

sur PC, les blogs débloquent ? Final Fantasy VII Advent Children, KOTOR 2 sur Xbox, BATTLE FOR MIDDLE-EARTH sur PC, 1  
KOTOR 2 sur Xbox, BATTLE FOR MIDDLE-EARTH sur PC, les blogs débloquent ? Final Fantasy VII Advent Children, KOTOR 2 sur  
LE FOR MIDDLE-EARTH sur PC, les blogs débloquent ? Final Fantasy VII Advent Children, KOTOR 2 sur Xbox, BATTLE FOR MID

07 février 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

# SANQUA

2 E T A





# BLOGGER™

PUSH-BUTTON PUBLISHING



## CREATE YOUR OWN BLOG!

**Blogger** offers you instant communication power by letting you post your thoughts to the web whenever the urge strikes. [Learn more about it.](#)

Or: [Start Now!](#)

## FRESH BLOGS

The 10 most recently published blogs:

2:16 AM [Like the way I do...](#)

[New Place to Hang Out](#)  
[wineinabox](#)

[Trepanning Village](#)  
[State I Parish...](#)

[GBWTFITS](#)

[insouciant discursives](#)  
[curbside prophet](#)

[Gu stu](#)

[In the 'loops](#)

[\[growing up\]](#)

## BLOGS OF NOTE

Feel like browsing? Here are some blogs we've noticed recently.

26.4.03 [Super Fast Computer](#)

25.4.03 [Release 4](#)

25.4.03 [Echelon Empire](#)

## WHAT'S UP

**So, what does this Google thing mean, exactly?** You've got questions. We've got **answers**. A few, anyway.

— Ev. [2/27/2003 9:35:12 PM] +

**Introducing AudioBlogger!** So, imagine this: You're driving down the road, chatting at a party, or whatever. You have a phone. You call your blog on the phone. You leave a message. The message gets instantly posted to your blog as an MP3 file for the world to listen to. Cool? **Do it now.**

— Ev. [2/27/2003 3:44:22 PM] +

**Big news:** Yes folks, **it's true**. As you may have read, Blogger's parent company, **Pyra Labs**, was purchased by **Google**. This should only mean good things for Blogger users. No immediate changes will take place, except we're working furiously to get more servers in place to handle the extra load this news has caused. Stay tuned.

— Ev. [2/17/2003 11:44:22 PM] +

Last year, **these guys** had some workshops, and they gave a pass to a Blogger user, and Jason and I also went, and it was really good. Well, they're doing it again, and if you work on the web, you should enter to win **the free pass** (a \$995 value) they're giving to one Blogger

# ISSUE edito Z

FEVRIER 2005 1ère semaine

Cette semaine c'est sur une note de deuil que s'ouvre cet édito. En effet, Seb de l'ex Joystick s'est donné la mort la semaine dernière, apparemment à la suite de problèmes familiaux. Sans vouloir faire dans le pathos, surtout vu qu'aucun d'entre nous ne connaissait personnellement Seb, nous l'avons cependant tous croisé par procuration, au travers de ses articles dans la célèbre revue PC. C'est en partie grâce à lui que j'attendais, à une certaine époque, la sortie chaque mois du magazine, pour m'esclaffer de rire sur de l'humour bien à la Joy comme il savait le faire. J'avais croisé ledit Seb à l'ECTS 2002 à Londres, quand il avait

fondé sa société de jeux vidéos produisant le jeu débile à souhait «Stupid Invaders». Comme quoi, le dicton est toujours vrai : même les meilleures plaisanteries ont une fin. La semaine dernière a vu le lancement de Sanqua avec l'épisode EPSILON. Depuis, on a reçu pas mal de retour, soit direct, soit indirect. Et plutôt positif même. Merci à tous ceux qui se sont manifestés, ça nous va droit au coeur (j'aurais dû faire de la poésie...) et nous récidivons cette semaine avec ce Sanqua ZETA. Et le retour remarqué d'El Fouine, le seul, le vrai, aux commandes du dossier. En attendant Duke Nukem, il reste la meilleure doublure.

*ekianjo •  
rédac'master de Sanqua*

ISSUE **Z**  
**Sommaire**  
NU COMME UN VER DANS TON BLOG

# Blogger



COPYRIGHT 1999-2005 SANQUALIS.COM - SANQUA - UNE CREATION DE LA STAR TEAM  
VISITEZ WWW.SANQUALIS.COM POUR LES DERNIERES NOUVEAUTES. MERCI A FACTORNEWS  
ET A NOFRAG POUR LE RELAIS DE LA SORTIE DE L'EPISODE EPSILON.

- 03 EDITO**  
Goodbye Seb'.
- 04 SOMMAIRE**  
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**  
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**  
FF7 : Advent Children
- 07 LES NEWS**  
Les news resaucées.
- 11 LOGICIEL**  
Des bons petits programmes.
- 12 SCREENING**  
Nouveaux screenshots
- 13 SHOW OFF**  
La meilleure vidéo de la semaine
- 14 RIEN A VOIR**  
Ce n'est pas du jeu vidéo
- 16 DOSSIER**  
*Les blogs débloquent ?*
- 20 TESTS**  
**BATTLE FOR MIDDLE EARTH  
KOTOR 2**
- 32 CHARTS**  
Les meilleures ventes made in UK
- 33 TOP BON**  
Cette semaine, les meilleurs jeux de stratégie
- 34 GAME ON**  
La semaine prochaine

# Star Team

KYLIAN	Programmation web Relations presse
EKIANJO	Rédacteur en chef Maquette
SNOOPERS	Relations Studios Relations Industrie
DARK TOOTH	Concept original

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

Rédacteurs

parution  
7 février 2005

***Pour nous (re)joindre***

[www.sanqualis.com](http://www.sanqualis.com) - rubrique contact us

Naguy  
Boovard  
Courbett  
Boyez

...

# RLT

**SOUFFRIR ENSEMBLE**

# FF7 : advent Children

LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

*Ca c'est de la news qui n'est pas vraiment du jeu vidéo, mais du dérivé de jeu vidéo. Tout comme la starac est du dérivé de bouse. FF7 Advent Children, la suite animée du célèbre FF7 de Square, POURRAIT sortir au cinéma. Mazette !*



Il n'y a pas si longtemps, je me désolais de voir les épisodes successifs de la série des Final Fantasy... J'avais tellement accroché à l'illustre Final 7 que tous les suivants semblaient un peu fades et sans intérêt fulgurant... Le 8 avait réussi à détruire l'excellent système de jeu du 7, pour en faire une vraie plaie sans nom. Le 9 repartait dans le bon sens, avec des personnages sympas et un design plus classique, mais sans grande émotion cependant. Le 10 aborda un tout autre style, qui n'est plus vraiment du FF à mon goût. Bref, ces quelques années m'ont fait languir d'un remake du 7 ou d'une suite. Depuis déjà un moment, on savait que Square préparait un court métrage d'animation d'une quarantaine de minutes, qui continuait l'histoire du 7 là où il s'était arrêté. Ce court était destiné à deux marchés : la vente en DVD, et la distribution sur PSP via UMD. Bonne surprise que voilà, Square a en fait

dans ses mains non plus 40 minutes mais 90 minutes, et la qualité de la production semble leur faire se poser des questions. Vont-ils le sortir au cinéma ?

La dernière expérience de Square au cinéma, c'était avec Final Fantasy : The spirits within (il aurait pu s'appeler «the cafards within»). A la fois réalisation technique de premier ordre et daube de première catégorie, le film a été rejeté par le public et n'a pas rapporté les sous-sous prévus, alors qu'il en a coûté, des bonbons! 120 millions de dollars si ma mémoire est bonne... Il faut dire qu'il était difficile d'attirer les gens à moins de montrer la belle Aki (coiffure copyright L'Oréal) à poil, sans vergogne. Mais vous savez, la pudeur japonaise... Enfin bon, rien n'est moins sûr que cette sortie au cinéma, cependant une chose est certaine : ce film s'annonce à la fois impressionnant et extrêmement fidèle au jeu original. Il suffit de voir le dernier trailer pour se rendre compte que TOUS les personnages mythiques du jeu sont présents... même les persos bonus... (Vincent par exemple). Tifa «WonderBra» Lockheart y campe un perso principal, et quelques nouveaux individus font aussi leur apparition... tandis que d'autres font leur réapparition. Sephiroth ? :) Bref, on attend avec une terrible impatience cette sortie, en croisant fort les doigts, et en se mattant le nouveau trailer sorti depuis une petite semaine. (<http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/>). Les musiques de Nobuo ont été conservées. Quel bonheur. La vie est belle.

dans ses mains non plus 40 minutes mais 90 minutes, et la qualité de la production semble leur faire se poser des questions. Vont-ils le sortir au cinéma ?

La dernière expérience de Square au cinéma, c'était avec Final Fantasy : The spirits within (il aurait pu s'appeler «the cafards within»). A la fois réalisation technique de premier ordre et daube de première catégorie, le film a été rejeté par le public et n'a pas rapporté les sous-sous prévus, alors qu'il en a coûté, des bonbons! 120 millions de dollars si ma mémoire est bonne... Il faut dire qu'il était difficile d'attirer les gens à moins de montrer la belle Aki (coiffure copyright L'Oréal) à poil, sans vergogne. Mais vous savez, la pudeur japonaise... Enfin bon, rien n'est moins sûr que cette sortie au cinéma, cependant une chose est certaine : ce film s'annonce à la fois impressionnant et extrêmement fidèle au jeu original. Il suffit de voir le dernier trailer pour se rendre compte que TOUS les personnages mythiques du jeu sont présents... même les persos bonus... (Vincent par exemple). Tifa «WonderBra» Lockheart y campe un perso principal, et quelques nouveaux individus font aussi leur apparition... tandis que d'autres font leur réapparition. Sephiroth ? :) Bref, on attend avec une terrible impatience cette sortie, en croisant fort les doigts, et en se mattant le nouveau trailer sorti depuis une petite semaine. (<http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/>). Les musiques de Nobuo ont été conservées. Quel bonheur. La vie est belle.

# Namco x Capcom

Par IANOS

LES NEWS



Si je vous dis que Namco x Capcom, prévu pour le mois de Mai au Pays du Soleil-Levant, sur PS2, permettra de contrôler près de 200 personnages-stars d'autres jeux des deux sociétés et de réaliser des combos...Vous pensez jeu de baston ? Oui ? Et bien c'est perdu !

Namco x Capcom est en fait un RPG tactique et il offrira des batailles de héros «SD» (Super Deformed, une grosse tête sur un petit corps, NDC) issus de différents succès. Parmi les plus connus, on trouvera des personnages de Tekken, Soul Calibur, Street Fighter, Resident Evil, Ghosts & Goblins, Darkstalkers, Strider Hiryu, Megaman, Dino Crisis, Klonoa et bien d'autres encore, y compris de nombreux ancêtres que l'on pensait morts et enterrés. Bref tout le monde va être content, y compris les papys hardcore gamers.

Le jeu est développé par Monolith, autrement dit par les créateurs de Xe-

nosaga, qui ont tout d'abord contacté Namco puis Capcom pour compléter le casting. Au niveau du jeu, les déplacements auront lieu dans une aire en 3D et les combats se dérouleront sous une vue latérale complètement en 2D, ce qui donnera un côté «Anime» aux graphismes des protagonistes durant ces phases. Pendant les duels, il sera possible de contrôler éventuellement deux personnages. En ce qui concerne les commandes, les directions combinées avec un bouton permettront de réaliser des coups et de les enchaîner, histoire d'avoir un côté action qui rappelle vaguement les jeux de baston dont certains personnages sont issus. Evidemment une jauge se remplira au fur et à mesure des combos pour permettre aux petits personnages (SD je le rappelle pour ceux qui y sont allergiques) de sortir des attaques dévastatrices. Dans le genre «délire», ce jeu pourrait donc faire son chemin...

***Après SNK vs Capcom on croyait avoir tout vu dans la série des mariages (plus ou moins heureux). Eh bien non! Au tour de Namco d'entrer dans la danse...***

# Microsoft snobe la GDC pour l'E3

LES NEWS

Par KYLIAN

***Histoire de ne pas faire mentir le dicton «celui qui croit à Billou est un con», Microsoft a annoncé qu'ils ne présenteraient finalement pas la Xbox 2 à la GDC, mais à l'e3. Bah pourquoi pas...***

Alors que le marché des consoles est en pleine ébullition grâce à l'arrivée de la DS et de la PSP (voir par ailleurs pour cette dernière), une autre guerre sans merci se prépare outre-Atlantique. Car oui, vous qui tenez votre manette PS2, qui pestez contre le look « dé géant » de votre NGC honnie ou qui observez les contours rassasiés de votre Xbox chérie...rien ne vous choque ? Cherchez bien. Rien ? Oui ? Exact, ces consoles ont vieilli ! Elles ont atteint le palier ingrat des cinq années d'exploitation et il est temps de pousser les joueurs à réinvestir dans une nouvelle machine et sa lignée de jeux incompatibles avec l'ancienne. Sinon, comment gagnerait-on des sous ? Les filles de notre vénérable triptyque matériel poignant donc à l'horizon, lequel se nomme l'E3, ce fameux salon américain de Las Vegas où les plus belles consoles et les développeurs les plus moches côtoient les hôtes et autres mannequins les plus sexy. Mais ne nous égarons pas du sujet. LA vraie info

people de la semaine, c'est d'abord une mini déception. En effet la Xbox 2 (NDLR : dont le nom pourrait être Xbox 360/Xenon d'après une rumeur parue ce week-end, après l'écriture de cet article) ne sera pas présentée à la Game Developer Conference (GDC) de Mars prochain, contrairement à ce qui était presque acquis. Comme quoi rien n'est acquis dans la vie. En effet Bill Gates ne s'y rendra pas et Microsoft a même confirmé le tout à Reuters hier. C'est évidemment dommage car, même si la GDC est plus orientée développement de jeux que de consoles, tout le monde se rappellera que la Xbox première du nom avait été présentée à la GDC 2000. On pensait logiquement donc à une sorte de bis repetita, ce qui aurait permis par-là même à la firme de Redmond de devancer Nintendo et Sony, elles aussi toutes proches de lever le voile sur leurs nouveaux-nés. Las, donc ! L'évènement du monde du jeu venant ensuite étant l'E3, en Mai, il faut donc prendre son

mal en patience. La « bonne » nouvelle, c'est que ce salon s'annonce énorme : outre la future Boîte X, on aura droit à une présentation de la nouvelle Nintendo, la N5 (ou Revolution), ainsi que de la nouvelle Sony, la PS3 (bien qu'il soit difficile de savoir encore aujourd'hui ce qu'on va nous annoncer pour celle-là tant Sony semble être à la bourre. En décembre dernier la firme nipponne promettait néanmoins une version jouable de leur bébé, on verra bien). Bref, une fois passée la déception de ne pas voir la Xbox 2 dans un mois, on ne retiendra que l'essentiel : rendez-vous en Mai à Las Vegas pour un combat à mort avant l'heure (de la sortie) entre les trois futures grandes (et seules) du marché des consoles de salon. Préparez les pansements, les fauves seront bientôt lâchés !

# NeoGeo Battle Coliseum: SNK vs SNK

Par IANOS

LES NEWS



Nous avons là l'un des premiers jeux de SNK sur Atomiswave, la nouvelle génération de machines d'arcade qui remplace le MVS. Au programme, de la baston en 2D mais sur des décors plus fins qu'à l'accoutumée, avec un rendu qui ressemble à de la 3D. Il est certain que ça nous change des 256 couleurs habituelles et pour la peine, les gars de SNK ne se sont pas gênés pour utiliser le maximum du potentiel de la palette. Donc graphiquement, ça tient la route. Le jeu regroupe des personnages de tous les gros succès de baston de SNK : Fatal Fury, Mark of the Wolves, King of



Fighters, Art of Fighting, Samurai Spirit, Last Blade... On trouve aussi des personnages de ADK, provenant de World Heroes et Agressor of Dark Kombat. A noter la présence de quelques persos provenant de jeux entrant dans d'autres catégories - comme Metal Slug ou King of Monsters - mais heureusement cela se fait sous une forme un peu différente. A la base, NeoGeo BC comportera 34 personnages ainsi que des boss variés et charismatiques (ils sont même allés nous chercher NeoDio, cool!). Et dire que certains auraient aperçu un certain Rugal... mais cela reste à confirmer. On

compte quand même aussi et heureusement quelques nouveaux personnages, histoire de montrer chez SNK que l'on sait faire autre chose que du recyclage. Pour la maniabilité, on ne sait pas encore précisément ce qui a été retenu mais l'on sait déjà que l'on dirigera deux personnages interchangeables lors d'un match. Malgré ce flou, on peut néanmoins supposer que la maniabilité se rapprochera de celle de SNK Vs Capcom, histoire de plaire à la majorité et de ne pas empiéter sur le terrain réservé à King of Fighters. Avec une telle évolution des contrôles, cela peut devenir très intéressant. Enfin, on peut tout de même remarquer l'extrême prudence de SNK qui joue sur les deux tableaux (2D et 3D) et ce pour éviter le plantage complet. Ce jeu sera très certainement adapté sur consoles, vu la nouvelle politique de SNK donc attendez-vous à le voir débarquer sur Xbox et PS2, plus tard dans l'année. A suivre...

*Voici venu le temps de la baston SNK contre SNK. C'est bien joli de se battre contre le monde entier, mais un combat entre frères, y'a rien de tel.*

# La PSP en Europe ? ces ploucs ?

LES NEWS

Par EKIANJO

***Vous aviez réservé vos congés en Mars 2005 pour jouer à fond à la PSP ? Il n'est pas trop tard pour les annuler, Sony a décidé de gâcher vos vacances.***

Selon des journalistes totalement sérieux, Reuters il paraît, Sony n'envisagerait pas une sortie de la PSP en Europe en Mars, comme prévu initialement. Non, il se sont dits «Bah, ces cons de ploucs, de toute façon, on leur refourgue toujours notre came 2 ans plus tard et plus cher, et ils se plaignent jamais, alors on va pas changer une équipe qui gagne». On se retrouverait donc, avec cette logique, avec une sortie en Avril - voire plus tard ! J'en ai rêvé, Sony m'a bien niqué ! Surtout quand on se rappelle que Sony avait d'abord dit qu'ils lanceraient la console avant Noël pour l'Europe. Question crédibilité, on repassera ! Tout ce qu'on sait, c'est que la console en question sortira au printemps. Au printemps de quelle année, ça, le mystère reste entier.

Du point de vue du prix, on a l'avantage de ne pas bénéficier de la différence Euro-Dollar. Donc, aux US la console coûtera bien 249 dollars, et en France, elle sera bien à 249 euros. Après un bref



calcul, ça nous fait un prix de 25 à 30% plus cher. Pour la même chose en plus. Pas de bonus spécial Europe, nib', peau de zob' ! Ca fait toujours plaisir de se faire respecter. Un seul avantage à cette situation : comme le hardware de la PSP est rigoureusement identique d'une région à l'autre, rien ne vous empêche de la pré-commander aux US, pour un prix qui sera, même avec frais de ports, inférieur au prix européen ! Bon, le seul

problème c'est que mal de gens vont se ruier dessus aux US, donc on peut toujours rêver pour en avoir le rab'.

Pour le premier million de PSP vendues aux US, un UMD gratos sera donné: le film de Spider-Man 2.

J'espère qu'ils feront aussi cette opération en Europe. Ils devraient choisir le film «Bad Santa», c'est bien dans l'esprit Sony après tout.

# logiciel

## le conseil de tonton Eki

Cette semaine je vous conseille un logiciel vraiment top. Vous avez des photos sur votre PC? Vous êtes une loque humaine et vous rangez jamais rien, comme moi ? Bon, Google vous propose **Picasa (2)** parce que vous le valez bien, bande de grosses feignasses ! Picasa organise tout seul comme un grand vos photos, sous forme de vignettes que vous faites défiler très rapidement avec la souris. Un double clic sur une vignette, et hop! L'image apparaît en fondu. A partir de là, pleins d'effets sont disponibles pour retoucher vos photos en un rien de temps, éliminer les yeux rouges, le vomi vert sur le tapis de grand-mère ou votre teint blafard après un samedi de folie. C'est simple, beau et rapide.

En plus, Picasa permet de facilement exporter vos images directement par email, en vous évitant la tâche rébarbative de retoucher toutes les images une par une... Evidemment, le mieux c'est que Picasa 2 est entièrement gratuit, merci Google, et que le lien se trouve là :

[http://www.picasa.com/download/download\\_exe.php](http://www.picasa.com/download/download_exe.php)

Editeur : Capcom  
Dev : Capcom

Notre pote Dante revient très bientôt hanter la PS2 avec cet épisode qui, tout comme MGS3, raconte une histoire antérieure à la série. Il s'annonce heureusement meilleur que le 2.

**PS2**

## Devil Mau Cru 3



prévu pour février 2005



Editeur : Nintendo  
Dev : Namco

Namco qui fait un jeu pour Nintendo, c'est presque une habitude avec Tales of Symphonia. En attendant, ce star fox proposera enfin des combats dans l'espace !!

**GC**

## Star Fox Assault



prévu pour début 2005



Editeur : Capcom  
Dev : Capcom

L'ovni de Capcom est un titre toujours attendu. Un FPS zarbi sur console... On ne sait pas trop quoi en penser - ça sera soit une grosse daube ou un truc génial, je crois.

**GC**

## Killer 7



prévu pour début 2005



**SCREENING**

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



## FF7 ADVENT CHILDREN

*Dans la série : «je tue tellement que je fais oublier mon prédécesseur», je voudrais le trailer de Final Fantasy Advent Children (le quatrième). C'est bien simple, je serais presque enclin à pardonner à Square ces années de mauvais FF, de mauvais film FF, de mauvais jeu online FF... rien qu'en voyant ce qui semble miraculeux : faire revivre le monde de FF7 au travers d'un film d'animation de synthèse.*

*Tous les personnages sont de retour, et même celui qu'on attendait plus... ceux qui connaissent me comprendront.*

*Franchement, la réalisation est de haut niveau, le scénario semble dans la lignée de FF7, les personnages sont criants de réalisme et de fidélité vis à vis de leur modèles antérieurs... que demande le peuple ?*

*Une chose. Une seule. Que ça sorte, et vite !*

# SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

<http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/>



Le Nouvel Observateur, cette semaine, a décidé de mobiliser ses lecteurs et les hommes publics en général autour de la répression qui concerne le Peer-to-Peer, c'est à dire l'échange de fichiers d'un utilisateur à un autre (P2P). Le journal lance donc une grande pétition, pour contester la démesure de la répression face au préjudice commis.

Face à cela, un phénomène curieux s'est produit du côté des artistes. D'un côté, certains sont allés soutenir cette cause alors que d'autres ont décidé de

ment le faire dans l'intérêt des artistes. Pour protéger leur droit d'auteur.

Le problème de l'industrie musicale, c'est la logique de ces droits. Avant, pour gagner sa vie en étant artiste, il fallait faire des concerts, se bouger, et vendre des places. Maintenant, avec les majors, le marketing, et les droits d'auteurs, un «artiste» peut très bien pondre un CD sans jamais mettre les pieds sur scène, et toucher ad vitam aeternam (pendant 75 ans) les droits d'une chanson qu'il a mis 20 minutes à

du les droits d'auteurs pour faire de la musique, de l'écriture, de la sculpture et j'en passe. On l'oublie souvent, mais toutes ces notions sont en fait extrêmement récentes, et jamais l'art n'a été aussi prolifique que dans ces périodes de «non-droit».

L'argument débile «le piratage tue l'art» ne tient pas : l'art est ancré au fond de la pensée humaine, qu'il trouve une application commerciale ou non.

## RiEN A VoIR

### *P2P : La répression contestée*

Par EKIANJO

la combattre vigoureusement, avec virulence et même haine (Goldman par exemple).

Il est nécessaire de voir un peu quel est le débat autour du P2P. On est en train de condamner des gens parce qu'ils échangent des données musicales entre eux. Données qui sont bien sûr livrées d'une personne à l'autre sans rétribution d'aucune sorte, sans passage à la caisse de la major, sans passage à la caisse du distributeur et sans droits d'auteurs.

Ceux qui soutiennent la répression affir-

enregistrer.

C'est une situation complètement démentie qui considère que certaines productions intellectuelles, comme la musique, valent plus que d'autres et se doivent donc d'être protégées en conséquence. Mais le travail intellectuel d'un chercheur qui travaille dans un labo, d'un technicien, est considéré comme un service vendu à son entreprise, alors qu'il fait aussi appel à l'intuition, à la créativité.

Pour finir sur une note historique :

Les gens, dans le passé, n'ont pas atten-

Et ce qui énerve les gens, en plus, ce n'est pas de payer les quelques droits d'auteurs sur le prix d'un CD, mais le payer le reste (80%) aux majors et aux distributeurs à tous les niveaux. Des entreprises qui s'arrangent, en plus, pour garder leurs prix à des niveaux suffisamment hauts mais parfaitement fantaisistes face au service. Après tout, livrer un CD, c'est pas plus dur que de livrer des saucissons. Et les saucissons, en plus, c'est souvent meilleur.



La semaine passée, Ekianjo évoquait les pérégrinations des pingouins au Brésil, autrement dit le logiciel libre et son avenir discuté à travers son chantre Linux, à Porto Alegre, en contrepoids du sommet capitaliste de Davos. Continuons donc cette réflexion en nous inspirant du salon « Solutions Linux », qui s'est tenu à Paris il y a trois jours (en passant, 150 à 430 euros pour assister aux séminaires dans un monde dit libre, c'est moyen). En effet, lors de ce salon, on aura noté la volonté affichée par le

vendues chaque mois. Même en relativisant et en arguant que, d'une, Linux est gratuit et donc disponible sur le net par exemple ou que, deux, il est juste vendu dans les FNAC et boutiques spécialisées, le fait est là : c'est peu. Nous sommes de surcroît à la traîne: en Asie, les acheteurs exigent souvent des PC équipés de Linux, chose proposée très timidement en France. Evidemment, quand on sait l'avance qu'a Bill Gates grâce au monopole, on se doute que ce n'est pas simple. Il faut combattre les

et les administrations. Eh oui, si votre société ou votre école travaillent sous Linux, que devrez-vous avoir chez vous ? Bingo ! D'où le forcing commencé pour séduire ce public précis. Et le prix n'est pas le moindre des facteurs. A ce sujet une anecdote: on a appris que la Gendarmerie paye 80€ par Word installé et 285€ par suite Office, pour un coût total de 20€ millions! Si l'on sait désormais mieux où passe l'argent de nos contre-danses, on comprendra du même coup l'envie pressante de l'administration

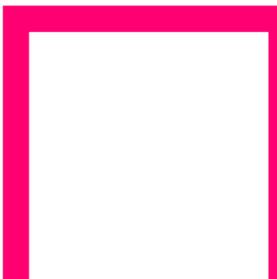
## *Le monde du libre a les crocs* Par KYLIAN

# RIEN A VOIR

monde Linuxien d'intensifier l'invasion du marché des PC. Car Linux n'est plus le Don Quichotte contre les moulins, le David contre Goliath. Il s'est mué peu à peu en héraut de la rébellion, en Luke Skywalker contre le méchant Darth Windows. La progression du nombre de serveurs à base de bipède palmé l'atteste: Linux séduit en masse les administrateurs réseau. Mais il y a un mais. Entre les serveurs et les ordinateurs de nos foyers, il y a plus qu'un pas de porte. Le grand public n'est pas prêt, c'est évident: 400 distributions SuSe sont

préjugés (« Ah bon, ça existait l'informatique avant Windows? », « L'interface graphique et la souris, évidemment que c'est Windows ! ») et prouver que l'on peut faire aussi bien sinon mieux que Microsoft Office avec un Open Office. Au passage, même si les plus fervents crieront à l'infamie, il est révélateur de voir que les concepteurs d'OO en viennent à communiquer sur la compatibilité avec Word ou Excel pour accrocher le chaland, plutôt que sur les différences... Est-ce perdu d'avance ? Pas sûr. La solution passe par le milieu: les entreprises

française de migrer vers des systèmes libres, même si plusieurs PME ont confirmé que la formation des personnels représentait environ 20% du budget de la migration, ce qui serait un handicap sérieux pour séduire les patrons et les politiques. Quoi qu'il en soit, espérons simplement que l'univers des ordinateurs viendra aussi vite que possible à ce changement loin d'être anodin : hormis le cas Macintosh, assez différent, ce serait là une véritable première concurrence dans l'informatique grand public en vingt ans... On n'y croyait plus.



# LES BLOGS DÉBLOQUENT ?

*L'étalage de la vie privée ne sévit pas que sur les télé-réalité, mais aussi sous une certaine forme sur le net : les blogs.*

*« Nouvelles du 6 février 2005 :*

*Ce matin j'ai enfilé mon pantalon par la jambe gauche en premier. Ca m'a fait tout drôle. Robert, mon chien, m'a pissé dessus alors que je me promenais. Incroyable, non !? »*

Albert Bouffi - « Mon Blog à moi et à Robert ».

## DOSSIER Par EL FOUINE

*Pour Seb'*

*Blog : anglicisme, abréviation de « Weblog » ou « journal intime publié sur Internet » en bon français pas trop faux.*

C'est marrant ça, tout le monde veut avoir son blog. Mais pourquoi donc ? Quelle est cette soudaine envie qu'ont les gens d'étaler leur vie privée aux yeux de tous ? Même les politiques s'y mettent. Prenez le cas de celui d'Alain Juppé qui a déjà fait couler beaucoup d'encre, notamment chez nos confrères de Libé ou du Monde (vous avez vu un peu le sérieux de cet article !). Les commentaires des premiers dans l'un de leurs articles (<http://www.liberation.fr/page.php?Article=269625>) sont carrément plus qu'élogieux, fait qui m'a interloqué : « Quoi ? Même eux ? ».

### *De l'intérêt des weblogs*

En effet, au jour du 02 Février 2005, A. Juppé publie une « chronique » sur le cannabis et ses dangers. Evidemment, sur le fond il vaut mieux être d'accord avec lui mais, sur la forme, quand il parle de « (non-)complaisance envers les drogues douces en général », il faudrait peut-être nuancer un peu le propos (a-t-il essayé de se procurer un joint récemment pour vérifier sur le terrain, seul garant des réalités ?). De plus, il prétend proposer quelque chose de nouveau, de passer pour « plus jeune que les jeunes eux-mêmes ». En fait, rien de

bien neuf à l'horizon, il préconise plus de sévérité envers les junkies : le blog devient alors un prétexte moderne (limite technologiste) pour faire passer des idées. Qu'elles soient politiques ou même réactionnaires, il faut donc savoir se méfier et prendre du recul, les p'tits gars !

Cependant tout n'est pas si noir, il existe des blogs plutôt sympathiques avec des mecs qui font de bonnes blagues dessus ([www.blogsforbush.com](http://www.blogsforbush.com), par exemple et sans parti pris !). Il ne faut pas croire, il y en a toujours pour faire les cancre au fond de la classe...

Non mais plus sérieusement, il y a des trucs à sauver dans le lot, évidemment. Le problème est que c'est plutôt cette tendance générale à croire que son propre quotidien intéresse les autres qui m'est dérangeante. Tout ce qui est dit est ainsi souvent bien niais (comme sur <http://jameldeb.skyblog.com/> par exemple). D'une certaine façon, on peut faire un parallèle avec tous ces bouquins qui sortent depuis une petite dizaine

***Cette tendance générale à croire que son propre quotidien intéresse les autres est dérangeante...***

d'années, qui sont très à la mode et qui, la plupart du temps, parlent de cul. C'est le culte de l'autobiographie, où les artistes ne seraient donc plus capables de raconter des histoires, de sublimer leurs pensées primitives ? Apparemment, non. C'est même au contraire le voyeurisme qui est mis en valeur, le soi-disant « côté sombre » des gens. Or si le fait d'exploiter cette faiblesse cartonne (ou remplit les caisses en tout cas), la conclusion que l'on pourrait en tirer est que nous sommes tous de gros frustrés. Voilà une bien triste perspective ! Perspecti-

ve que nous retrouvons dans la voix des « chanteurs à textes » qui inondent de leurs vaguelettes ridicules les ondes de notre chère FM. Mais si, vous savez, ces types qui se lamentent sur leur incapacité à chanter correctement en essayant de faire des vannes minables dans des paroles qui le sont tout autant pour cacher la pauvreté musicale qui émane du tout (<http://benabar.over-blog.com/> ou encore <http://bbiolay.canalblog.com/>). Mon Dieu, ce que je peut être langue de pute des fois mais bon, ils l'ont bien cherché.

### ***Mais au fait...***

Il y a un truc auquel je n'avais pas pensé : vous, lecteurs habitués de Sanqua, êtes certes des érudits mais je sens bien qu'il y a aussi quelques petits newbies dans le coin et que ces derniers ne savent peut-être pas ce que c'est qu'un blog. Honte sur vous ! Mais qu'est-ce que vous avez dans le crâne, bande de losers ? Vous ne savez pas que c'est le sujet le plus chaud et le plus important du moment ? Il serait peut-être temps de se faire une opinion ! Pour se faire, je vais donc vous donner un petit exemple pratique et amusant que vous pouvez même essayer de reproduire chez vous, si vous en avez le courage (comme dans M6 Kid). Imaginez que j'ai en ma possession des informations qui pourraient faire tomber George Lucas pour consommation excessive de substances psychotropes (ce qui est le cas). En effet, un professeur de l'Université de Harvard, Massachusetts (qui a préféré garder l'anonymat, comme on le comprend !), m'a fait part d'une de ses récentes découvertes : la trilogie Indiana Jones serait une apologie de la consommation d'opium et la pseudo-saga Star Wars aurait été réalisée dans le seul et unique but de convertir les enfants à la cocaïne dès leur plus jeune âge. La conclusion de cette très sérieuse étude est que Lucas serait en fait un trafiquant de stupéfiants



*De Bush à Bénabar il n'y a qu'un pas... ou plutôt qu'un clic. Les blogs reflètent la diversité du net... et sa pauvreté.*

colombien, installé à Hollywood, et c'est lui qui fournirait tout le gratin de L.A. (il paraît que Stephen Sommers est son plus gros client, Van Helsing le prouve encore mieux que Deep Rising). Et bien, voyez-vous, avec tout cela en poche, je pourrais faire un blog sur George Lucas, soit un « journal intime »

aux mots, règle toute droite issue de l'univers tordu de Terry Pratchett.

### La pratique a aussi ses dangers

Alors voilà, ces derniers temps ça s'arrange un peu mais on nous fait quand même pas mal suer avec ces histoires de violence dans les jeux vidéo qui inciteraient les adolescents acnéiques à froidement tuer leurs parents avec un chandelier, dans la bibliothèque. Et moi, les oreilles toujours grandes ouvertes, qu'est-ce que j'entends ? Les blogs seraient dangereux ?! Mais comment est-ce possible ? Est-ce que les gens diffusent des photos sataniques ou pire, piratent-ils des albums de Céline Dion pour les distribuer gratuitement sur le net derrière la façade bien propre d'un fan-club bidon mais surtout peu scrupuleux ? Non, non, l'affaire est « sérieusement sérieuse ». En effet, vous devez bien savoir qu'au Japon, le suicide c'est un peu une spécialité locale comme le bowling l'était en ex-URSS à l'époque de Staline (ce qui, soit dit en passant, est un fait peu connu mais le leader soviétique en avait fait le sport national juste avant sa mort). Et bien, les japonais, souvent pionniers dans le domaine, se passent maintenant des messages pour s'encourager à se suicider entre eux. Ils se donnent des rendez-vous et compagnie pour faire tout ça dans les règles, ils surenchérisent dans le macabre, en gros. Des blogs entiers sont dédiés au suicide, aux différentes façons de l'effectuer... Voilà ce que l'homme fait de sa liberté ! C'est du joli ! Moi, de mon temps, le suicide c'était pas cool... Vous me direz, je crois bien que c'est toujours le cas.

Autre danger existant, bien qu'encore une fois son ombre ne plane pas au-dessus de notre beau pays (quoi, vous n'étiez pas au courant ? C'est toujours nous qui sommes servis en dernier), outre-Atlantique et outre-Manche, les blogs sont considérés

**A l'heure américaine**  
Pascal Riché et Fabrice Rousselot

Libération.fr  
un blog de libération

Let's support Florence Aubenas and Hussein Hanoun al-Saadi  
Libération Journalist and her translator missing in Iraq

**"Million Dollar Baby" et les conservateurs**

J'ai vu le dernier film de Clint Eastwood la semaine dernière, "Million Dollar Baby" et je l'ai trouvé formidable. L'histoire d'un vieil entraîneur de boxe (Clint) qui prend sous son aile une jeune fille, un peu perdue, qui croit en son étoile sur le ring (Hillary Swank). Le film a été très largement applaudi et a eu droit à sa bordée de nominations aux Oscars. Depuis quelques jours toutefois, "Million Dollar Baby" est au centre d'un vaste brouhaha de ce côté ci de l'Atlantique. A la fin, Hillary Swank, paralysée après un mauvais coup dans un combat, demande à Eastwood de débrancher sa machine respiratoire. Ce qu'il fait très difficilement. Dès lors, plusieurs groupes

Washington/New York

Google

Blog  Web

*Le blog des correspondants de Libé aux Etats-Unis - un blog qui regorge d'informations fraîches.*

mis à jour fréquemment mais public et accessible aux millions d'internautes dans le monde. Sur les Weblogs, on n'est pas obligé de donner ses sources, évidemment, donc en gros, on peut y trouver tout et n'importe quoi. On peut tout faire dire

comme des sources sûres. Conséquence directe : le journaliste Dan Rather de la chaîne américaine CBS a annoncé dans son journal que les documents qui justifiaient l'intervention en Irak étaient bidons (je résume un peu pour faire vite). Dès le lendemain, voire dans les heures qui suivent, un blog fait son apparition pour démentir les propos du journaliste consciencieux qu'est l'ami Rather, le décrédibilisant ainsi totalement. La chaîne Fox News relaie l'info parue dans le blog et Bush est réélu en 2004. Rappelons aussi que Rather a été plus ou moins forcé de démissionner de son poste à la suite de tout cela. Oh, bien sûr, tout n'est pas si sommaire ni si simple mais il est évident que ce fait a valu son pesant d'armes de destruction massives dans la fragile balance électorale américaine. Vous me direz : « Mais qu'est-ce qu'on en a à foutre ? » et vous ne me montrerez alors dans ce cas que votre manque de jugement. Imaginez que la législation concernant les blogs change en France et qu'ils soient acceptables par la presse, voire qu'ils deviennent une nouvelle presse...on ferait alors face aux mêmes dérives et vous comprendriez où je veux en venir.

### **Un tableau contrasté**

Pour diluer un peu ce terrifiant constat, il y a quand même du bon dans les blogs, certains valent réellement le coup, comme celui-ci (<http://libe-usa.blogs.com/>), journal de correspondants de Libé à New York, écrit avec des petites mains de (vrais) professionnels. L'information primordiale de ce blog que je voulais vous livrer est la suivante : Sponge Bob (NDC : « Bob l'éponge » chez nous, héros d'un dessin animé culte diffusé sur une chaîne française classique notamment et sur certaines satellitaires), soupçonné d'être une icône gay (la raison est obscure mais vous savez, les ricains...), est accusé par la

droite chrétienne de pervertir la jeunesse. Comme quoi, on peut apprendre des trucs vraiment bien sur le net, il n'y a pas que des conneries ! Et puis si vous voulez tout savoir sur Neil Young (je sais, c'est si soudain dans la discussion et ça n'a rien à voir mais bon), allez sur <http://www.thrasherswheat.org/wheatfield.html> et vous aurez à peu près tout ce que vous voudrez sur ses news les plus récentes.

***L'un des plaisirs des blogs, si il fallait absolument en citer un, c'est de chercher LE bon blog***

Il y en aurait des milliers d'autres à citer mais l'un des plaisirs des blogs, si il fallait absolument en citer un, c'est de chercher LE bon blog, celui qui vous branche et ceux-ci sont malheureusement rares car les trois quarts sont écrits par des manchots mal plumés ou par des connards qui n'ont pas compris que c'était lamentable de présenter «au reste du monde» (ou du moins l'espèrent-ils) leur infecte écriture dite « SMS », supra casse-burnes.

La leçon de ce dossier donc, sachez simplement que si vous cherchez des infos sur un blog, la plupart sont non seulement totalement fausses (comme partout sur le net et particulièrement dans ce cas) mais surtout vraiment inintéressantes. Vous le saviez déjà ? Un dernier conseil alors : « ne faites confiance à personne, Pr. Jones ». Non, en fait, un autre conseil : ne faites pas de blog si vous n'avez rien d'autre à raconter que votre première expérience sexuelle ou la soirée minable que vous avez passée la veille, durant laquelle on vous a retrouvé étouffé par le vomi d'un tiers, dans une décharge de Nogent-sur-Marne, sans avoir d'explications plausibles à fournir...



*Non, ce n'est pas un clodo, c'est Neil Young, et on trouve un blog de ses fans... et au dessus, une image tirée du blog d'Alain Juppé, qui donne ses vues du monde de son piédestal. En attendant d'être à l'ombre ?*

# Battle for Middle-earth

DEVELOPPEUR : EA - EDITEUR : EA

UN TEST PAR MAITRE EGOMET



PC

ETRANGE COMME TOLKIEN EST LA MODE CES TEMPS-CI - ON EN FAIT MEME DU RTS - ET DES FPS BIENTOT?

# Battle for Middle-earth

dev : EA - editeur : EA

TEST PC

*Un mythe, ça se répète, ça se transmet, ça se réécrit, ça se travestit. La richesse du Seigneur des Anneaux nous a déjà donné la matière de bien des plaisirs. Je suis donc allé voir si l'on peut trouver le sien avec le dernier opus d'EA Games.*

## LA PREMIÈRE IMPRESSION...

Voilà, je l'ai reçu, je déballe la bête, j'insère le DVD dans le lecteur et ce que je vois me confirme tout de suite ce que je craignais : pendant l'installation, quelques images tirées du film dévoilent le caractère commercial du jeu. C'est bien le jeu à licence que l'on pouvait supposer. Mais bah, passons ; après tout le fond est excellent, l'univers de Tolkien se prête aux STR et faire du blé sur de bonnes recettes n'est jamais qu'un péché véniel.

## ...EST PARFOIS LA BONNE.

Je continue donc sans plus d'inquiétude ; la cinématique d'intro arrive. Oh surprise ! J'ai comme la vague impression d'avoir déjà vu ça... en mieux. « Dans la montagne du Destin, Sauron forgea un maître anneau... ». Reprenant scrupuleusement la séquence initiale de La Communauté de l'Anneau, la cinématique nous retrace la grande bataille du deuxième âge mais avec des graphismes



de jeu vidéo, c'est-à-dire bons mais surtout...moins bons que le film.

*Ca c'est ce qui arrive quand on range pas... un jour on perd une bague, et avant qu'on le sache, des éléphants géants s'apprêtent à vous piétiner.*

*De bien beaux screens ici et là sur ces pages. Mais on ne peut s'empêcher de faire la comparaison avec le film. Rien à faire, le moteur du jeu en affiche pas autant. C'est con de comparer mais... ça se veut trop proche...*



## **BUSINESS, QUAND TU NOUS TIENS !**

Tout le reste est à l'avenant. Le gouffre de Helm ressemble au gouffre de Helm chez Peter Jackson, Minas Tirith ressemble à Minas Tirith, la Porte Noire à ... vous avez compris. C'est comme le film mais sans le sens du détail, sans le « petit fait vrai » qui en faisait le charme. Pâle copie d'une œuvre profondément innovante, La Bataille pour la Guerre du Milieu se distingue par son absence totale d'originalité. Gageons qu'avec les progrès de l'informatique on pourra bientôt se passer de toute intervention humaine pour concevoir ce genre de jeux. Bête et technique. Une machine à fric.

## **JOUONS !!!**

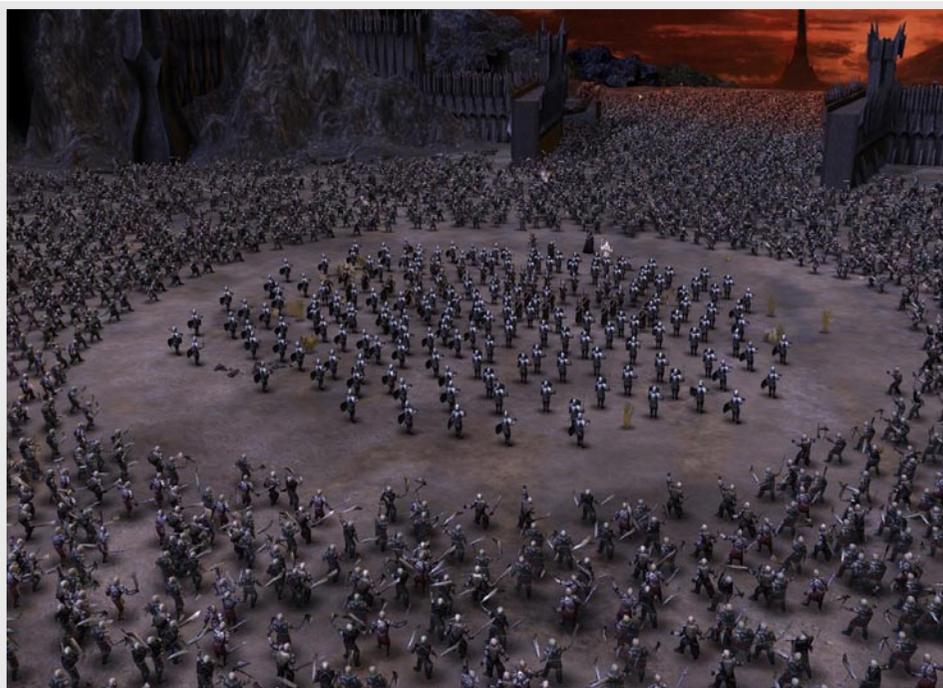
Mais basta ! Oublions un moment qu'il est purement commercial et penchons-nous sur le jeu lui-même. Honnêtement construit, il propose deux campagnes, celle du Bien et celle du Mal (Où sont-ils allés chercher tout ça ? Je vous le demande), chacune d'entre elles se faisant autour de deux armées très différentes : Rohan et Gondor d'une part, Isengard et Mordor d'autre part ; ainsi qu'une petite sélection d'unités neutres, Ents, gobelins, Arachnes... Et nous retrouvons, là encore, ce qui avait été subtilement pensé pour le cinéma. Nous pouvons construire les



quatre corps d'armée de l'Isengard: Ourouk-haï, piquiers, arbalétriers, Berserkers, ainsi que les engins de siège si joliment conçus, comme le terrible broyeur qui détruit la porte de Minas Tirith et ainsi de suite. L'essentiel est là et il n'y a rien d'autre. C'est en vain que l'on chercherait des unités nouvelles pour augmenter les possibilités tactiques. Heureusement que le travail avait été déjà largement entamé.

## **STRATÉGIQUE ?**

L'utilisation de ces unités n'est pas très subtile. La victoire ne repose pas tant sur le brio d'une manœuvre que sur la qualité des unités mises en jeu. Si vous chargez les piquiers de l'Isengard avec les Rohirrim, vous allez vous faire laminer, même en les prenant de dos. Je connais un certain jeu qui prend ce paramètre en compte. Ce genre de finesses n'existe pas ici. Nous n'avons pas non plus ici de missions particu-



*C'est le genre de situations où il n'est pas permis de s'enfuir.*

lièrement originales comparables à ce que nous offre par exemple Warcraft III. La plupart du temps, la mission se résume à « détruire tous les camps du Mal ». La gestion des ressources, quant

construits que sur des sites prédéfinis. Un point intéressant en revanche dans le système de jeu, c'est le fait de conserver ses unités de bataille en bataille. On peut ainsi construire des armées

« L'utilisation de ces unités n'est pas très subtile. La victoire ne repose pas tant sur le brio d'une manœuvre que sur la qualité des unités »

à elle, est réduite à sa plus simple expression. Nous n'avons qu'un compteur unique et les bâtiments ne peuvent être

remarquablement efficaces et, en étant économe, jouer avec des armées parfaitement aguerries. Par exemple, vous

faites progresser les cavaliers d'Eomer dans tout le Rohan, puis vous organisez la défense du gouffre de Helm avec une armée d'archers et, lorsque vous avez résisté suffisamment longtemps, vous obtenez en renforts l'armée que vos bons soins ont rendue redoutable. Très plaisant.

### DES HÉROS, DES HÉROS ET ENCORE DES HÉROS

La beauté d'une épopée réside dans ses héros et celle-ci n'en manque pas. Entre les neuf membres de la Communauté, les héros du Rohan ou encore Faramir pour le Gondor, sans oublier bien sûr le bon vieux Sylvebarbe, les possibilités sont variées. Chacun d'entre eux a des pouvoirs particuliers et il est assez plaisant de les faire progresser. Si l'on ajoute une bonne petite sélection de pouvoirs généraux, utilisables indépendamment des personnages, on peut dire que la magie est bien au rendez-vous. Ces pouvoirs, que l'on gagne en remportant des victoires, peuvent être redoutablement puissants, et même trop sur la fin. Avec le mot de mort de Gandalf et l'invocation de l'armée des morts, c'est un jeu d'enfant de gagner la bataille finale devant la Porte Noire. Dans l'ensemble, c'est donc tout de même moins riche, tactiquement



*Minas Tirith dans toute sa splendeur... avant l'orage !*



*Une petite vue du bestiaire montre que certaines unités pourraient s'avérer vachement puissantes... mais sans l'être en fait dans le jeu...*

parlant, qu'un Age of Mythology, par exemple.

### **ET SI L'ON TOURNE MAL ?**

Mais les héros manquent cruellement dans la campagne du Mal. Les Nazgûls, par exemple, n'interviennent que très rarement et il n'y a aucun moyen de les faire évoluer. Ils commencent au niveau



dix et ont pour seule capacité spéciale un cri qui effraie les ennemis. C'est un peu léger ! De même, il est curieux qu'après avoir fait triompher Saroumane au gouffre de Helm, on n'ait pas la possibilité de le faire intervenir contre le Gondor. A Minas Tirith, l'Isengard ne viendra pas renforcer le Mordor pour la bataille finale tandis que les Rohirrim, que vous avez liquidés, seront là au côté de Faramir et de Gandalf. Tout ceci manque un peu de cohérence. Pourquoi donc ne pas avoir imaginé ce qui devait se passer en cas de victoire du Mal ? Voilà bien des possibilités gâchées. Même pour cette campagne-ci, qui offre a priori plus de liberté, ils n'ont pas réussi à se détacher du film.

« Je persiste à croire que la Terre du Milieu pourrait fournir la matière d'excellents jeux »

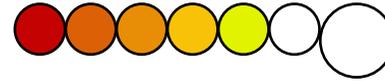


## RETOUR AU MYTHE

Je persiste à croire que la Terre du Milieu pourrait fournir la matière d'excellents jeux mais quelles que soient la matière et la technique mise en œuvre, elles ne dispensent pas de penser l'ouvrage ! Et peut-être, par respect pour le formidable récit de Tolkien, conviendrait-il de ne pas situer l'action dans la deuxième guerre de l'anneau. La Terre du Milieu est un monde imprégné de légendes obscures et fascinantes. Il y a dans le Silmarillion ou dans les contes et légendes inachevés cent sujets excellents de

JDR ou de STR bien propres à enflammer l'imagination d'un poète épique. Battle for Middle Earth, c'est Tolkien sans invention et sans poésie, c'est à dire peu de choses.

## Video



*Bien, dans la norme actuelle des STR, mais à cause du caractère servile du scénario, on ne peut s'empêcher de faire la comparaison avec le film et, ça n'a rien à voir.*

## sono



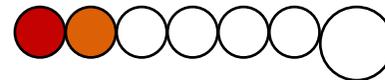
*Les musiques sont pour l'essentiel tirées du film donc bonnes. En revanche la décence nous interdit de commenter les voix françaises.*

## Jouab



*La prise en main est aisée, tout simplement parce que ce STR n'est pas très élaboré. Notez que la campagne du Mal est beaucoup trop facile.*

## Substance



*Rien à dire. Le scénario n'est qu'une version light de celui du film, la campagne du Mal est indigente, le STR banal.*

# 68%

***Un excellent livre, un très bon film, un jeu... médiocre. Ni bon ni mauvais. Plat.***

DEVELOPPEUR : **OBSIDIAN** - EDITEUR : **LUCAS ARTS**

UN TEST PAR MAITRE **LUGH**



**KOTOR 2**

**xbox**

DIFFICILE DE REPENDRE LE FLAMBEAU D'UN SI ILLUSTRE AINE - MAIS OBSIDIAN S'EN TIRE PAS MAL

# KOTOR 2

dev : obsidian - editeur : lucas arts

TEST XBOX

*KnighT Of The Old Republic fut l'un des titres-phares de l'année dernière. Le désormais légendaire studio Bioware réussissait alors le tour de force de redorer le blason de la franchise Star Wars en délivrant un jeu de rôle de premier ordre dans l'univers si particulier de Georges Lucas. Non content de développer, comme jamais un jeu vidéo ne l'avait encore fait, l'histoire de la République Galactique, les artistes passés maîtres dans la réalisation de jeux de rôle vidéoludiques, donnèrent corps et âme à ce que l'on peut appeler sans peur du ridicule cette « œuvre ».*

Bioware s'étant tourné vers de nouveaux et prometteurs horizons (qui a dit Jade Empire ?) c'est Obsidian Entertainment qui à été choisi par Lucas Art pour développer la suite de KOTOR nommée...KOTOR 2, The Sith Lords. Obsidian Entertainment est un jeune studio dans lequel se sont retrouvés pas mal d'anciens venant de presque tout l'univers du jeu vidéo rattaché, de près ou de loin, aux JDR. Cependant, vu le déficit de notoriété de ce studio nouveau-né, on ne pouvait s'empêcher de craindre une suite un peu bâclée, surfant sur le succès de son aîné. Fort heureusement chers lecteurs, il n'en est rien et ce nouvel (et dernier ?) épisode de KOTOR est à son tour une grande réussite.

## DES ÉVOLUTIONS ?

Mais commençons par faire un petit tour du propriétaire, pour ceux qui n'auraient encore jamais touché à cette drogue dure qu'est KOTOR.



Alors ! Nous avons là un bon petit JDR bien dodu dans lequel vous incarnez un Jedi, quelques milliers d'années avant les actions décrites dans la fameuse saga cinématographique de Georges Lucas. S'appuyant sur les rè-

*Mais qui est donc cette mystérieuse guerrière au sabre laser ? Une Sith ou une Jedi?*

gles de Donjons & Dragons pour gérer les actions et les combats qui parsèment l'aventure, vous pourrez faire évoluer divers personnages hauts en couleur et tout droit sortis de la Mythologie Star Wars. Les créatures ren-



*Les effets graphiques n'ont pas connu de révolution majeure... ça reste très très semblable au premier épisode.*

contrées iront donc du Jedi précité, lequel sera votre personnage principal, au droïd de combat, en passant par un Mandalorien.

La plupart du temps, vous aurez la possibilité d'évoluer en équipe (jus-

qu'à trois personnages en même temps). Les combats sont au Tour par Tour mais sont rendus comme s'ils étaient en Temps Réel, tant le tout est bien fait. Vous pouvez donc mettre le jeu en pause à tout moment et donner de nouvelles instructions à vos personnages dans cet intervalle. Vous avez la possibilité d'équiper vos aventuriers avec mille et un équipe-

« Les graphismes n'ont pas évolué, ni en termes de qualité visuelle ni en termes de fluidité. C'est fort dommage. »

ments (armes, armures, grenades, kits de survie, détecteurs divers...) qui amélioreront grandement les chances de survie de vos protégés. En résolvant les quêtes de l'histoire (trouver tel objet, sauver telle personne, découvrir un coupable, capturer un individu), vous accumulez des points d'expérience qui vous permettront de faire évoluer les capacités des personnages à votre goût. Voilà dans les grandes lignes les mécanismes du jeu.

### **RIEN N'EST PARFAIT**

Bien, les rappels sont faits, passons à ce KOTOR 2 lui-même. Et une fois n'est pas coutume, nous allons

d'abord évoquer quelques points qui, à défaut d'être vraiment « noirs », seront qualifiés de « gris ». De petites déceptions qui, mises bout à bout, ne font rien que laisser une ombre de regret - vite oubliée d'ailleurs et heureusement, étant données les nombreuses qualités du jeu.

Tout d'abord, les graphismes n'ont pas évolué, ni en termes de qualité

visuelle ni en termes de fluidité. C'est fort dommage, la Xbox est capable de tellement mieux que ça... Quelques passages sont même assez laids et globalement, le design est plutôt moins réussi que son prédécesseur. Certes le temps a passé depuis le premier opus et nous devenons chaque jour plus difficiles mais les développeurs doivent justement tenir compte de ce phénomène.

Deuxième petite remarque négative, le scénario n'est pas aussi enlevé et surprenant que le précédent. En contrepartie, on a droit à une histoire linéaire, point contrebalancé par la nature profonde, tourmentée et emplie d'incertitude de bout en bout

de la trame, ce qui ne fait jamais de mal. Enfin, et ce n'est un reproche que pour ceux qui voient dans les jeux de rôle un challenge uniquement physique, les combats sont assez faciles dans l'ensemble et ceci tout au long de l'aventure. D'accord, ils reflètent parfaitement la puissance destructrice d'un Jedi ou d'un Sith dans la plénitude de son art mais bon, les affrontements eussent été à peine plus tactiques, cela n'aurait pas fait de mal.

### QUE DU BONHEUR !

Voilà ! Tout est dit pour le négatif, c'était somme toute assez peu, passons donc à présent au gros morceau: le bon ! En résumé et pour faire simple, KOTOR 2 reprend tout ce qu'il y a de bien dans KOTOR, en y mettant sa patte. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que voilà une sacrée belle patte ! La première chose qui vous réjouit l'âme dans cette suite, ce sont les doublages. Oui. Quel travail ! Quel beau travail ! Chaque personnage bénéficie d'un doublage de grande qualité et en premier lieu,

« Chaque personnage bénéficie d'un doublage de grande qualité et en premier lieu, la mystérieuse Kreya. »

la mystérieuse Kreya. Ces voix au service de dialogues d'une excellente facture eux aussi, vous feraient même regretter que certains films ne soient pas réalisés sous la houlette d'une société telle qu'Obsidian Ent. La puissance évocatrice de certains monologues ou conversations suffit à elle seule à porter l'aventure.

Le scénario et l'histoire, justement. Cette dernière se déroule à travers une République en pleine décomposition, glauque à souhait, où chaque être, chaque faction, lutte pour sa survie, en quête de liberté ou de domination.

Là, au beau milieu de cet univers en décrépitude, Sith et Jedi se livrent un combat sans merci comme un lointain écho de la guerre Mandalorienne. L'histoire, nous l'avons dit, est assez sombre, et le personnage est rapidement la proie de multiples questionnements concernant son passé tant lointain qu'immédiat. Le mélange des dialogues superbes et des personnages, témoignant une forte personnalité, permet véritablement de poser ce conte lourd et ambigu,



*Les combats sont toujours omni-présents mais encore plus faciles qu'avant.*

où il est parfois difficile de dissocier le Bien du Mal et les victimes, des bourreaux.

En effet, aux portes de la destruction et du désespoir, qui peut savoir comment chacun de nous réagirait ? Accepter son destin et disparaître dignement ? Ou bien lutter à tout prix en sacrifiant ses valeurs au passage ? Le scénario de KOTOR 2 est donc, à bien des égards, davantage un voyage intérieur qu'une saga cosmique et c'est précisément cet aspect-là qui



*On dirait presque des persos issus de Mad Max, et pourtant il n'en est rien. L'éternel combat entre les Siths et les Jedis se trouve doté d'un nouvel épisode.*

donne au jeu toute son épaisseur et son originalité.

En posant ça et là quelques questions assez pertinentes et résolument adultes, en proposant des choix difficiles mettant en jeu autre chose que

« Toujours est-il que vous allez visiter quelques planètes, certaines connues, d'autres nouvelles, des lunes, des vaisseaux spatiaux. »

la simple alternative du gain ou de la perte, KOTOR 2 se hisse à des hau-

teurs que les jeux vidéo atteignent rarement. Comme dans le premier épisode, vous serez amené à vous déplacer de planète en planète à bord de l'Ebon Hawk, en compagnie d'un certain nombre de personnages que vous rencontrerez au fur et à mesure que l'aventure se déroulera. Suivant votre propension à embrasser le côté obscur de la Force ou non, et selon vos choix dans les dialogues à choix multiples, vous gagnerez ou perdrez de l'influence sur certains de vos compagnons, ce qui altérera les dialogues futurs. Ceci est un exemple simple des quelques nouveautés qui sont apparues dans le jeu depuis le premier épisode. Outre cette possibilité de gagner ou de perdre votre l'influence sur les personnages de l'équipe (lesquels réagiront alors différemment à votre égard, vous donnant plus ou moins d'informations en cours de dialogue), quelques autres évolutions intéressantes sont à souligner, pour ceux qui auraient déjà joué au pre-

mier opus. On aura ainsi relevé l'apparition de « techniques de combat

» qui sont au nombre de sept et sont supposées améliorer votre puissance dans telle ou telle circonstance d'affrontement. De la même manière, il existe des « techniques de maîtrise de la Force » modifiant les conditions et l'efficacité des pouvoirs de la Force. L'une de ces spécialités permet par exemple de régénérer vos points de force, même lors des combats, tandis qu'une autre augmente les dommages infligés. Pour être franc, seule cette dernière option m'a semblé avoir une réelle influence sur le jeu néanmoins cela ne remet nullement en cause le concept global qui est intéressant et devrait être poussé plus loin.

### LES COURSES AU FRANPRIX

Un point sur le gameplay et l'ambiance générale. Tout comme son illustre prédécesseur, KOTOR 2 vous propose une grande balade à travers la galaxie. Vous commencerez sur un vaisseau en perdition (NDC: ça me rappelle quelque chose) pour terminer...Non, je ne vous le dirai pas ! Non, n'insistez pas ! Toujours est-il que vous allez visiter quelques planètes, certaines connues, d'autres nouvelles, des lunes, des vaisseaux spatiaux, bref un beau petit périple entrecoupé, qui plus est, de jolies petites

scènes d'envol de l'Ebon Hawk, votre fidèle coursier de l'espââace et, de temps en temps, d'évènements marquants de l'aventure. Sans prétendre concurrencer les productions Blizzard ou Square, ces petites scènes de transition contribuent à rester dans l'ambiance si particulière du monde de Star Wars. Tout comme les musiques d'ailleurs. Et si j'ai commencé mon article avec un éloge des voix, et bien je vais terminer par une ode sur les musiques. Dans la plus pure tradition Williams, celles de KOTOR 2 collent parfaitement à l'aventure, avec de grandes envolées classiques qui fleurent bon le western spatial et sa grande aventure. Digne d'une bande-son filmographique, tout simplement. Du très bon !

Voilà, que dire de plus pour vous convaincre de vous procurer rapidement cet excellent jeu ? Peut-être ajouter qu'il vous faudra environ une cinquantaine d'heures pour simplement terminer le jeu, sachant qu'il vous est possible de recommencer l'aventure en changeant radicalement votre moralité et ainsi vivre les évènements différemment ? Préciser qu'il existe un jeu de cartes (identique au premier, le Pazak) vous permettant d'accumuler un peu d'argent et ainsi

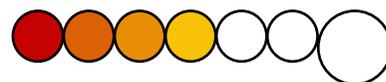
financer vos équipements ? Ou bien encore signaler que vous pourrez participer à des courses de Speeder, toujours pour arrondir vos fins de mois et devenir célèbre ?

C'est bon, c'est bon j'arrête là ! Si vous êtes encore en train de lire c'est que soit :

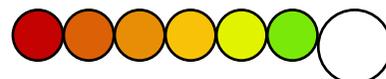
- 1- vous aimez ma prose (peu probable)
- 2- vous n'avez rien compris à l'article et d'ailleurs rien n'a d'importance dans la vie
- 3- Vous n'aimez pas les jeux vidéo, le polo c'est vachement mieux
- 4- Tetris est pour vous l'aboutissement ultime du jeu vidéo
- 5- Vous vous dites : « Mais où est donc le test de Doom 5... »

Bon, en clair et pour les malentendants, que tous ceux qui aiment la dan...non, que tous ceux qui aiment Star Wars, les jeux de rôle et les bons jeux en général se lèvent et filent acheter « Knight of The Old Republic : the Sith Lords », ils ne le regretteront pas. Encore bravo et merci à Obsidian Entertainment, espérons qu'ils séviront encore longtemps parmi nous, heureux joueurs que nous sommes. Amen.

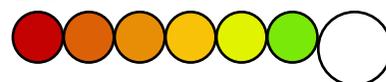
## Video



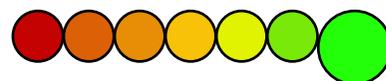
## sono



## Jouab



## Substance



# 90%

*Le moteur a vieilli et aucune amélioration n'a vu le jour depuis le premier KOTOR. Dommage...*

*Aussi bien, si ce n'est mieux, que son prédécesseur. C'est dire...*

*Rien à dire, on navigue en terrain connu.*

*Un voyage glauque dans les entrailles d'une galaxie en décomposition, Une ambiance du tonnerre et une aventure qui vous rivent le pad à la main, longtemps.*

***Kotor 2 est le digne successeur qu'on pouvait espérer. Pas novateur du point de vue technique, mais très fouillé et passionnant.***

# CHARTS

## *La Nanalyse de Maître Eki*

semaine du 29 janvier 2005

Pas de gros changements à l'horizon, avec les gros titres qui continuent de marcher du tonnerre dans cette période d'après fêtes. Si, une chose importante, Pro Evolution Soccer 4 vient de passer devant Fifa 2005, ce qui est un signe des dieux !

Sinon Halo 2 revient dans la course des 10 premiers, en sortant Tiger Woods au passage, qui, on se le demande encore, n'avait rien à faire dans un Top Ten.

## 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.

## *Le Top du moment au Royaume-Uni*

POS.	JEU	EDITEUR	POSITION PRECEDENTE
1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	ELECTRONIC ARTS	1
2	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TAKE 2	2
3	THE INCREDIBLES	THQ	3
4	PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	5
5	FIFA 2005	ELECTRONIC ARTS	4
6	PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	UBISOFT	6
7	FOOTBALL MANAGER 2005	SEGA UK	7
8	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	8
9	HALO 2	MICROSOFT	12
10	LORD OF THE RINGS - THE THIRD AGE	ELECTRONIC ARTS	9

## Stratégie Temps Réel

Total Annihilation (PC)

Starcraft (PC)

Warcraft 3 (PC)

## Gestion

Theme Hospital (PC)

Startopia (PC)

Sim City 4 (PC)

# TOP BON

*Cette semaine je vous propose les meilleurs jeux de Stratégie Temps Réel et les meilleurs jeux de Gestion. Total Annihilation, malgré son âge avancé, ne fait toujours pas pitié face aux derniers venus, bien au contraire. Starcraft et Warcraft 3 restent, quant à eux, des valeurs sûres de chez sûres.*

*Du point de vue Gestion, le choix a été difficile, mais c'est Theme Hospital qui l'a emporté, sans doute à cause de son humour assez sympa... alors que d'autres préféreront le plus austère Sim City 4. Pour la gestion, mon petit préféré reste de loin Startopia, mélange de science fiction complètement loufoque et d'un très bon système de jeu...*

## NEXT WEEK ON SANQUA



SORTIE MONDIALE LE

14 février 2005

www.Sanqualis.com  
Copyright 1999-2005

Les marques éventuellement citées sont la propriété de leur dépositaires respectifs. Leur citation est faite à but indicatif 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.

Le sigle Blogger est utilisé à but démonstratif de l'univers qu'il représente.

