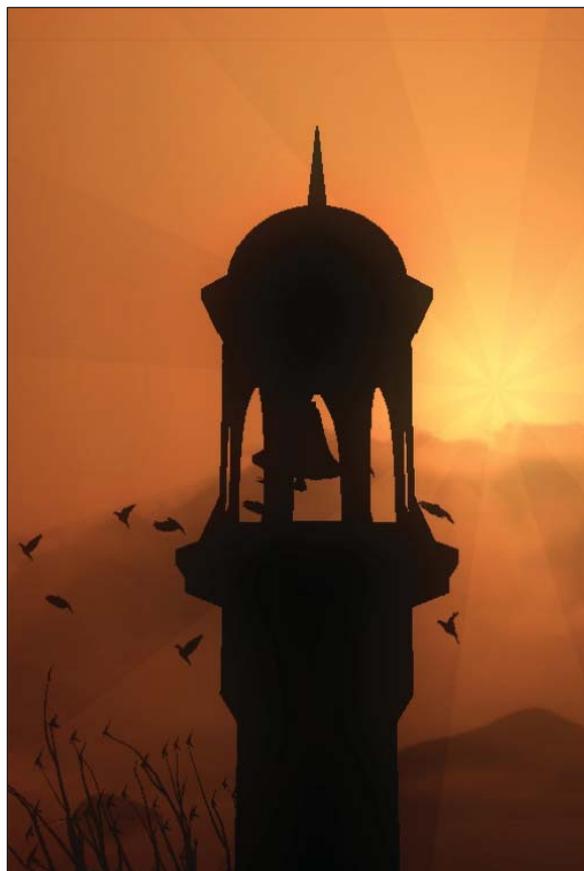
SANQUA: Interesting - it is actually a good transition to my next question / how do you know when a scene lasts too long ? Among all the demo productions out there, there seems to be a lot of groups who show the same effect over and over again for several minutes until it gets boring - but you don't - why are you different?

Navis: Before I start the coding I know that I want a demo around 5.30 mins (usually) which is then divided by around 40 secs for each scene + transitions. So I know how many scenes I should have and there is always one scene for the introduction and one for the end, one for the credits and the greetings. So based on that, it is easier to schedule things. Very rarely I change the sequence that I have in mind.

SANQUA: And so is the creation of the music ?

Navis: Yes. Exactly. aMUSIC and Leviathan know my plans.

SANQUA: How are you involved in the music creation itself ? Surely you give some inputs as to what style you would like to have, what atmosphere you would like to create?



Navis: The best thing I can do is: give them screenshots / videos and give them total freedom because I trust them and I don't want to micro-manage them. Having freedom is important if you are doing something creative. On the other hand we must work within time limits and constraints set by the party rules so I think

we have a good balance there. So, for example, I will not say "Damn I wanted some oboe in there"... They know better.

SANQUA: One example comes to mind - the beginning of "Iconoclast". There is a very pretty effect - I do not know how to describe it - where you see these kind of concentric shapes forming in lines... and there is this turkish/arabic music in the background at the same time - was this scene only inspired by the visuals ?

Navis: No, aMUSIC wanted to explore that territory even before I made that scene. The demo would start with that music no matter what (actually this scene was one of the last ones made, I think the very last one). Another thing is that the scene creation might seem quite random. It is never linear...

SANQUA: So sometimes there is some patchworking happening to make visuals and music blend together?

Navis: Yes, although it is usually the music that has to do the patchwork because it is easier this way. But blending the two things is very hard indeed. But we had lots of practice.

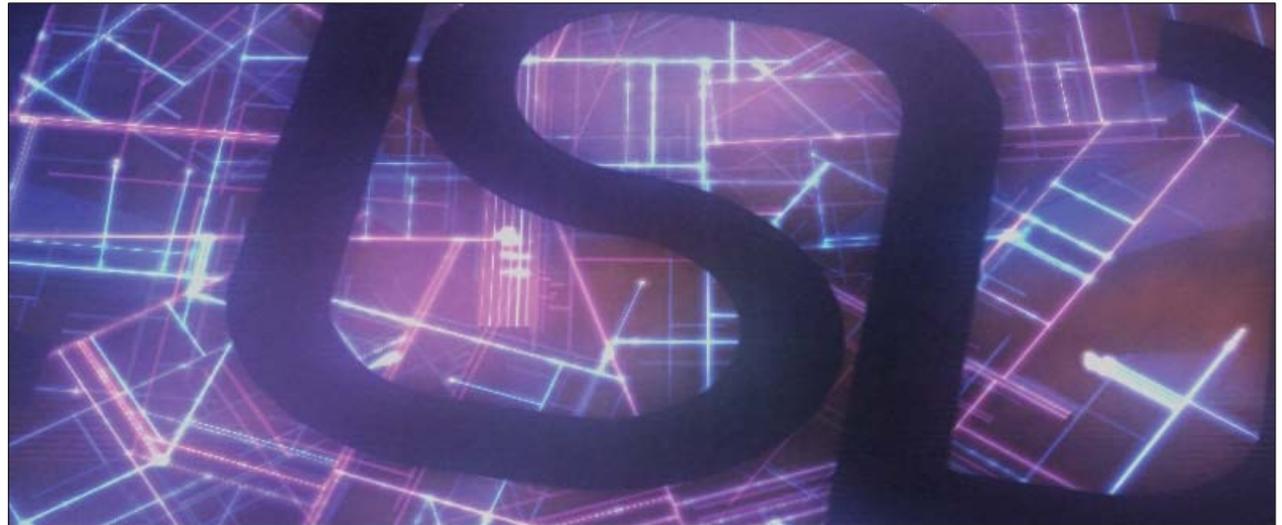
SANQUA: So, nowadays, how much time do you spend (hours) working on the demo ?

Navis: Depends on the demo. Let's take for example "beyond the walls of Eryx". We made it while doing the "lifeforce" and it is an interesting comparison. "Beyond the walls of Eryx" was written in 3-4 days from scratch. "Lifeforce" was probably around 5-6 months, working about 4 hours a day min, but EVERY day. Just to put things into perspective, it can be fast and slow.

SANQUA: So, what makes you continue making demos? After so many years, what do you enjoy the most?

Navis : Hmm, travelling meeting people, the vibe at the party, winning a trophy, making something to show to people, making something WITH my friends (so that we share the above things) and exploring new territories in what we do. We could have been singers or poets or playwrights but we chose demos... to express ourselves.

SANQUA: Or so to say - demo as form of art - do you happen to show your demos to people who are not familiar to this kind of productions?



Navis: Of course, after a short introduction

What comments do you get?

SANQUA : what kind of reactions do you get ?

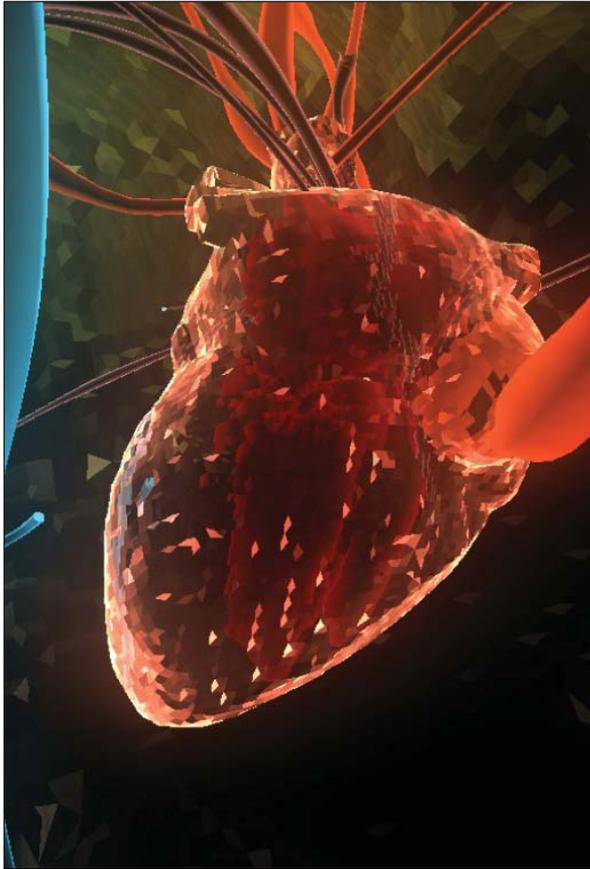
Navis : It always works. People enjoy it and they enjoy the story behind the demos and they understand the concept. The way I explain is: it is the equivalent of watching an animation (like "Toy Story") and this is like watching a film on TV or cinema and watching a theater play. The film is predefined but the demo is technically created on the fly.

Navis: They are yes. I show them one or two of our pop hits and then a couple of our more 'personal ' work, minimalistic, more 'artsy'. They like both.

SANQUA: Somehow the demos have, I feel, never reached the "mainstream" audience - it is still confined within a small word of people who know about it - why do you think it remains that way?

Navis: I think because of the technicality of being 'real-time' that not many people understand and appreciate

SANQUA : Are people usually impressed by the result ?



the problems it introduces.

SANQUA: You mean, only people who have a technical appreciation of the complexity are bound to be interested?

Navis: Not actually interested, but they can appreciate the whole thing to its full extend. I mean, what is the difference between offline and realtime rendering? It is difficult to understand if you are not familiar with it...

SANQUA: How do you feel about the scene these days ? Since you joined in 1992, how have things changed? Are there less demomakers than before, about the same? What are the trends?

Navis: I think we are all now more professional about it (at least the top 10-15 groups) and the average age of the scener has gone up by at least 5-6 years. Other than that the emphasis now is more on aesthetics rather than techniques, which is good. I think that the old scene has died and a new one was born around 2002, and I like the new one too.

SANQUA: Why 2002? Is there a milestone in that year?

Navis: I think that around 98-01 everyone was waiting to see what is going to happen with 1) Windows 2) Graphics cards so from 2001 and on, it was easier to produce things to stand the test of time.

SANQUA: Talking about that, what are the demos from other groups that you feel inspired by? Any titles come to mind?

Navis: Modern titles: well most of the demos from Kewlers and Mfx I would say. Satori too, quite influential and up to a point some of that old Haujobb from around 2002.

SANQUA: Do you feel there is a strong competition between the different demo-makers ?

Navis: Not anymore, I don't think. It used to be a long time ago probably, but not today, not that I can think of.

SANQUA: How difficult is it to work together while being in different places ?

Navis: For me it is quite difficult and I think that we would have achieved more if we were living close to each other.

Amvee: I don't think we actually ever worked in the same room together, so there's nothing to compare

with. I find it quite natural though.

aMUSIC: I think that the only thing we would benefit by being closer is to have beers together => I find that this distance collaboration thing works wonders... Might be a one of a kind type though.

Navis: Yes, maybe it is good sometimes because you don't get as stressed as I do (and I do get stressed a lot). Stress = panic actually.

Amvee: We could have achieved more in the finishing stages maybe...

SANQUA: So you are actually physically mostly together during demo parties?

Navis: Actually not really, but maybe this time in Breakpoint.

Amvee: We've only all met together at the greek demo parties...but for partying, not for work.

Navis: Yes, we are far away from each other even in Greece.

aMUSIC: Well I don't think that party-coding is a term ASD is familiar with. Me and Amoivikos are from the north. The other guys from the south, and in between you have mountains and sheeps, and there used to be forests too.

SANQUA: So in the current ASD team, you are all from Greece ? Do you feel there is sort of Greek identity in your demos or that, it could be done with anyone else from other countries?

Navis: It just happened that we are from Greece. It could work with anyone and actually, with "Lifeforce" we collaborated with Archmage from Norway.

SANQUA: How did this collaboration happen ?

aMUSIC: hehe that's my fault actually=PI met Archmage at Breakpoint 2007. And we talked and I found out he's a really cool guy... So along the lines, we decided to put an end to the rumours about ASD and Andromeda hating each other, due to the name thing...

Navis: Yeah, and he was really cool, because he worked very hard for us.

SANQUA: How much was he involved actually?

Navis: A lot. All the graphics in the zoomer, very tedious work in the zoomout at the end. Besides, it was nice to work with legendary people from the scene, from before our time.

Amvee: Coming back on the greek identity, I don't think anyone in the group currently tries to consciously place a specific "greek" element in the demos...

Navis: Yeah, no Greek flags or ancient columns.

SANQUA: Maybe except for the "wall" part in lifeforce which kind of reminds us of greek sculptures ?

Navis : They are roman ones actually.

aMUSIC: I think the only greek thing we've ever included in a demo of ours is the antikythera mechanism replica.

SANQUA: Do you see lots of new faces joining the scene ?

Navis: I don't know about that, to tell you the truth. But in general there are new groups forming (and splitting) all the time. So on average I would say : it is just ok. Nothing spectacular or unexpected.

aMUSIC: There's a general recycling of members... I've seen some new faces, but not nearly enough... It seems that talented people are being attracted by other scenes as well, like the Machinima scene.

Amvee: I feel there's been a decline in new blood... but that's just the feeling I'm getting... maybe because the average age goes up.

SANQUA: In terms of demo parties, it seems that there is a consolidation - a few big ones and the smaller ones tend to disappear - do you feel the same way?

aMUSIC: I think that we have a helluva lot more parties around the year now... than we did 10 or 15 years ago, and people have other things to do at those ages.

SANQUA: The scope of the parties has been getting broader and broader though...



Amvee: About demoparties... I always notice that there are really small gatherings taking place now and then... I hope it's a matter of time for them to evolve into something constant or bigger.

aMUSIC: Consolidation seems a good thing to me though... All you really need is 3-4 big parties around the year.

SANQUA: As demomakers, are you looking also at what is happening on the Machinima side, the game development side, the 2D animation side, the precalculated 3D animation prods, etc?

Navis: Yes a bit. It is natural to watch the game development news and some 2D and 3D animations. Not just for inspiration, but also to learn about the new technology.



means any more... but I like following storylines and I'm curious about what new graphics appear in the games. You know, though, they say we don't stop playing because we get older... we get older because we stop playing...

SANQUA: Do you think there are some cool creations in the game market out there these days? I mean, visually and artistically (musically) speaking?

Amvee: Of course.

aMUSIC: The game development scene has a lot of demoscene blood in it.

SANQUA: Any examples in mind?

Navis: I don't remember titles, but there are plenty of them for PS2 and PSP. My memory has erased the titles as soon as I stopped working for the games industry...

aMUSIC: One of the best soundtracks I've ever heard is the one for Hitman... composed by none other than Jesper Kyd.

aMUSIC: Of course... Be it careful observation, inspiration, or just a critic eye, comparing those with the demoscene. I mostly look at the game development side since I'm also running an online radio station for games... But yeah... I tend to pay attention to the music more =>

SANQUA: So, are you also gamers?

Navis: I'm not a gamer. I play the odd game on the mobile phone while feeding baby.

aMUSIC: I'm a gamer... but I used to be pretty hardcore when I was younger and had the time... Nowadays, I do play some "World of Warcraft"... but not matriculously.

Amvee: I play selectively... not a gaming fan by any

Amvee: I'm waiting for Spore to come out.

SANQUA: As demo-makers, you have a broad areas of skills that could be used to make bigger productions. Do you ever get propositions to work for other people thanks to your exposition on the demo scene?

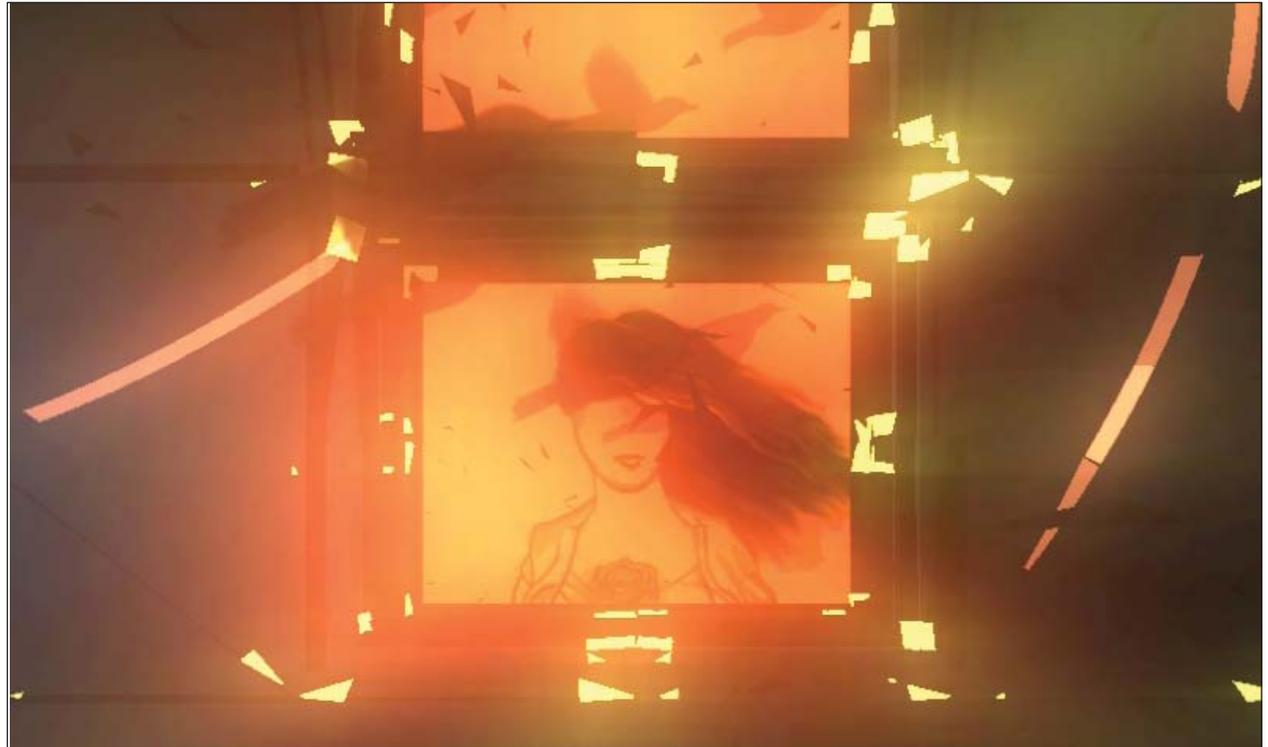
Navis: Yes, actually a lot of the time.

Amvee: I think we've all had seperately, and as a group too.

Navis: But not to make bigger productions, just a different kind of work. Usually involving graphics.

aMUSIC : I've had suggestions to work WITH other people for demo projects... but as far as working FOR other people based solely on music... never. But my scene roots helped me into getting into the job I have now. I'm a web developer.

Amvee : For me it is sometimes odd... Because I have some experience in graphics, I'm often offered work for logo-design... but I've never studied art... I'm an engineer...



SANQUA: Since you have built a solid reputation in the scene, do you see your style having an influence? As in, more demos trying to work along the same line?

Navis: Of course, it would be rather strange if we didn't influence other groups. I mean none of us lives in vacuum. We borrow and give ideas to fellow groups all the time I think.

Amvee: We've certainly had strong influences ourselves which could be easily traced, I think. So I hope ASD demos can influence others and expose them indirectly to the same things we've loved about demos in our time.

SANQUA : Thank you very much for your precious time.





Au début, j'avais décidé d'écrire à propos des japonaises. Oui, je vous vois déjà crier au scandale, vu que je l'avais annoncé sur les fora de Sanqua. Cependant, le sujet étant tellement vaste que j'ai préféré me donner un peu plus de temps pour essayer de traiter le sujet sous tous ses aspects. Voilà, rangez vos flingues pour l'instant, et sortez vos poubelles, j'aborde le sujet du gaspillage !

Pendant les fêtes de Noël, j'étais de retour dans notre bon vieux pays aux politiciens rock stars, et je faisais le parallèle entre le gaspillage en France et au Japon, pendant un repas de famille. Vous, savez, les repas où beaucoup de gens viennent, parlent à foison, mais s'écoutent rarement entre eux. Oui, vous connaissez. Eh bien, pendant ce repas, donc, je soutenais que le Japon était bien plus en avance que la France en matière de recyclage et d'écologie. Et moi de donner l'exemple du shampoing et des détergents : en France, vous achetez la bouteille au supermarché, vous l'utilisez, et une fois le produit fini, vous jetez la bouteille vide et en rachetez une autre au super. Au Japon, c'est pas correct de faire ça – ici, la bouteille ne se jette pas, mais se conserve longtemps. Et on achète simplement des recharges qui servent à remplir la bouteille.

Cette solution est très pratique pour tout le monde : les recharges sont simplement dans des films en plastique souple, facilement recyclables, bien plus que les

bouteilles en plastique dur. Bon pour l'environnement. En plus, comme ça coûte moins cher au fabricant (donc plus de marge aussi), les recharges sont elles aussi vendues à prix plus bas que les bouteilles, ce qui incite aussi les gens à faire le bon geste. Bref, tout le monde est gagnant.

C'est tellement simple à comprendre que je ne saisis pas pourquoi de telles solutions ne sont pas déployées en France. M'enfin, ce n'est pas la première fois que l'on persiste avec obstination à être rétrogrades.

Le Japon, c'est quand même le pays des voitures qui consomment peu : la plupart des voitures de ville sont des « compact cars », c'est-à-dire des voitures de la taille des minis, le confort intérieur en plus, et le prix en moins. Et n'oublions pas non plus : c'est encore au Japon où les voitures hybrides ont été inventées, et où le vert est un argument marketing.

Et pas uniquement pour les voitures. Même les appareils ménagers s'y mettent. Les frigos, les cuisinières, les lave-linges, les machines à laver, la plupart des marques suivent le chemin. Panasonic s'est récemment payé une campagne appelée « eco ideas » pour encourager les gens à utiliser des appareils consommant moins, tout en mettant aussi en avant des manières simples d'économiser de l'énergie.

Le système des transports en commun, merveilleusement développé et efficace, suffit en lui-même à réduire de manière significative le nombre de gens qui ont besoin de prendre leur véhicule tous les matins. Et ça, c'est déjà un énorme avantage.

Le recyclage n'est pas un vain mot non plus. Chaque ville organise le tri à sa manière, et ça peut aller jusqu'à des dizaines de catégories différentes. Quand je suis arrivé dans mon apart, un livret sur le recyclage m'a été fourni, pour bien m'expliquer dans quelles catégories rentraient tels ou tels déchets. Et les catégories sont bien plus strictes que celles déployées en Europe. Dans chaque quartier de ma ville, les éboueurs passent faire la collecte des ordures de même nature le même jour, ça simplifie l'organisation.

Auparavant, la plupart des déchets au Japon étaient incinérés. Le recyclage est donc apparu comme une manière efficace de traiter les déchets tout en économisant de l'énergie.

D'ailleurs, à la télé, on voyait encore, il n'y a pas si longtemps, des publicités du groupe « AC » qui n'est ni plus ni moins qu'un organisme qui vise à promouvoir le sens civique des jeunes et moins jeunes. Ça peut aller du « ne mange pas ton hamburger dans le train » à « n'oublie pas les 3 R : reduce, re-use, recycle ».



Le Japon dispose, en plus, de nombreuses centrales nucléaires (dont l'une d'entre elles a pété récemment à cause d'un tremblement de terre dans la région de Niigata), ce qui est très efficace, comme tout le monde le sait, pour réduire les émissions de CO2. Bien entendu, reste l'épineux problème de la gestion des déchets radioactifs, mais nos successeurs auront 100 000 ans devant eux pour bien s'en occuper...

Alors, vu que je présente le Japon comme un pays super vert, il est temps de montrer aussi la vraie façade du Japon : celle du gaspillage. Qui dit société de consommation, dit société d'abus et d'excès.

Ça commence dans les petits détails : le paquet de gâteaux que l'on achète. Après ouverture, le quidam de passage découvre que chaque biscuit est

individuellement emballé avec du plastique. Sans doute pour des raisons d'hygiène, ou d'apparence d'hygiène. Ceci se retrouve aussi dans tous les emballages d' « omiyage », c'est-à-dire les souvenirs gastronomiques (souvent des sucreries locales) que vous ramenez à vos proches et collègues de boulot à chaque voyage que vous faites (même si c'est pour le week-end).

Même dans les transports en commun, un truc m'a vraiment choqué : le chauffeur du bus, à chaque feu rouge, arrête son moteur. C'est la tactique du « stop idling », c'est-à-dire « ne laisse pas tourner ton moteur pour rien », appliquée à l'extrême. Le problème, c'est que les japonais suivent facilement les règles qu'on leur donne, même parfois en dépit du bon sens. Dans ce cas précis, arrêter et redémarrer son moteur à chaque feu rouge consomme bien plus que de le laisser tourner. C'est une simple conséquence de la thermodynamique : démarrer un système est coûteux en énergie, mais une fois stabilisé, la consommation est moindre.

En me baladant à Asakusa, à Tokyo, en pleine nuit (entre 3 et 4 heures du mat', ne me demandez pas ce que je faisais à cette heure-là dans la rue), je suis tombé sur un taxi, en stationnement sur une voie, feux éclairés. En passant plus près, un bref coup d'œil me dévoila le chauffeur, tranquillement en train de dormir, allongé au maximum sur son fauteuil, gardant le véhicule total



en marche juste pour la clim'. C'est sûr, faire tourner la clim' d'un engin d'une tonne et demie juste pour piquer un roupillon, c'est très efficace. Bravo Paulo !

Au passage, je ne sais pas si c'est uniquement à Asakusa, mais toujours pendant la même nuit, voir passer de jeunes mères à vélo avec leur gosse à l'arrière ou à l'avant, a quelque chose de surréaliste. J'en suis encore

à me demander ce qu'elles font si tard la nuit, et surtout pourquoi elles emmènent leur gosse avec elles...

Peu importe. Le spectacle du chauffeur de taxi n'est pas une exception. Peu après mon arrivée au Japon, j'ai habité pendant 2 semaines près d'une grande gare, et le premier soir en revenant d'une journée de durs labeurs, quelle ne fut pas ma surprise de voir une rangée

innombrable de taxis, les uns derrière les autres, à attendre les clients sortant des bars. Bien entendu, tous ont le moteur en marche, on ne refait pas.

Le gaspillage continue même jusqu'aux chiottes, si, si ! Notamment chez ces Mesdames. Comme quoi j'ai quand même trouvé comment parler des japonaises, d'une manière habilement détournée. Figurez-vous que quand elles pissent (excusez mon vocabulaire très cru, mais comment dire ça de manière plus élégante ?), elles n'hésitent pas tirer la chasse, rien que pour couvrir le bruit de la pisse qui atterrit dans l'eau. Ah mais ouais, on en apprend des trucs, après 10 mois au Japon ! Qu'est-ce que vous croyez ! Les gérants des toilettes concernées par les quantités d'eau astronomiques déversées pour couvrir ces indécrottables se sont donc penchés sur le problème (à genoux, pour mieux voir)



et ont développé des simulateurs de bruit de chasse ! Dans la pratique, vous pressez un bouton sur un boîtier (appelé Otohime), et vous entendez un bruit de chasse. Ça couvre donc ce que je mentionnais plus tôt, tout en évitant l'écoulement de 30 litres de flotte buvable.

D'ailleurs, c'est assez hallucinant, vous ne trouvez pas, que la flotte que nous utilisons pour nous laver et pour les toilettes soit de la même qualité que l'eau du robinet. A-t-on vraiment besoin d'assainir l'eau qui va dans les chiottes ? Je vous le demande. C'est mon côté Al Gore.

Enfin, vous ne savez peut-être pas, mais la mode des SUV, des pickups aux Etats-Unis a en fait émergé du Japon.

Et même si, dans l'archipel, les voitures compactes sont nombreuses, les SUV (c'est-à-dire les gros 4*4) qui consomment 20 fois plus qu'une voiture normale deviennent de plus en plus populaires, en dépit de tout bon sens.

Bref, vous l'avez compris, rien n'est parfait, et même si les japonais sont souvent des gens bien intentionnés, ils ne se rendent pas compte des paradoxes entre leurs idéaux et les vices qu'a engendrés leur société de consommation. Mais globalement, surtout grâce



à l'impact des transports en commun très structurés, le Japon est ce qu'on peut appeler un pays vert, mais qui pourrait certainement mieux faire si certaines habitudes étaient revues et corrigées.

Ekianjo

Dans la poche

Depuis déjà deux mois, je profite d'un petit appareil bien utile : un ipod Nano. Mais, loin de moi l'idée de l'utiliser pour écouter de la musique. Je n'ai qu'une utilisation en tête pour ce truc : regarder les podcasts de TED, l'évènement désormais incontournable de Monterey en Californie, qui réunit des experts dans des dizaines de disciplines différentes, pour présenter leurs découvertes ou leurs pensées, et ceci en moins de 20 minutes. Ce qui correspond pile poil à la durée de mes trajets matin et soir. Et chaque jour, je voyage grâce à eux. Je m'ouvre à d'autres mondes que je n'imaginai même pas. Hier, un astronome parlait du Big Bang et de notre incompréhension de l'origine de l'univers. Ce matin, une jeune femme démontrait que le cancer n'est ni plus ni moins qu'une création de notre corps pour remédier à des anomalies, en partant des cellules souches. Réparation qui foire en chemin. Deux semaines plus tôt, un chirurgien expliquait comment sa vie fut sauvée par une série d'électrochocs 30 années plus tôt. Ah, si seulement l'école avait pu être aussi passionnante...

<http://www.ted.com/talks>

S A N Q U A



SANQUA hORIZONS

wielder of the flame of Anor