

Presse VS Web - Les fleurs du mal ? , Monopole à tout prix, Doom 3 : Resurrection for Evil sur PC, Still Life sur Xbox
eurs du mal ? , Monopole à tout prix, Doom 3 : Resurrection for Evil sur PC, Still Life sur Xbox, Dossier Presse VS We
x, Doom 3 : Resurrection for Evil sur PC, Still Life sur Xbox, Dossier Presse VS Web - Les fleurs du mal ? , Monopole

19 avril 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

E I



v.12c2



2

ISSUE **edito** π AVRIL 2005 3^{ème} semaine

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais il y'a comme un petit quelque chose d'électrique qui plane dans l'air ces temps-ci. Ca tourne au dessus de nos têtes l'air de rien, sans qu'on s'en aperçoive vraiment. C'est là sans vraiment être là, comme une main invisible qui nous tapoterait dans le dos. Ou comme une chèvre qui arracherait délicatement des petits bouts de votre moquette, comme ça, juste pour le plaisir. Ouais, je raconte n'importe quoi, mais c'est encore un autre symptôme de ce qui se trame dans l'ombre, à l'heure où j'écris ces lignes. Je sens des gens qui s'activent, une agitation inhabituelle et intense. Ca nous concerne tous, et je sais que vous le sentez aussi. Ca monte, ça monte, et puis pouf ! Ca disparaît en un claquement de doigts. Il y'a trop de signes,

ce n'est pas normal, il y'a quelque chose d'énorme qui se prépare. J'en sûr maintenant, ça approche, ça approche de plus en plus. je pourrais presque le toucher du doigts, l'attraper dans ma main. C'est maintenant juste derrière moi. Je sens son souffle, j'entend le murmure qui s'en échappe, son ombre dans mon dos, c'est... c'est... mais bon dieu, c'est l'E3 dans un mois ! Et y'a pas à dire, il y'a beaucoup de gens qui s'activent sévère pour nous coller la claquette du siècle. En attendant, je sens aussi beaucoup de travail pour les semaines à venir, mais là ça ne concerne que Sanqua. Oui parce que figurez vous que notre rédac'chef est actuellement allongé dans le fauteuil confortable d'un avion de ligne. En d'autres termes, il va se taper trois semaines de vacances... Ekianjo, je te hais.

*snoopers •
rédac'master intérimaire*

ISSUE II
Sommaire
GROSSE DEPRIME SOUS LES ROULEAUX



COPYRIGHT 1999-2005 SANQUALIS.COM - SANQUA - UNE CREATION DE LA STAR TEAM
VISITEZ WWW.SANQUALIS.COM POUR LES DERNIERES NOUVEAUTES.
MERCÌ A FACTORNEWS V3 A NOFRAG ET A LANGAMERS.CH POUR LE RELAIS DES SORTIES
PRECEDENTES.

- 03 EDITO**
Des signes qui ne trompent pas
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
Monopole à tout prix !
- 07 LES NEWS**
Les news resaucées.
- 11 LOGICIEL**
De bons petits programmes.
- 12 SCREENING**
Nouveaux screenshots de la semaine.
- 13 SHOW OFF**
La meilleure vidéo de la semaine.
- 14 RIEN A VOIR**
Ce n'est pas du jeu vidéo.
- 16 DOSSIER**
Presse VS Web
Les fleurs du mal
- 20 TESTS**
Doom 3 - Resurrection of Evil
Still Life
- 32 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 33 TOP BON**
Leçon d'humour
- 34 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 35 OLD BOY**
Souvenez-vous...

Star Team

KYLIAN Programmation web
 Relations presse

EKIANJO En vacances
 au soleil !

SNOOPERS Rédac'chef intérimaire
 Maquette
 Relations Studios
 Relations Industrie

MEEGO Gentil Organisateur

DARK TOOTH Concept original

KYLIAN - LUGH - SNOOPERS - ELFOUINE
EGOMET - IANOS - MEEGO - EKIANJO
 Rédacteurs

parution
19 avril 2005

Pour nous (re)joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité



SNCF

A nous de vous faire préférer le train

monopole à tout prix !

LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

En Angleterre, le libéralisme, on connaît - sauf que quand on le pousse à l'extrême, on arrive à un petit problème : la concurrence disparaît. C'est comme un Schwarzy sans Stallone, ça fait tâche.

Un petit problème se pose dans la presse anglaise : depuis plusieurs années, une bonne partie des magazines anglais de jeux vidéo est contrôlée par un seul et même éditeur, Future Publishing. L'autre grand concurrent, en face, s'appelle Highbury Paragon. Future est en train d'essayer de supplanter et donc de racheter son rival. Si cela se fait, le petit monde de la presse vidéoludique anglaise sera sous l'hégémonie d'une seule et même compagnie : Future Publishing. Le « British Office of Fair Trading » (OFT), sorte de commission antitrust, est en train d'évaluer et d'étudier la situation. Les conclusions seront rendues vers le 28 septembre 2005 - il y a donc encore du temps, mais ça sent quand même le pâté du côté de la presse papier. Si Future devient l'éditeur majeur, une chose est certaine : plus aucun concurrent digne de ce nom n'osera se dresser face à la myriade de magazine dont Future disposera. Ensuite, les magazines pourraient eux-mêmes en souffrir: comment justifier une certaine objectivité si la concurrence n'existe plus ? Oui, je sais, vous allez me dire « mais Edge est publié par Future ». Pour les n00bs, je précise que Edge est LA meilleure publication anglaise sur les jeux vidéo : un contenu de qualité, des reportages intéressants, des opinions relativement libres. Bref, Edge c'est le bon exemple. Mais qui dit que les choses ne changeront pas avec cette fusion ? Il suffit de voir ce qui est

arrivé à Joystick il n'y pas si longtemps en France pour comprendre qu'il est relativement facile de foutre une équipe en l'air et la remplacer par une autre, sans pour autant tuer le magazine. À qui rapporte donc ce genre de nouvelle ? À la presse on-line, bien entendu. De loin, c'est la presse la plus indépendante qui soit. Certes, elle est tenue par la publicité, elle est tenue par les éditeurs, mais le niveau de réponse des lecteurs est bien supérieur à son équivalent papier - sans pour autant garantir son honnêteté, les échanges entre lecteurs ont le mérite de mettre en évidence les manquements au grand jour, alors que la presse papier sélectionne son courrier pour faire bonne figure. Finalement, tout cela n'est qu'une question de communauté. La proximité de l'information s'est déplacée du kiosque à son écran. En France, la presse est encore relativement éclatée entre différents acteurs. L'essor des magazines dans les années 80-90 laisse encore des traces durables, et les lecteurs semblent friands d'alternatives, comme le prouve le succès récent de Canard PC. La presse papier, c'est enfin une certaine idée de la liberté d'expression, et de la vigueur intellectuelle d'une population. Quand elle se limite à des résultats financiers, à du boursicotage ou à des placements stratégiques, elle oublie le principal : l'écriture, ce n'est pas un métier. C'est une petite voix au fond de soi. Le miroir de l'âme.

La Gizmondo fait plouf

Par EKIANJO

LES NEWS

La Gizmondo, on en avait pas trop parlé à Sanqua jusqu'à maintenant. On l'avait bien vue à l'ECTS, enfin l'EGN, l'année dernière, mais ça ne nous avait pas trop marqués. Pourtant, la machine se présentait bien: propre sur elle, il s'agissait d'une petite console portable, genre PSP mais en plus rikiki, avec un chipset nVidia dedans pour la 3D, un système windows CE (comparable à ce que l'on trouve dans les pocket PC, mais remanié pour l'interface), un GPS, un appareil photo numérique (une webcam quoi...) et même un module pour envoyer des SMS. Évidemment, quand on lance une console de ce type alors que la Nintendo DS et la Sony PSP se bousculent au portillon, c'est loin d'être facile. Du coup, les ventes n'ont pas été aussi bonnes que prévu. Alors que la console se vendait il y a un mois, à sa sortie, à 432 dollars, voilà que son prix va chuter jusqu'à 243 dollars... pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle. Cette baisse

de prix s'accompagne d'une nouvelle version de ladite console, qui inclura désormais une fonctionnalité tirant parti de la connexion GPRS intégré : SmartAd. Cette fonction permettrait en fait de recevoir des publicités personnalisées (sous forme de vidéos ou de SMS) suivant sa position géographique, son âge, son sexe... Bref, une machine à spam ambulante. Non, l'idée n'est pas idiote puisqu'elle cible la clientèle.



Mais la grosse question, c'est... en tant que machine de jeu, que vaut la Gizmondo ? Difficile à dire, vu que pour l'instant, seuls deux jeux sont dispos. Et quels jeux ! Fathammer Classics et Trailblazer - pour les nouveautés, on repassera - où est passé Richard Burns Rally ? Aucune idée... Apparemment les gens qui l'ont acheté (oui, les trois au

fond de la salle, là), se sont plaints de problèmes liés à l'interface et au GPS. Rien que du très normal, tout comme les problèmes de boutons rencontrés avec la PSP au démarrage... Par contre, la santé financière de la boîte qui commercialise la Gizmondo inquiète un peu plus. Sur l'année fiscale liée au lancement, leurs revenus étaient de 748 000 dollars... alors que leurs dépenses dépassaient les 100 millions de dollars... Leur technique pour éviter le dépôt de bilan consisterait apparemment à émettre un bon gros paquet d'actions pour ne pas avoir à faire de paiement en cash. Non, franchement ça sent la bonne gestion. Et dire que j'étais presque à deux doigts de défendre la machine et tout... Mais quand il manque 3 pattes sur 4, difficile de faire tenir une chaise debout. Conclusion : il vous reste quand même le choix entre la DS et la... DS. En attendant Godot... euh, je veux dire, Sony. C'est quand vous voulez pour la PSP, hein...

Gizmo, c'était le petit Gremlin sympa du film éponyme, vous vous rappelez ? Eh bien Gizmondo, ça n'a rien à voir. Et en plus, c'est pas du tout populaire. Donc vraiment rien à voir.

Etats-Unis : L'ESRB en question

LES NEWS

Par IANOS

Aux US, le système de rating des jeux s'enraye. Comment ça, un gosse ne peut pas jouer à GTA ? Où va le monde !

L'Entertainment Software Rating Board est un peu bousculé par l'industrie du jeu, agacée par un organisme qui semble suivre un peu plus la voie du puritanisme chaque jour. L'ESRB se base sur un système très simple, qui classifie selon trois labels l'âge de sécurité morale d'un jeu vidéo. Teen (à partir de 13 ans), Mature (à partir de 17 ans) et Adult Only (à partir de 18 ans). «Quel est le problème avec ce système explicite ?» me direz-vous. D'abord il faut savoir que les grandes enseignes de distribution ne mettent pas en rayon les jeux avec la mention AO, par principe d'auto-moralité, ce qui, traduit dans un parler vrai, signifie «On fait ça pour s'éviter des procès de parents irresponsables qui n'ont même pas regardé la mention d'âge sur la boîte du jeu». Ainsi un jeu qui porte la mention AO verra ses possibilités de ventes pratiquement réduites à néant... Pourtant les développeurs veulent et doivent faire des jeux adultes puisque

l'âge moyen des gamers a augmenté et se situe entre 20 et 25 ans. Par conséquent, les éditeurs doivent jouer sur les limites afin d'obtenir le M, symbole de bonne commercialisation. Seulement, ce processus déjà pénible est en passe de devenir encore plus compliqué car depuis quelques mois, l'ESRB (basé à New-York) semble s'être durci et les contenus doivent être épurés en catastrophe, parfois à plusieurs reprises, afin d'obtenir la mention M. Par un raccourci, assez justifié, l'industrie du jeu en vient donc à accuser l'ESRB d'empêcher la libre distribution et la vente de jeux vidéo. Pourquoi l'ESRB est-elle devenue plus sévère? D'après celle-ci, parce qu'elle se base sur les plaintes des associations de parents (des FdF-like en bien pire), mais on peut aussi penser à l'influence d'Hillary Clinton, sénateur de New York, qui a déclaré il y a quelques mois que le ménage devait être fait dans le jeu vidéo. Bref c'est toujours la même

rengaine : le contenu est décrit explicitement depuis longtemps sur les boîtes, on sait que ce sont des adultes qui peuvent jouer à ces jeux, mais ce ne sera jamais suffisant puisque qu'il n'y a pas pire aveugle que celui qui ne veut pas voir...et aux Etats-Unis le jeu vidéo semble être le bouc émissaire tout trouvé à tous les travers de la société, alors on utilise toujours l'argument de base qui fait pleurer dans les chaumières : « C'est pas bien pour les p'tits n'enfants ». Et les armes à feu au supermarché, c'est clean ça ? En tout cas, la tension monte chez les développeurs et des forums d'un comité anti-censure seront réalisés à l'E3, afin de discuter sur les arguments à fournir pour la survie du jeu vidéo. L'industrie du JV pointe déjà du doigt le système d'évaluation appliqué au cinéma bien plus laxiste d'après eux, ainsi que le fossé moral injustifié entre M et AO, et ce pour une seule année de différence.

Sony et son rayon laser bleu

Par IANOS

LES NEWS

On parle souvent des performances des futures consoles mais beaucoup moins des supports matériels des jeux, sans doute parce que le DVD standard est entré dans les moeurs mais malheureusement pour lui, il est déjà poussé irrémédiablement vers la porte de sortie. En effet, si les HD-DVD (DVD haute capacité) semblent être une évolution logique, ce ne sera peut-être plus le cas d'ici quelques temps, puisque les constructeurs nous refont le coup des formats propriétaires... Hé oui, Sony, en collaboration avec huit autres grands noms de l'électroniques, a choisi d'orienter son choix sur les disques Blu-Ray. Cette technologie optique tire son nom du simple fait que le laser est bleu, car de longueur d'onde plus faible (405 nm). Cela signifie que le gravage est plus fin, donc à surface équivalente à un DVD (12cm de diamètre), plus de données peuvent être stockées : 27Go sur un BD simple couche et 54Go sur un double couche (notez au passage

comme je maîtrise la multiplication par 2 !). Par rapport aux 4.7Go d'un DVD, la comparaison est vite faite, vous ne



trouvez pas ? La première utilisation sur une machine de Sony sera faite avec la PS3 bien entendu. En clair, ils vont avoir de la place pour mettre des données de jeu, mais il faudra s'accrocher pour remplir 27Go ! A la limite, la compression de données deviendrait presque obsolète pour un jeu vidéo...on est donc loin de l'époque PS1 pendant laquelle

les développeurs s'arrachaient les cheveux pour faire rentrer les données sur un CD, sans pour autant pénaliser le pauvre processeur au moment de la décompression. Autre point important : par spécification il est prévu que les optiques Blu-Ray sachent lire les CD et les DVD, ce qui rassure quand même vu les annonces de retro-compatibilité de la PS3. Maintenant, si cela est très positif en tant que support de jeu vidéo console puisque l'on est en présence de systèmes fermés, on peut quand même s'interroger sur la nécessité d'avoir deux standards en parallèle pour d'autres domaines : sur PC cela serait très lourd d'avoir besoin de 2 graveurs/lecteurs différents pour assurer les échanges de données. Maintenant, le but avoué de la manœuvre est bien sûr de tuer dans l'œuf l'un des deux standards : avec Hitachi, Samsung, Philips, Thomson, Matsushita et Pioneer dans le camp de Sony, avouez qu'il n'y a pas besoin d'être devin pour savoir qui va gagner...

C'est l'histoire d'un standard pas vraiment standard... nous voilà revenus dans les années 80. Allez, je retourne écouter Laurent Voulzy.

E3: ça chauffe

LES NEWS

Par KYLIAN

Le salon bien connu des fans de jeux vidéo et d'hôtesse peu vêtues aura bientôt lieu et, déjà, les éditeurs débattent leurs catalogues. Chaud devant.

Histoire d'appâter le chaland, les studios ne sont en effet pas avares de communiqués au sujet des jeux qu'ils présenteront à l'E3, le salon tenu à Los Angeles du 18 au 20 mai prochains. Après avoir appris, il y a quelques semaines, que les nouvelles Xbox 360 et PS3 pourraient se dévoiler avant l'ouverture du show californien (quasi-certain pour la première, présentée le 12 mai sur MTV); après avoir compris que les stars du salon se nommeraient NBA 2006, NHL 2006, The Fantastic, James Bond: bons baisers de Russie, Madden NFL 2006, Tomb Raider Legend, Scarface et Castlevania Curse of Darkness...bah oui, on sera aux Etats-Unis; là...non, je suis de mauvaise foi car j'oublie Starcraft: Ghost, Soul Calibur III ou Phantasy Star Universe; après avoir appris que Codemasters n'offrira aucun stand de démo avec ses jeux, se contentant d'une salle pour les rendez-vous, les conférences et les réunions destinées à tisser des



liens et signer des contrats; et avant de découvrir le line-up de Square Enix (du moins pour certaines consoles), c'est Ubisoft qui dégainé le premier. Le studio français a en effet dévoilé la liste de ses productions qui seront exposées. Une liste assez longue (douze jeux environ) mais, il faut bien le dire, peu attirante, ne serait-ce que parce que le très attendu Splinter Cell 4 n'y figure pas. Voici donc les softs sur lesquels les heureux visiteurs du salon pourront s'ébattre : 187 Ride or Die, AND1 Streetball, America's Army : Rise of a Soldier, Blazing Angels : Squads of WWII, Brothers in Arms (new chapter), Far Cry Instincts, Heroes of Might & Magic V, Myst V: End of Ages, Peter Jackson's King Kong (base sur le film du réalisateur du SdA), Prince of Persia 3, Tom Clancy's Ghost Recon 3 et Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown. Pas de quoi faire rêver les foules...

logiciel

le conseil de tonton Snoop

La semaine dernière, cet imposteur d'Ekianjo vous recommandait Core Media Player, un lecteur multimédia certes bien fichu mais largement dépassé par l'incontournable Media Player Classic, petite merveille gratuite d'une richesse et d'une légèreté inégalée. Sans nécessiter aucune installation que ce soit, MPC supporte pratiquement tous les types de formats existants (Divx, Quicktime, Windows Media, MKV, DVD), lit les fichiers Real pour peu que l'on installe le plugin adéquat et permet d'afficher n'importe quel type de sous-titre en natif. Hautement paramétrable, MPC est en plus d'une simplicité désarmante et ne consomme pratiquement pas de mémoire vive. Question cosmétique, le soft se permet un clin d'oeil amusant et pompe l'agréable skin de Windows Media Player 6, sobre et ergonomique. A télécharger d'urgence.

<http://sourceforge.net/projects/guliverkli/>

Editeur : Eidos
Dev : Crystal Dynamics

Lara Croft enfile une nouvelle fois son short préféré pour des aventures que l'on espère un peu plus réussies que les précédentes. Croisons les doigts pour que le relooking de la belle ne se limite pas à sa paire de fesses...

PC, PS2, XBOX

Tomb Raider Legend



prévu pour cette année



Editeur : Microsoft Games
Dev : Rare

Remake du cultissime «Conker's Bad Fur Day» sur Nintendo 64, le prochain jeu Xbox de Rare s'annonce non seulement très drôle, mais aussi d'une beauté saisissante. Admirez moi ces sublimes éclairages !

XBOX

Conker: Live & Reloaded



prévu pour juin 2005



Editeur : EA Games
Dev : EA Games

A peine Burnout 3 consommé, voilà déjà le petit frère qui débarque. Prévu pour cette génération de consoles, Burnout Revenge semble beaucoup plus classe que son prédécesseur. S'il pouvait aussi être plus intéressant...

PS2, XBOX, GC

Burnout Revenge



prévu pour Quatrième trimestre



SCREENING

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



ALIEN HOMINID (PS2, XBOX, GC)

Nous à Sanqua, on est un peu des rebelles. Du coup, plutôt que de faire de la pub à un gros blockbuster, nous allons vous parler cette semaine d'Alien Hominid, un petit jeu indépendant qui en a dans le slip. Grand gagnant du Independent Games Festival 2005, Alien Hominid est une sorte de mix improbable entre Metal Slug et Viewtiful Joe, et qui vous met aux commandes d'un alien tout jaune et très énervé de s'être fait tirer sa soucoupe. Entièrement dessiné et animé à la main, Alien Hominid a enthousiasmé la presse outre-atlantique qui a salué son audace visuelle et son gameplay surpuissant. Heureusement que la scène indépendante est là pour montrer qu'avec un peu d'imagination, il est encore possible de faire des jeux en 2D qui valent le coup. A découvrir d'urgence !

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

<http://www.alienhominid.com/video.html>





Sur le P2P on aura - presque - tout entendu. Et notamment qu'il explique à lui tout seul la baisse vertigineuse des ventes de disques. Moi je veux bien que ce soit le P2P, et non la Star Ac' et autres artistes uniformisés, qui fasse perdre de l'argent aux majors. Mais tant qu'on n'a pas une étude scientifique sérieuse qui démontre le lien, je suis comme saint Thomas. Quoi qu'il en soit, cette incertitude n'a pas gêné la plus-très-respectable CNIL, laquelle a autorisé le SELL (Syndicat des Editeurs

lement ceux qui ont des copies piratées de jeux sur leur disque partagé, non, TOUS les P2Pistes, même ceux qui s'en servent pour des échanges légaux (si si, ça existe, même que le P2P ça n'a rien à voir avec le piratage à la base). Car évidemment, si l'on veut trouver une copie pirate chez un internaute, il faut bien scanner tous les internautes connectés aux réseaux P2P, quel que soit leur usage du moment. Ce qui est incroyable, ce n'est pas tant que la CNIL autorise le SELL à faire une chose

possible de définir si un jeu sur un ordinateur est une copie pirate ou privée (la nuance est grande tout de même, juridiquement parlant) et que donc, par défaut, tout jeu trouvé chez vous sera considéré comme un jeu pirate. A vous de témoigner de votre bonne foi. Même dans la loi française en général, avec la présomption d'innocence, on n'atteint pas un tel niveau de manquement aux droits individuels. Tout ça parce que nos dirigeants ne savent même pas manier une souris et se

RiEN A VoIR

Jeux vidéo et piratage

Par KYLIAN



de Logiciels de Loisirs, l'équivalent de la RIAA, MPAA ou de Pascal Nègre pour les jeux vidéo) à espionner les P2Pistes. Ni plus ni moins. Cette incursion dans nos vies privées, on la doit à la fameuse LEN, adoptée dans l'indifférence du grand public et malgré les mises en garde répétées des spécialistes. Une loi adoptée grâce à la totale incompétence de nos politiques, mais on a l'habitude, n'est-ce pas ? Et donc, grâce à cette loi liberticide, le SELL a obtenu de la CNIL de pouvoir cliquer chaque internaute. Attention, pas seu-

qu'elle a refusé aux majors du disque et du cinéma (lançant même une perquisition dans les locaux de l'ALPA pour récupérer les IP obtenues sans son accord et ayant servi aux premières plaintes, évidemment on ne pleurera pas sur ces gens qui font eux-mêmes ce qu'ils disent combattre). Non, ce qui est vraiment incroyable c'est que cette autorisation ait été donnée, une fois encore, dans l'indifférence la plus totale du grand public et des médias, et sans avoir interpellé nos politiques. C'est d'autant plus grave qu'il est im-

croient en droit de penser à la place des informaticiens...

En résumé, lorsque cette surveillance sera mise en place, si vous avez sur votre disque dur une copie privée d'un jeu dont le CD commençait à être sérieusement rayé - chose qui arrive très souvent, soit dit en passant - et que vous recevez une lettre de mise en examen avec 300 000 euros à verser après un procès expédié en trente secondes, ne soyez pas surpris. C'est ça la France.

Puisque nous sommes des gens épris de liberté, nous autres Français faisons preuve d'une grande vigilance. Nous lisons les journaux sans nous préoccuper exclusivement de nos petits soucis corporatistes mais en examinant avec lucidité tout ce qui va changer notre vie à long terme. Cette semaine, alors que certains lycéens ressassaient leur colère contre une loi déjà voté et que d'autres demandaient à notre vénéré président de la République des explications inutiles sur un traité que bien sûr nous

ches administratives. Ainsi vous pourrez aisément payer vos impôts, vos amendes etc. On en rêvait. Un peu de patience, ça arrive. Tout cela sera bien sûr relié à d'immenses bases de données. On nous affirme que celles-ci seront multiples pour protéger nos libertés et éviter qu'une seule administration puisse avoir accès à l'ensemble des informations nous concernant. On nous dit qu'il ne s'agit pas de surveiller la totalité de la population, mais seulement de la protéger des méchants escrocs et affiliés Ben

d'extraordinaire, on est déjà en train de mettre ce genre de système en place pour remplacer le bon vieux code barre. Mais tout de même, il fallait l'oser ! Et ne me faites pas croire que les flics vont respecter l'interdiction de faire des contrôles d'identité à l'insu des gens. Ils ne sont pas fous les flics (quoique...). Ils vont se fatiguer et prendre des risques à demander poliment à un suspect sa carte alors qu'ils peuvent le serrer après avoir vérifié que c'est un clandestin et après avoir appelé les copains ? Franchement ?



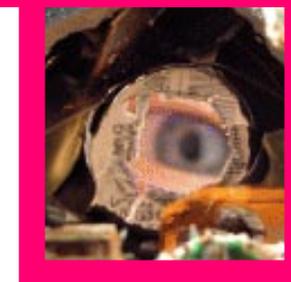
C'est beau le progrès !

Par EGOMET

avons tous déjà lu, cette semaine, donc, notre attention a été attirée par deux petites informations de rien du tout. La première, c'est que l'on va nous mettre en place une gentille carte d'identité électronique avec données biométriques et tout le toutim. Le projet, baptisé INES pour Identité nationale électronique et sécurisée, a été approuvé lundi en réunion interministérielle. C'est charmant, ce prénom féminin ! Comme on prend soin de nous ! C'est censé éviter que des malveillants usurpent notre identité et faciliter toutes nos démar-

Laden. Tout cela n'est pas bien sérieux. Si l'on veut que ce système soit efficace et serve à quelque chose, une base de donnée complète finira bien par être mise en place. Il est plus que probable que l'on pourra à terme tout y mettre, y compris les informations bancaires et le casier judiciaire. Là, on pourra effectivement lutter contre le terrorisme, qui est un but clairement affiché. Par contre, vous ne pourrez plus faire un pas dans la rue sans qu'on sache où vous êtes. Car le meilleur, c'est que cette carte sera consultable à distance. D'accord ça n'a rien

Maintenant que vous avez été pris grâce à cette surveillance rigoureuse (Non, pas orwellienne, vous faites du mauvais esprit, laissez-moi faire mon boulot que diable, j'ai dit rigoureuse), maintenant que vous avez été jugé, vous pourrez bénéficier du deuxième bienfait du progrès auquel je faisais allusion tout à l'heure: le bracelet électronique à l'usage des délinquants pas forcément repentis. Rien de bien nouveau non plus mais ce n'était pas encore dans le code pénal. Rassurez-vous, on y travaille aussi.



RiEN A VoIR

Presse vs Web

Les Fleurs du Mal

« Charles Baudelaire était furax. Son éditeur lui demandait d'insérer des poèmes publicitaires au sein de son recueil, ce à quoi il se refusait obstinément.

-Bordel, si c'est comme ça, je vais les publier sur le web ! Je vais leur niquer la gueule à ces...»

Roberto Fouinos - « Baudelaire, sa vie, son oeuvre ».

DOSSIER Par EL FOUINE

Vous rappelez-vous votre jeunesse ? La guerre du Viêt-Nam, la crise de 1929, Giscard président, Player One, Joystick ? Le jour où vous dépensiez encore de l'argent pour savoir si c'était une bonne idée ou non d'acheter le dernier Wing Commander ? Sûrement pas. Une partie de l'Histoire a été oubliée au profit d'une nouvelle ère : celle d'Internet et de la communication de masse. Maintenant, tout le monde peut donner son avis et celui-ci n'est pas moins valable que celui d'un pigiste payé au lance-pierre... Reste que l'industrie du jeu vidéo étant devenu ce qu'elle est maintenant, soit un commerce comme tous les autres, les nouveaux journaliers doivent s'armer de courage pour affronter la loi afin de pouvoir simplement tester un soft. Ainsi, nous revenons aux bases du journalisme d'investigation, à couvert, contre la loi, et pourtant pour le bien de tous. Mais si, vous savez, celui qui a des burnes et qui tente comme il peut de soigner les pourritures qui gangrènent ce monde en dénonçant l'exploitation de la population par des salopards. Les mêmes salopards qui ne trouvent de l'intérêt à vivre qu'en s'enrichissant toujours plus. Gloire au net et à Spider Jerusalem ! « Allons, allons, prenez donc vos pilules, calmez-vous, M. Fouine, et arrêtez un peu de dire n'importe quoi ! Vous savez ce qui s'est passé la dernière fois ? Vous ne voulez pas retourner là-bas, si ? ».

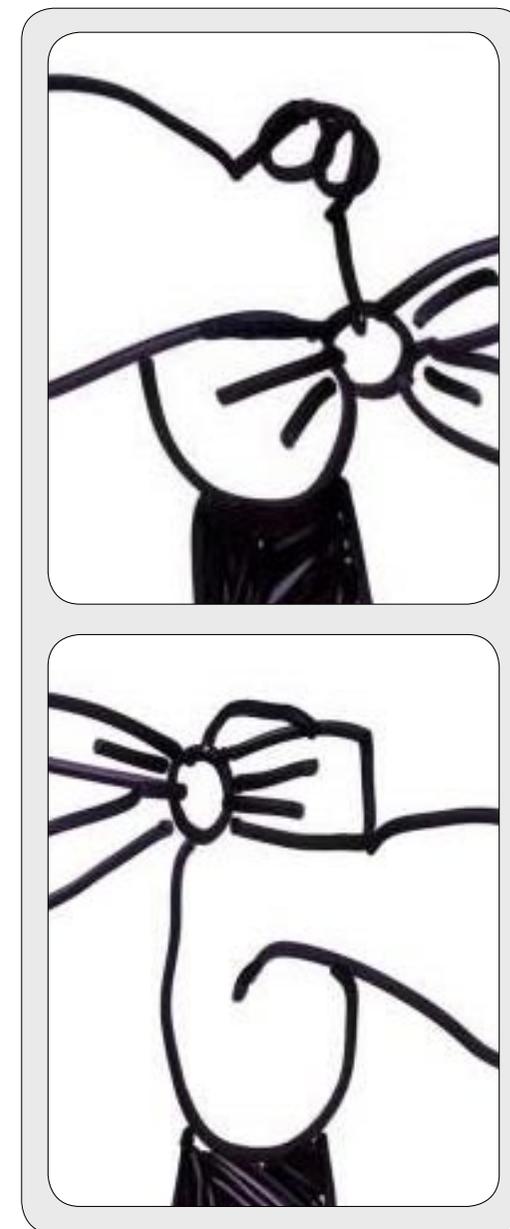
L'effondrement d'un édifice aussi grand que...

...disons, une cabane dans un jardin du Sussex... Les canards de jeux vidéo florissaient comme des petits pains sur les arbres dans les années 90. Tout le monde s'y mettait et tout le monde essayait d'avoir la dernière exclu. Un cd de démos était un prétexte pour vous faire claquer encore deux fois plus de biftons. Ah, ils n'on pas encore arrêté ça ? Autant pour moi... Mais pourtant je croyais que l'on pouvait les avoir gratuitement sur le net les dé... Argh ! Doucement doc' avec votre seringue, ça fait mal ! Plus sérieusement, on sait évidemment bien que ces « petits plus », ne contiennent pas que des démos et surtout que tout le monde n'a pas le temps ou l'envie de passer sa vie sur le net à rechercher LE fichier de ses rêves, le shareware « qu'il faut » ; d'où leur utilité pour l'utilisateur occasionnel du réseau. Nous disions donc qu'il y a une petite dizaine d'années, c'était l'heure de gloire des magazines en tous genres, officiels ou non, avec ou sans poster géant déplaïable au centre. Tout était plus simple alors car internet, même s'il existait depuis bien longtemps, ne s'était pas encore démocratisé comme c'est le cas aujourd'hui. A cette époque, des journalistes peu scrupuleux en profitaient pour nous sortir des tests magiques qui nous promettaient que Darkstone était le meilleur RPG de tous les temps. Maintenant, tout est différent puisque les journaux papiers représentent un enjeu commercial pour les grosses software companies comme EA ou Ubi (nos deux meilleurs amis depuis toujours. D'ailleurs, spéciale dédicace à Jean-Tryphon du conseil d'administration d'EA Sports avec qui toute l'équipe de Sanqua a partagé le meilleur barbecue qu'elle ait jamais connu. On se souvient tous de tes brochettes de surimi grillé, JT, encore merci du fond du coeur). A cause de cela, des contrats seraient signés

et des jeux seraient sur-notés un peu partout, même chez ceux qui ont la réputation (louable, j'entends bien, mais on est tous capable de faillir) d'être des indies. Mais pas d'accusation sans preuve comme dirait l'autre (qui est d'ailleurs en train de se demander si oui ou non la gérontophilie est condamnable), donc arrêterons là ces allégations qui nous réduisent au rang de ceux que nous condamnons. En attendant, la presse vidéoludique écrite a perdu une bonne partie de sa crédibilité aux yeux des gamers et pendant ce temps, celle issue de la guérilla intellectuelle (NB : ceci est une hyperbole, chers lecteurs, vous ne croyez tout de même pas que je suis sérieux ?) prolifère sur la toile et la lui vole honteusement. Après, il existe toujours des gens capables de publier des articles dignes de ce nom, qui dans certains cas font un peu péter les barrières du conformisme. Mais ils sont malheureusement de plus en plus rares (Mais non, je ne fais pas dans l'autopromotion. De toute façon, on n'a pas besoin de promo nous, on est les meilleurs et le monde entier est au courant).

Search & Destroy...

La conséquence de ce mal qu'est la chute d'institutions qui, à l'époque, étaient dignes de confiance, n'est pas seulement la prolifération de sites douteux, mais plutôt le point final à la perte de confiance qu'avaient les gamers en elles (le grand public, on s'en bat les steaks de toute façon). Une partie de ces monuments sont maintenant gérés par des manchots écervelés qui jouent comme ils bouffent des Big macs. La force des mags d'antan était d'être un poids de plus dans la balance de la contre-culture avant d'être récupérés par les financiers. Les journalistes avaient alors pour fonction de représenter une population d'exclus (fait dont ils étaient plus ou moins au courant), plus connus sous le nom de nerds, des





Noyée dans un océan de médiocrité, la joyeuse équipe de Canard PC est aujourd'hui l'un des derniers bastions de la presse JV telle qu'on la connaissait il y'a dix ans. Pour la plupart transfuges du Joystick de la belle époque, ils s'efforcent de préserver l'intégrité et l'esprit d'une certaine presse qui nous manque terriblement.

jeunes qui deviendraient bien vieux un jour ou l'autre, sauf coup de malchance. Pourquoi ? Parce que, à l'époque, ceux qui jouaient encore à quinze ans voire moins étaient montrés du doigt comme des attardés alors que maintenant ça devient vachement hype de toujours avoir sa ps2 à trente bergeres. Puis, les corez sont devenus assez friqués pour être importants aux yeux des industriels et ils se sont socialisés, créant une communauté qui repose sur la solitude. Concept étrangement paradoxal ou c'est moi ? Les têtes sont tombées, Marcus et Didou se sont fait virer de Game One, encore un autre signe de la gangrène se propageant, amputant les seuls membres valables d'un corps déjà quand même bien pourri à 50% par Infogrames (non, je ne dis pas Atari moi, un nom ne fait pas une réputation et pourtant il la représente. Pourriez vous me dire le rapport qu'il existe entre la 2600, bouleversement culturel à notre petite échelle, et les mecs qui nous pondent chaque année un nouvel Astérix, de façon de plus en plus discutable ?). On se rappelle aussi de la transformation du contenu éditorial radicale des Joys, consoles ou pc, vécue comme une véritable apocalypse par ceux pour qui ces titres signifiaient vraiment quelque chose, en rapport avec l'autodérision garnie d'une bonne dose de sérieux objectif. On n'arrête pas de nous bassiner avec la mort de Kurt Cobain, soi-disant représentant de la génération X, mais les nineties n'étaient pas si terribles à côté de ce qui nous attend : le règne absolutiste de la consommation irréfléchie. Alors qu'auparavant on pouvait savoir quel genre de joueur vous étiez en fonction de vos lectures - voir la guéguerre bien marrante entre C+ et Joypad - maintenant, le choix à faire est plus entre la presse papier et la virtuelle. En gros, vous avez la possibilité, soit d'être informé une fois par mois, soit quand vous le voulez. Evidemment, le contenu n'est pas identique dans les deux cas. En faveur des journalistes de la presse écrite, eux au moins savent écrire correctement. En

plus, étant donné l'importance qu'ils ont aux yeux des gros éditeurs, ils arrivent à dégouter des exclus sans trop de problème. Et pendant ce temps, les petits sites qui apparaissent à peu près toutes les dix secondes sur le net galèrent pour avoir des softs à tester sans vider leur plan épargne logement

Tout le monde s'y met

Autre problème qu'a rencontré la presse spécialisée, directement lié à la popularisation prétendue du monde des jeux vidéo: d'autres magazines ont maintenant des rubriques consacrées aux plus gros softs du mois. Même les journaux généralistes s'y mettent (au contenu excellent concernant leur domaine de prédilection soit dit en passant), tels que Rock'n'folk. Mais aussi des « journaux à toilettes » (nommés ainsi car l'endroit le plus approprié pour les lire sont des latrines, les vôtres de préférence) plus douteux, comme Score. Ces grands auteurs vous parleront des jeux connus par tous depuis des millénaires. Leur cible préférée semble être la série des Bio Hazard. Ils l'« attaquent » sans critiquer quoi que ce soit, sans trop s'attarder, juste en présentant le truc rapidement, avec une interview succincte de l'attaché de presse de Capcom qui vante les mérites de son produit. On se croirait dans un catalogue de la Redoute... Il faut se faire à l'idée : si vous voulez que l'on vous informe d'une manière critique sur les jeux vidéo, allez sur le net, sinon, si vous préférez que l'on vous dise que les meilleurs softs sont ceux dont vous entendez le plus parler sur le net, foncez acheter le premier mag plus ou moins spécialisé que vous trouverez. Attention aussi, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, si vous vous procurez un canard de presse (consoles ou pc) spécialisée, vous avez 99,9% de chances de tomber sur une information honnête et désintéressée. La solution serait d'embaucher de

vrais passionnés, comme ceux qui bossent sur le net ou même dans la presse vidéoludique classique, et pas le fiston d'un tel ou le type qui n'a pas bossé depuis trois mois et qui a un besoin vital d'écrire des âneries plus grosses que lui. La presse généraliste, tel qu'elle aborde le problème à l'heure actuelle, pourrait signifier la mort du jeu vidéo que nous aimons. Le problème, c'est que la plupart des gros éditeurs ne lisent que cette presse-là (pour les plus érudits, les autres ne font que semblant de lire les Echos), et qu'ils sont persuadés que ce qu'attendent les gamers c'est qu'on leur resserve toujours la même merde et qu'ils sont incapables de s'intéresser à la nouveauté. C'est sûr que si la nouveauté c'est Black and White, moi je retourne faire une partie de PES 4 avec mes potes, mais en même temps, il ne faut pas être si défaitiste. C'est l'évidence même qu'il existe un vivier de talents qui ne demande qu'à créer LE jeu qui révolutionnera jusqu'à la vision que vous avez du monde, comme l'avaient fait Track and Field ou Dr Mario en leur temps. Mais, il faut s'y faire, la critique occupe une place de moins en moins importante dans les médias, qui se contentent désormais de relayer l'information. On aurait peut-être là une explication à la confusion ambiante, à la perte de repères : on balance un flux d'infos aux gens, impossible à digérer, et ils doivent se débrouiller avec. C'est pour cela que la chute de certains de nos journaux préférés nous touche tellement : le net ne nous permet pas vraiment de nous attacher à une personnalité, à un esprit. Une distance, que le papier réduisait au quasi-néant, se crée entre le journaliste et le lectorat. Celui-ci a l'impression que c'est une machine qui lui parle, et à juste titre : il est devant son moniteur après tout, il ne tourne pas les pages mais les fait défiler. Le support papier oblige à lire avec attention, car, si vous vous êtes déplacé pour acheter un magazine, vous ne l'avez pas fait pour rien, vous seriez allé sur le net si tout ce

que vous vouliez c'était de la news. Quand on était gosse, on attendait autant Joy pour les nouveautés croustillantes que pour les aventures de la rédac' en folie, c'était ce qui faisait l'attachement au journal, ce qui le différenciait. Et cet esprit un rien déglingué se retrouvait dans tous les tests, on pouvait deviner avant de l'avoir lu qui avait écrit tel ou tel article.

Je crois que je vais conclure...

Une vision si vulgairement manichéenne, qui consisterait à dire que la presse écrite est obsolète et que celle du net serait la promesse d'un monde meilleur, n'est pas beaucoup plus défendable que celle à laquelle elle s'oppose. Ceux qui sévissent sur les pages webs ne sont pas non plus des futurs Balzac ni même des exemples d'intégrité, mais au moins vous pouvez être sûr d'une chose : le fric n'a rien à voir dans aucune des conneries qu'ils choisissent de publier, et rien que pour ça, pour combattre l'oligarchie installée depuis une vingtaine d'années (annoncée dans le fantastique premier Robocop). Ils sont plus en phase avec ce qu'est vraiment l'idéal du monde vidéoludique : une constellation diverse et variée de passionnés de l'irréel, du marginal, de l'étrange. Amis lecteurs de Terry Pratchett et de Dos Pasos, unissons-nous ! Détruisons l'économie de marché ! Renversons le pouvoir établi ! C'est l'heure de la Révo...

« Allez, ça suffit, on va vous remettre dans votre chambre maintenant, M. Fouine. Au dodo ! »



GameOne fut la première chaîne française à consacrer l'intégralité de ses programmes au monde du jeu vidéo. Malheureusement, les enjeux commerciaux ont eu raison de son intégrité et, après avoir vu la majorité de ses têtes pensantes quitter le navire, la chaîne sombre aujourd'hui doucement dans la consensualité. Plombée par l'ombre d'Atari qui veille au grain. Pas facile de faire son boulot de journaliste quand on doit juger les jeux de son puissant patron, fût-il chauve.

DOOM 3: RESSURRECTION OF EVIL



PC

FPS

SOLO

MULTI

DÉVELOPPEUR
ÉDITEUR

NERVE
ACTIVISION

PC

RESURRECTION OF EVIL

par Ekianjo

InTro

Mon test de Doom 3 remonte déjà à quelque temps... et alors que je pensais en avoir fini avec ce fichu jeu, voici qu'on me demande de tester l'add-on... (soupir)... Cette fois-ci, ce n'est pas qu'ld Software, mais aussi Nerve Software qui s'y colle. Des idées et des nerfs, c'est ça leur programme ? Pour les nerfs, à la rigueur je peux comprendre, mais pour les idées, on repassera.

Résurrection of quoi ?

Evil. Du mal quoi. Non, le jeu n'est pas basé sur la renaissance de l'antéchrist, comme on pourrait le croire. Quoique, les références ridicules aux pentacles ici ou là ont souvent la vie dure. Vous voici deux ans plus tard - après le premier épisode. L'UAC (Union Aerospace Corporation), une sorte de NASA quoi, vient d'installer une nouvelle base sur Mars pour étudier une ancienne civilisation martienne découverte en premier lieu 2 ans plus tôt. Pendant une mission d'exploration, le Marine que vous jouez découvre un artefact (un objet ancien, quoi) qui ouvre soudain les portes de l'enfer... et l'enfer porte bien son nom, vu que la plupart de ses camarades et les gens de la base sont tués sur le coup, cash. En enfer, en plus, ils sont relativement perfectionnistes, ils ont demandé à quelques démons de faire une séance de nettoyage, histoire de. Quand on y pense, c'est relou le boulot de démon - que font les démons en enfer quand ils n'ont pas le droit de sortir foutre le boxon dehors ? Hein ? Puisqu'ils sont tous méchants, à la base, ne s'ennuient-ils pas entre eux ? Remarquez, peut-être pas : l'enfer, ça pourrait être comme les MMORPG : des





En voilà un qui veut un gros calin. Nul doute que vous saurez lui offrir l'affection dont il est privé depuis des millénaires, fut-ce à grands coups de Gatling. L'atmosphère tamisée du jeu encourage d'ailleurs à ce genre de rapprochements... N'empêche évitez quand même de coucher le premier soir, on ne sait jamais.



Quand Roger à envie de vomir, n'oubliez pas de lui filer un seau. Avouez que ça serait dommage de flinguer une combainson à ouatmille balle, juste à cause d'une infiltration de gerbe dans les circuits...

gens coincés dedans, qui restent entre eux et qui ne sortent quasiment jamais. Magnifique, il y a une métaphore pour toute chose en ce bas monde. Le truc con, en fait, c'est que vous n'étiez pas censé trouver ce fameux artéfact (au fait, c'est un truc en forme de cœur qui bat... assez glauque). Et celui qui dirige les hordes de streums, le Dr. Betruger (faut arrêter avec les noms allemands pour les ennemis, c'est relou à la fin... Messieurs les développeurs, je sais bien que vous êtes obnubilés par la seconde guerre mondiale, mais n'oubliez pas les communistes russes, les Khmers rouges, les communistes chinois, les dictatures fascistes d'Amérique du sud... qui ont aussi droit à la postérité en termes de massacre et de génocide. Veuillez honorer leur mémoire, merci, j'y tiens. Pour le prochain add-on, je propose un nouvel ennemi, le Dr. Li Ping José Manuel Trotsky). Voilà voilà. C'est ce qui arrive quand on fait une parenthèse de 10 lignes, on perd le fil. Le Dr. Betruger, donc, veut récupérer son joujou, l'artéfact. Vous êtes donc un peu dans le caca, mais c'est pas grave.

La renaissance de la daube ?

Bon, pour ceux qui n'avaient pas lu mon test de Doom 3 à l'époque, je rappelle que je lui avais collé un 65%. J'ai toujours eu du mal avec les jeux qui mettaient de beaux graphismes au service d'un concept on ne peut plus basique,

et qui faisaient passer la pilule à gros efforts de marketing et de criage sur les toits. Preuve en est que je ne m'étais pas trompé, bon nombre de joueurs en sont revenus et ne considèrent pas (ou plus) Doom 3 comme étant un excellent FPS. Sans aller jusqu'à le traiter de daube, c'est quand même vraiment léger - et puisqu'on parle d'un add-on ici, difficile de ne pas y faire référence, puisque le moteur est identique, et le principe très proche.

Tout d'abord, en prenant le jeu en main, on s'aperçoit que très peu de choses ont changé. C'est toujours sombre, très sombre de partout. Très sombre, ero, même. (Sombrero... ? Je vous jure, elle n'est pas de moi, c'est Kylian qui me l'a soufflée !). Les décors tirent toujours la barre vers le haut, et si les ombrages ont pour le coup un peu vieilli (la lampe torche qui projette des ombres rectilignes, finalement c'est pas très correct... les ombres devraient être beaucoup plus diffuses, c'est pas une torche laser), dans l'ensemble le tout reste de très haute qualité.

Le bump mapping est là encore magnifique à certains endroits, sans parler même d'un léger effet de brouillard qui s'estompe à la torche, vraiment fabuleux. Une chose est claire : Doom 3 possède toujours l'un des moteurs les plus efficaces pour faire des scènes

intérieures. Pour les scènes extérieures, vous repasserez... amis claustrophobes, ne jouez pas à Doom 3. Y'en a qui ont essayé, ils ont eu des problèmes. Ceci dit, il est très rapide ! C'est assez étonnant, d'ailleurs, de voir que très peu d'autres jeux peuvent prétendre à rivaliser avec Doom 3 - vu le nombre de moteur graphiques dispos sur le marché, on attend toujours celui qui va renvoyer Id software aux calandes grecques... peut-être F.E.A.R. ? peut-être pas...

« Faute de pouvoir innover un max, les petits gars de Nerve ont réussi à améliorer un petit poil le gameplay du jeu original. »

Résurrection of routine ?

Faute de pouvoir innover un max, les petits gars de Nerve ont réussi à améliorer un petit poil le gameplay du jeu original. Évidemment, c'est toujours aussi basique : vous rentrez dans une pièce, vous avancez, les ennemis arrivent, vous les butez. Ensuite, vous cherchez une clef ou un objet, et vous devez revenir en arrière ou avancer pour ouvrir une porte ou un ascenseur. Naturellement, de nouveaux ennemis apparaissent. Niveau suivant. Avant, dans Doom 3, les monstres apparaissaient surtout quand on ouvrait les portes. Ou alors, ils attendaient, tranquille, dans le noir, en se tapant une belote, que vous les

dérangiez avec votre lampe torche pour vous sauter dessus. Bref, si au premier monstre, on criait, au deuxième, on soupirait, au troisième, on s'endormait - on prenait l'habitude de faire des quick save. Dans RoE, c'est un peu moins vrai: les ennemis ne vous attendent plus derrière les portes (ou rarement). Et les monstres se cachent aussi rarement dans les coins sombres. Voilà, la plupart du temps, vous les voyez arriver. Et franchement, c'est pas un mal. Cet

add-on est moins soporifique que son aîné. De nouvelles armes ont fait leur apparition, mais citons surtout le gravity gun, appelé « grabber » ici. C'est en fait un gun similaire à celui que l'on trouve dans Half Life 2 - il est mieux et moins bien à la fois que son équivalent : l'effet graphique dans Doom 3, est bien plus réussi, on voit sa vision se déformer autour de l'objet que l'on attire, c'est très bien fait. Mais aussi moins bien... peu d'objets sont en fait interactifs: il y a bien quelques bidons ici ou là, des cartons, des chaises.. mais pas de quoi fouetter une chèvre. HL2 était plus rigolo, avec sa panoplie de matelas, de planches, et radiateurs... au final, cette



On a beau être un Marine sur-entraîné et coincé dans une base scientifique dévorée par les feux de l'Enfer, on trouve toujours le temps de lire le dernier Sanqua. C'est aussi ça, la classe américaine.



On dirait que vous avez encore fait une connerie...



Déjà que c'est pas marrant de se choper une gastro, mais alors si en plus on arrive pas à sortir de sa combinaison, bonjour l'angoisse... Les toilettes c'est au fond à droite.



Bon ben je crois que je vais vous laisser...

fonction de gravity gun est surtout utile au combat : avec le grabber, dans RoE, vous pouvez intercepter les boules de feu et autres charges d'énergie qui vous sont destinées, et les renvoyer sur leurs expéditeurs. C'est très efficace (vous les tuez plus rapidement) mais cela demande un peu de maîtrise... Et ce n'est pas moi qui le dis, c'est Pirelli: sans maîtrise, la puissance n'est rien.

Ensuite vient l'artéfact, qui vous permet, à l'utilisation, de ralentir le temps d'une manière radicale ! Cet effet est recherché quand vous êtes entourés de 4-5 ennemis - vous avez dans ce cas le temps de bien ajuster vos tirs, tout en lisant le dernier « Galou » sur le prince Rainier. Évidemment, pas d'utilisation à outrance, vous devez nourrir cet objet avec des âmes humaines. Donc hop, au détour d'un cadavre, une petite aspiration, et voilà, la bestiole est rechargée. Il faudra cependant m'expliquer un détail - je croyais que les âmes se barraient du corps à la mort ? Dans RoE, elles y sont bien collées, il faut vraiment les aspirer fort... une question théologique sans doute. Attendons le prochain pape, il pourra sans doute nous éclairer sur le sujet. Oh oh oh... «éclairer»... «doom 3». Pas mal non ? ben si... sombre, éclairer...non ? ...laissez tomber. Plus tard, l'artéfact vous donnera des pouvoirs supplémentaires qui feront écho au bon vieux doom (beserk, invincibilité).

Résurrection of villains ?

De nouveaux ennemis sont au rendez-vous, souvent en nombre plus grand à l'écran qu'avant. Finis les duels dans le noir, vous serez désormais toujours en infériorité numérique. Le nouveau monstre principal est une sorte de super-imp : il lance des boules d'énergie vertes, et fait assez mal. Là aussi, vous pouvez capturer son rayon et le lui renvoyer dans la face, donc no soucy. Un autre a des lance-roquettes à la place des mains... et un écran à la place de la bouche... Les boss, quant à eux, sont tous trois des hunters issus du premier, mais il faudra trouver les bonnes failles pour les éliminer. Généralement, le grabber sera essentiel...

Au final, les nouveaux monstres sont bien faits, voire mieux que les anciens. Les décors laissent un poil plus de place à la stratégie, si l'on peut dire... Finis les couloirs de 2 mètres de large tout le long du jeu, on a ici ou là un peu plus de liberté. Pas de quoi se casser une hanche si on le compare à Far Cry ou HL, mais bon... on se contentera de ça. Comme l'IA des ennemis est inexistante, on s'amusera à leur placer des obstacles devant eux pour voir comment ils luttent... une simple caisse devant une porte suffit à bloquer un imp - il essaiera de la pousser, bien sûr, mais vous le garderez à distance durablement - bien plus qu'il n'en faut pour le renvoyer

en enfer. En fait, l'IA dans Doom 3 ne pourrait pas fonctionner dans ces conditions : pour qu'il y ait une IA, il faudrait que les monstres soient placés d'une manière statique. Hors ici, ils apparaissent quand vous arrivez, directement en situation de confrontation, et souvent de face. La mécanique est un peu trop facile. L'objectif est de déclencher la paranoïa du joueur, et non de stimuler son intelligence. C'est sans doute ça qui fait que je n'y accroche pas vraiment: la seule satisfaction qu'on en reçoit, c'est d'avoir été agile, rapide et précis. Un bon FPS de nos jours laisse aussi un peu de part à la réflexion, ou à l'évaluation de la situation. Dans ce sens, Doom 3 RoE est finalement très proche de Serious Sam dans le principe, le nombre d'ennemis et le fun en moins. Pas besoin de réfléchir tant qu'on survit. C'est efficace mais toujours pas très divertissant. Les monstres qui apparaissent en chaîne ont le don de laisser ceux qui aimeraient parfois user de prudence. Doom 3, résurrection of «c'est toujours pas ça».

Video



Une fois le choc de Doom 3 encaissé, difficile de qualifier RoE de révolutionnaire. En revanche, on voit plus d'ennemis et les décors sont un poil plus variés. Et puis bon, c'est très beau quand même.

SONO



L'ambiance, basée sur les chuchotements et les petits sons dont on ignore l'origine, est toujours aussi efficace. Les armes crachent leurs munitions d'une fort belle manière. Voix correctes.

JOUAb



C'est mieux qu'avant : on utilise moins souvent la lampe torche, les décors sont un peu plus larges. Le grabber apporte de nouvelles alternatives...

Substance



Sans être mieux que Doom 3, RoE a le mérite d'être moins énervant. On abuse moins du quick save, l'IA est inexistante et le scénario fait pâle figure... mais bon...

70%

Les gars de Nerve ont fait ce qu'ils ont pu : RoE est meilleur que Doom 3 sur bien des aspects. Mais de là à dire que c'est un bon FPS à recommander... pourquoi pas Pacman non plus ?

par Ekianjo

Still Life



XBOX

PC

AVENT

SOLO

DEVELOPPEUR MICROÏDS CANADA
EDITEUR MC2 FRANCE

PC
XBOX

Still Life

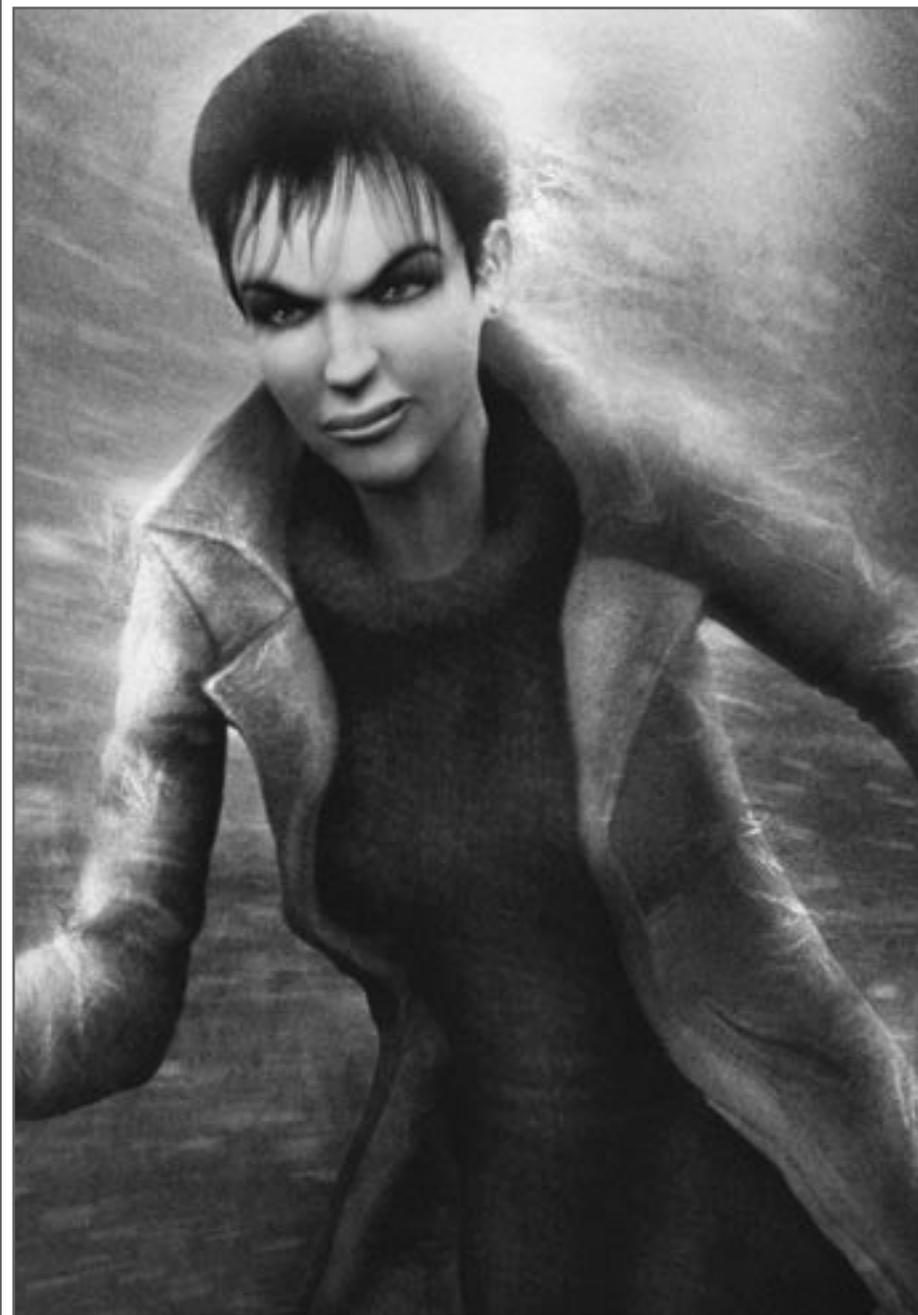
par Snoopers

InTro

En français, Still Life signifie « nature morte ». Les esprits cyniques ne manqueront pas d'établir une parallèle entre ce titre et l'état de santé du jeu d'aventure en général, que l'on pourrait laconiquement qualifier de « pas très fameux ». En dépit de cette désaffection du public pour un genre désormais inexistant, les canadiens de Microïds ont pris leur courage à deux mains et nous livrent un click'n point pur jus. Tant mieux.

Une affaire de famille

Il neige sur Chicago, et l'inspecteur Victoria Mc Pherson se gèle les miches. Le jeu débute sur le seuil d'un vieil immeuble délabré, scène d'un crime particulièrement sordide. On pense bien sûr à « Seven », remarquable thriller glauque de David Fincher, à cela près que Vic n'est pas vraiment une Brad Pitt au féminin. Et puis, là où Seven misait tout sur le réalisme glauque de ses situations, Still Life lorgne lourdement du côté de l'occulte, avec même une pointe de paranormal. Un vrai petit film interactif. Comme tout click'n point moderne, Vic se manie au stick au travers d'une aventure principalement narrative. Le scénario fait s'entrecouper deux enquêtes qui se déroulent à deux époques différentes, montées en parallèle. On passe ainsi de Victoria à Gustav tout au long du jeu, Gustav n'étant autre que le grand père de Victoria. Suffisamment bien construit pour maintenir un rythme décent, et régulièrement ponctué de cinématiques en images de synthèse très convaincantes, l'histoire du jeu tient en haleine et ne décevra pas les amateurs du genre. Fait rare, les dialogues sont eux aussi très convaincants. Heureusement d'ailleurs,





Les scènes cinématiques sont vraiment très réussies. Qu'il s'agisse du rendu de l'image, granuleuse à souhait, de la réalisation ou du montage, c'est un sans faute.



Jolie décoration... On peut dire que ces flics là ont le sens de l'à propos. Je trouve quand même la dinde de Noël un peu étrange, m'enfin d'un autre côté, c'est vrai que ça serait dommage de ne pas profiter d'une belle cuisine comme celle là...

parce qu'il y'en a un beau paquet. Comme la plupart des jeux d'aventure, Still Life regorge en effet de personnages avec qui on peut tailler la bavette. Ces dialogues sont toutefois obligatoires et, si on peut effectivement choisir le type de question que l'on pose (enquête ou personnelle), il est de toute façon impossible d'écourter un dialogue avant d'avoir tout abordé. C'est un peu lourd d'être tout le temps sur des rails, mais Still Life n'a aucunement l'ambition de révolutionner le genre. Ici, c'est l'histoire qui passe avant tout et elle reste la même pour tout le monde. Le fil du scénario s'entrecoupe d'énigmes, qui peuvent prendre différentes formes. Du mécanisme cassé à la serrure que l'on crochète, et en passant même par l'incontournable jeu de taquin, ces puzzles sont variés et bien fichus. D'un niveau assez élevé, ces énigmes sont toutefois

etc.). Là, clairement, y'a abus. Je ne saurais trop vous conseiller de garder une soluce sous le coude en vue de ce passage.

Comme un poisson dans l'eau

Toute réussie qu'elle soit, il faut quand même noter que l'histoire de Still Life démarre assez mal. Déjà, Victoria est un bon gros thon. Oui, on s'en fout, mais quand même. Et autrement, l'univers policier dans lequel on évolue est un ramassis de lieux communs. Le collègue flic qui gerbe sur la scène de crime, la vieille légiste maternelle et protectrice, le chef gueulard et autoritaire... Pire que ça, le jeu arrive même à rendre son personnage principal ridicule au bout d'une demi-heure. Déjà que Victoria n'est pas un canon, mais alors la voir déambuler dans le manoir de son père chaussée de pantoufles ro-

« Toute réussie qu'elle soit, il faut quand même noter que l'histoire de Still Life démarre assez mal. Déjà, Victoria est un bon gros thon. »

logiques et ne devraient pas trop vous bloquer, excepté l'abominable passage de la recette de cuisine. En gros, il vous est demandé de préparer des cookies en suivant une liste d'indications complètement absconnes (2 cuillères à soupe de fidélité, un demi bol de confiance

ses à têtes de lapins... Tout de suite, ça casse un peu l'ambiance. L'autre point qui risque d'en rebuter plus d'un, c'est l'interface. D'une lourdeur sans nom, elle oblige à se taper des allers-retours incessants dans les menus à chaque utilisation d'un objet, et cela arrive as-

sez souvent. Un petit râtelier d'icônes accessible directement pendant le jeu aurait été mille fois plus pratique. C'est vraiment à se demander où les codeurs avaient la tête... Heureusement, le premier flash-back dans le Prague de 1929 redonne tout son souffle à l'aventure, et l'on oublie bien vite ces menus désagréments. On se retrouve donc à chausser les lunettes rondes du détective privé Gustav Mc Pherson, alors à la poursuite d'un tueur de putains qui exécute ses victimes selon un rituel bien précis.

« L'enquête de Gustave le mènera dans tous les recoins de Prague, embrumée comme on imagine être une ville de ce siècle là. »

L'enquête le mènera dans tous les recoins de la capitale tchèque, embrumée comme on imagine être une ville du début de ce siècle là. L'atmosphère qui règne est lancinante, trouble. On est alors plus proche de films tels que « From Hell » d'un point de vue esthétique, où l'art et le sang s'entremêlent sur fond de rites occultes. C'est également très convaincant d'un point de vue architectural. Si le ton général de la ville à été respecté, les designers ont réussi à donner une touche résolument baroque aux différents décors. Les décors étant constitués d'images fixes précalculées, les graphistes se sont vraiment lâchés

question modélisation et textures. C'est un peu moins la joie à Chicago, beaucoup plus impersonnelle et froide que la capitale tchèque, mais le niveau général est remarquable.

Vic est moche (mais c'est pas la seule)

Les développeurs n'ont pas ménagé leurs efforts pour composer un background solide, et Still Life bénéficie, de fait, de réelles qualités artistiques. De même, la partie sonore est à l'avenant et renforce l'atmosphère inquiétante du jeu

en l'agrémentant de musiques discrètes mais toujours dans le ton. Mention spéciale au petit air étrange qui résonne dans les rues de Prague, à la fois accrocheur et inquiétant. Les bruitages sont un peu moins bien lotis et souffrent parfois d'être trop en retrait (voire absents), mais ce n'est qu'un détail. Là où l'équipe sonore a en revanche fait du beau boulot, c'est en ce qui concerne l'interprétation des dialogues. Cela apporte beaucoup de crédibilité aux personnages, mis en voix par une équipe de doubleurs célèbres. Malheureusement, on déchant vite devant la piètre qualité de leur mise en image. C'est même car-



La fin du jeu vire carrément gothico-SM. On notera tout particulièrement la série de bracelets en acier suspendus au dessus du lit, bien pratiques pour, heu... accrocher des trucs. Je pense que les petites soirées entre amis organisées ici ne doivent pas être tristes.



Joli décor pour une scène de crime. Faut avouer, tant qu'à se faire frapper, violer, couper la gorge et éviscérer vivant, autant que ça soit dans un coin sympa. Non ?



L'inspecteur Gustav Mc Pherson, recouvert d'encre noire, vient tout juste de se faire asperger le visage par un poulpe en colère. Prague, c'est vraiment une ville de fous.



Quand on vous dit que cette fille est immonde, c'est vraiment pas une légende. Enfin, au moins elle a trouvé un mec au diapason.

rément raté, les personnages 3D étant vulgairement modélisés et animés. Le rendu est anguleux, la synchronisation labiale foirée et les mouvements trop souvent ridicules. Et puis Victoria a vraiment une tronche de goudou parisienne, et ça, ça fout quand même un peu les boules. Sinon, l'intégration de ces personnages dans les décors précalculés reste correcte, notamment grâce

Nature Morte toi-même

Malgré toutes ses qualités, Still Life reste un jeu linéaire de bout en bout. Rigide à l'extrême. Il est par exemple impossible d'anticiper l'histoire et d'utiliser des objets avant d'être passé par toutes les étapes prévues par le scénario. Par exemple, pas moyen de déposer sa pelloche dans la corbeille du département photo si le collègue de Vic ne

« Il n'y a pas tromperie sur la marchandise. Still Life est un jeu d'aventure à l'ancienne, avec tous les avantages et inconvénients que cela suppose. »

à une gestion des ombres qui fait bien son boulot (excepté deux trois bugs, rien de bien méchant). Mais là où on retrouve vraiment le sourire, c'est en matant les nombreuses cinématiques du jeu pour lesquelles l'équipe de développement s'est visiblement déchirée. Je vous le dis, ceux qui se sont occupés de la mise en scène et du montage savent de quoi ils parlent. Avant de boucler ce tour d'horizon technique, impossible de passer sous silences les chargements intempestifs dont souffre la version Xbox de Still Life. En gros, il y'a un freeze de cinq à dix secondes pour chaque changement d'écran. Pas de quoi égorger un mouton, mais c'est quand même agaçant de se taper ça sur une console dotée d'un gros disque dur.

lui en a pas parlé au préalable. Du coup, on se contente de suivre sagement le déroulement du jeu tel qu'il est prévu, et basta. D'un autre côté, il n'y a pas tromperie sur la marchandise. Still Life est jeu d'aventure à l'ancienne, avec tous les avantages et les inconvénients que ce schéma suppose. Rien d'incroyable donc, sinon un click'n point efficace et doté d'une atmosphère dense. Ceux qui ne supportent plus d'être tenu par la main tout au long d'un jeu peuvent passer leur chemin. Quant aux autres, aucune hésitation à avoir. Nous tenons là un excellent jeu d'aventure, écrit de main de maître et superbement mis en image. Comme d'hab' pour ce genre de jeux, la route n'est pas très longue et ne devrait pas résister à une bonne huitaine d'heures. Mais ces huit heures

là sont suffisamment riches pour ne pas hésiter à franchir le pas. De l'angoisse, du suspense, des rebondissements et beaucoup de sang... Ah, diable, mais pourquoi Victoria est-elle aussi laide ?



Video



Techniquement correct, le jeu se démarque surtout grâce à ses décors extrêmement soignés et ses superbes cinématiques. Cependant, gros bémol pour les personnages 3D tout pourris.

SONO



Musiques discrètes mais agréables. Certains bruitages sont parfois sous mixés. Excellents doublages.

JOUAb



Rien à signaler côté déplacements. En revanche, l'interface est vraiment lourde et peu pratique.

Substance



Ce qu'on demande à un jeu d'aventure, ce sont de bons dialogues ainsi qu'une histoire de qualité. Contrat rempli haut la main par Still Life, malgré un démarrage un peu raté.

70%

Still Life n'a rien d'un chef d'oeuvre, mais son ambiance glauque, son scénario efficace et sa mise en scène soignée raviront les joueurs en manque d'aventures. Une bonne surprise.

 par Snoopers

TOP CHARTS

SEMAINE DU 2 AVRIL au 9 AVRIL, au Royaume-Uni

		JEU	EDITEUR	AVANT
1		FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	1
2	▲	SPLINTER CELL CHAOS THEORY	UBISOFT	3
3		DOOM 3	ACTIVISION	
4	▼	GRAN TURISMO 4	SONY CE	2
5	▼	BROTHERS IN ARMS	UBISOFT	4
6	▼	TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT	ELECTRONIC ARTS	5
7	▲	LES SIMS 2: UNIVERSITE	ELECTRONIC ARTS	9
8	▲	SUPER MARIO 64 DS	NINTENDO	11
9	▲	LES INDESTRUCTIBLES	THQ	15
10	▼	THE PUNISHER	THQ	7

Pourquoi le Royaume-Uni

Bonne question ! C'est de loin la plus grosse communauté de gamers en Europe. Statistiquement c'est un bon échantillon pour mesurer le succès d'un jeu. Et de toute façon j'adore le pudding.

La Nanalyse de Maître Snoop

Encore un TOP pas si top que ça cette semaine, avec une relative stagnation du peloton de tête. On retrouve ainsi l'indéboulonnable Fifa Street à la première place, secondé d'un Chaos Theory en bonne forme. Le portage Xbox de Doom 3 arrive directement en troisième position, ce qui semble être une habitude tenace pour les blockbusters (on se souvient de Chaos Theory la semaine dernière, lui aussi relégué à la troisième marche du podium). Les jeux en place depuis plusieurs semaines glissent doucement vers le bas du tableau, permettant à d'autres de revenir dans la course. Mario DS fait ainsi une jolie remontée dans le top, profitant certainement du sursaut des ventes de la Nintendo DS occasionné par le retard de la PSP en Europe. Enfin, on se félicitera de la dégringolade de The Punisher, qui perd trois places. Dommage que l'on doive supporter la présence des Indestructibles à la 9e place, revenu d'entre les morts par je ne sais quel sortilège. Vivement que les Next-Gen viennent bousculer tout ça.

TOP BON

Ôde au bon goût

*On continue dans l'horreur avec des blagues
d'un goût plus que douteux. Âmes sensibles
s'abstenir.*

Quel serait le comble du léopard ?

- Porter des strings en peau de pute.

*Que fait un crocodile lorsqu'il rencontre une
crocodile ?*

- Il l'accoste...

C'est un mec qui rentre dans un bar et dit :

- Coucou, c'est moi !

Tout le monde se retourne...

C'était pas lui.

next



week

SORTIE MONDIALE LE

26 avril 2005

OLD BOY

Au cas où vous n'auriez pas suivi Sanqua depuis ses débuts (honte à vous!!) nous vous faisons un petit résumé ici des deux derniers. Pour les télécharger, rien de plus simple, il suffit encore une fois d'aller sur le site, et normalement ça devrait sauter aux yeux, comme l'absence de pudeur dans Dead or Alive.

<http://www.sanqualis.com>

MENTIONS LEGALES – Les marques éventuellement citées sont la propriété de leurs dépositaires respectifs. Leur citation est faite à but indicatif, informatif et nullement publicitaire. Sanqualis.com est une association indépendante de l'industrie du jeu vidéo ou de toute autre industrie. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs.

Sanqualis.com n'est pas responsable du vidage de vos cartouches d'encre si vous essayez d'imprimer Sanqua.

Le fichier PDF est testé sur plusieurs machines avant de paraître sur le site. En cas de problème merci de prendre contact avec nous, via le site.

Copyright © Sanqualis.com 1999–2005.

Le 12 avril 2005



Grosse news : Microsoft a des potes
Les news de la semaine
Logiciel : Code Media Player
Screening
Show Off : Killer7
Rien à voir : Mouches télécommandées
Rien à voir : Chine et Japon sous tension
Dossier : PC versus Consoles
 Qui a la plus grosse ?
Test : Republic Commando (Xbox)
Report: La Game Connection 04
Top charts : semaine du 19 au 26 mars
Top Bon : Ah, les ladas.

Le 5 avril 2005



Grosse news : La DS c'est plus fort que toi
Les news de la semaine
Logiciel : Bit defender
Screening
Show Off : Beat Down
Rien à voir : Toshiba change la donne
Rien à voir : Passeports : USA & Biométrie
Dossier : Argent & Gamers
 L'évolution des budgets
Test : Settlers Heritage of Kings (PC)
Test : Devil May Cry 3 (PS2)
Top charts : semaine du 19 au 26 mars
Top Bon : Réunions

