

en sur Xbox, WipeOut : Pure sur PSP, La PS2 fête ses 90 millions d'unités, Dossier : La saga MGS - Une fin à méditer.
n à méditer. Stolen sur Xbox, WipeOut : Pure sur PSP, La PS2 fête ses 90 millions d'unités, Dossier : La saga MGS - Un
t : Pure sur PSP, La PS2 fête ses 90 millions d'unités, Dossier : La saga MGS - Une fin à méditer. Stolen sur Xbox, W

7 juin 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

F S I



v.19c0



ISSUE **edito** **Ψ**

JUIN 2005 1ère semaine

Finale, cet E3, c'était du flan. Non, c'est vrai, il faut l'admettre. Retrospectivement, les attentes que tout le monde en avait ont été relativement déçues. Ce qui est normal quand le désir se met à imaginer des trucs de plus en plus fous.

Peu importe, l'E3 a au moins confirmé une chose : le marketing est définitivement l'argument le plus fort. Il suffit de voir Sony présenter des séquences précalculées, et pisser à la gueule des concurrents pour s'en rendre compte. Même chose pour les mauvais élèves que sont Microsoft et Nintendo, qui en ont encore à apprendre pour se la jouer aussi Bad Boys.

C'est une image bien déplorable qu'offre désormais ce milieu. Il n'y a pas si longtemps, les développeurs étaient ceux qui receuillaient le plus d'intérêt, qui s'exprimaient de manière courtoise et essayaient, dans leur petit

monde, d'ajouter un pierre à l'édifice.

Avec les gros éditeurs, les gros fabricants, on en est davantage à tagger l'édifice qu'à le faire grimper plus haut, plus loin. Le débat est devenu aussi vide qu'un JT de TF1, c'est dire.

Ceci est l'avant dernier numéro du cycle actuel de Sanqua. La nouvelle formule est en route et arrivera mi-juillet dans vos mains. D'ici là, vous pouvez toujours postuler pour participer à Sanqua, si l'aventure vous intéresse.

Cette semaine, nous cloturons le dossier MGS (commencé dans le Sanqua NU) avec une discussion sur la fin de MGS 2, Sons of Liberty. A la semaine prochaine pour le GROS dernier numéro, OMEGA.

*ekianjo •
rédac'master*

ISSUE Ψ
Sommaire
GENES OU PLAISIR, IL FAUT CHOISIR



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**
Les jeux vidéo, la nouvelle zone.
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
La PS2 fête ses 90 millions.
- 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**
*La saga MGS
Une fin à méditer (partie II)*
- 22 TESTS**
Stolen
WipeOut : Pure
- 36 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 37 TOP BON**
Offre d'emploi chez les Obèses Anonymes.
- 38 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 39 OLD BOY**
Souvenez-vous...

Star Team

KYLIAN Programmation web
 Relations presse

EKIANJO Rédac'master
 Maquette

SNOOPERS Relations Studios
 Relations Industrie

MEEGO Organisateur

DARK TOOTH Concept original

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

parution
7 juin 2005

Pour nous (re)joindre
www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité

X P E R I E N C E X P E R I E N
I E N C E X P E R I E N C E X

**Sanqua
recrute pour
le prochain cycle.**

SANQUA
E X P E R I E N C E

**Profitez-en.
Exprimez vous.
Contactez nous.**

X P E R I E N C E X P E R I E N
I E N C E X P E R I E N C E X

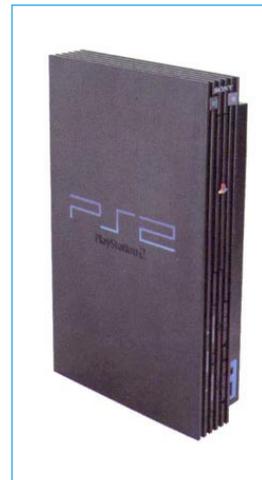
La PS2 fête ses 90 millions

LA GROSSE NEWS

Par IANOS

La PS2 se vend et se vend même très bien malgré sa fin imminente. Résumé en chiffres d'un succès planétaire.

Ca y est c'est fait, Sony a fourgué 90 millions de PS2 et est bien parti pour pulvériser son propre record établi avec la PS1. Il ne saurait en être autrement, Sony ayant utilisé les mêmes ficelles que quelques années auparavant, en effectuant le lifting sexy qui a donné une PS Two vraiment mini et beaucoup plus économique à fabriquer, mais aussi moins fiable (fans de RPG s'abstenir, la surchauffe arrive facilement) mais peu importe puisque le placard est sa destination finale d'ici quelques mois. En attendant ça marche, et les ventes de PS two fourniront le dernier effort pour dépasser allégrement les 100 millions d'unités. Vendre 1.500.000 machines par mois, ça n'est pas donné a tout le monde et ça fait surtout rire jaune quand on pense à la honteuse pénurie organisée à la sortie de la machine avec les incidents que cela avait créés à Paris le soir de la sortie. Pour la répartition des ventes, l'Amérique du Nord arrive en tête avec 36,5 millions d'unités, suivie par l'Europe avec 32,5 millions d'unité et par l'Asie avec 21 millions de consoles. Pour comparaison, ces chiffres avaient été atteints par la PS1 avec deux années de plus. La PS Two a relancé les ventes et la progression n'est plus linéaire. La fin de vie de la machine, permet d'atteindre des coûts



intéressants pour le marché de masse, qui est alors en mesure d'investir malgré un intérêt retiré moindre que celui porté par le hardcore gamer. Sony peut aussi se vanter d'avoir 5000 jeux dans sa ludothèque et d'avoir refourgué 252 millions d'unités dans l'année écoulée. Je vous accorde que sur 5000 jeux il n'y a pas que des hits mais quand même ça fait du monde (jeux PS1 compris, compatibilité oblige). Le plus notable dans tous ces chiffres, c'est dans doute l'accélération des ventes des machines pour des ventes de jeux moindres. Je m'explique: en moyenne on obtient à peine neufs jeux par machine, c'est donc une tendance notable des joueurs: on achète une machine mais on investit moins dans les jeux. C'est peut-être juste un signe de démocratisation du jeu vidéo pour des joueurs qui se contentent d'un jeu tous les six mois mais c'est peut-être aussi un signe que l'achat d'une multitude de jeu n'est plus justifié, faute de quoi? Intérêt, nouveauté ? Il ne faudrait pas que le jeu vidéo sur console se réduise à...la console seule, bien vendue grâce à des campagnes publicitaires agressives car cela irait dans le sens que nous redoutons tant : l'absence de jeux qui méritent plus qu'une partie tous les six mois.

Tecmo : du Dead or Alive à la chaine

Par IANOS

LES NEWS

En effet, le projet Code Cronus n'est pas mort. Heu... c'est quoi Code Cronus, demandez-vous ? Et bien c'était au départ le projet d'un Dead or Alive qui fusionnerait les trois premiers Dead or Alive en un seul jeu disposant de tous les décors, personnages, coups et costumes. Bref, ce qui devint DOA Ultimate (plus ou moins, diront les mauvaises langues). Ce Code Cronus est devenu avec le temps une sorte de joker que Tecmo nous sort régulièrement depuis plus de deux ans mais on pensait vraiment qu'il était mort avec DOA Ultimate. Et bien on s'était trompé et celui-ci vient d'être exhumé pour une hypothétique conversion du projet sur la Xbox 360 et se voudrait un autre type de jeu (Action ou RPG, on ne sait pas trop). D'ailleurs le producteur du jeu, Mr Itagaki, s'est excusé du « léger » retard sur le jeu, en insistant sur le fait que malgré une grande discrétion le projet est bien vivant et qu'il était indécent

de continuer le travail sur Xbox alors qu'un potentiel énorme est disponible sur Xbox 360. En attendant la sortie du chaînon manquant de la saga Dead Or Alive, on pourra toujours patienter avec un DOA 4 orienté baston, qui introduit quelques nouveaux personnages, à défaut de se démarquer graphiquement du DOA précédent, même si on peut



supposer qu'il bénéficiera d'un lifting de tout premier ordre, en particulier sur les personnages un peu raides et inexpressifs, lorsqu'il tournera véritablement sur Xbox 360 (C'est la grosse mode de cette année de faire des démos de jeux next-gen sur les machines du moment, faute de mieux). Le jeu n'en est qu'à 15 % de développement,

donc cela devrait bien évoluer. Pour en revenir aux personnages, le nouvel opus mettra en avant le personnage d'Helena au détriment des aventures « ninjatesques » de Kasumi. Blonde ou brune : peu importe, le scénario ne devrait pas voler très haut et c'est surtout la brutalité des combos qui intéressera les fans de baston. Pour cela Kokoro et son art Hakkyokuken (à vos souhaits), Elliot et son style Keiken (keke ?) ainsi qu'une « mystérieuse » catcheuse seront de la partie, ce qui portera le nombre de combattants à la vingtaine bien tassée. Notez que des costumes conçus par des fans seront intégrés au jeu...les plus vicieux d'entre eux sont déjà à leurs crayons mais on peut s'attendre à ce que Tecmo filtre tout contenu indécent vu leur haine envers certains patches conçus par des petits malins sur leurs jeux précédents. Attendons-nous plutôt à une nouvelle série de chandails kitsch et multicolores pour Kasumi....

Les récentes ressources concernant Dead Or Alive 4 n'ont manifestement pas impressionné grand monde, alors Tecmo nous ressort le mythique (ou mytho?) Code Cronus de la cave.

Un espoir pour Starship Troopers ?

LES NEWS

Par EL FOUINE

Le film de Verhoeven avait déjà eu le droit à son adaptation, réalisée par Blue Tongue, qui était plutôt pas terrible. Cette fois-ci, Empire édite un jeu développé par Strangelite, une jeune équipe n'ayant pour l'instant signé que l'adaptation PC médiocre de Crazy Taxi.

On a toujours un peu peur lorsque des types que vous connaissez mal se proposent pour faire d'un de vos films préférés un FPS. Mais, ne vendons pas la peau de la marmotte avant de l'avoir tuée : il est tout à fait possible que ces jeunes chenapans

réjouissons cependant pas trop vite : l'aspect visuel du titre semble mal fini et on ne sait toujours rien de l'intrigue, ni du gameplay. Parce qu'on commence à être habitués aux annonces comme « jusqu'à trois cents ennemis simultanément dans ta

l'ambiance potache et violente, si caractéristique de ses auteurs. En même temps, comme on le disait un peu plus haut, Starship Troopers a déjà fait les frais d'une adaptation un tantinet douteuse, sous la forme d'un jeu de stratégie-action dans lequel vous dirigiez une escouade d'hommes pour les envoyer se battre contre les fameux bugs. Le soft était moyen bien qu'il soit sorti trois ans après le film. Disons qu'il avait au moins le mérite de ne pas être qu'un coup de marketing et d'être quand même sympa deux ou trois heures. Précisons que le nouveau Starship Troopers est prévu pour fin septembre sur PC et qu'une sortie Xbox est aussi au programme. On se demande quand même comment ils vont faire pour afficher « trois cent ennemis simultanément » sur la machine de Gsoft sans perdre en finesse graphique et sans la faire ramer, mais bon, on va attendre et on verra bien...



soient doués, ou mieux encore, bons. En effet, si l'on s'attarde un brin sur les vidéos distillées sur le site officiel www.starshiptroopers-game.com, ainsi que sur les captures visibles au même endroit, une lueur d'espoir surgit de derrière la montagne d'adaptations de films en jeux vaseuses. Ne nous

tronche », rester sur ses gardes semble être l'attitude la plus raisonnable à adopter dans cette situation. Cependant, on ne peut s'empêcher d'espérer, tant un aspect du long-métrage de Verhoeven et Numeier (déjà scénariste de Robocop, pour la petite histoire) paraît être respecté:

La PSP devient chaude

Par IANOS

LES NEWS

Sony est prêt à tout pour reconquérir le marché japonais, qui boude vraiment tous les grands jeux qui marchent de ce côté de l'Eurasie...et maintenant, on en a la preuve ! Sony a signé un accord pour que GLAY'z, une société nipponne de production de films érotiques (voire plus si affinités) sortent des UMD pour la PSP. La société a déjà cinq films de prêts et en aura beaucoup plus d'ici peu (y'a pas d'effets spéciaux, alors forcément la post-production prend peu de temps...). Je vous épargnerai les titres de ces films, au demeurant très poétiques, mais comprenez bien que ce ne seront pas des films gentillots où l'on ne voit rien mais bien des films qui vont droit au but et cela sans censure (étrange, car je ne crois pas que la loi japonaise l'autorise, même de nos jours). Bien sûr, ces UMD seront encodés pour la zone 2, ce qui les rend inopérants dans nos contrées. En fin de compte, le phénomène n'est pas nouveau au Japon, qui a toujours eu accès à des contenus érotiques sur les

consoles, dans des jeux certes pas très captivants mais relativement vendeurs sur le marché adulte. Ces jeux ne sont jamais parvenus chez nous, et il en sera de même pour ces films japonais.



Mais cette acceptation ne signifie en aucun cas (pour le moment) que Sony va envahir le monde avec la première console à contenu pornographique : c'est juste un compromis de la part du géant de l'électronique qui souhaite faire de l'UMD vidéo un support standard

et ne peut donc pas fermer la porte à une catégorie de sociétés de production de film qui fera potentiellement vendre son système. Maintenant la question est: est-ce que Sony va céder en face de la pression imposée par les milliardaires occidentaux du secteur comme Hugh Hefner qui prépare déjà son armada siliconée pour envahir les écrans de la PSP ? Pas sûr, car Sony ne peut risquer de se mettre à dos l'Amérique puritaine et on voit déjà ce qui se passe pour le moindre jeu qui présente une once de violence... alors accepter ce type de média, ce serait faire une croix sur les grands points de ventes du produit. Néanmoins, on peut parier que les fonctions online tant demandées des joueurs ne serviront pas qu'à envoyer des mails et affronter des collègues à Gran Turismo. Sony est décidément très imaginaire...mais on aimerait autant qu'il le soit pour les jeux vidéo, car à la base la PSP est une console, enfin je crois.

Sony a trouvé un moyen de vendre des PSP, et c'est encore mieux que les conversions PS1...Ainsi, les japonais pourront mater des pornos dans le métro : on n'arrête pas le progrès !

Carmack contre les brevets

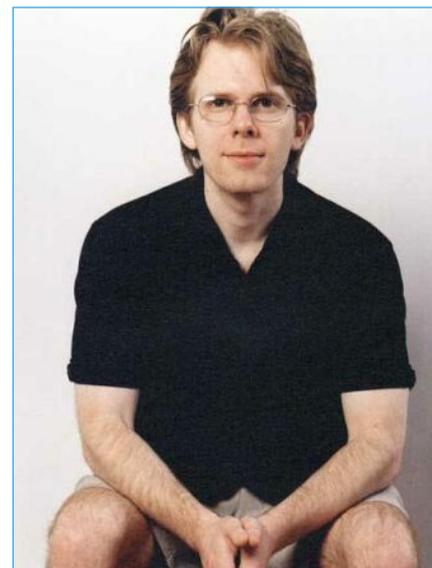
LES NEWS

Par EKIANJO

Carmack est un grand homme. Si, non content d'avoir créé Doom, il prend maintenant position contre les brevets dans le jeu vidéo. C'est décidé, c'est un saint homme.

La dernière idée véreuse qui a germé dans les cerveaux malades des éditeurs de jeux vidéo, c'est le truc des brevets. Ils se sont dits : « bah tiens, si on brevetait tout ce qu'on pouvait dans les jeux qu'on développe, on pourrait tranquillement se faire un bon gros pécule de thune pour toutes les idées que les autres utiliseraient! ».

La maladie de déposer des brevets sur tout ce qui existe (même sur les gènes, un comble) est une véritable atteinte à l'évolution et l'amélioration des technologies, contrairement à ce qu'on voudrait bien nous le faire croire. Les brevets garantissent un contrat d'exclusivité pour celui qui les dépose en premier, et ceci pour une période qui est loin d'être négligeable. Cependant, dans le cas des jeux vidéo, deux facteurs s'opposent à une utilisation courante des brevets : tout d'abord, on ne peut breveter que ce qui est nouveau. Il est donc relativement difficile de déposer



un principe de jeu, vu que la plupart des gens ont été explorés. Reste alors des algorithmes, voire des manières de résoudre des problèmes.

Cependant, et c'est notre deuxième point, entre le dépôt et l'obtention d'un brevet, un bon bout de temps s'écoule. Or, le cycle normal d'un jeu est de 3 ou 4 ans. Difficile dans

ces conditions de voir la véritable utilité d'un brevet. L'ami Carmack est lui fermement opposé à ce projet. Pourquoi ? Selon lui, les inventions sont rarement individuelles à l'heure actuelle, et différents groupes ont donc de fortes chances d'arriver à des conclusions très similaires. Il serait donc très facile de poursuivre l'équipe qui ne dépose pas de brevet alors qu'il s'agit simplement d'une conclusion logique à un problème donné.

Enfin, il ne voit pas en quoi les brevets vont encourager la créativité. Celle-ci vient de la compétition, surtout. Et un codeur ne va pas travailler sur un problème simplement parce qu'un brevet est disponible, mais parce qu'il doit trouver une solution, et rien de plus. Il conclut en disant que les brevets servent souvent d'extorsions envers des personnes ou des sociétés mal informées ou innocentes... Mon ami John, j'aurais pas dit mieux. Bravo.

logiciel

le conseil de l'ami Meego

Quoi de plus rageant que de télécharger à 10 ko/s alors que l'on a l'adsl 14 gigas de chez «fast download» ou de «vite connectique»? A l'heure où «le temps c'est de l'argent», ne pas pouvoir profiter pleinement de son débit c'est effectivement assez casse-couille, comme on dit. Chez Sanqua, on pense à nos lecteurs et on s'est dit que tu serais content de rentabiliser ta connexion. En gros, on te propose Flashget, un logiciel ultra puissant et sacrément fonctionnel qui permet de booster la vitesse de tes téléchargements. On ne va pas rentrer dans les détails pour savoir comment ça marche, le principal étant que... ça marche (NDLR : Meego, admetts ton ignorance!!). En plus d'augmenter la vitesse des downloads, le logiciel permet une gestion des fichiers téléchargés pratique. Flashget, c'est simple à utiliser, complet et pratique, bref un bon logiciel comme on les aime bien.

<http://www.amazesoft.com/>

Editeur : ???
Dev : Remedy

Le nouveau jeu des auteurs de Max Payne va bientôt débouler sur nos machines. Cette fois-ci, point de film noir, mais sans doute une ambiance plus oppressante dans un décor d'automne...

PC, next-gen

Alan Wake



prévu pour qui sait ?



Editeur : ???
Dev : Pendulo Studios

Les jeux d'aventure, c'est si rare qu'il faut bien en parler un peu. Runaway écope donc d'une suite qui semble assez réussie graphiquement pour ce qui est des cinématiques... les passages in-games, eux, sont plus douteux...

PC

Runaway 2



prévu pour fin 2005



Editeur : UbiSoft
Dev : Hudson

Bomberman change un peu - désormais on peut jouer au baseball et au tennis avec. Mais ça reste quand même un jeu multi où on s'éclate au sens littéral. A voir si cet épisode apportera quelque chose... sortie très bientôt !

PS2

Bomberman Hard Ball



prévu pour fin juin 2005



SCREENING

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



HUXLEY (XBOX360)

Encore un rescapé de l'E3. Cette fois c'est un éditeur coréen qui nous présente, comme à leur habitude, un jeu online sur PC et next-gens. Mais pas un MMORPG des familles. Non, un FPS persistant. Sous ce concept assez étrange se cache tout simplement un jeu qui permet une baston à outrance, avec un grand nombre de personnages, et ce que vous détruisez restera apparemment dans cet état même quand vous n'êtes pas connectés.

Graphiquement, la présentation tue grave sa maman, et même si le concept n'est pour l'instant pas très répandu, ce Huxley pourrait bien en être un magnifique porte-drapeau.

Vivement sa sortie, prévue en 2006 - mais on sait pas encore où. Non, ne me parlez pas d'Europe, je deviens tout vert et très méchant quand je m'énerve.

SHOW OFF

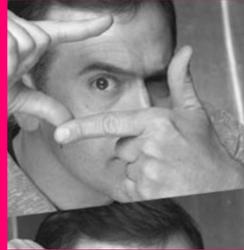
La rubrique officielle des vidéos qui tuent

<http://gametrailers.com/gamepage.php?id=1774>



Entre le nouveau Bruce Campbell, le nouvel Indiana Jones et Don Cheadle en Superfly, on risque de bien s'éclater au ciné !

Avis à tous les fanboys, c'est officiel : le tournage d'Indiana Jones 4 commence en 2006. En effet, le scénario de Jeff Nathanson a été retenu par Lucas et Spielberg, les deux barbus de service. Bien sûr Harrison Ford remettra le couvert, et surtout le chapeau et le fouet, pour notre plus grande joie.



vitesse l'excellente réédition DVD Z1 de The Mack que vous pouvez trouver aux alentours de 10\$ sur le net.

Ceux qui suivent la carrière du héros mondial Bruce Campbell savent que ce dernier participe à un film de Disney intitulé Sky High de Mike Mitchell, aux côtés du cultissime Kurt Russell. L'histoire racontée est celle d'un jeune homme doué de super-pouvoirs envoyé dans un bahut adapté à lui et ses semblables. L'ami Bruce est censé incarner le professeur d'éducation

suffit pour faire un film d'une durée conséquente, et comme les cases sont recopiées au mot près, il y a des trous dans la narration assez gênants pour qui est familier avec l'œuvre originale. Pour le néophyte, Sin City sera un excellent film mais l'amateur restera sur sa faim. Comme prévu, c'est un pop-corn movie de très haute volée alors qu'il aurait pu être bien plus. Sin City reste cependant bien plus jouissif qu'un Star Wars Episode III, qui fait graphiquement pâle figure à côté de la

RiEN A VoIR

Des news du silver screen

par EL FOUINE



Toujours du côté des personnages mythiques, les pimp-lovers vont être aux anges puisque l'excellent Don Cheadle, que vous avez déjà pu voir dans plein de films de Soderbergh, campera le rôle de Superfly dans American Gangster de Terry George. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce charismatique dealer, je vous renvoie au film Superfly de Gordon Parks Jr., dont l'excellente BO est signée Curtis Mayfield. Toujours au rayon Blaxploitation, je ne saurais vous recommander de vous procurer en

physique de ce lycée. Même si le synopsis semble anecdotique, on ne peut s'empêcher d'attendre avec impatience la nouvelle performance d'un des meilleurs acteurs sur Terre depuis Mitchum. Enfin, je sais que vous l'attendiez tous, vous allez avoir droit à la petite critique officielle de Sin City par votre serviteur. Eh bien, comme on pouvait s'en douter, le choix de Robert Rodriguez et Frank Miller d'adapter trois graphic novels en un seul métrage n'est pas des plus judicieux. Le problème : un seul

baffe technique que fout l'adaptation des merveilles de Frank Miller.

De manière lancinante nous parviennent les appels à la vigilance et à la liberté. Ce n'est certes pas la première fois que nous attirons votre attention sur le problème du contrôle de la vie privée par diverses institutions grâce à l'informatique. Vous voudrez bien nous excuser, misérables requérants que nous sommes d'une liberté moribonde. Mais les enjeux sont là, énormes. Et le dilemme reste intrinsèquement lié à la technique susdite. Cette semaine, CNN se faisait l'écho d'inquiétudes plus que sérieuses

des utilisateurs de Gmail. En soi, rien de bien gênant ni de nouveau, toutes les entreprises qui travaillent sur le net exploitent les données à leur disposition pour améliorer le service, concevoir de nouveau produit ou repenser leur stratégie marketing en fonction des attentes réelles du client. C'est plutôt la dimension exceptionnelle que cela prend chez Google qui suscite quelques interrogations. Là où les concurrents conservent pour quelques mois, Google semble décidé à archiver pour des

améliorer les services, combattre la fraude, accomplir son devoir de citoyen en aidant au maintien de la loi... Jusqu'où cela va-t-il ? En fait nous ne savons que peu de choses... et sans doute ne le savent-ils pas eux-mêmes avec précision. Ils admettent sans hésitation qu'ils collaborent à des enquêtes policières mais sans préciser à quel rythme ou dans quel sens. Ils affirment ne pas communiquer ces informations à d'autres sociétés commerciales. Qu'en penser ? Est-ce le début de la mainmise



Dans les greniers de Google

Par EGOMET

RiEN A VoIR

concernant Google, qui a généralement notre sympathie grâce à la qualité et la sobriété de ses produits. En effet la masse formidable des archives Internet collectées par la société représente une tentation du même ordre pour les gouvernements espions du citoyen. Non contente d'effectuer des recherches tous azimuts, la société, plus qu'aucune autre, accumule l'information pour des années, gardant trace par exemple des adresses IP de chaque ordinateur qui visite ses sites ou plaçant des cookies à la longévité inhabituelle sur les PC

années. Là où d'autres pourraient vouloir se débarrasser des encombrants, Google emplit son grenier de nos vieilles lettres. Le courrier compromettant, que vous voudriez brûler en douce dans la cheminée virtuelle de Gmail, pourrait être conservé dans quelque obscur recoin des bases de données de la maison. Google ressemble un peu à mon grand-père : on sait jamais, ça peut servir ! Mais à quoi ? Car cela coûte cher, très cher. Pourquoi cette débauche de moyens ? Rien que de très légitime: garder la mémoire pour l'histoire,

d'une compagnie privée sur notre vie quotidienne, mais celle-ci est-elle la plus dangereuse ? Est-ce l'avènement d'une forme nouvelle d'Etat totalitaire, d'autant plus pernicieuse que cet avènement aura été presque naturel ? Toujours est-il que le problème ne réside pas tant dans la technologie elle-même que dans la maîtrise du formidable pouvoir qu'elle offrira à celui qui aura la volonté de s'en servir. Or rien ne nous permettra de nous rendre compte que la limite aura été franchie.



La saga mgs

Une fin à méditer (Partie II)

« Le Colonel avait pété les plombs : « Raiden, ta mère est une grognasse du bois de Boulogne » disait-il. Ou encore « arrêtes ton four, c'est mauvais pour tes dents ». Raiden s'exécuta, sans trop savoir pourquoi. Il était manipulé, comme un gros con. »

« Metal Gear Saucisse 2 » par Hideux Kojima, extrait.

DOSSIER Par EKIANJO

Attention : ne LISEZ PAS CE DOSSIER SI VOUS N'AVEZ JAMAIS FINI LES EPISODES DE LA SERIE DE METAL GEAR SOLID.

La plupart des critiques qui se sont portées sur MGS2 étaient toutes du même acabit : tout le monde s'accordait à dire qu'il s'agissait d'un bon jeu, mais moins bon que le premier. Certains étaient déçus de ne pas pouvoir jouer Snake de bout en bout. D'autres grognaient dans leur coin, un Bio au bifidus actif dans la main, en soupirant que le jeu comportait trop de dialogues et de passages avec codec. Et quelques-uns allaient même se demander si Kojima n'avait pas pété un peu les plombs.

Je dois l'avouer, MGS2 m'a déconcerté au premier abord. Surtout par rapport à l'idée que le joueur pouvait s'en faire après avoir apprécié MGS1. Pourtant, une chose réunit ces deux jeux. Ce sont tous deux des jeux à histoire, et les actions que nous devons effectuer ne sont que des joujous nécessaires pour faire dérouler un script très, très étudié. Voyons cela de plus près.

Le sujet de MGS 2.

MGS1 avait beaucoup de choses à nous dire, mais force est de constater qu'il nous parlait surtout de la dualité entre gènes et destinée. Est-ce que l'homme est inscrit dans sa totalité dans

son code génétique, ou est-ce qu'il est possible de sublimer cette base en chacun de nous ?

MGS2, lui, a pour mérite de pouvoir parler de toute autre chose. Comme le montre la présentation, au fil d'un parchemin, de la déclaration d'indépendance et finalement d'une forme électronique de texte, c'est au cœur de l'information que l'enjeu se trouve. L'information et sa transformation au cours du temps. Et ce n'est pas un hasard si MGS2 se place plus loin dans le futur - il s'agit clairement d'un essai d'anticipation sur le devenir des données, et les balbutiements d'un nouveau monde. Un monde dans lequel une intelligence artificielle assimile tant de données qu'elle peut reproduire à la perfection une conversation humaine. Dans MGS2, le Colonel et Rose ne sont que des personnages synthétisés par une IA d'un niveau supérieur.

Et Raiden, ou même vous, le joueur, ne doutez pas une seule seconde, pendant la plus grande partie du jeu, que ces conversations ont en fait lieu avec un ordinateur. La frontière est effacée, transparente. Dans une communication distante, l'IA parvient sans mal à imiter au plus près l'être humain.

L'interconnexion.

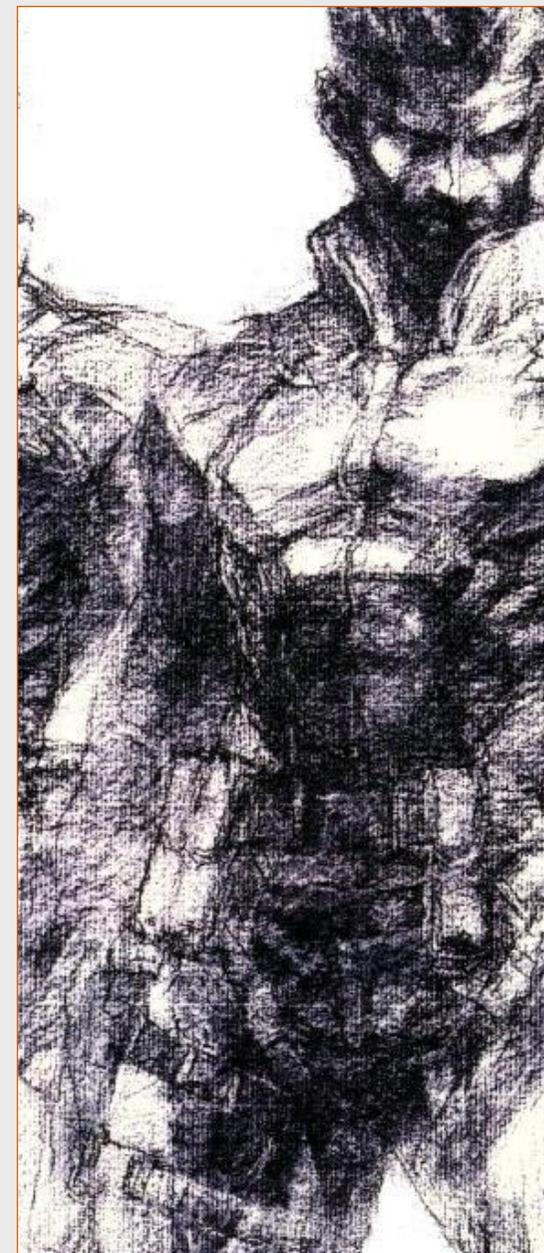
Malgré des trames complètement différentes, MGS1 et MGS2 suivent en fait la même histoire. Il s'agit d'évolution avec un E majuscule. Revenons aux sources : la génétique n'est en fait qu'une explication plausible à la théorie de l'évolution. En effet, les humains contiennent un ADN, qui détient une séquence d'informations capable de synthétiser l'ensemble des protéines qui lui sont nécessaires, et accessoirement de lui donner aussi des caractéristiques qui lui sont propres. Le but de l'ADN est donc de se répliquer pour maintenir la vie de l'individu. Et pour vaincre, en quelque sorte, la mort, l'ADN

doit permettre à son individu de se reproduire, pour qu'il puisse transmettre ses gènes à la génération suivante. Pour cela, il doit être capable de survivre à son environnement, et de s'y adapter. Ceux qui ne s'adaptent pas meurent, et ne peuvent donc pas transmettre leur ADN à une descendance. On parle ainsi de sélection naturelle.

Mais est-ce que l'ADN constitue uniquement une information de caractéristiques physiques et physiologiques ? On peut très bien imaginer que l'ADN contienne aussi une certaine mémoire, une part qu'on appelle l'instinct. Par exemple, un oiseau tombé du nid, et élevé par des humains saura de lui-même voler et faire son propre nid le temps venu. Sans l'avoir jamais appris. A partir de ces observations, on s'aperçoit qu'il existe des caractères innés, inscrits eux aussi dans l'ADN.

Si ceux qui ont le meilleur instinct survivent, la prochaine étape de l'évolution est non plus de s'adapter à l'environnement, mais de façonner son propre environnement, pour atteindre une meilleure stabilité génétique. Ceci implique, dans l'évolution, une conscience de l'environnement. Et que serait une conscience de l'environnement sans une conscience de l'individu, au cœur de celui-ci ? L'évolution serait donc à la source de la conscience des êtres vivants. Mais ce n'est qu'une étape.

Une fois la conscience atteinte, l'individu a besoin de se documenter sur son environnement, pour le modifier à sa guise. La création du modèle vient en fait d'une simulation constante de l'individu de la réalité qu'il assume. Il essaye de comprendre, d'analyser ce qui l'entoure et cette curiosité se développe en lui. Le modèle qu'il s'en fait évolue en suppositions, en théories. Et c'est alors qu'il se prend en compte de la présence des autres. Comment les comprend-il?





L'individu réagit comme présenté face à face à un miroir. Ce qui lui ressemble doit sans doute fonctionner de la même façon. Il transfère des attributs qui sont les siens aux autres, ces objets animés qui ne sont finalement qu'une image à ses yeux. Il fonde sa compréhension des autres sur son propre savoir, savoir qu'il développe à travers ses interactions et sa connaissance de lui-même. Il connaît donc autrui par empathie, par référence avec son identité. Mais sachez que tout cela n'est toujours qu'une supposition. La seule chose certaine, comme le disait si bien Descartes, c'est « cogito ergo sum » - Je pense, je suis. L'existence des autres n'est jamais qu'une affaire de perception.

C'est cette perception des autres selon notre propre perception qui nous fait croire que les individus partagent des idées similaires. Cet état d'esprit est à l'origine de l'idée de



sentiments mutuels, qui vont créer un instinct supérieur à celui de l'ADN : celui de protéger les autres, car les autres sont à son image. C'est la base de la société qui se crée. Une société qui vise à éliminer petit à petit la sélection naturelle. Une société qui permet à tous de bénéficier de soins appropriés pour permettre à chacun de survivre et de transmettre ses gènes. L'évolution est flouée. Si les êtres arrivaient à trouver un remède à la mort, l'évolution serait complètement arrêtée : il ne serait plus nécessaire de se reproduire, de transmettre ses gènes. Le mécanisme à l'origine de la vie deviendrait alors inutile. Les êtres seraient-ils alors qualifiés de vivants ?

Qu'est ce que la vie ?

Qu'il est difficile de définir une telle notion quand nous-mêmes en faisons partie ! En général, une forme simple de définition de la vie, du point de vue génétique, serait de parler de répllication. Tout ce qui se réplique pourrait être considéré comme vivant. Une bactérie est vivante. Un virus ne l'est pas. Pourquoi ? un virus n'est jamais qu'une protéine. Il ne se réplique pas de lui-même. Il modifie le code génétique de la cellule qu'il infecte, et c'est ce nouveau code qui produit un nouveau virus. Il n'y a donc pas d'affiliation, de paternité dans la répllication d'un virus.

Cette définition de la vie, qui est tout à fait vraie dans notre planète, pourrait s'appliquer à bon nombre de formes très différentes, même au niveau extra planétaire. On pourrait imaginer une vie qui ne serait pas du tout basée sur la chimie que l'on connaît, mais sur des interactions magnétiques. Qui sait, peut-être même sur des interactions lumineuses.

Si la répllication peut prendre tant de formes différentes, il faut revenir à la base : la vie serait donc une répllication d'information, sous quelque forme que ce soit. L'ADN n'est

après tout qu'une chaîne (certes, extrêmement complexe) d'informations interconnectées entre elles. Et la répliation n'a pour but que de conserver ces informations, et de les faire évoluer selon leur environnement.

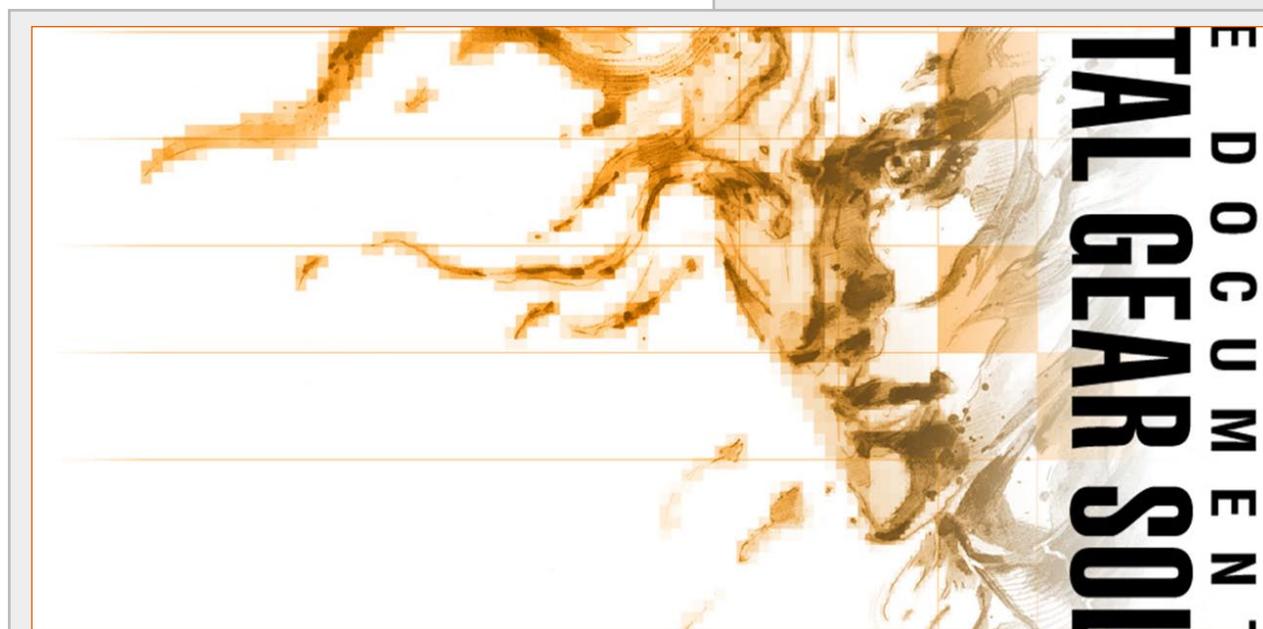
Dans la société, nous l'avons vu, l'évolution naturelle telle qu'elle pouvait encore exister dans le passé n'a plus lieu d'être. Une nouvelle forme de vie prend forme. Une sorte de mémoire qui n'a plus rien d'individuel. Une mémoire collective. Et c'est cette chose qu'on appelle la culture. La culture n'est ni plus ni moins que l'information qui se réplique entre les individus, qui s'échange et qui évolue selon les générations. On pourrait ainsi parler de vie collective - où les individus eux-mêmes ne seraient que des maillons, des gènes à leur échelle, qui relayent l'information à une génération suivante. Les mutations pourraient alors être simplement vues comme des idées qui en supplanteraient d'autres, et qui changent le cours de la mémoire collective.

Et MGS2 dans tout ça ?

Même de rien, cette introduction était nécessaire. MGS2 nous parle d'un système expérimental, appelé le S3 : Selection for Societal Sanity. Il s'agit d'un système qui a pour but d'effectuer une sélection pour garder la société stable selon un certain modèle. Et, qui définit le modèle ? Une intelligence artificielle. Ironie du sort, c'est la création même de l'homme qui veut à son tour prendre part dans le modèle de l'environnement, et réguler l'information et sa transmission selon ses désirs et ses analyses. Mais que fait donc cet IA, en fait ? Elle ne fait que rétablir une sélection qui n'avait finalement plus lieu au cœur de la société. Comment condamner une telle analyse, quand nous savons que la société favorise aussi bien les gènes faibles

que les gènes forts ? C'est une analyse logique, issue d'un IA complexe, qui voit le monde comme imparfait et décide de jouer une part dans l'évolution.

Un autre phénomène vient aussi troubler tout le reste. Alors que la mémoire collective était censée évoluer et supplanter les mémoires antérieures dans son chemin, la société a désormais développé le stockage de l'information de manière très efficace. Avec le biais des réseaux, de l'électronique, l'information n'a plus lieu de disparaître si facilement. L'IA voit ce flot d'information non régulée comme une menace à l'espèce humaine. En effet, les données issues uniquement d'un individu sont-elles profitables à la société ? Faut-il les conserver ?





Un message qui va plus loin

Raiden n'est pas le seul héros de l'histoire. On le voit, à travers nos yeux, comme étant manipulé par les différents protagonistes. Mais, quand le GW perd la boule et que le Colonel se met à débiter des phrases du genre « éteint ta console tout de suite » - « t'es en train de t'abîmer les yeux en jouant aussi prêt de l'écran », le message nous est clairement adressé. Kojima nous montre, par le biais de cet artifice, que le jeu n'est qu'un jeu, qu'une métaphore pour une réalité qui nous entoure. Une réalité qui en fait nous contrôle et annihile notre liberté d'individu. C'est peut-être pour cette raison que les joueurs n'ont pas éprouvé tant de plaisir à finir MGS2. De manière consciente ou inconsciente, les explications qu'il prodigue sont d'ordre à déstabiliser les gens qui trouvent leur place dans la société.



D'ailleurs... Le joueur ne joue pas Snake, mais Raiden, cet individu pas charismatique pour un sou. Pourquoi ? Là encore, tout est dans la transmission de la mémoire. Raiden doit apprendre via les conseils de son mentor Snake. C'est la réplification de l'information d'une génération vers une autre. C'est l'assurance que la mémoire collective reste intacte. C'est d'ailleurs ainsi que Metal Gear Solid 2 finit :

*«Life isn't just about passing on your genes.
We can leave behind much more than just DNA.
Through speech, music, literature and movies...
what we've seen, heard, felt
...anger, joy and sorrow...
these are the things I will pass on.
That's what I live for.
We need to pass the torch,
and let our children read our messy
and sad history by its light.
We have all the magic of the digital age to do that with.
The human race will probably come to an end some time,
and new species may rule over this planet.
Earth may not be forever,
but we still have the responsibility
to leave what traces of life we can.
Building the future and keeping the past alive
are one and the same thing.»*

----- **Solid Snake**

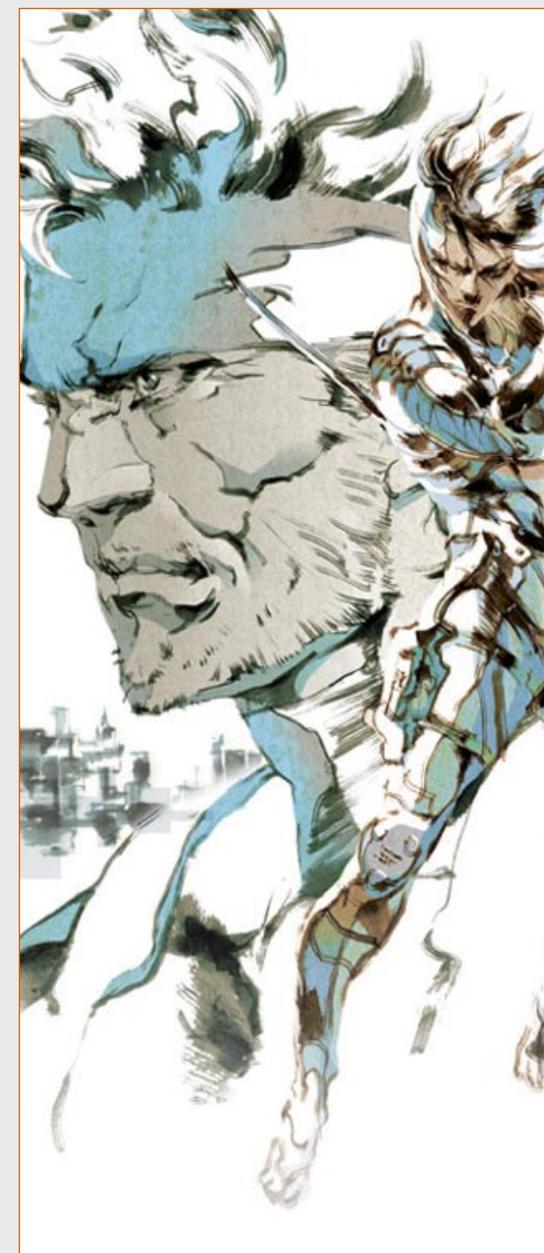
Cette fin fait écho à la fin du premier MGS, dans laquelle la question était de savoir quoi faire de sa vie, sachant que la base génétique était fixe. Devait-on se limiter à respecter le destin dicté par ses gènes, ou y prendre une part active ?

MGS2 apporte la solution : Les gènes ne sont plus qu'une base qui n'a finalement que peu de valeur face à une forme de vie plus dominante encore, celle de la société. Et, prendre part à cette vie, à cette transmission d'information, tel est là notre manière de sublimer les limitations inhérentes de nos gènes et même de notre existence.

Les patriotes.

Avec MGS3, on découvre que les patriotes sont en fait des gens puissants qui s'étaient unis pour des raisons économiques, dans l'ombre. Ces patriotes sont, bien entendu, tous morts (enfin on suppose...) à l'époque de MGS2. Est-ce à dire que les patriotes, à l'origine du GW et de son IA, ont en fait transféré leurs consciences dans le réseau ? Une fois le GW détruit, Le Colonel qui s'adresse à Raiden n'est ni plus ni moins qu'une partie des patriotes présent sur le réseau. Les révélations qu'il énonce, concernant la manière dont les patriotes contrôlent le monde, font sans doute partie du plan S3 : c'est-à-dire une expérience pour voir si l'individu, sachant qu'il est contrôlé, arrive à échapper à l'ombre de cette IA... ou si, finalement, l'IA arrive néanmoins à prévoir les évolutions possibles et probables pour continuer à manipuler l'individu.

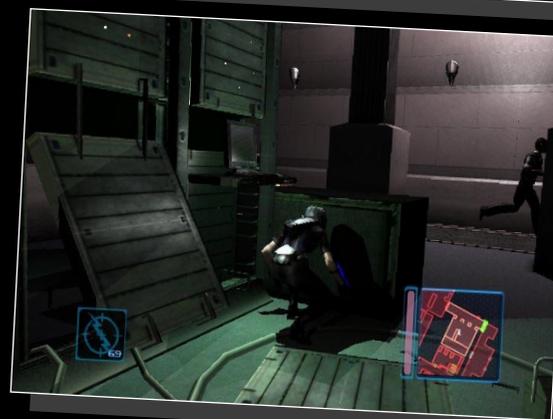
MGS3 n'a finalement apporté que peu de réponses. Il était donc nécessaire que Kojima se colle à un MGS4. Et naturel que ce prochain épisode se déroule à nouveau dans le futur, cette fois dans le rôle de Snake. Finalement, Kojima respecte une certaine logique. Vivement la suite, qui promet d'être riche au niveau philosophique...



TESTS

STOLEN
XBOX ★ PAP SNOOPERS

WIPEOUT : PURE
PSP ★ PAP EKIANJO



40

40 et moins... on se demande si des gens ont bossé dessus, ou s'ils ont juste voulu remplir leur CV pendant quelques temps, entre un job au Mcdo du coin et le Pizza hut de la rue Bombeur. Ca sent le footage de gueule... après, y'a différents niveaux....

50

Les jeux de ce niveau sont passables... l'intérêt est très limité ou techniquement, il y a des problèmes très graves... une chose est sûre, ce jeu n'est pas passé par des stades de test avant commercialisation...

60

Plus mieux que moins bien mais moins bien que plus mieux. A la rigueur, ce jeu avait du potentiel, mais un aspect important est venu gâcher le reste.

70

Bon, mais pas exempt de défauts. Il y a du boulot, ça inspire le respect, mais quelque chose l'empêche d'accéder à la gloire. Bref, c'est le jeu qui n'est pas trop loin d'être franchement réussi.

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

80

Un très bon jeu. Sous tous les plans : techniquement, il se débrouille bien. Question substance, il a de la cuisse comme on dit. Peut-être qu'un poil plus d'innovation n'aurait pas fait de mal ?

90

Un jeu incontournable. Outre une réussite technique, c'est du jamais vu, ou de l'exceptionnel. Au delà de 90, il est innovant et en plus, et fait avancer le genre dans lequel il exerce... Bref, un jeu qui restera dans les annales.

STOLEN



XBOX

PS2

PC

INFIL

SOLO

DEVELOPPEUR BLUE 52
EDITEUR HIP INTERACTIVE

XBOX

PS2

PC

Stolen
par Snoopers

InTro

Dans le monde de l'industrie, il existe plusieurs modes de développement d'entreprise. Par exemple, on parle parfois de taylorisme ou de fordisme lorsqu'il s'agit de réduire au maximum les coûts de production tout en conservant une qualité de produit acceptable par le consommateur.

Une autre méthode, que je nommerai affectueusement méthode dite « de la photocopieuse thaïlandaise », consiste, elle, à reproduire à la perfection les meilleurs produits disponibles sur le marché tout en réduisant à néant les coûts de fabrication, le tout pour une durée de production record et un prix dérisoire. Actuellement très prisée, cette méthode audacieuse a visiblement motivé le Studio Blue 52 à se procurer une batterie de photocopieuses performantes pour la réalisation de son jeu d'infiltration « Stolen ». Si l'initiative est louable, j'aurais pourtant une petite réserve à leur adresser : il me semble fortement qu'un de leur employé a malencontreusement confondu les sérigraphies de Splinter Cell et de Metal Gear Solid avec les photocopies de son cul.

Celle là, tu l'as pas volée

À la fois jeu d'infiltration, jeu d'action et jeu de plate-forme, Stolen est surtout et avant tout une grosse daube. Je sais, ça ne se fait pas de vendre la mèche comme une grosse langue de pute en début d'article, mais je préfère vous prévenir d'avance. On peut reprendre. Plus qu'un jeu à multiples facettes, Stolen





Anya, elle vient pas de n'importe où. Elle a grandi dans les cités, et ses potes c'est les Yamakasis. Alors la pirouettes, elle connaît.

est un jeu multi-pompé. Un peu comme ces fermes modernes où l'on équipe les vaches d'appareils mécaniques pour recueillir le lait, Stolen a fixé ses petits aspirateurs sur la plupart des gros succès actuels en matière d'action-infiltration. Et dans la joie et la bonne humeur, il a pompé. Pompé le jour, pompé la nuit. « Tchomp tchomp », qu'elles faisaient les machines. Une bonne giclée de Splinter Cell pour la calcium, un gros lampée de Metal Gear Solid pour les protéines, et quelques gouttes de Tomb Raider pour la forme : ça y'est. Le breuvage est fin prêt, et c'est parfaitement dégueulasse.

De l'art ou du cochon

Sorte de Lara Croft russe perdue dans une mégapole rongée par la corruption, Anya Romonov n'est pas une voleuse. Ça non. Enfin, un peu quand même, mais juste le week-end. D'ailleurs, voler c'est très mal, et si Anya a décidé d'embrasser la carrière de cambrioleuse, c'est uniquement pour délivrer de ses saintes mains la foulditude d'oeuvres d'art que ces salauds de communistes préfèrent garder précieusement dans leurs coffres en acier brossé plutôt que de les exposer dans des galeries publiques. Ah, elle est bien cette petite Anya. D'ailleurs, vous ai-je déjà dit qu'en plus de risquer sa vie pour quelques croûtes barbouillées, elle ne tolère aucune effusion de sang au cours de ses missions ? Amateurs de

gunfights, reballez votre marchandise. Anya, la violence, elle dit non. Mais attention, ça ne l'empêche pas de se saper comme une city warrior. Combi de cuir noir moulante, coiffure tendance à l'italienne et lunettes de

« Dès le tutorial, ça coince. Anya est d'autant plus fastidieuse à contrôler que sa manipulation tutoie l'ergonomie d'un porte-manteau. »

soleil high-tech vissées sur le nez, Anya aimerait bien avoir l'air super horny. Le problème, c'est qu'entre une attitude un peu trop politiquement correcte pour être honnête et un look de cagole Matrix perdue dans les toilettes d'une discothèque de banlieue, Anya fait juste un peu tiep.

La main dans le sac

Après une cinématique d'intro mollement doublée, le jeu nous livre enfin la petite voleuse entre les mains. Dès le tutorial, ça coince. Rigide, Anya est d'autant plus fastidieuse à contrôler que sa manipulation tutoie l'ergonomie d'un porte-manteau. Et c'est bien connu, à trop empiler les chapeaux, on finit par tout foutre par terre. Entre les commandes plate-forme à la Tomb Raider pour les balades sur les toits, les fonctions de stealth, les touches d'inventaire et toutes les combinaisons de touches effectuer certaines actions

acrobatiques, fatalement, on s'emmêle les pinceaux. Passé ce handicap certain, le reste du jeu n'est que copié-collé maladroit de morceaux de gameplays tapés tantôt chez Kojima, tantôt chez d'Ubisoft. Le tout enrobé d'un scénario

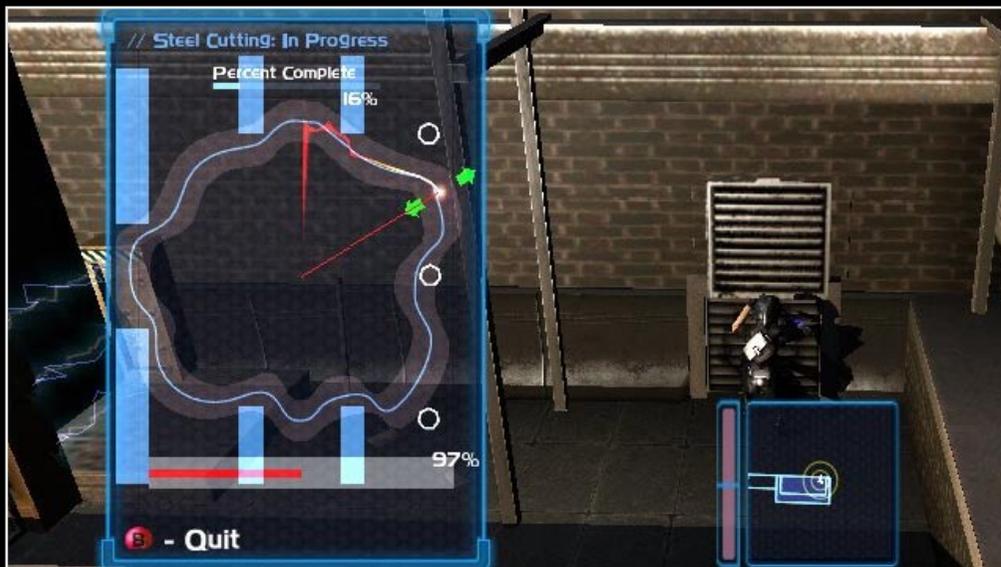
invraisemblable et grotesque, digne des pires épisodes de la série B.U.G.S. L'un dans l'autre, c'est catastrophique. Entre deux séances de serpentage lascif dans l'intimité de conduits d'aération démesurément grands, on passe sa vie à balancer des petits coups de tazer hargneux aux gardes, histoire de les endormir le temps d'accomplir son méfait (je vous rappelle qu'Anya est non-violente). Pour les moins précautionneux, sachez qu'il est largement suffisant de leur rentrer dans le lard et de les castagner à mort, jusqu'à ce qu'ils s'évanouissent. Inutile de préciser que les animations lors des affrontements sont minables à pleurer. Quand il ne s'agit pas de faire le ménage dans les tuyaux, Anya peut aussi se servir d'un râtelier de gadgets aussi galvaudé qu'inutile. Leurres de toute sorte, lunettes à rayons soniques, brouilleur de caméras, et j'en passe et des meilleurs. Malheureusement, l'IA



Oui, on y voit rien sur mes screenshots. C'est normal, vous êtes quand même censés être invisibles à la base... sinon que malhor l'infiltration !



Rien de tel que la marche des canards pour avant incognito. Avec un bon costard 3 pièces, vous passerez pour un parfait pingouin.



Voilà l'un des petits jeux dont vous parle l'ami Snoop'. Anya s'entraîne tous les matins chez elle à couper ses toasts avant de les tartiner de Nutella. Alors une grille métallique, vous pensez bien, ça ne l'impressionne pas.



Mais... mais... c'est Tom Hanks ! Allez mec, on t'a reconnu... Franchement, apparaître dans un jeu aussi minable, fallait oser. Bon d'accord, après «Terminal», tu accepterais n'importe quoi... c'est vrai.

des ennemis avoisinant les capacités cognitives d'une brique, pas vraiment besoin de perdre des heures à regarder dans les coins. Anya préférera retourner prendre l'air sur les toits, troquant la mauvaise infiltration avec de la mauvaise plateforme : à vous la joie des sauts approximatifs et des cabrioles à deux ronds.

De temps à autres, il arrive aussi que quelques mini-jeux viennent égayer la partie. A la manière de Splinter Cell et ses réjouissantes séquences de crochetage, Stolen regorge de petites phases rigolotes destinées à rompre un instant la monotonie. Dans l'ensemble

Stolen est moche. Avec un framerate qui pédale dans la semoule pour afficher des décors vides et rongés par l'aliasing, des bugs de caméra crispants et une modélisation des personnages anguleuse à souhait, Stolen fait mieux que pire : il échoue sur absolument tous les points. Excepté les ombres qui font à peu près correctement leur boulot, c'est vraiment une apocalypse technique. Et je ne parle même pas des loadings intempestifs qui surviennent aux moments les plus incongrus, par exemple lorsqu'on passe en vision nocturne...

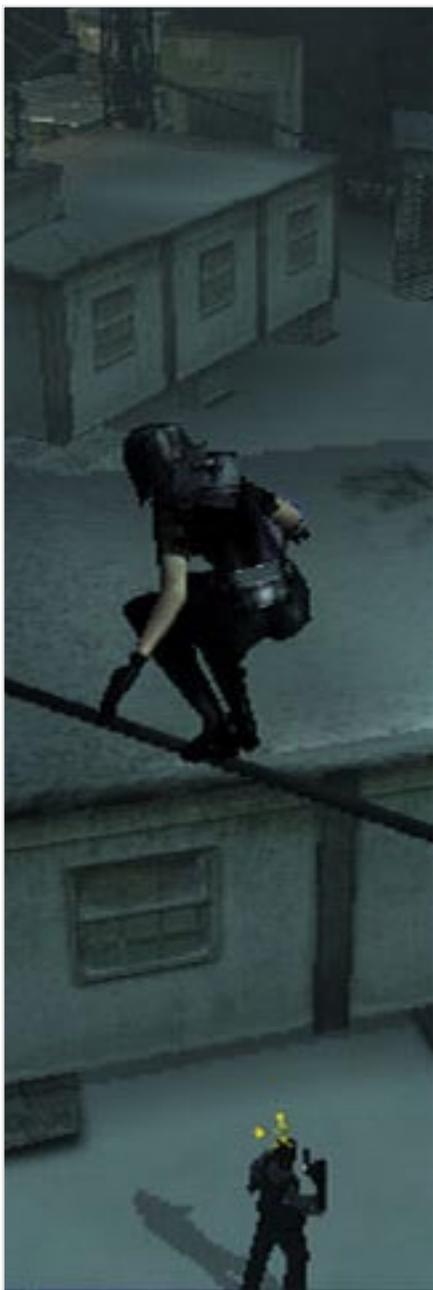
Plombé (si tant est qu'il soit pire que

« Comme dans Splinter Cell, Stolen regorge de petites phases rigolotes destinées à rompre un instant la monotonie. »

assez basiques (et encore pompés, comme par exemple les phases de hacking qui reprennent le concept du simon), ces mini-jeux restent toutefois parmi les moments plus amusants de l'aventure. C'est dire la vacuité ludique de ce foutage de gueule sur silicium.

Stolen, un jeu qui porte bien son nom C'est tout à fait terrible, mais je me vois dans l'obligation de conclure sur un autre point négatif. En plus d'être mal pensé, mal construit et formidablement chiant,

le reste) par un moteur graphique à en carton, à l'avenant d'un level design au moins aussi pauvre que sa direction artistique, Stolen est d'une remarquable cohérence dans la tenue de son haut niveau de médiocrité. Une arnaque doublée de multiples tentatives de plagiat, soporifique et crispante. Qui serait assez fou pour se payer un titre pareil alors que ses originaux lui sont largement supérieurs ? Désolé Anya mais ton jeu, j'ai bien peur qu'il ne mérite même pas d'être volé.



Video



Sa direction artistique insipide et son moteur 3D à la ramasse n'aident pas Stolen à sortir la tête de l'eau. Les ombres dynamiques sont le seul détail potable d'un ensemble largement nauséabond.

SONO



Répétitives, les musiques sont à ce titre parfaitement en accord avec le gameplay. Doublages moyens, sans grande conviction. On comprend pourquoi.

JOUAb



Commandes confuses, jouabilité rigide.

Substance



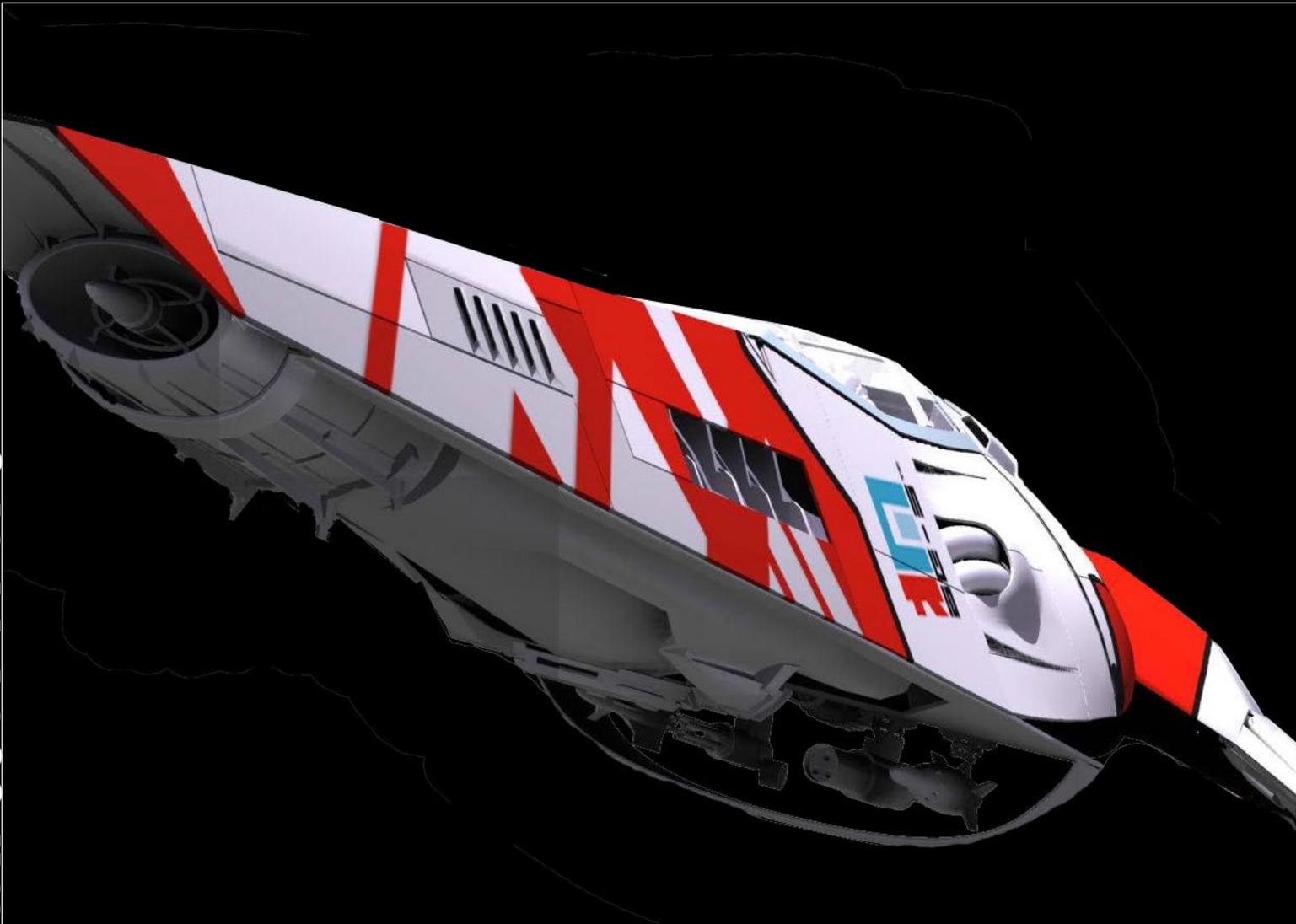
Patchwork maladroit de morceaux de jeux d'infiltration à succès, emberlificotés dans un semblant de scénario ridicule, Stolen reste invariablement en dessous de ses illustres références.

42%

Stolen est un essai plutôt raté dans le monde de l'infiltration. Plus Lupin que Arsène, plus Robert que Redford, rien ne vous incitera à rester dessus. Sauf si vous aimez l'ennui.

 par Snoopers

Wipeout : pure



PSP

RACE

SOLO

MULTI

InTro

La série des WipeOut, fer de lance de la console PS1, avaient été créés à l'origine par l'équipe talentueuse de Psygnosis, très connu pour leurs nombreuses productions Amiga en particulier. Après le succès du premier épisode sur PS1, la suite, WipeOut 2097, continua d'améliorer encore le concept sur PS1 et PC (et aussi sur Amiga, plus tardivement - incroyable, non ?). Le passage sur PS2 de la série fut moins marqué, avec le fameux WipeOut Fusion, moins excitant et paradoxalement moins réussi que les précédents épisodes. Alors que la PSP de Sony fait ses débuts, la série se voit donc adaptée pour les besoins de la portable.



DEVELOPPEUR SONY
EDITEUR SONY

PSP

Wipeout : Pure

par Ekianjo

Je ne sais pas si vous vous rappelez bien des épisodes précédents, mais leur force résidait dans quelques aspects très réussis : d'une part, l'impression de vitesse, carrément grisante. D'autre part, la maniabilité au millipoil qui permettait évidemment de se faire une grosse différence entre un joueur habitué et un débutant. Enfin, l'ambiance futuriste, particulièrement réussie, était rehaussée par une musique électronique de bon niveau (même pour les non-fans) qui empruntaient notamment aux grands noms du milieu.

Sur PSP, on retrouve bien entendu tous ces éléments de la marque WipeOut. Et on peut d'ores et déjà dire que le jeu est une franche réussite. Et voici pourquoi.

Prise en main.

Comme sur la plupart des jeux PSP (actuels), il faut se farcir un chargement à la limite du supportable... après le démarrage du jeu, comptez bien entre 30 secondes et une bonne minute pour commencer à voir l'introduction du jeu, réalisée en synthèse. Cette petite intro, loin d'être exceptionnelle, se contente, un peu à la manière de celle de GT3, de montrer les rouages et les pièces qui





Du soleil ! Avec les armes de WipeOut Pure, vous pourrez aussi créer autour de vous d'autres sources de lumière, comme la belle bleue à votre gauche, et la belle jaune devant. C'est pas le quatorze juillet mais ça pète quand même.



Pour jouer au coude à coude, il ne faut pas hésiter à faire des vieux croche-patte. Dans WipeOut, une petite mine ou une bombe larguée dans votre dos fera un bien bel effet sur vos concurrents.

constituent l'ensemble d'un vaisseau de WipeOut. La modélisation est particulièrement poussée, quel dommage vu que dans le jeu, les vaisseaux sont sans doute les objets les moins détaillés...

Une fois arrivés au menu, vous voilà en face d'une bonne dose de possibilités. Tout d'abord, le mode « single race » vous permet de vous essayer à toutes les courses que vous avez débloquées (4 par défaut), une par une. Ce mode est en fait très utile, pour préparer le suivant : le mode « Tournoi », où vous devrez enchaîner à la suite 4 ou 8 courses et finir avec une médaille (c'est-à-dire dans les trois premiers).

Ensuite, vous pouvez aussi vous frotter au « time trial », qui vous demande, dans la bonne lignée des Outrun, de finir une course en dessous d'un certain

ré, l'accélération va aller constante, jusqu'au moment où les dommages pris par votre vaisseau, à force de cogner contre les murs, vont s'avérer fatals: bref, ce mode se finit systématiquement en explosion. Comme quand votre pote Robert vous ramène après une soirée bien arrosée : ça se finit toujours en platane.

Enfin, last but not least, un mode online tout frais tout chaud est sélectionnable: grâce aux capacités wifi de la PSP, rien de plus simple, et jusqu'à huit joueurs peuvent se joindre. Malheureusement, pour les besoins du test, cela n'a pas été testé, mais nul doute que ce mode promet de franches poilades entre potes fortunés, après un petit golf et un weekend de shopping à Londres.

« Comme quand votre pote Robert vous ramène après une soirée bien arrosée : ça se finit toujours en platane. »

temps. C'est souvent assez dur et peu d'erreurs sont permises.

Une autre mode, le « zone », est lui extrêmement vicieux. Ici, les niveaux n'ont pas du tout la même couleur, vous vous trouvez dans un monde tout argenté, grisé dans tous les coins. Le but de l'opération est de survivre le plus longtemps possible. Pourquoi survivre ? Disons qu'une fois votre bolide démar-

Les entrailles de la bête

Venons en maintenant au cœur, à la moelle de « Pure ». Pourquoi Pure d'ailleurs ? Bah, c'est peut-être que les moteurs des bolides fonctionnent maintenant au kérosène de colza, où à l'hydrogène ? Pourtant le jeu n'est pas estampillé Greenpeace. Ni la protection routière, d'ailleurs. Soyons clair, nous devons comme d'habitude foncer

le plus vite à travers des circuits plus ou moins tortueux et en tout cas pas très larges. Comme vous êtes 8 concurrents, autant vous dire qu'il va falloir jouer des coudes pour passer à la première place. Deux façons de le faire s'offrent à vous. Si vous étiez un bon gentleman, vous seriez sport et vous ne lasseriez pas de doubler vos concurrents en passant sur les bandes accélératrices

« Comme vous êtes 8 concurrents, autant vous dire qu'il va falloir jouer des coudes pour passer à la première place. »

tapissant le sol ci et là. Comme celles-ci sont situées à des endroits très précis, maîtriser la direction est plus que nécessaire.

Sinon, en gros enclulé que vous êtes (j'emploie le présent non conditionnel, le prenez pas mal quoi), vous allez passer sur les zones de bonus pour récupérer divers... bonus. Oui ma phrase est redondante, et ta sœur c'est Voltaire? Ces bonus, donc, seront utilisables when you want. Il s'agit soit d'accélérateur, de bouclier ou d'armes de diverses catégories. Voilà, les moins sportifs d'entre vous pourront donc opter pour le mode bourrin et éclater les concurrents à coups de missiles, de mines, de bombes et d'autres lasers... Quelle tactique marche le mieux? A vrai dire, être bon pilote est un gros gros plus.

Même si vous tirez à outrance (pas de malentendu, hein), vous aurez du mal à atteindre vos adversaires si ils vont ont mis deux kilomètres dans la face. En revanche, ces armes peuvent vous aider à faire la différence quand un adversaire un peu pot de colle vous empêche d'accéder au titre. Déboires ou conduire, il faut choisir.

Des circuits bien vus

Autre aspect important de tout jeu de course, la qualité des trajets. Et cet épisode ne déçoit pas. La plupart combinent des zones qui permettent de fortes accélérations avec des chicanes bien serrées comme on les aime. Bref, de la technique et de la vitesse. Je pense notamment à l'un de ces niveaux qui se passe dans le ciel, sur un circuit en lévitation au milieu des nuages, qui permet de belles pointes de vitesses sur une voie somme toute très étroite. Niveau magnifique d'ailleurs.

Quelques uns sont beaucoup moins réussis et enchaînent trop de courbes violentes à la suite, qui gâchent le plaisir. Non, ce n'est pas parce que je finis systématiquement dernier à cette course que je l'ai mauvaise, je suis tout à fait



Même si le but de WipeOut Pure est d'aller à donf la caisse, il y a quand même des sales virages. Désolé. C'est à ce moment que vous pourrez mieux apprécier la finesse de la texture des murs.



Ce circuit là est très cool, mais commence avec un vieux coup de pute. Autour du gros pilier lumineux se cache en fait un vieux trou. Aller tout droit vous garantir une belle chute, et un bon retard. Merci Sony !



Ah, la cohérence dans les jeux, c'est n'importe quoi. Dans le fond, vous voyez des éoliennes, énergie verte au possible.. et sur la piste, vous avez ces bolides qui crachent du CO2 plus vite que Mary Pierce se prend deux sets en finale.



L'avantage de WipeOut Pure, c'est ça : vous allez tellement vite que tout va très vite ressembler à un kaléidoscope. Pfiou, j'ai réussi à l'épeler sans erreur, ce mot, merci à tous mes profs de français, vos efforts n'ont pas été vains.

objectif, merde ! De toute façon je vous prends quand vous voulez à WipeOut Pure.

Plus de bon que de mauvais dans cette sélection. Sans oublier que la modélisation est loin de faire honte à la PSP...

Une réalisation au dessus du lot.

WipeOut Pure étant l'un des premiers titres de la PSP, on est relativement surpris par la qualité de la réalisation. Sans atteindre des sommets, c'est presque du niveau de la PS2, et je ne crois pas dire de conneries si les textures sont bien plus fines sur PSP que l'ancêtre de 2001. Côté modélisation, l'ensem-

la première catégorie de bolide (les petites cylindrées), sera largement de la partie dès la classe « flash ». Fans de la série de WipeOut, vous ne serez donc pas déçus par cette nouvelle mouture - les sensations sont bien là.

Un contrôle potable

Le minuscule pad analogique de la PSP n'est pas très pratique pour des déplacements au millipoil. C'est une question d'habitude plus qu'autre chose. Après quelques heures, on s'y fait et on commence à trouver les meilleures trajectoires pour compenser un peu la faiblesse de la direction. Par contre, n'espérez

« C'est presque du niveau de la PS2, et je ne crois pas dire de conneries si les textures sont bien plus fines sur PSP que l'ancêtre de 2001. »

ble est de très bonne facture. C'est les effets visuels qui remportent la palme : on a droit à de la neige qui tombe, et qui forme de petites gouttelettes sur l'écran, comme si la caméra était vraiment au milieu du terrain... l'arrivée dans un tunnel se met à assombrir l'environnement, et lorsque le bout de celui-ci se pointe, un grand halo blanc entoure la bouche, comme dans la réalité : un phénomène chromatique du au gros contraste entre un lieu d'obscurité et un extérieur très éclairé. L'impression de vitesse, plutôt décevante dans

pas trop toucher les autres boutons. Sur WipeOut, la vitesse est telle qu'on ne peut pas se permettre une demi-seconde d'inattention. Seule l'accélération et le tir seront donc vos alliés. C'est clair qu'on peut mieux faire, mais sur une portable, ça va être dur. D'ailleurs, après différents tests « en situation de portabilité », WipeOut n'est pas trop le jeu que vous pouvez utiliser n'importe où : même dans un TGV, le tremblement du train est limite, il va être à la cause de quelques erreurs de trajectoire qui vous coûteront facilement quelques

précieuses secondes. Donc, mieux vaut jouer dans un endroit très calme et stable.

Un bon gros hit ?

Presque. Dis donc, un très bon jeu sur portable, ça fait un moment qu'on en voulait un. WipeOut pure remplit presque son contrat. Il se plante par contre complètement du point de vue sonore. Soit je vieillis, soit l'électro c'était mieux avant. Les musiques de WipeOut 2097 étaient plus marquantes que ces nouveaux morceaux. Il y en a bien 1 ou 2 qui se démarquent, mais le reste c'est de la merde en boîte, et encore je suis généreux. Dommage, des bonnes ziks dans WipeOut ça met bien dans le feu de la course.

Les courses sont bien pensées aussi : pas trop longues ni trop courtes, vous pouvez facilement prendre 5 minutes de pause pour vous détendre et revenir ensuite à vos occupations.

Ah, j'oubliais. Il est possible de télécharger des circuits et vaisseaux supplémentaires pour le jeu. Cet aspect d'évolution est aussi très bien vu. Non, franchement, WipeOut Pure, il est propre sur lui.

Video



Difficile de dire si c'est le jeu le mieux fait de la PSP, mais disons qu'en terme de début, ça arrache sévère. Très beau, assez fluide et bourré d'effets visuels magnifiques.

SONO



Attention : je suis peut-être un vieux con mais cet électro là, c'est de la colique de porc. A écouter avec parcimonie, à faible volume. Mmm. Les bruitages restent fidèles à la série.

JOUAb



Très honnête. Pour une portable, dans la bonne moyenne. Cependant, évitez les milieux qui induisent la tremblote : ils seront fatals à votre course. Le pad analogique est très moyen.

Substance



Les nombreux modes proposés, la qualité des circuits, les différents bolides... Ce WipeOut a un contenu très riche et de qualité. Des heures de jeu devant vous. Et vous y reviendrez.

85%

Un très grand jeu pour la PSP, et on peut le dire : le premier killer-app qui va sans doute faire migrer pas mal de gens vers ce système. Et le premier WipeOut portable depuis longtemps...

□ □ □ par Ekianjo

TOP CHARTS

SEMAINE DU 21 au 28 MAI, au Royaume-Uni

		JEU	EDITEUR	AVANT
1		STAR WARS EPISODE 3	LUCASARTS	1
2	▲	LEGO STAR WARS	GIANT INTERACTIVE	4
3		WWE WRESTLEMANIA 21	THQ	-
4	▼	CHAMPIONSHIP MANAGER 5	EIDOS	2
5		MIDNIGHT CLUB 3 : DUB EDITION	TAKE 2	5
6		FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	6
7	▼	FORZA MOTORSPORT	MICROSOFT	3
8		AREA 51	MIDWAY	-
9	▼	GRAN TURISMO 4	SONY CE	7
10	▼	SPLINTER CELL CHAOS THEORY	UBISOFT	8

Pourquoi le Royaume-Uni

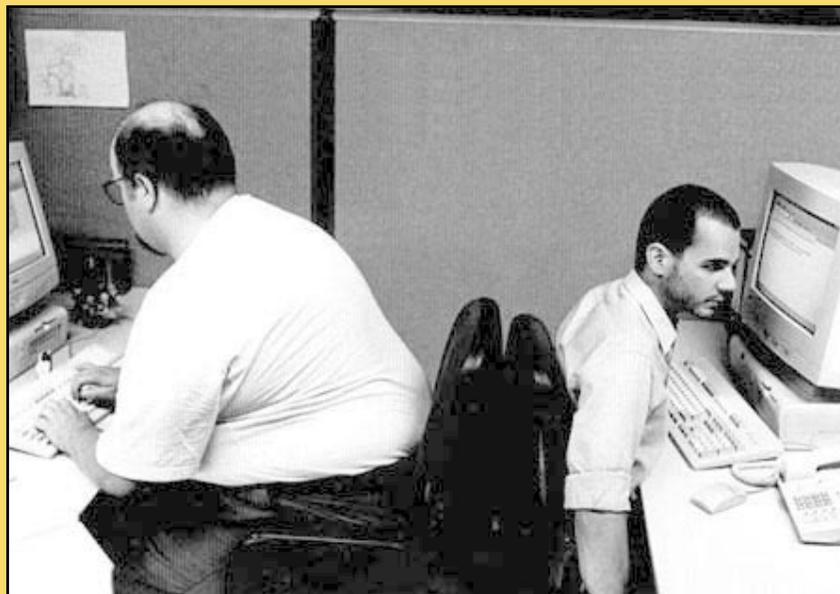
Bonne question ! C'est de loin la plus grosse communauté de gamers en Europe. Statistiquement c'est un bon échantillon pour mesurer le succès d'un jeu. Et de toute façon j'adore le pudding.

La Nanalyse de Maître Eki

Oh non... encore une semaine Star Wars. Et dire que je croyais naïvement qu'on aurait un autre grand gagnant avant la fin du cycle Sanqua, les petits fanboys me prouvent le contraire. Bref, les deux premiers du top sont des Star Wars, et comme à l'image du film, tous deux très moyens. Deux nouvelles entrées : WWE, une simu de catch comme on les aime (pas), qui semble faire fureur au pays des rosbifs. Area 51, de son côté, tire son épingle du top malgré des critiques plutôt assassines. Pour le reste, c'est relativement stable: Forza marche toujours bien pour un titre exclusif Xbox, Fifa Street ne bouge pas, Gran Turismo 4 perd un peu du terrain... les deux éjectés de la semaine : Guild Wars et Brothers in Arms.

Rien de transcendantal, donc. Les sorties de l'été viendront bientôt taper un bon coup de pied dans la fourmière. J'ai hâte de voir autre chose que Fifa et Star Wars. Vivement la semaine prochaine!

TOP BON



A nos amis les développeurs qui se plaignent de leurs conditions de travail, l'association des Obèses Anonymes recherche des pigistes. Grandes gueules s'abstenir.

next

THE
END

week

SORTIE MONDIALE LE

17 juin 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 31 mai 2005



La Grosse News: Kutaragi vieux brigand
Les news de la semaine
Logiciel: SmartFTP
Screening
Show off: Starship Troopers (PC)
Rien à Voir: Les skeuds du mois
Rien à Voir: Une histoire d'heures sup'
Dossier : L'Amiga,
Un destin exceptionnel
Test: Mercenaries (Xbox)
Test: Oddworld : Stranger's Wrath (Xbox)
Top charts: semaine du 14 au 21 mai.
Top Bon: Offre d'emploi à Poulainville

Le 24 mai 2005



La Grosse News: Sony Strikes back
Les news de la semaine
Logiciel: VideoLAN
Screening
Show off: Killzone 2 (PS3)
Rien à Voir: Star Wars Episode III
Rien à Voir: La guerre des clones
Dossier : E3 2005 :
Stupeur et tremblements
Test: Lego Star Wars (PC)
Test: Silent Hunter III (PC)
Top charts: semaine du 7 au 14 mai.
Top Bon: Je suis lourd et j'insiste

