

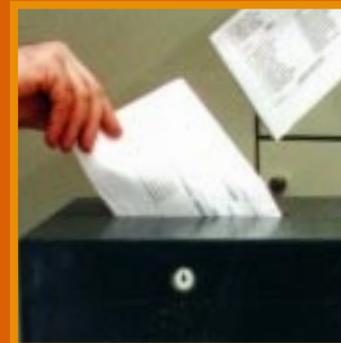
est au bout du pad, Valve et VUG: Game Over, Viewtiful Joe 2 sur PS2, Cossacks 2 sur PC Dossier Jeux et Politique: l'utopie est
est au bout du pad, Valve et VUG: Game Over, Viewtiful Joe 2 sur PS2, Cossacks 2 sur PC, Dossier Jeux et Politique
er Jeux et Politique: l'utopie est au bout du pad, Valve et VUG: Game Over, Viewtiful Joe 2 sur PS2, Cossacks 2 sur P

5 mai 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

SIGMA



v.14c1



ISSUE **edito**

AVRIL 2005 4^{ème} semaine

On vous parle très souvent de bouclage dans la presse Jeu-Vidéo, et ce n'est vraiment pas pour rien. Cette semaine, nous avons par exemple fait l'expérience de la méthode «à la bourre», ce qui s'est bien évidemment traduit par une chute astronomique des heures de sommeil de l'équipe. Et tout ça pour vous, lecteurs adorés qu'on embrasse très fort sur la bouche. Et puis, il faut dire que cette semaine n'a pas été de tout repos. Entre les clash développeurs-éditeurs, les premiers jeux next-gen qui pointent le bout de leurs pixels et le retour des beaux jours (mais si, vous savez bien, cette lumière bizarre qui fait tout plein de reflets sur le moniteur), il y'avait fort à faire. Quand je pense que l'E3 n'est plus qu'à une dizaine

de jours d'aujourd'hui... Oui parce que, on a beau passer notre temps à essayer de boucler ce magazine en temps et en heures, toutes nos pensées sont désormais tournées vers l'E3. Ses promesses, ses espoirs, et ses déceptions. Ah mes amis, quelle fête ça va être. Comptez sur nous pour vous partager un peu de notre champagne, et accessoirement vous noyer sous un déluge de news toutes plus croustillantes les unes que les autres. En attendant, profitez bien de ce Sanqua et sortez un peu prendre le soleil. Parce que, foi de Snoopers, d'ici deux semaines, vous n'allez plus pouvoir décrocher le nez de votre ordinateur. Bonne lecture, et à la semaine prochaine !

*snoopers •
rédac'master intérimaire*

ISSUE σ
Sommaire
VOTEZ POUR EUX !



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

- 03 EDITO**
Bonjour bonjour les hirondelles.
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
Valve et VUG: Game Over
- 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**
Jeux et politique
L'utopie est au bout du pad
- 20 TESTS**
Viewtiful joe 2
Cossacks 2
- 32 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 33 TOP BON**
Il 3tait u4e f0is...
- 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
5 mai 2005

Pour nous (re)joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité

SANQUA

Mangez en !

C'EST BON POUR TON TEINT

ET POUR TON HALEINE



Valve et Vug, game over

LA GROSSE NEWS

Par EL FOUINE

La guéguerre qui opposait Vivendi Universal Games à Valve vient de se terminer dans la joie et la bonne humeur, à force de sourires forcés et poignées de mains molles. Issue surprenante, à contre-pied de la bouche-rie judiciaire qu'on attendait tous la bave aux lèvres. Ca sera pour la prochaine fois...

En effet, le combat de titans qui passionnait les foules déchainées s'est achevé à l'amiable, alors qu'on s'attendait à voir les deux parties sortir les armes lourdes et les légions d'avocats. Pour vous resituer un peu le contexte, tentez de vous rappeler ces histoires de licences accordées frauduleusement à des cyber cafés par Vivendi, derrière le dos de Valve, sans vraiment leur demander leur avis... Ca avait bien fait monter la tension entre des types qui ne semblaient pas non plus excellents bons amis au départ. Chacun s'était mis à gueuler plus fort que l'autre et tout avait dégénéré dans un quasi-bain de sang et puis plus rien, silence radio. Soudain, un communiqué de presse, qui apparait sur la toile comme par magie, nous annonce le bon déroulement de la déjà fameuse «Querelle des Comptables». Pour ce qui est des conséquences: vous ne verrez bientôt plus d'Half-life, d'Half-life 2 ou de Counter Strike: Condition Zero et autres add-ons indénombrables, distribué par Vivendi Universal dans vos centres commerciaux préférés. Quel dommage... Maintenant, reste à savoir quel avenir pour la distribution des indispensables jeux Valve? Steam ? Euh, oui, pourquoi pas, vous n'avez rien d'un peu mieux ? Par exemple, un type qui vous apporterait votre jeu, chez vous, en Kangoo tunée ? Ou un petit contrat avec Activision ? Ce serait peut-être le plus sage..



Onimusha 4... sans Jean Reno !

Par IANOS

LES NEWS

Hé oui ! Le prochain Onimusha en n'est qu'aux prémices de son développement mais l'on sait déjà une chose : ce sera un jeu PS2 ! C'est vrai qu'en cette période d'E3, on pense beaucoup à la nouvelle génération de consoles mais visiblement de nombreux développements concernent toujours nos bonnes vieilles machines. Cette fois, point d'acteurs digitalisés mais bien un personnage purement virtuel et surtout un recentrage sur la variété de l'action (On l'espère car Onimusha 3 devenait répétitif à la longue à cause des possibilités réduites des personnages). Après un opus assez sympathique avec Jean Reno en personnage jouable, et un petit passage par Paris, Capcom a décidé de revenir dans la tradition japonaise la plus pure pour ce « Onimusha : Dawn of Dreams »... enfin presque, puisque le personnage principal semble légèrement blond et le site officiel le décrit comme « Gaijin » (étranger sur le sol japonais si je ne m'abuse). En

tout cas, le personnage est bien là pour nettoyer le Japon médiéval des forces du mal et va devoir utiliser toutes ses capacités. Le personnage sera capable



de manier deux épées, qui ne sont pas sans rappeler Agni & Rudra de Devil May Cry 3. Pour la petite histoire, le

fait de revenir à un personnage virtuel n'est pas dû à un choix original mais plutôt à la rigidité rencontrée précédemment sur les développements et surtout sur la promotion du jeu : quand on utilise l'image d'un acteur connu, il y a des contrats et il faut que tout soit approuvé par les agents des acteurs et c'est pas de la tarte d'après Capcom. Tout comme dans Devil May Cry 3, la caméra, toujours susceptible dans les jeux d'actions, sera repositionnable par le joueur. On peut également ajouter que les vues fixes héritées de l'époque Resident Evil ont été éliminées pour suivre au mieux le personnage. Maintenant le jeu en est au début du développement (seulement à 20%-25% semble-t-il) et malgré une présentation plus conséquente à L'E3, on peut tout juste espérer une sortie avant la fin de l'année et il faudrait même plutôt compter sur le printemps prochain. Vous pensiez avoir déjà une ludothèque PS3 d'ici là ?

Les premiers détails sur le prochain Onimusha viennent de faire leur apparition. Qui a dit que Capcom était abonné aux beat'em all ?

Nintendo se porte bien, merci

LES NEWS

Par KYLIAN

Qu'on l'adule ou qu'on le voue aux gémonies de l'enfer vidéo ludique, Nintendo fait sa vie depuis 50 ans, et mieux que bien, comme dirait l'autre. Nouvelles preuves à l'appui.

Alors que ses concurrents connaissent des fortunes diverses et moyennement positives (Sony ne sait plus quoi inventer en sortant une PS2 Silver ou une manette Saturn et Microsoft sourit grâce à d'excellents résultats financiers mais pas forcément dus à la Xbox), la firme Nintendo se porte en revanche très bien, merci pour elle. Il faut dire que la Nintendo DS a dépassé le cap des 5 millions de consoles vendues dans le monde, en seulement 2 mois. Alors certes, les prévisions de la compagnie tablaient sur un tel score mais cela fait toujours plaisir, non ? Et puis, voilà un chiffre qui va peut-être réveiller les possesseurs européens, mal servis en terme de jeux DS. Un coup de fouet doublé, par sécurité, avec l'annonce de la sortie par chez nous de Ridge Racer DS le 3 juin prochain. Autre source de satisfaction, même si elle en désolera certains, ce sont près de 136 millions de jeux Pokémon, toutes versions et toutes plateformes

confondues, qui ont été achetées depuis l'apparition du bon filon ! Une poule aux œufs d'or en pleine forme elle aussi, de nouvelles déclinaisons dont Emerald, Diamond et Pearl étant prévues d'ici la fin de l'année. S'il fallait trouver une seule petite ombre au tableau, le départ à la retraite (à 77 ans !) de l'emblématique Hiroshi Yamauchi, ancien PDG du groupe, le 29 mai prochain, pourrait être cette ombre-ci. Yamauchi a dirigé Nintendo de 1949 à 2002 soit 53 ans ! Exerçant, depuis, des fonctions au sein du seul Conseil d'Administration, il a refusé, magnanime, la prime dite « Bernard », ici de 10 millions d'euros environ. Mais vu ses 10% d'actions et la santé de son entreprise dans toute son histoire, le monsieur est déjà multimilliardaire depuis longtemps. Allez, Nintendo se consolera avec le carton impressionnant que réalise Nintendogs, le jeu de simulation de chiens, sorti cette semaine au Japon et qui confirme que les japonais sont

des joueurs aux mœurs insondables. Plus que des ingénieurs, Billou aura bien besoin de spécialistes culturels pour mieux s'implanter dans l'inénarrable marché du pays du Soleil levant...



Le retour du prince

Par IANOS

LES NEWS

C'est fou, je n'ai pas eu le temps de finir Warrior Within qu'Ubisoft nous a déjà pondu un nouvel épisode. Il est vrai que le jeu n'est pas encore terminé et ne se retrouvera dans les rayons que dans le deuxième semestre de l'année, mais quand même, ils sont rapides les développeurs...c'est à se demander s'ils ont l'occasion de dormir. Comme de bien entendu, on nous annonce que ce troisième épisode sera le meilleur de la série. Remarquez, je ne connais pas de tordu qui affirmerait que son œuvre est pourrie...sauf Laurent Baffie éventuellement mais il ne travaille pas chez Ubisoft. La plus grosse avancée du jeu sera sans doute l'addition d'un second personnage, qui possèdera un style de combat différent et surtout un scénario alternatif (ce qui ne signifie pas forcément qu'il visitera des niveaux spécifiques...surtout quand vous aurez compris de qui il s'agit). Du point de vue de l'intrigue, on retrouvera le

prince après son retour de L'île du Temps accompagné de Kaileena...mais comme d'habitude, la manipulation du temps a entraîné des conséquences désastreuses et le prince retrouve son royaume en guerre et surtout une



forte animosité contre lui, puisque qu'il est désigné responsable de la guerre. A partir de là, le prince va comprendre qu'il possède un double maléfique et que celui-ci est à l'origine des événements. Pour sauver le prince, Kaileena va donc se sacrifier

et libérer les Sables du Temps, histoire d'innover. Ainsi, le prince retrouvera ses pouvoirs de contrôle temporel dans le but une fois de plus d'effacer toute trace des bavures qu'il a engendrées... Quoi qu'il en soit, les amateurs des précédents volets devraient apprécier puisque la façon de combattre sera paramétrable et des parties d'infiltration viendront agrémenter la visite de Babylone. Pour le reste, on retrouvera le contrôle du temps et les puzzles habituels. Si le jeu n'est pas spécialement attendu, il devrait confirmer la bonne maîtrise du concept et offrir un gameplay similaire mais pour le moins sympathique et surtout, comme à l'habitude, des décors impressionnants. Reste à savoir si la musique sera aussi punchy que dans le précédent épisode j'ai ouï dire que certains n'avaient pas apprécié l'association guitare électrique-Mille et Une Nuits...décidément, les joueurs sont difficiles à satisfaire !

Le prince persan nous fait son retour du come-back, et en plus il a le don d'ubiquité: PS2, Xbox, GameCube et PC auront droit à la nouvelle aventure du héros de Prince Of Persia.

Urban Reign, la racaille en action

LES NEWS

Par IANOS

Namco vient de dévoiler son prochain beat'em all, développé par des membres des équipes de Tekken et SoulCalibur... les pacifistes vont apprécier !

C'est marrant, la PS2 approche de sa fin de vie à grand pas et pourtant les annonces de jeux affluent...on ne va pas s'en plaindre ! Urban Reign sera un beat'em all dans la plus pure tradition et semble déjà bien alléchant malgré un taux de finition aux alentours de 60 %. L'action d'Urban Legend se situe dans la ville virtuelle de Green Harbor, une ville tenue par des gangs rivaux. Tout va dégénérer le jour où un membre très éminent (j'ai pas dis éminem !) du gang des Zapps va se faire enlever. Immédiatement, ses collaborateurs vont soupçonner Lee Shun Ying, la toute jeune dirigeante du gang de Chinatown. Afin de se protéger, Lee va embaucher le garde du corps Brad hawk, réputé pour ne jamais faire de prisonnier dans les batailles urbaines... ça promet ! Lee et ses compagnons de baston devront donc remplir une centaine de missions dans les lieux les plus glauques de la ville afin de découvrir la vérité. Le jeu semble se distinguer par des décors à l'atmosphère plutôt pesante

et assez malsaine : allées dégueulasses, décharges, immeubles condamnés et autres bars miteux seront autant de lieux pour que vos poings se lient d'amitié avec les sales tronches de vos ennemis.



Les personnages semblent disposer d'un bon design, avec de la variété par rapport au « bad guy » traditionnel de L.A. puisqu' ici tous les gangs seront

représentés. Le jeu devrait également s'imposer grâce au fait que soixante combattants seront disponibles. Reste à savoir si tous auront vraiment des coups originaux mais une telle sélection de combattants est bien appréciable. A cela viendrait s'ajouter une palette de coups plutôt imposante : une cinquantaine dont vingt coups spéciaux ! On demande à voir, mais Namco a clairement annoncé que ce jeu devait casser les beat'em all actuels. Des armes viendront également agrémenter les combats : bouteilles et battes de baseball seront vos fidèles alliées. Une autre info importante concerne une sorte de direction stratégique des combats puisque trois personnages supplémentaires accompagneront votre combattant. Un mode multi-joueurs sera également présent, puisque rien ne vaut un jeu de baston en coopération. En revanche aucune date de sortie n'a été annoncée... mais on sent que ce Urban Reign fera parler de lui dans un proche avenir, cet automne a priori.

logiciel

le conseil de tonton Snoop

Après vous avoir fait redécouvrir le notepad, je m'attaque cette semaine au mythique Paint. On parle souvent de Photoshop ou d'Hypersnap DX dès lors qu'il s'agit de faire des screenshots de tout et n'importe quoi. Ça serait oublier que Paint permet lui aussi d'accueillir vos snapshots en un clin d'oeil, soit bien moins de temps qu'il n'en faudrait pour lancer Photoshop. Un petit Ctrl-C bien placé et hop, Ctrl+V dans la face de Paint. Etant donné que le soft de Microsoft travaille en BMP natif, aucune perte à craindre. Paint, c'est de la top qualité. Très simple à prendre en main, rapide et efficace, Paint est l'allié de choix du graphiste moderne. Les plus audacieux pourront même s'amuser à retoucher leurs screenshots au crayon, méthode qui a largement fait ses preuves chez la grande majorité des éditeurs. C'est pas la classe, ça ?

Menu Démarrer / Programmes / Accessoires / Paint

Editeur : Atari
Dev : Quantic Dream

Fahrenheit

prévu pour Juin 2005

L'arlésienne de Quantic Dream fait monter la température à quelques semaines de l'E3. Prévu pour être un jeu d'aventure d'un genre nouveau, Fahrenheit est bien parti pour faire honneur à la ludothèque prestigieuse de son développeur, Nomad Soul en tête.

PC, PS2, XBOX



Editeur : Steel Monkeys
Dev : Steel Monkeys

2 Days to Vegas

prévu pour on ne sait pas

Toujours à la recherche d'un éditeur, les russes de Steel Monkeys nous livrent quelques images impressionnantes de leur GTA-like. Même s'il s'est avéré que ces screenshots n'étaient en fait qu'un benchmark interne, on croise les doigts très fort.

PC



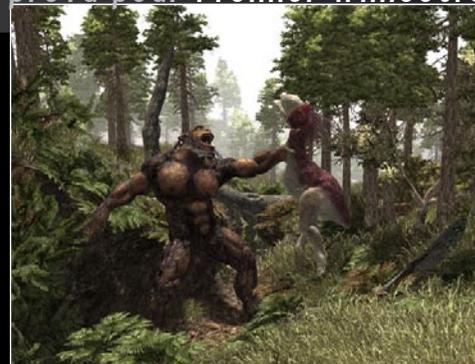
Editeur : Jowood
Dev : Piranha Bytes

Gothic III

prévu pour Premier Trimestre 2006

Troisième opus de la célèbre série de RPG teutons, Gothic III nous tease délicieusement au travers de ce trio d'images foutrement jolies. On ne sait pas encore si le gameplay suivra, mais on appréciera quand même à leur juste valeur ces superbes cartes postales.

PC



Des nouveaux screenshots de jeux en développement.

SCREENING



Alan Wake (XBOX 360, PC)

La grosse claque de cette semaine, c'est le teaser d'Alan Wake qui nous la colle, et en beauté. Cela ne vous dit rien? C'est normal, le jeu vient tout juste d'être dévoilé par Remedy, illustre développeur des deux premiers Max Payne. Annoncé comme étant un «Psychological Action Thriller», Alan Wake reste pour l'instant bien mystérieux et nous ne disposons d'aucune information quant au genre de jeu qu'il sera. Il n'empêche, les quelques décors présentés dans la vidéo promettent une liberté de mouvement exceptionnelle et une qualité graphique à couper le souffle. A noter que cette vidéo serait apparemment tirée de la version Xbox 360 du titre, ce qui nous rassure quelque peu quant à la puissance de la-dite machine. Rendez-vous à l'E3 pour de plus amples informations !

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

http://www.xboxyde.com/leech_1252_fr.html



S'il est un sujet à surveiller comme le lait sur le feu, c'est bien celui de Google et de son projet de numériser les livres. Depuis vendredi, le point d'ébullition semble atteint. On a appris que la firme s'était approchée des éditeurs français pour tenter de vaincre leurs réticences. Mais quel est le problème ?

Google, tout le monde connaît: son service de recherche de pages Internet, d'images, de vidéos, son logiciel qui sonde votre disque dur, son Gmail de 2Go gratuit, ses actualités qui gênent l'AFP...Il

en vivent). Certains pragmatiques ajouteront qu'on assistera à ce qui se voit déjà pour la musique avec le P2P: baisse (relative) des ventes mais modification des habitudes de consommation, les lecteurs achetant ce qu'ils sont sûrs d'aimer, sans compter la découverte d'œuvres méconnues. D'autres rappelleront qu'un livre n'est pas une chanson, l'attrait du support papier jouant aussi pour limiter la casse. Les naïfs iront jusqu'à arguer que Google s'engage à utiliser une résolution de capture très faible. On y croit.

Pire encore, si le P2P est décentralisé, Google ne l'est pas. Et avec une loi américaine, n'en arriverait-on pas pernicieusement à devoir considérer que les œuvres appartiennent désormais à l'oncle Sam ? Quand on connaît la tendance des américains à tout s'approprier (au hasard les œuvres babyloniennes des musées irakiens), dans cent ans, nos enfants ne penseront-ils pas que « Gargantua » fût écrit par un Californien adepte du McDo ou que la Bible fût rédigée par un prêcheur de San Francisco



RiEN A VoIR

Google : la culture ne se brade pas

Par KYLIAN



y a quelques temps, la firme US a révélé travailler sur un nouveau domaine: les livres. Plus de 5 milliards de pages papier à scanner, d'après des estimations, pour que vous puissiez les lire en ligne sans rien payer. Car Google peut être gratuit, la publicité et Wall Street suffisent à rendre ses deux jeunes créateurs millionnaires. D'emblée on imagine le quidam trouvant un « Critique de la raison pure » libre sur le net pour se faire une culture anti-Star Ac', au lieu de payer 10€ par livre papier. Cela semble positif (sauf pour ceux qui

Bref s'il y a du Pour, il y a aussi du Contre dans ce cas, un livre de Voltaire n'étant pas une chanson de Jenifer. Ce qui me taraude, c'est que Google hébergeant les œuvres (même françaises) sur ses serveurs en Californie, un litige commercial se réglerait là-bas. Donc application de la loi américaine. Inquiétant. Que connaît un juge de Berkley à l'histoire de la France et à l'impact d'un « Contrat Social » de Rousseau sur notre pays ? On parle de vraie culture et de notre passé, là, pas d'un « Qui a volé l'orange » remixé...

(remarquez, ça, ils le pensent déjà)..? Alors heureusement l'Europe se réveille. Six pays ont déjà lancé un cri d'alarme pour contrer Google et protéger les biens culturels, notamment français, puisque notre exception dans ce domaine est reconnue. Un service de mise en ligne gratuit de tous les livres pour répandre la connaissance, je suis pour, mais pas sous le contrôle des Américains, il y a des limites à l'asservissement quand même. La culture ne se brade pas.

Un coup d'œil à droite, un coup d'œil à gauche, comme une girouette, l'opinion publique se tourne vers un sujet puis le quitte comme si de rien n'était ; comme un feu de paille elle s'enflamme contre les injustices et nous oublions toute vigilance et tout désir de comprendre. Le scandale des tortures à Abu Ghraïb tend péniblement vers sa conclusion dans l'indifférence quasi-générale. Toutefois quelques infos arrivent à percer. Le ministère de la défense américain semble avoir pris le problème très au sérieux

Qu'apprendra-t-on donc dans ce manuel ? Tout ce qui est licite et illicite dans la pratique des interrogatoires. Clairement et nettement, d'une façon compréhensible même pour le plus borné des soudards. Ainsi, plus d'excuse pour les petits soldats. Ils sauront, par exemple qu'il ne faut pas lancer les chaises sur les prisonniers mais contre le mur, juste pour leur faire peur (aux prisonniers, pas au mur). En 200 pages, paraît-il car pour l'instant aucune association de défense des droits de l'homme n'a pu se

pendant, je me pose encore quelques questions. D'abord d'un point de vue purement technique. La nécessité de faire parler les terroristes est encore affirmée par les USA. Quelle pourra être l'efficacité des menaces proférées par les interrogateurs, qui ne seront plus des bourreaux, si les détenus savent qu'ils n'ont pas le droit de mettre leurs menaces à exécution ? Ensuite, et sans faire du mauvais esprit, comment faire disparaître les prisonniers fantômes, puisqu'il est bien connu qu'ils n'exis-

Manuel de bonne conduite ?

Par EGOMET

puisque'il s'apprête à publier un nouveau manuel à l'usage de ses hommes chargés du renseignement, baptisé si sobrement Human Intelligence Collector Operations. C'est Monsieur Gandy, le directeur de l'HUMINT (human intelligence), qui a expliqué tout ça au New York Times. Je parle de Thomas A. Gandy, pas de l'autre Indien ; d'ailleurs ça ne s'écrit pas de la même façon et je ne vois pas pourquoi je fais le rapprochement ; ce Gandy américain est tout de même un militaire, lui, pas un fou imprégné de résistance passive et de non-violence!

procurer l'ouvrage pour vérifier, seront clairement prohibées toutes les pratiques qui avaient fait scandale en Irak, depuis la privation de nourriture ou de sommeil jusqu'aux postures indécentes destinées à briser l'orgueil masculin des terroristes devant leurs charmantes gardiennes venues du Middle-west pour payer leurs études. De plus le department of defense affirme qu'il n'y aura plus de « ghost detainees », ces prisonniers qui n'ont aucune existence légale. Tout cela est bien beau et j'espère que ce ne sont pas des paroles en l'air. Ce-

tent pas ? Change-t-on ce genre d'habitudes aussi facilement ? Rien n'est moins sûr, même en supposant que les officiers supérieurs en aient vraiment la volonté. Si c'est le cas, je leur souhaite bien du courage. Au fait, que devient ce brave général Sanchez ? Blanchi ?

Pour ceux qui voudraient apprécier par eux-mêmes les efforts du department of defense et parce que l'impartialité est une règle, voici leur adresse internet : <http://www.defenselink.mil/>

RiEN A VoIR



JEUX et POLITIQUE

L'utopie est au bout du pad

Il ne restait plus que quelques minutes à Gérard pour se rendre à son bureau de vote. Déjà prête depuis un petit moment, sa femme le tire par la manche de la chemise. «Bouge toi un peu, on risque d'arriver trop tard !». Gérard, en pleine partie de jeu vidéo, ne bouge pas d'un pouce. «Deux secondes ma biche, j'ai encore un niveau à finir avant de savoir si je dois voter pour...»

«2984», Gino Woralles

DOSSIER Par Egomet

Cyber Goebbels ?

« Nous faisons pénétrer notre idéologie par les points faibles de l'humanité. », Chou en Laï. Vous ne vous intéressez pas à la politique mais, c'est bien connu, la politique s'intéresse à vous. Elle imprègne votre vie et les tyrans profitent de tous les moyens possibles pour parvenir à leurs fins. Le jeu vidéo ne saurait faire exception. Bien plus, il représente déjà un enjeu majeur dans les stratégies de communication et dans la diffusion des idées. La plupart des braves gens et de nos politiques, souvent dépassés par les innovations technologiques, ne s'en rendent pas compte. Pourtant le très vénérable Invaders faisait déjà de la propagande lorsque l'on tirait sur les vaisseaux CCCP pour gagner un maximum de points. La guerre froide n'est plus mais la technique a fait des progrès. D'ailleurs, n'est-il pas effrayant de voir combien les politiques, souvent d'un âge fort respectable puisqu'ils devraient presque tous être à la retraite, se leurrent dès qu'il s'agit des « nouvelles technologies » ? C'est drôle, cette expression ; ceux qui l'emploient le font en général pour des choses qui ont déjà au moins trente ans. Il y a ceux qui ont peur d'être laissés de côté ou de paraître idiots et il y a ceux qui manipulent. Dans ces conditions, on a peine à discerner les véritables enjeux de l'informatique. Concentrons-nous sur les jeux vidéo. Examinons tout d'abord ce qui en fait un média de premier ordre.

Opium du peuple ?

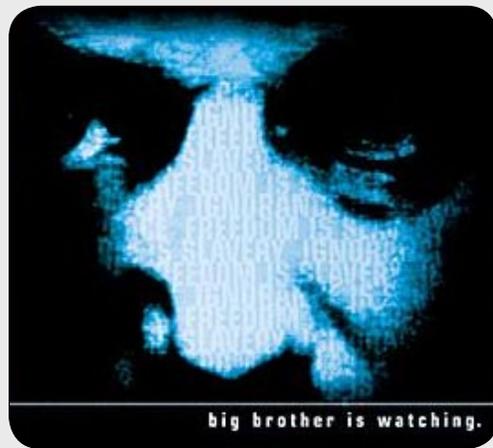
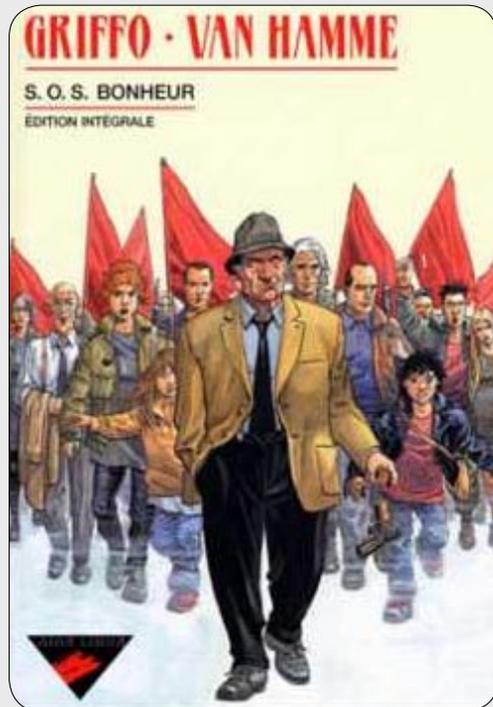
Je passerai rapidement sur la question du divertissement. Pour rappel, un divertissement, c'est ce qui vous écarte des sujets graves et importants. Pascal employait ce mot dans le domaine théologique pour désigner les biens illusoire qui nous détournent de Dieu. En politique, on peut considérer comme telles toutes les activités qui abrutissent le peuple et le rendent docile aux manipulations des puissants, le foot, les émissions de télé-réalité ou encore les mariages princiers, dont on n'a rien à foutre vu qu'on est en démocratie, enfin, je crois. Sur ce plan, il faut bien reconnaître que certains JV sont particulièrement redoutables, on n'y joue que pour se défouler et se vider la tête ; je ne dénoncerai personne. C'est simplement la version moderne de la méthode « panem et circenses » chère aux empereurs romains. Par rapport aux jeux du cirque ou au foot, ils présentent cependant « l'inconvénient » de ne pas être très fédérateurs, puisqu'ils se pratiquent généralement en solitaire. Notez que les choses changent vite et que c'est différent, mais alors totalement, pour les MMORPG.

Plus forts que la TV

En revanche, les JV constituent le média le plus efficace pour obtenir l'adhésion d'un public (à part la fausse information mais celle-ci ne fait qu'exploiter des préjugés déjà bien en place). En effet, pour fonctionner, il suppose la participation active du joueur. Vous ne pouvez pas jouer en restant passif, comme vous le faites devant la télévision. Pour faire passer une idée dans un jeu vidéo, il vous suffit de faire du joueur le complice des actions vers lesquelles vous voulez l'orienter. Ainsi, vous lui présentez un objectif, vous lui confiez une mission, ce qui

accroît déjà son adhésion, surtout si elle est mystérieuse et exceptionnelle. Puis vous précisez peu à peu les différents aspects de cette mission et les cibles à toucher pour remporter la victoire. Insidieusement, on peut vous orienter au gré des rebondissements de l'action vers des options que vous n'auriez pas forcément choisies vous-mêmes si elles vous avaient été présentées dès le début de la quête. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'il y ait une volonté consciente de nous mener en bateau mais, d'une part, la possibilité existe et, d'autre part, certains jeux fonctionnent bel et bien sur ce schéma d'un dévoilement progressif de la mission que vous menez. C'est, si je ne m'abuse, ce qui avait fait le succès de Deus Ex (nous reviendrons sur ce jeu); et de combien de FPS à l'ambiance glauque ! Le joueur, souvent d'ailleurs jeune et donc vulnérable, est déjà partie prenante avant de saisir les enjeux, il prend déjà du plaisir à l'action. Le JV, plus encore que le cinéma, est propre à effacer la distance critique. On est dans l'immersion totale et cette immersion est un facteur essentiel du plaisir que l'on ressent. Vous me direz que j'affabule et que je vois le mal partout mais regardez ce qui se fait en publicité. C'est un trait de génie que d'avoir fait des clients les supports essentiels des publicités pour les vêtements de sport. Et réfléchissez maintenant à ce que pourrait permettre l'application de principes analogues dans le jeu vidéo. En déroulant l'action prévue, c'est toi-même joueur qui te diffuses les doses d'idéologie qu'on veut te faire prendre, comme avec une pompe à morphine. On attaque la cible de l'intérieur. Je passe sur les moyens de suggestion que les différents genres du JV peuvent emprunter au cinéma ou à la littérature. Notons simplement que ce qui marche là-bas n'a pas de raison d'être inefficace ici.





Vous étiez pourtant prévenus !

J'entends d'ici l'objection : « Vous êtes paranoïaque ! Le coup du complot, on nous l'a déjà fait. » C'est vrai, beaucoup d'accusations de ce genre circulent dès qu'il est question d'une nouvelle technologie. Une caméra miniaturisée et paf, c'est Big Brother ! Mettons les choses au point. Tout d'abord, il ne s'agit pas ici de dénoncer un quelconque complot. Jusqu'à preuve du contraire, la production des jeux respecte encore une certaine liberté d'expression. Le pluralisme est encore une réalité. Mais il n'est pas une évidence, l'évolution de l'actionnariat des maisons d'édition en est la preuve. La vigilance est donc de rigueur, on aura profit à bien lire les petites news et à varier ses sources d'informations. Ensuite le pluralisme ne signifie pas l'absence de tentatives. Les moyens existent. Ils seront donc employés quand ils ne le sont pas encore. L'idée d'une dictature électronique n'est pas farfelue. Elle est ancienne et maintenant dans l'ordre du possible. Pour mémoire 1984 a été publié en 19...48. En allant plus loin, plus vieux et plus crédible que Matrix, voyez « S.O.S Bonheur » (scénario van Hamme, dessin Griffio). Cette dictature n'est pas encore là mais certaines évolutions récentes y ressemblent furieusement. Non, je ne pense pas à la réélection de Georges avec les machines Diebold. Et je ne parlerai pas de cette parodie de démocratie directe qu'a été le grand débat sur l'école en France en 2004.

Cas d'école

Avant d'aller plus loin, examinons un cas concret, un jeu de stratégie qui justement évoque ces questions de vote électronique et de démocratie directe. Dans Call to Power 2, qui n'est pas très récent, vous partez naturellement à la conquête

du monde, en commençant à la préhistoire et en terminant quelque part dans un futur proche. Evidemment, vous faites évoluer votre peuple, technologiquement et politiquement. Vous noterez au passage le parti pris qui consiste à mettre les régimes politiques sur le même plan que la science et la technique. De façon très machiavélique, la politique n'est envisagée que sous l'angle de l'efficacité dans des stratégies de pouvoir. Passons, c'est aussi la loi du genre. Examinons donc maintenant le contenu politique de ce jeu. Ce contenu est important et occupe de nombreuses pages. Mais il est relativement discret puisqu'il se cache dans l'encyclopédie du jeu. Le joueur va donc y accéder lorsqu'il cherchera de l'aide pour réaliser ses objectifs. Dix points de plus participation du joueur à l'idéologie ! La description des régimes est très fonctionnelle et souvent assez grossière, voyez en particulier les régimes fascistes et communistes. D'autres part, d'autres options nous sont présentées et relèvent cette fois plus du programme politique que de l'analyse historique. Le jeu invente encore d'autres régimes qui n'ont pas encore trouvé leur place dans l'histoire et qui sont donc présentés un peu comme l'évolution naturelle de celle-ci. Une philosophie de l'histoire qui pourrait presque rivaliser avec le déterminisme marxiste ou les positions de Francis Fukuyama. Nous voici donc gratifiés d'une démocratie virtuelle et d'une écotopie. La démocratie virtuelle c'est tout simplement le fait de voter directement pour les lois sur Internet et non pour des députés et autres représentants. Dans le jeu, ça paraît tout naturel. Mais si on y réfléchit, cette démocratie virtuelle ne risque-t-elle pas d'être tout simplement une démocratie illusoire ? Il serait peut-être bon d'y penser avant de la mettre en place... L'écotopie est plus rigolote, c'est une dictature des fanatiques de l'écologie. Ce qui est marrant, c'est que c'est présenté comme une option viable avec leur destruction aux nanites de cités entières. Parfois ce jeu s'immisce dans les débats en cours et présente discrètement, dans les merveilles

que vous préparez pendant des heures (Encore 20 points pour la participation !) les réponses des développeurs. Ainsi, vous pouvez entre autres réaliser les merveilles suivantes :

- Chichen Itza, site maya de sacrifices humains pour réduire la criminalité. Cynique mais bon... ça appartient à l'histoire;
- Une curiosité appelée loi anticriminalité, qui est en fait tout simplement la dépénalisation des drogues douces, censée faciliter le travail de la justice et donc faire baisser la criminalité. On ne parlera pas des effets secondaires. Cette fois on est dans l'actualité;
- Une autre curiosité appelée « acte d'égalité »;
- Divers projets de manipulation eugénique.

Il y aurait comme une petite orientation totalitaire que ça ne m'étonnerait pas.

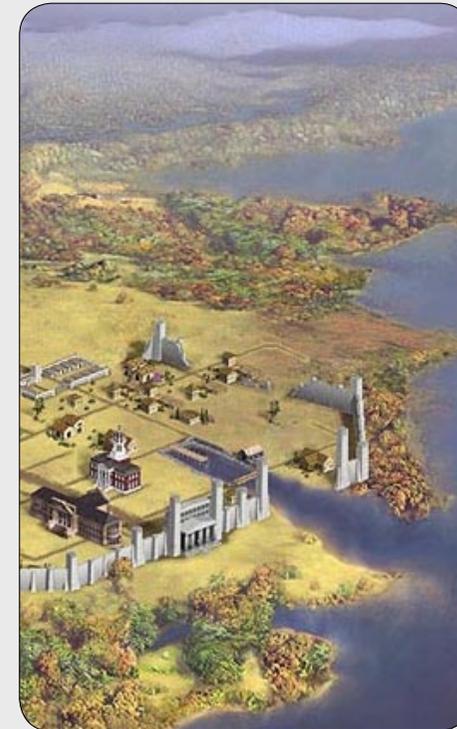
RTS, FPS, RPG and Co

A ce stade-là une précision s'impose. C'est tout naturellement que les jeux de ce genre sont amenés à prendre des positions politiques. Nous avons ici un cas extrême mais il est normal pour un jeu de stratégie à cette échelle de poser la question des régimes politiques. Civilization 3 est plus prudent dans ses affirmations mais n'est pas neutre non plus politiquement. Il ne peut pas l'être. De même, va-t-on reprocher à ces jeux d'être militaristes ? C'est plutôt un jeu de stratégie qui ne le serait pas qui serait à saluer. Je ne vois pas très bien ce qu'il serait mais pourquoi pas, après tout ? Poursuivons. Même s'il faut se méfier de tout déterminisme, il y a des liens quasi-essentiels entre les

genres et les idées qu'ils véhiculent. C'est tout naturellement que les FPS sont le lieu du patriotisme le plus grossier. Les Call of Duty et autres Medal of Honor sont tout simplement les avatars les plus simples du genre, ceux qui nécessitent le moins d'effort car le scénario est tout trouvé. Ainsi l'exaltation de l'Amérique en guerre se fait sans presque y penser. En revanche, dès que les islamistes se piquent de faire la même chose en proposant un jeu où l'on tue des Américains, voilà qu'on hurle au scandale. C'est une odieuse propagande et un appel à la haine raciale. Des jeux sur ce thème sont régulièrement faits dans les pays arabes mais bien évidemment vous n'en verrez jamais, tandis que vous voyez dans les bacs des titres comme Full Spectrum Warrior. Certes, ces jeux sont malsains lorsqu'ils incitent réellement au terrorisme mais n'y a-t-il pas deux poids deux mesures dans la façon d'évaluer le risque ? Le FPS est par nature guerrier. C'est un outil qui peut favoriser indifféremment l'un ou l'autre camp. Il convient de ne pas être dupe.

Réécrire l'histoire ?

Il est possible toutefois de concevoir des jeux plus consensuels. Mais là encore on reste bien souvent dans un simple ressassement de préjugés, bien éloignés de toute réflexion. C'est la fonction que prend bien souvent le thème de la seconde guerre mondiale: être consensuel. Le nazisme y est bien évidemment l'ennemi, jusque-là c'est légitime, mais reçoit un traitement mythologique, ce qui l'est déjà beaucoup moins. Ce qui est dramatique, ce n'est pas tant qu'on présente ce régime comme criminel, les faits sont là, mais que l'on instrumentalise cette page d'histoire au mépris de toute analyse un peu sérieuse de son idéologie et de son fonctionnement. Le présenter simplement, à la manière très convenue de nos cérémonies et de nos œuvres d'art, comme le mal absolu n'est pas propre à former





la conscience politique du citoyen et à nous prémunir contre son retour. La seconde guerre mondiale fait chez nous office de mythe fondateur au même titre que les guerres médiques pour les Athéniens. Je ne crois pas m'avancer beaucoup en disant que c'est le thème le plus courant dans l'industrie vidéoludique. Il constitue en quelque sorte l'un des derniers points de rassemblement de notre société. En soi, c'est plutôt une bonne chose mais cela se fait au prix de l'objectivité. Ne peut-on pas rêver de jeux vraiment intelligents, qui n'auraient pas peur de poser des questions, de se confronter à la réalité, qui soient capables d'aborder les problèmes sous différents angles afin de nous faire sentir leur complexité, de nous montrer des Allemands souffrant eux aussi de cette putain de guerre, comme parviennent à le faire certains romans ou certains films ?

Intelligence et amusement

Ce n'est pas qu'un vœu pieux. Il y a heureusement des jeux qui, sans forcément être des chefs d'œuvre inoubliables, n'en laissent pas moins une impression d'intelligence. Il existe des FPS qui laissent par exemple au joueur le choix du parti à prendre et/ou qui posent des questions intéressantes. Les états d'âme de Max Payne compensent assez largement le climat de violence extrême qui règne dans ce jeu. Le RPG, plus ouvert, se faisant en général une règle de proposer une histoire non linéaire est par nature plus propice à la réflexion et à la nuance, tant il est vrai que la façon de poser les questions détermine nos chances d'y répondre correctement. On pourrait citer l'exemple des Fallout, qui offrent une vision assez intelligente de ce que pourraient être les enjeux d'une reconstruction du monde après la bombe atomique, des différentes communautés qui pourraient s'y former et des tentations hégémoniques auxquelles il faudrait faire face. Le président des Etats-Unis dans Fallout 2 est particulièrement bien vu. Sa volonté de mettre de l'ordre dans la quasi-anarchie qui règne dans le monde en prati-

quant l'eugénisme est tout à fait crédible. Si la destruction mutuelle assurée (MAD) n'était pas tout à fait complète, il est effectivement probable que se poserait la question du sort des personnes contaminées par les retombées radioactives et des communautés qui se seraient spontanément recrées. Vous aurez donc à faire des choix importants et parfois difficiles dans cet imbroglio. Toutefois, il ne suffit pas de laisser le choix au joueur pour faire un bon jeu. Deus Ex 2 laisse au joueur le choix de la société qui sera mise en place : dictature d'un cyborg régnant sans partage sur l'humanité, ploutocratie ou encore autre chose. Il est simplement dommage que dans ce jeu les différentes options soient autant interchangeables. Les questions semblaient bonne mais la réponse est un peu insuffisante et tourne à la soupe relativiste. Le refus de répondre n'est pas forcément non plus la preuve d'une grande réflexion.

Utopie et philosophie

Quoi qu'il en soit, il apparaît maintenant que le jeu vidéo n'est pas seulement un outil de manipulation mais peut aussi bien être un lieu privilégié de réflexion, au même titre que des médias plus anciens. Notons que le JV est né dans une culture très particulière, faite d'innovation d'une part et de liberté d'autre part. (Il serait aussi intéressant d'analyser l'origine militaire de l'informatique et ce que cela implique mais ce sera pour une autre fois.) Ce n'est pas un hasard si la science-fiction et l'anticipation y sont surreprésentées. Les qualités nécessaires à l'invention de l'informatique et de ses applications s'accroissent tout naturellement avec ces thèmes. Or ces genres sont les lieux de réflexions qu'on ose rarement faire ailleurs. C'est un exercice extrêmement profitable que de faire un postulat, par exemple l'avènement d'une véritable intelligence artificielle et d'en imaginer les conséquences possibles. Parfois nos politiques devraient ainsi prendre un peu de hauteur et cesser de raisonner seulement sur les affaires courantes. Il y a des mouvements de fond qui sont beaucoup plus graves que la

baisse ou non des taux d'intérêt. Quand je vois la mesquinerie qu'il y a autour d' ITER ! Il est vrai que le projet va durer trente ans. Mais trente ans ce n'est rien! Je ne serai même pas à la retraite à ce moment là. Je ne parlerai pas des problèmes liés au clonage reproductif, qu'on n'ose généralement pas analyser, sauf justement dans quelques œuvres d'anticipation. L'interdiction n'est en aucun cas suffisante. Que ferons-nous de ceux qui auront été clonés quand même ? On pourrait multiplier les exemples.

Nous laisserons ces questions en suspens cependant. Retenons simplement que le JV doit être pour nous une occasion de réflexion, qu'il ne sert à rien de l'accuser d'être cause en lui-même de violence ou d'abrutissement. Il ne l'est pas plus fondamentalement plus que n'importe quel média. En revanche, il est souvent plus efficace donc plus redoutable. Ce n'est certainement pas dans l'ignorance que se construira notre liberté. Il faut avoir conscience que le choix d'un outil n'est jamais neutre et conditionne le déroulement de la pensée. En connaître le fonctionnement est donc la condition sine qua non pour s'en affranchir. C'est un travail difficile que d'avoir en ce domaine une attitude distanciée et critique mais espérons que nous saurons passer des anathèmes ou de l'admiration béate à l'analyse objective et à un plaisir d'autant plus grand qu'on l'aura éduqué. Espérons aussi que le développement de jeux intelligents ne soit pas grevé par des impératifs commerciaux et l'illusion qu'il faut flatter les bas instincts du public, afin que le genre acquière enfin ses lettres de noblesse.



TESTS

VIEWTiFUL JOE 2
PS2 * PAR iANOS

COSSACKS 2
PC * PAR egomet



40

40 et moins... on se demande si des gens ont vraiment bossé dessus ou s'ils ont juste voulu remplir leur CV à l'arrache, entre un job au Mcdo du coin et au Pizza Hut de la rue Bombeur. Un mystère de plus à élucider dans la poubelle.

50

Vraiment pas terrible. L'intérêt est très limité ou plombé par d'énormes lacunes techniques. Une chose est sûre, quelle que soit la personne qui ait pu valider ce jeu en session de test, il est grand temps qu'elle se reconvertisse dans le fromage chèvre. Et vite.

60

A la rigueur, ce jeu avait du potentiel. Malheureusement, un aspect important est venu gâcher tout le reste comme la gangrène dévore la chair malade avec voracité. En bref, si vous supportez de jouer à un jeu auquel il manque un bras ou une jambe, vous pouvez y aller.

70

Il y a manifestement eu du boulot et de l'effort, mais il manque encore un petit quelque chose pour transformer la chrysalide en joli papillon multicolore. En bref, c'est le jeu qui n'a pas été trop loin d'être réussi. On s'y adonnera volontiers.

Mais comment note-t-on à Sanqua ?
A la louche ? A la bouteille ? aux deux ?

80

Un très bon titre, bien sous tous rapports. Techniquement maîtrisé et bourré d'intérêt, c'est un jeu qui a de la cuisse comme on dit. Encore un peu trop propre sur lui pour prétendre tutoyer les cîmes, mais un excellent titre quand même.

90

Une réussite flamboyante. Outre le fait d'être formellement réussi, il a ce petit quelque chose que les autres n'ont pas, et qui fait toute la différence. Véritable tourbillon ludique, il aspirera tout joueur qui osera s'en approcher de trop près. Assurément une oeuvre majeure, qui restera dans les annales pour un bon moment.

VIEW TIFUL JOE 2



PS2

NGC

BEAT'M
ALL

SOLO

DEVELOPPEUR CLOVER STUDIO
EDITEUR CAPCOM

PS2

NGC

VIEWTIFUL JOE 2

par lanos

InTro

Remettre le couvert est une tradition chez Capcom, alors l'éditeur japonais a décidé que l'heure était venue pour Viewtiful Joe d'enfiler de nouveau sa tenue de super héros. Le premier Viewtiful Joe, sans avoir fait beaucoup parler de lui après sa sortie, avait convaincu bon nombre de joueurs, qui avaient apprécié la fusion d'un aspect cartoon plein d'humour, de références cinématographiques et d'une maniabilité digne des plus grands beat'em all en vue latérale (eh oui Viewtiful c'est de la 2D en 3D !!!). Cette fois, point d'exclusivité GC et c'est seulement quelques mois après la sortie du premier volet que Viewtiful Joe 2 débarque sur PS2.

In a galaxy far away...

Rappelez-vous... dans le premier épisode, Joe, fan de cinéma, avait été aspiré par magie de l'autre côté de l'écran et se retrouvait piégé dans son film de super héros favori. Grâce aux conseils du bedonnant Captain Blue et à la montre VFX, Joe était devenu le plus grand super héros de toute la galaxie : Viewtiful Joe. Après avoir combattu son double maléfique Alastor, Joe était parvenu à libérer Silvia, la fille de Captain Blue. Viewtiful Joe 2 continue exactement là où le premier s'était arrêté : pas de happy end à l'horizon mais seulement l'arrivée d'un nouvel ennemi extra-terrestre qui, bien sûr, veut devenir maître de Cineland. Joe et Silvia devront donc se débarrasser des affreux Gedow et regrouper les sept oscars arc-en-ciel pour sceller définitivement l'Empereur Black hors de Cineland. En bref, c'est du grand n'importe quoi... et c'est le but puisque le jeu fait référence au monde du cinéma et en particulier aux vieux films qui nous paraissent aujourd'hui si kitsch : navets de science-fiction, d'arts martiaux et autres séries z de super-héros en collants. La récolte des sept oscars est la justification pour visiter sept thèmes graphiques, faisant chacun référence à un type de film.





Ici Silvia utilise l'esquive avec style pour éviter les coups. Demain, j'essaie avec le pitbull de mon voisin !



Admirez le jeu de Viewtiful Joe, tout en sobriété et en émotion. A ben non... ici il fait le cake juste avant de déclencher sa rage en mode «Zoom».

Joe and Silvia

La première addition, et non des moindres, est celle de Silvia, équivalent féminin de Joe, qui possède également une montre VFX qui la transforme en super pom-pom girl (ça fait tout drôle...après Devil May Cry 3 !). Jouer deux personnages, c'est bien mais c'est souvent superflu dans les beat'em all, pourtant ici cela a été intégré intelligemment et Silvia est plutôt complémentaire par rapport à Joe. L'autre point fort est de pouvoir changer instantanément de personnage grâce au bouton R2. Ainsi, changer de personnage est aisé et autorise la variété dans les attaques. Disons même que cela est chaudement recommandé car la construction des situations fait qu'un personnage est plus efficace que l'autre par moment. En effet, si Joe est un as du combo et du corps à corps, Silvia est en mesure d'attaquer à distance grâce à son pistolet laser. Il est à noter que Joe n'a pratiquement pas changé en terme de palette de mouvements : coup de pied glissé, uppercut, coup de pied aérien et combo au corps à corps, c'est à l'identique. Il en est de même pour ses pouvoirs VFX : Joe peut toujours ralentir le temps afin d'esquiver les coups façon «Matrix» et de renvoyer les projectiles rapides. Il peut également accélérer ses déplacements et effectuer les combos à la vitesse de l'éclair. Enfin le pouvoir «zoom» permet à Joe d'effectuer des coups surpuissants et de

nouveaux coups spéciaux en contrepartie d'un faible champ de vision (Joe prend la moitié de l'écran dans ce mode !). Si Silvia dispose elle aussi de «Slow» et «Zoom», elle possède un pouvoir spécifique : le «Replay». Celui-ci autorise une triple répétition automatique des actions effectuées. Par exemple, un coup de pied en mode Replay se transformera en trois coups de pieds vus sous trois angles différents, un peu à la manière d'un Jean-Claude Van Damme dans ses oeuvres...marrant. Si les nouveautés sont faibles au niveau des coups, la palette est suffisante pour s'amuser et faire du carnage. Par conséquent, ceux qui ont maîtrisé le premier jeu resteront un peu sur leur faim, s'ils attendaient une palette de mouvements plus évoluée, d'autant plus que certains coups de Silvia appartenaient autrefois à Joe. Ce Viewtiful Joe 2 sort du même moule, donc peu de surprises à attendre de ce côté là : il faut savoir se contenter de Silvia pour la nouveauté et celle-ci est quand même globalement moins efficace que Joe.

Viewtiful Puzzle...

Le point positif est moins lié à l'action et concerne les puzzles du jeu, puisque VJ2 n'est pas seulement un jeu à l'action trépidante, c'est aussi par moment un bon casse-tête chinois ! En effet, des puzzles sont intégrés dans les niveaux, de sorte que le chemin ne s'ouvre que si une action spécifique est effectuée sur les

éléments du décors : que ce soit amener un objet à destination, ouvrir un coffre-fort, actionner des leviers ou allumer simultanément six torches, cela ne sera pas toujours simple et il faudra réfléchir aux possibilités des personnages. Ainsi, la résolution est souvent liée à la bonne utilisation et combinaison des pouvoirs des personnages...que dire si ce n'est que ces petites énigmes sont tout simplement excellentes ? Ben rien...elles sont excellentes c'est tout ! Certaines de ces énigmes sont tout de même assez alambiquées, et vous bloqueront quelques minutes mais la solution est toujours logique (enfin logique pour moi, mais il paraît que je suis tordu !). D'autres phases alternatives viendront ponctuer l'aventure et sont toutes plaisantes : poursuite en wagonnet dans une mine (salut Indy !), conduite de véhicules...tout cela s'enchaîne très bien et contribue à la cohésion du jeu, pour faire en sorte que décrocher soit tout simplement impossible. C'est sans doute la plus grande force de ce VJ2 : il est amusant à jouer de A à Z et l'on veut toujours découvrir les nouvelles situations qui attendent les deux héros. Le fun est omniprésent.

Megaman réincarné

Les boss constituent également un point de référence : ils sont difficiles et le combat est long. Pour une fois, ils portent bien leur nom et ne font pas de la figuration : il faut endurance et dextérité pour

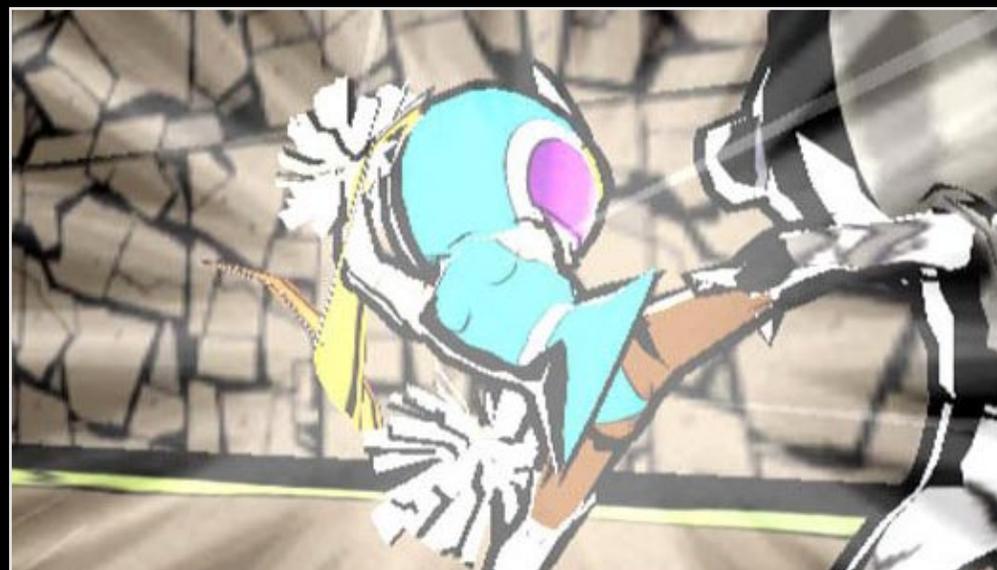
les battre et ceci est très appréciable. Battre un boss enragé renforce le plaisir de terminer un niveau, d'autant plus que cela rapporte de nombreux points Viewtiful. Etrangement, cela vous rappellera sans doute les bons vieux boss des Megaman et ceci n'est pas un hasard car l'on sent bien que Viewtiful, dans un registre différent, a des points communs avec cet illustre ancêtre. Maintenant il faut avouer qu'il tombe aussi dans les mêmes mécanismes foireux que les vieux Megaman : se retaper tous les boss à la fin du jeu, c'était cool sur NES mais là, c'est lourdingue, surtout que l'on sent que l'objectif est de bloquer la progression du joueur juste avant la fin du jeu. Ce point constitue un malus important qui pourrait bien casser la volonté de finir le jeu pour certains joueurs.

Viewtiful Bonus

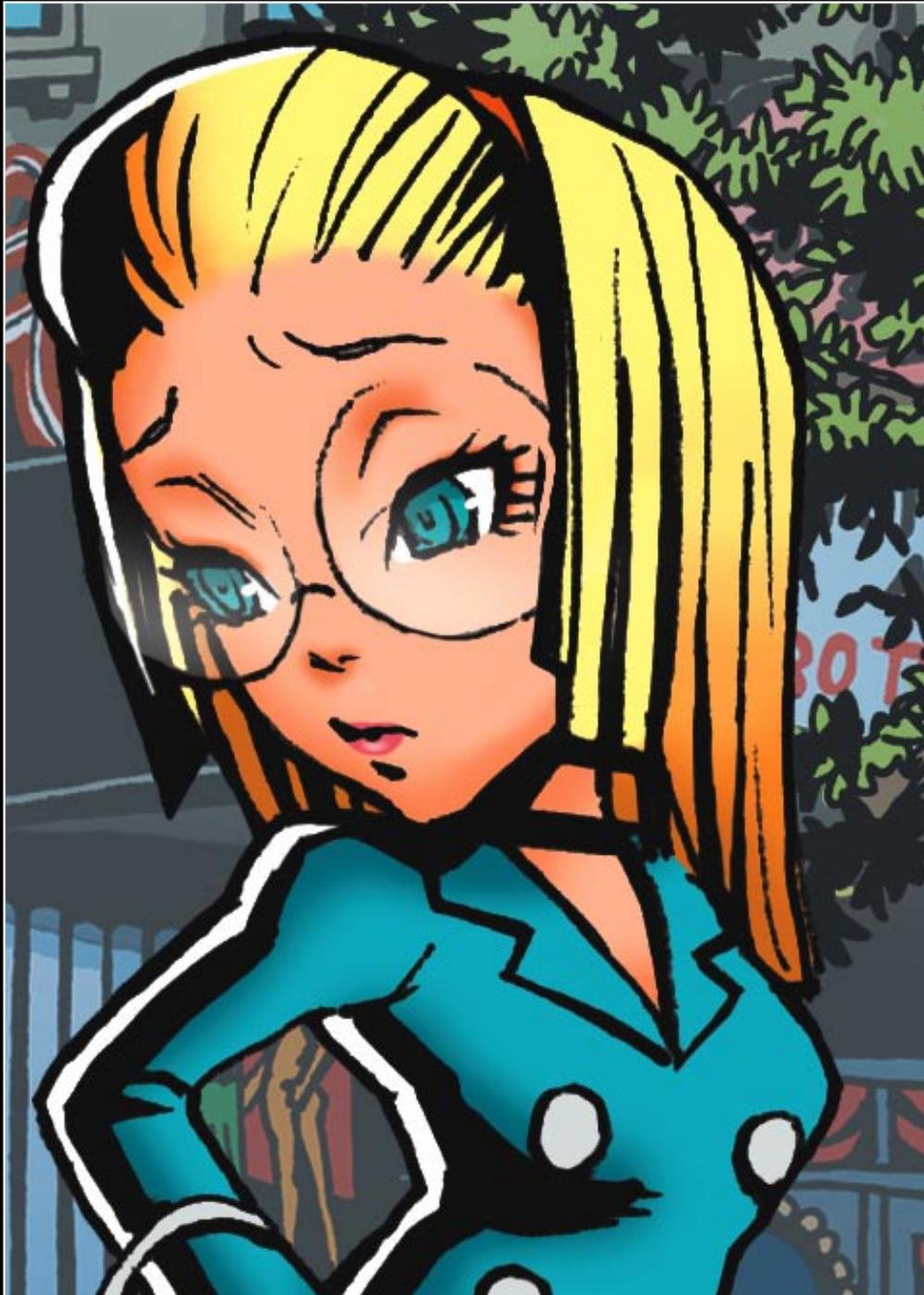
A propos des points Viewtiful, sachez que ceux-ci permettent d'acheter après chaque acte de nouvelles capacités pour vos personnages. Ainsi glissade, combo aérien et niveau de puissance des capacités sont à acheter, tout comme des réserves de projectiles puisque Joe et Silvia peuvent lancer un objet spécifique en maintenant respectivement le bouton poing ou pied. Des points de vie peuvent également être acquis mais les coûts augmentent progressivement, tout comme dans Devil May Cry, et, croyez-moi, ces quelques points de vies sont bien utiles



Joe vient de passer en mode Mach Speed...il effectue alors des combos à une vitesse folle, à tel point qu'il enflamme les adversaires.



Silvia utilise son pouvoir Replay pour défoncer la tronche de ses adversaires. Notez au passage que porter le slip par dessus le pantalon est un signe ostentatoire de super-héros. J'essaye demain !



vu la férocité des boss. En avançant dans le jeu, un mode mission nommé les « 36 chambres » deviendra disponible. Ce mode, plutôt corsé, offre des challenges variés dans une arène réduite (notez j'ai dit UNE arène pas DES..). Que ce soient des missions de survie ou des épreuves contre-la-montre, il faudra s'accrocher pour les terminer et aussi beaucoup de temps. Ce mode complète un peu le mode histoire, mais n'apporte aucun gain, si ce n'est la gloire d'avoir souffert sur ce mode. Après avoir fini le jeu, il vous sera également possible d'accéder à la sélection des stages, de sorte de pouvoir accéder à votre scène préférée.

La technique Viewtiful

Sur le plan graphique, on peut noter que le jeu est très coloré et d'une grande finesse et tient la comparaison avec la version GameCube. Maintenant, si l'on compare tout bonnement au premier Viewtiful peu de choses ont changé. Honnêtement, seul un œil averti sera capable de faire la différence entre les deux jeux. Malgré le peu de différences par rapport à son prédécesseur et l'apparente simplicité des graphismes, Viewtiful Joe 2 demeure un des jeux les plus colorés de la machine et le style graphique adopté (dont je ne prononcerai pas le nom...disons que certains le surnomment cartoon shading) colle parfaitement au fond du jeu. Au niveau des thèmes graphiques, on trouve ainsi un niveau préhistorique en référence

à Jurassic Park , un niveau d'aventure en référence à Indiana Jones, puis des thèmes comme la base extraterrestre, le film d'arts martiaux, le film de haute-montagne... Si les niveaux accumulent les références, ils ont une cohérence et un style bien spécifique et les parcourir est vraiment un plaisir. En ce qui concerne les ennemis, on est en revanche moins gâté car on retrouve les mêmes tout au long du jeu et il aurait été appréciable de trouver plus d'ennemis en relation avec les thèmes des niveaux. Pour la sono, c'est assez sympathique et tout à fait adéquat : gros bruitages de cinéma pour les impact de coups, musique entraînante dans tous les niveaux et surtout des dialogues complètement loufoques. Une voix off, dans le style des vieux films de science-fiction américains commente la progression dans le jeu et les nombreuses phases scénaristiques.

Viewtiful ou Vieux-tiful ?

En fin de compte, ce VJ2 a beaucoup d'atouts mais il n'est pas exempt de défauts. En effet, si le jeu est très fun et permet de s'amuser comme rarement, il possède également un gros handicap : il est court. En effet, malgré une bonne difficulté et des boss vraiment costauds, comptez huit heures en moyenne pour plier le tout et ce en prenant son temps. C'est très simple, on peut arriver à faire la première moitié du jeu sans éteindre la console (c'est ce qui m'est arrivé...) et

du coup on est un peu déçu car le jeu est vraiment accrocheur. Le challenge des 36 chambres est immense mais ne justifie pas d'y souffrir pendant des heures, surtout qu'il s'agit d'un décor unique, ce qui donne une impression de stagnation. En revanche, il y a fort à parier qu'une fois le jeu fini vous souhaiterez le refaire, mais avec l'expérience de la première partie ce sera ultra-rapide même plus la peine d'avoir une memory card ! Du plus les bonus à débloquer sont minimes par rapport à son prédécesseur : rappelez-vous que Silvia, Alastor, Captain Blue et Dante était jouables ! On peut également ajouter que l'absence d'un mode deux joueurs est frustrante: le titre aurait été fort sympathique en équipe et la vue latérale se prête particulièrement bien à la coopération. En conclusion, si vous ne connaissez pas Viewtiful Joe, ce jeu est un bon titre, qui se dévore malheureusement un peu trop vite. En revanche, si vous connaissiez le premier par cœur posez-vous honnêtement la question : « Ai-je envie de rejouer à quelques niveaux supplémentaires de Viewtiful Joe, et ce, sans les personnages bonus ? » si tel est le cas, vous vous amusez (mais vraiment pas très longtemps, d'autant plus que vous maîtrisez déjà tous les coups et l'esprit du jeu) sinon passez votre chemin car vous ne manquerez rien d'exceptionnel par rapport à votre expérience du premier jeu. A noter quand même le prix de vente raisonnable du jeu...

Video



Cette 3D aux allures de 2D est plaisante mais pas révolutionnaire. Le tout est bien coloré et bouge sans problème.

SONO



Une sono qui colle bien au jeu, plutôt amusant et rythmé. Les acteurs doubleurs correspondent bien aux personnages.

JOUAb



Le jeu se contrôle sans y penser. On peut arriver à faire des enchaînements relativement complexes.

Substance



Le jeu se dévore, et rappelle les bons vieux titres 2D. Impossible de lâcher le pad...mais que le jeu est court !

74%

Ce Viewtiful Joe 2 est vraiment fun et on s'amuse comme un fou, mais il aurait mérité quelques niveaux en plus. Ici c'est de la bonne soupe, mais réchauffée et la différence avec le premier jeu est minime.

 par lanos

COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS



PC

RTS

SOLO

MULTI

DEVELOPPEUR GSC GAMEWORLD
EDITEUR CVD SOFTWARE

PC

COSSACKS 2

par Egomet

InTro

L'histoire est une mémoire curieusement sélective. De tous les dictateurs, Napoléon est l'un des plus favorisés par les générations qui l'ont suivi. Allez savoir pourquoi, il compte encore des admirateurs un peu partout en Europe, même en Allemagne ou en Grande-Bretagne ! Toujours est-il qu'avec Cossacks 2 Napoleonic Wars, on retourne aux sources mêmes du Kriegspiel. Et lorsque c'est fait par une maison spécialisée dans les jeux de stratégie (Combat Mission, Codename Panzer, American Conquest) ça laisse augurer du bon.

Drapeaux, tambours et uniformes

La séquence vidéo d'introduction en dit long sur l'état d'esprit des développeurs. Vous voyez ici des passionnés des guerres napoléoniennes, vous savez ces gars très bien dans le civil qui vont périodiquement crapahuter dans les champs et les bois pour reconstituer les batailles en costumes d'époque. Comme tous les gamins, ils aiment se déguiser, mais là, comme ce sont des grands, ils ont du goût et des moyens. C'est beau, il y a de la couleur, de l'ambiance et tout ce qu'il faut. Eh bien le jeu est imprégné de ce charme suranné des vieilles reconstitutions, tant sur le plan graphique que sur le système de jeu, qui cherchent à vous plonger vraiment dans les guerres si curieuses du début du XIX. C'est soigné, élégant. Ici point d'icône minable pour représenter les unités quand vous les commandez dans les bâtiments, mais de belles et grandes images comme les cartes à collectionner qui accompagnaient parfois les petits soldats de plomb. Et puis, un uniforme de hussard, c'est tout de même plus seyant qu'un treillis et des rangers. Tout le jeu est fort bien décoré des dorures, drapeaux et autres emblèmes qui font le charme de la boucherie façon Napoléon. Il y a de la gloi-





Les camps de vacances, c'est vraiment cool. Ici, une photo du groupe en voyage dans le Périgueux. Bon, c'est vrai qu'on fout un peu le bordel, mais il faut bien que jeunesse se passe. En tous cas, c'est décidé, l'année prochaine on file en Irak.



Ici, c'est une photo de groupe juste avant notre départ. Dommage que le chef ait pris la photo pendant que je finissais de pisser contre un arbre.

re, du panache comme il se doit. Sans plaisanter, c'est vraiment un jeu très beau. Les unités sont bien représentées, les décors sympathiques. Certains pourraient éventuellement regretter les faibles capacités de zoom et de déplacement de la caméra mais il faut bien reconnaître que dans les RTS où elles sont plus importantes, ça n'apporte pas grand-chose, d'abord parce que pour jouer, on a besoin d'un point de vue élevé et ensuite parce que modéliser les unités en 3D absorbe une part affolante des ressources de l'ordinateur et généralement c'est laid. Ici au contraire le nombre véritablement impressionnant des unités affichées ne se traduit pas par des polygones grossiers. D'ailleurs le jeu est déjà bien assez gourmand en mémoire comme cela. Profitez-en pour racheter une barrette de RAM !

tactiques qu'il offre. Précisons tout de suite que le jeu exige un suivi précis, très précis, des unités. Il peut certes afficher facilement plus de 1500 soldats de chaque côté, pour autant que votre ordinateur le supporte, bien sûr. Mais en fait, vous les dirigez essentiellement en formations. Les plus grandes formations (l'infanterie) ne comptent pas moins de 120 soldats, tandis que les plus petites (troupes spécialisées, sapeurs etc.) en comptent 15. En gros, il faut compter que vous avez entre 4 et 20 formations à faire manœuvrer. L'essentiel du jeu consistera à disloquer les formations ennemies et non pas forcément à faire le plus gros massacre. Si en revanche ce sont les vôtres qui partent en déroute, vos hommes perdront à peu près toute capacité de combat et vous aurez perdu. Pour cela, il faudra tenir compte du moral des troupes, qui dépend autant

« Le jeu peut afficher facilement plus de 1500 soldats de chaque côté, pour autant que votre ordinateur le supporte »

Sauve qui peut !

Ceci dit, ce n'est pas non plus un tableau de David ou de Delacroix. Vous n'allez pas rester devant à admirer sans rien faire. Examinons maintenant le système de jeu. La principale qualité de Cossacks 2 réside dans les possibilités

de l'expérience et de la fatigue que des pertes subies ou infligées.

Première ligne, feu !

L'élément le plus subtil du gameplay concerne en fait le tir. Comme dans les armées de l'époque, le tir se fait sur or-

dre. C'est à vous de le commander au bon moment. Et c'est loin d'être facile. Plus vous êtes près de l'ennemi, plus le tir est efficace mais plus vous êtes vous-même vulnérable. Surtout, vous n'avez

rête pas là. Vous devez tenir compte du terrain, qui masque très facilement une partie des unités adverses, à vos unités et à vous-même. Le brouillard de guerre est particulièrement opaque dans ce jeu.

« Plus vous êtes près de l'ennemi, plus le tir est efficace mais plus vous êtes vous-même vulnérable. Surtout, vous n'avez pas droit à l'erreur »

pas droit à l'erreur. Il faut énormément de temps pour recharger ; dans l'intervalle, l'ennemi aura pu placer sa propre salve ou commander une charge au corps à corps. En revanche, un seul tir bien commandé peut anéantir la moitié des soldats d'une formation et provoquer une déroute, pour peu que les malheureux survivants soient fatigués. Par ailleurs la portée des armes est très faible, réalisme oblige. Pour obtenir une efficacité maximale, il faudra donc un placement soigné et bien choisir dans quelle formation votre unité doit se placer. Ainsi, en colonne, elle évitera de se fatiguer pendant les marches mais elle sera particulièrement vulnérable. En ligne, son tir sera excellent à condition que l'orientation soit bonne et qu'il n'y ait pas par exemple une unité de cavalerie prête à vous prendre de flanc ou de dos.

Toutes les heures, la pause s'impose

La subtilité sur le plan tactique ne s'ar-

Vous devez tenir compte du fait qu'un fusil, ça tire en ligne droite, pour éviter ce qu'on appelle si joliment aujourd'hui les « tirs amis ». Il faut encore maîtriser les charges de cavalerie, les canons ou encore les archers. Oui, oui, il y a même des archers... chez les Egyptiens ! Notons toutefois que toute cette subtilité n'est possible qu'en utilisant massivement la fonction de pause. Sans ça, contre l'IA, il est pratiquement impossible de coordonner les nombreuses actions nécessaires. C'est déjà vrai dans beaucoup de RTS, qui pour le coup ne se déroulent pas exactement en temps réel. Mais ici, c'est absolument essentiel. Il est tout simplement suicidaire de laisser vos unités seules un moment. Elles ne combattront d'elles-mêmes que si elles sont engagées au corps à corps. J'en profite pour faire un reproche mineur : la touche de raccourci pour cette fonction est mal choisie.



Un petit extrait de notre film de vacances. ici, le chef déguisé en général de guerre. Il aime bien la guerre, le chef. Par contre, je suis un peu déçu parce qu'il a jamais voulu nous montrer la suite, qu'il a tourné avec mes potes dans une tente. Je me demande bien pourquoi.



Là, c'est mon groupe en train d'essayer de faire un tetrax géant. Dommage qu'il ait fallu stopper la partie à cause d'un paysan qui passait avec sa charette. Foutus bouseux.



Le chef, c'était un militaire de carrière et il aimait bien qu'on soit rangé en ordre. A la limite, je veux bien, mais est-ce qu'on était vraiment obligés de se donner la main ?



Là c'était un peu le bordel, parce qu'un groupe de racaille est venu nous lancer des cailloux depuis le haut de la montagne. Heureusement, vu qu'on était beaucoup plus nombreux qu'eux, on les a fumés sévère. C'est cool la colo.

Un jeu de simulation tactique ?

Pas exactement tout de même. On appréciera, bien sûr, le côté reconstitution, bien plus soigné que dans la plu-

qui peut aller très vite, la bataille est terminée. Il y a une concession au genre du RTS que l'on retrouve dans tous les modes, c'est que vos unités se reconsti-

« Vous devez surveiller votre consommation de charbon. Si vous n'avez plus de charbon, vous ne pouvez plus tirer, vous n'avez plus de munitions »

part des jeux et les petites explications historiques qui émaillent les briefings et les cartes stratégiques. Toutefois, Cossacks 2 est aussi conçu comme un RTS plus conventionnel avec fabrication en continu des unités, au moins dans le mode escarmouche. Dans ce mode, vous démarrez avec quelques paysans et vous constituez votre base en gérant vos ressources, comme vous en avez l'habitude. Le but étant de s'emparer de tous les emplacements stratégiques ou de détruire la base ennemie. Notez cependant que vous trouverez dans Cossacks 2 moins d'améliorations que dans d'autres jeux. Les concepteurs se justifient en disant que les guerres napoléoniennes correspondent finalement à une période très courte de l'histoire. Ça se tient. Dans les autres options du mode solo, en revanche, que ce soit le mode bataille ou le mode conquête de l'Europe, chaque bataille se fait avec des unités prédéfinies. Lorsque toutes les unités d'un camp sont en déroute, ce

tuent spontanément dans vos villages si elles sont au repos. C'est curieux et un peu dommage, quand on voit les efforts faits pour que le jeu colle au plus près des méthodes de combats des armées napoléoniennes, surtout qu'il vous faut souvent moins de temps pour remplacer les soldats que pour recharger les armes. Ça manque un peu de cohérence et ça crée des situations très particulières. Maintenant, à moins d'être un puriste, cet accroc à la vraisemblance ne devrait pas gâcher le plaisir du jeu.

La folie des grandeurs

Ce qui est plus dommage en revanche, c'est la médiocrité du mode « conquête », qui est censé apporter une dimension stratégique en plus de la dimension tactique des batailles. La carte de l'Europe est tout à fait ridicule. Vous n'avez en tout et pour tout que 23 zones pour 6 nations (Angleterre, France, Prusse, Russie, Autriche et Egypte) qui se partagent le continent. Sur cette carte,

vous constituez des garnisons mais vous n'avez qu'une seule armée mobile, dont l'importance dépend de l'expérience de votre commandant, autrement dit, de vos victoires précédentes. On retombe donc un peu toujours sur les mêmes cartes, le seul avantage est que vous pouvez choisir un peu vos unités avant les batailles. Disons que c'est surtout une manière d'avoir plus de cartes et de les faire avec des nations différentes. Je n'évoquerai qu'à peine la « campagne », qui n'est jamais qu'un tutorial. Il est d'ailleurs très utile et très bien conçu pour éviter l'ennui mais ça ne vaut pas une véritable histoire et on en a vite fait le tour. Les puristes de la stratégie apprécieront surtout le mode « bataille ». Très intéressant, dégagé des problèmes de renforts ou de gestion des ressources, vous devez simplement l'emporter avec les forces que vous avez. Nuances: vous devez quand même surveiller un peu votre consommation de nourriture et de charbon. Si vous n'avez plus de charbon, vous ne pouvez plus tirer, vous n'avez plus de munitions ! A ce moment on vous propose magnanimement la possibilité de vous retirer, à moins que vous ne préfériez finir à la baïonnette ! Le seul défaut du mode bataille, c'est qu'il y en a trop peu : seulement 5 cartes « historiques » et 5 cartes fictives. Et encore, vous ne pouvez pas choisir votre camp si vous jouez en solo.

Video



Vraiment très beau. Grand nombre d'unités à l'écran. Zoom et rotations de caméra limités mais suffisants au confort du jeu. Style de l'interface aussi élégant que les uniformes d'époque.

SONO



Musiques d'ambiance plaisantes, discrètes et dans le ton. Les voix, qui ne concernent que la campagne d'introduction, sont médiocres, sans plus.

JOUAb



Prise en main aisée. La campagne y aide très intelligemment. Toutefois, la connaissance des touches de raccourci sera indispensable, de même qu'un usage immodéré du bouton pause.

Substance



Très intéressant d'un point de vue tactique. Challenges intelligents et bien équilibrés. Mais quelques manquements aux règles du genre RTS, indigence de la carte stratégique et peu de cartes « historiques ».

85%

Très beau, généralement bien pensé, Cossacks 2 a de quoi séduire les fans de stratégie. La durée de jeu trop limitée en solo pourra peut-être les laisser un peu sur leur faim. En tout cas, de quoi passer déjà un bon moment !

 par Egomet

TOP CHARTS

SEMAINE DU 16 AVRIL au 23 AVRIL, au Royaume-Uni

		JEU	EDITEUR	AVANT
1	▲	MIDNIGHT CLUB 3: DUB	TAKE 2	2
2		LEGO STAR WARS	EIDOS	
3	▼	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	1
4		SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	UBISOFT	4
5		GRAN TURISMO 4	SONY C.E.	5
6	▼	DOOM 3	ACTIVISION	3
7		JADE EMPIRE	MICROSOFT	
8		WORLD SNOOKER 2005	SEGA UK	8
9	▼	BROTHERS IN ARMS	UBISOFT	6
10	▲	THE PUNISHER	THQ	14

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

Le Roi est mort, vive le Roi ! Après des semaines de règne sans partage, Fifa Street s'est enfin fait déloger à grands coups de pompes par Midnight Club 3: Dub Edition, qui couronne son excellente carrière d'une première place dans le Top. Toujours au rayon succès, signalons le démarrage en fanfare de Lego Star Wars, qui atterit directement à la deuxième place, certainement gavanisé par la sortie toute proche de l'épisode III au cinéma. Le démarrage est en revanche beaucoup plus discret pour Jade Empire, à la septième place du classement. Un chiffre plutôt décevant pour un jeu de cette qualité, mais gageons que le titre de Bioware saura se faire une place aux soleil et réitérer ses ventes US sur le sol anglais. Pour le reste, rien de bien nouveau. Splinter Cell et Gran Turismo squattent les quatrième et cinquièmes places, tandis que Doom 3 glisse de la troisième à la sixième place. Baisses également pour Brothers in Arms, dangereusement poussé vers la sortie après une longue et belle carrière. Mais tout ceci n'est rien face à l'effroyable nouvelle qui s'affiche sous nos yeux: tous aux abris, The Punisher est revenu dans le Top !

TOP BON

Nous allons vous conter l'histoire de l'un des meilleurs hackers que la terre ait porté.

Ce très dangereux pirate sévissait sur un canal de discussion IRC. Le moment décisif se joue lorsque sa connexion au serveur est perdue (Ping timeout). Il revient et agresse une des personnes gérant le canal, l'accusant de l'avoir «kické». Le modérateur se défend mais le furieux ne veut rien entendre.

Commence alors la phase active : notre hacker menace le modérateur de lui crasher son système. Il lui demande alors son adresse IP, ce à quoi le modérateur répond «127.0.0.1». Pour information, cette adresse représente toujours l'adresse IP locale de votre machine. Je vous laisse deviner le niveau du méchant hacker: il va s'introduire sur l'adresse qu'on lui a donnée. Et pour ça, notre ami sait s'y prendre, tellement ses connaissances sont imposantes. Il va se faire un plaisir d'utiliser le magnifique outil qu'il a du trouver quelque part sur eMule. Un outil du genre «Hacking for newbies». Bizarrement la discussion s'arrête brutalement avec un autre timeout. Et oui, le pirate vient de se pirater tout seul. Il revient dans le canal, en annonçant au modérateur qu'il a de la chance parce que sa machine vient de planter. Le modérateur, lui, joue le jeu et annonce qu'effectivement il a beaucoup de chance. Entre temps, d'autres demandent au hacker son âge : 26 ans. C'est effrayant tout de même. Le modérateur redonne «son» adresse IP: 127.0.0.1. Le hacker lui dit «buy buy» et...disparaît à nouveau du canal.

Il revient (Les fruits de la passion de la haine 2 : le retour du fruit défendu) et accuse le modérateur d'utiliser un firewall. Le hacker explique que se cacher derrière un firewall est honteux et qu'en plus son attaque lui est revenue dans la figure. Un participant s'étonne innocemment et annonce qu'il ne savait pas que cela existait (tu m'étonnes). Le modérateur annonce qu'il a désactivé son firewall et qu'il attend la juste punition. Le hacker va donc entrer dans les disques durs du modérateur et lui effacer toutes ses données. Le modérateur prie pour son salut, mais le hacker ne veut rien savoir. Il annonce avoir formaté le disque G et le modérateur se lamente en annonçant qu'il ne peut plus rien faire pour contrer ce redoutable hacker, avec un stoïcisme incroyable. Le disque F passe lui aussi à la trappe, puis le E. Le modérateur se demande s'il aurait sous-estimé le hacker, après tout le E contient tout ses jeux et toutes ses photos. Mais non tout est là.

Un cas de conscience s'impose : doit-il annoncer au hacker qu'il est en train de formater les disques de quelqu'un d'autre ? Mais non, c'est bien trop intéressant comme ça. Le hacker annonce ainsi fièrement qu'il vient de formater le D. Il prouve sa force au modérateur qui n'a d'autre choix que de reconnaître les talents du bonhomme, puisque ce dernier vient de formater le lecteur de CD. Vient enfin le moment critique où le hacker déclare plein d'excitation que le formatage du disque C en est à 30%. Dans ses derniers instants de gloire sublimée, le hacker se moque du modérateur et lui recommande de ne plus jamais donner son adresse IP sur Internet. Subitement, frappé par la foudre en pleine ascension, le hacker disparaît. Ainsi disparaît le pirate, victime du formatage de ses propres disques. L'auteur, le modérateur lui-même, explique qu'effectivement le bonhomme aurait très bien pu faire ça pour s'amuser et rien de tout cela ne pourrait être vrai. Mais s'il s'agissait d'un gag, le blagueur ne s'est jamais représenté pour annoncer son coup, ce qui serait un peu dommage pour ne pas profiter des effets de son humour ravageur. Encore un 3l1t2 h4ck3r qui disparaît...

next
!
week

SORTIE MONDIALE LE

10 mai 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 26 avril 2005



Grosse news : Oddworld Sabordé
Les news de la semaine
Logiciel : Notepad
Screening
Show Off : Madden 2006
Rien à voir : l'illustration d'un monde
Rien à voir : Un chinois chez Microsoft
Dossier : Jeux de demain
Le retour retour du jeudi prochain
Test : Trackmania Sunrise (PC)
Freedom Force vs Third Reich (PC)
Top charts : semaine du 9 au 16 avril
Top Bon : 360 fleurs

Le 19 avril 2005



Grosse news : Monopole à tout prix !
Les news de la semaine
Logiciel : Media Player Classic
Screening
Show Off : Alien Hominid
Rien à voir : Jeux vidéo et piratage
Rien à voir : C'est beau le progrès !
Dossier : Presse VS Web
Les fleurs du mal
Test : Doom 3: Resurrection of Evil (Xbox)
Still Life
Top charts : semaine du 26 au 1 avril
Top Bon : Leçon de bon goût

