

# YANNIS (E)UVA

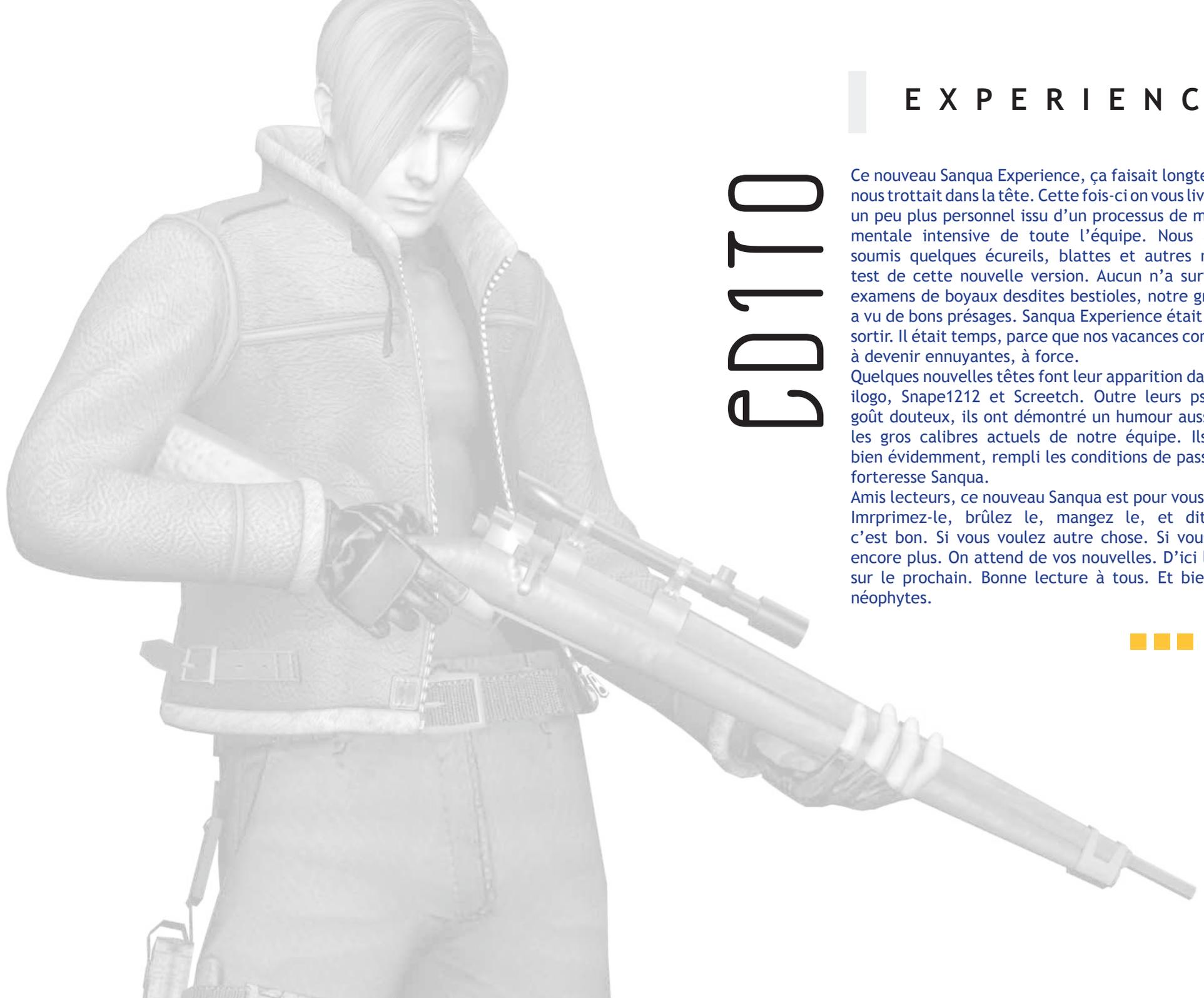
EXPERIENCE

---

#1 : THE CALL TO ADVENTURE

- 12 juillet 2005 -  
v1c1





## EXPERIENCE

# CD170

Ce nouveau Sanqua Experience, ça faisait longtemps que ça nous trottait dans la tête. Cette fois-ci on vous livre un travail un peu plus personnel issu d'un processus de masturbation mentale intensive de toute l'équipe. Nous avons aussi soumis quelques écureils, blattes et autres nuisibles au test de cette nouvelle version. Aucun n'a survécu. Après examens de boyaux desdites bestioles, notre grand gourou a vu de bons présages. Sanqua Experience était donc prêt à sortir. Il était temps, parce que nos vacances commençaient à devenir ennuyantes, à force.

Quelques nouvelles têtes font leur apparition dans l'équipe: ilogo, Snape1212 et Screetch. Outre leurs pseudos d'un goût douteux, ils ont démontré un humour aussi lourd que les gros calibres actuels de notre équipe. Ils ont donc, bien évidemment, rempli les conditions de passage dans la forteresse Sanqua.

Amis lecteurs, ce nouveau Sanqua est pour vous. Réagissez. Imprimez-le, brûlez le, mangez le, et dites nous si c'est bon. Si vous voulez autre chose. Si vous en voulez encore plus. On attend de vos nouvelles. D'ici là, on bosse sur le prochain. Bonne lecture à tous. Et bienvenue aux néophytes.

■■■ Ekianjo

# SANQUA

EXPERIENCE  
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE  
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE  
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE  
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE

*Le réveil a sonné.*  
**12 juillet 2005**





# SANQUA EXPERIENCE

Sanqua est une réalisation de la Star Team de Sanqualis.com. Il est créé à but non lucratif, et libre d'accès. La parution de Sanqua est hebdomadaire, sauf circonstances exceptionnelles ou vacances. Nous remercions vivement ceux qui nous ont soutenu jusque là, que ce soit nos lecteurs, nos familles, nos amis sans oublier FactorNews, NoFrag, HiGeek, Lan-Gamers. Si vous êtes intéressés pour apporter votre pierre à l'édifice ou simplement nous contacter, vous pouvez le faire via cette adresse : sanqualis {at } gmail.com, ou par le biais du site <http://www.sanqualis.com>. Bonne lecture à tous.

**8** xbox café

un café qui voit grand.

**11** mister tea

on parle PC dans cet endroit.

**16** POUR une poignée de \$\$\$

parce que le jeu c'est une industrie.

**9** play bistrot

le plus cool du coin selon les d'jeuns.

**12** screening

Les derniers arrivages de screens.

**18** ironic

ca arrive à tout le monde d'être con.

**10** chez mario

le seul bar qui sert aux gosses.

**15** in video

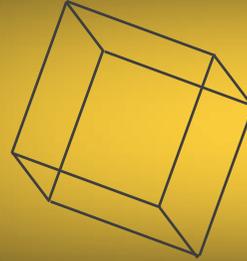
La vidéo à voir cette semaine.

**20** fausse route

rien ne va plus les jeux sont faits.

## 24 ON REFAIT LE MONDE

Petite discussion sur l'utilisation à bon escient ou non de la 3d dans la génération de jeux actuels. Peut-on imaginer des jeux sans 3d de nos jours, sans qu'ils fassent un bide commercial ? Peut-on poser davantage de questions dans un sommaire ?



## #1 : THE CALL TO ADVENTURE

# SANQUA EXPERIENCE

### 30 DESTROY ALL HUMANS

on a déjà commencé en Irak.

### 36 CONKER LIVE & RELOADED

les écureils c'est bon, mangez-en.

### 42 CHARTS UK-US-JAP & NEXT

c'est inutile mais on adore ça.

### 46 MOVIE TICKET

Batman begins.

### 48 IN ZE POCKET

vous et vos machines de poche.

### 50 OLD BOY

les anciens Sanqua.

### 51 GAME ON

la semaine prochaine.

### 52 CONTACT

si l'envie vous prend...

### 53 LEGAL LOGOUT

attention c'est chiant.



## Songe d'une nuit d'été au Xbox café.

Le Xbox café est un endroit à part. On y trouve toutes sortes de gens. Evidemment, des PC-istes convertis à la console de Microsoft, mais aussi des fanboys désabusés de Sony et Nintendo qui ont jeté leur dévolu sur la X-boîte.

Normalement, l'ambiance est assez feutrée et les gens restent relativement calmes. Mais la dernière fois, on pouvait sentir de l'excitation dans l'air. Tout le monde attend la Xbox 360 avec impatience, et les dernières déclarations de Grosoft ont de quoi faire jaser : le jour du lancement, MS devrait avoir 10 millions de consoles à vendre sur le marché. Sur le marché ricain, elle devrait arriver en Novembre juste après Thanks-giving, et très peu de temps après en Europe et au Japon. Dans le Xbox Cafe, le patron a installé un compteur géant qui énumère les jours restants avant le lancement.

Alors que je déguste mon petit cappuccino, une bande de d'jeuns s'installe sur la table d'en face. Malgré les vidéos de PGR3 qui tournent en boucle dans le fond, j'arrive à discerner ce dont ils parlent. Une compatibilité de la Xbox 360 avec les consoles portables ? La PSP et la DS ?

Craignant de mal comprendre, je change discrètement de place pour me retrouver plus près. Je n'avais pas mal compris - il serait effectivement possible de connecter ces deux consoles sur la 360, et même de télécharger des jeux faits par grosoft pour ces deux machines... Loin d'apporter trop de crédit à ces révélations, je retourne à mon cappu. De toute façon ces d'jeuns paient l'alcool, alors...

Sitôt fini, j'en recommande un au garçon. Sur l'écran de projection, de nouvelles images apparaissent. FULL AUTO. Un jeu sur la 360, évidemment, on ne parle plus que de ça. Et c'est de SEGA, même. Ne connaissant trop rien au jeu, je demande au garçon plus de renseignements. D'après lui, il s'agirait d'un jeu de course futuriste avec des bagnoles équipées d'armes lourdes à utiliser pendant la course. Mouais. Les graphismes sont certainement convaincants, mais dans ce genre de jeu la maniabilité est reine. On verra ça pad en main.

Il commence à faire chaud. Je règle mon addition et me dirige à l'extérieur pour en griller une. Alors que je sors mon paquet, un gars s'approche et me demande un cigarette. Avec plaisir. Je lui rappelle, en souriant, que «fumer tue». Il acquiesce avec un air désabusé. Alors que je lui allume sa clope, je remarque son T-shirt. Un vieux T-shirt «True Fantasy Online». Je ne sais pas trop où il l'a eu. En me moquant, je lui fait remarquer que c'est un peu dépassé. TFO a été annulé sur Xbox depuis un moment.

Il lâche quelques bouffées, prenant apparemment un peu de temps pour me répondre. Un brevet viendrait d'être déposé sur ce jeu par Microsoft. Pourquoi déposer un brevet sur un jeu qui ne serait pas développer, me lance-t-il. Bon point. Mais il admet volontiers qu'il n'y a pas d'annonce officielle. Mais il a la foi, il l'attend ce jeu. La fin de la soirée approche, il est temps de se rentrer. Un dernier coup d'oeil au Xbox café. Les gens sortent tous avec des sourires. L'heure est à l'optimisme. Je viens de remarquer, sur la porte de l'entrée, un message accrocheur : «Rendez-vous sur Gotham TV !». J'ai entendu parler de ça. C'est un projet du prochain PGR3 : une sorte de relais d'information continu sur votre écran, sur ce qui se passe dans la communauté online de PGR. Sous forme d'un bandeau en bas de l'écran. Si quelqu'un bat un record du monde, la communauté online va le voir immédiatement sous cette forme. Idem si un de vos amis fait une bonne performance.

Franchement, il y a encore de bonnes idées en ce bas monde. L'online décolle à peine et on entrevoit les possibilités qui en découlent. Je quitte le Xbox Café content de ma soirée. Mais je me demande aussi si l'endroit ne risque pas de grouiller de monde d'ici peu. Bah, je viendrai en semaine.

■■■ Ekianjo

Après une rude journée de travail, je pars illico presto rejoindre mes amis dans un bar prénommé le Play Bistrot. J'arrive à l'heure et comme d'habitude les autres sont en retard. Quelles seront encore leurs excuses bidon ? Le trafic sur la route, le fameux «je n'ai pas vu l'heure»... Bref, marre d'attendre. Je rentre directement dans le pub et m'installe au comptoir pour commander une bonne bière. Après quelques minutes de réflexion, une discussion m'interpelle, deux djeun's sont entrain de discuter de la playstation2. D'un pas lourd, j'arrive à leur coté et commence à prendre un air intéressé afin qu'il me remarque. Bingo, ça marche, l'un d'eux me capte et commence à me faire participer à la discussion. Je jubile de joie, je vais enfin pouvoir sortir ma science et sortir fièrement les informations distillées sur Internet depuis quelques semaines. Après deux trois gorgées de cette salvatrice bière, je coupe leur discussion qui s'éternise sur la future mort de la console. D'après eux, cette chère Playstation2 arrive en bout de course et les jeux à venir semblent moins intéressants. C'est là que je leur annonçais que la console avait encore des grands jours devant elle, comme la sortie maintes fois retardé de FFXII, le RPG qui se fait attendre. D'ailleurs, les petits chanceux de Japonais auront la chance de titiller le jeu durant le Square Enix présentation 2005 où 200 bornes jouables seront disponibles afin que les invités puissent s'essayer au jeu.

Les développeurs ont dû refaire une partie du jeu, n'étant pas satisfait de la première version qui fût présenté il y a quelques mois. Un signe de professionnalisme malgré l'attente frustrée des joueurs qui aimeraient bien avoir le jeu à domicile. Après avoir narré cette information, le plus jeune de mes deux compagnons d'infortune me dit sur un ton très froid "ouais mais bon, les rpgs j'aime pas, c'est long, c'est chiant, ça sert à rien, je préfère les jeux styles Resident Evil 4 où tu as trop la trouille et que tu tires partout... burp, mais euh pas de bol, c'est que sur le Cube qu'il est sorti, je pourrai pas y jouer, crotte alors, pfff burk...".

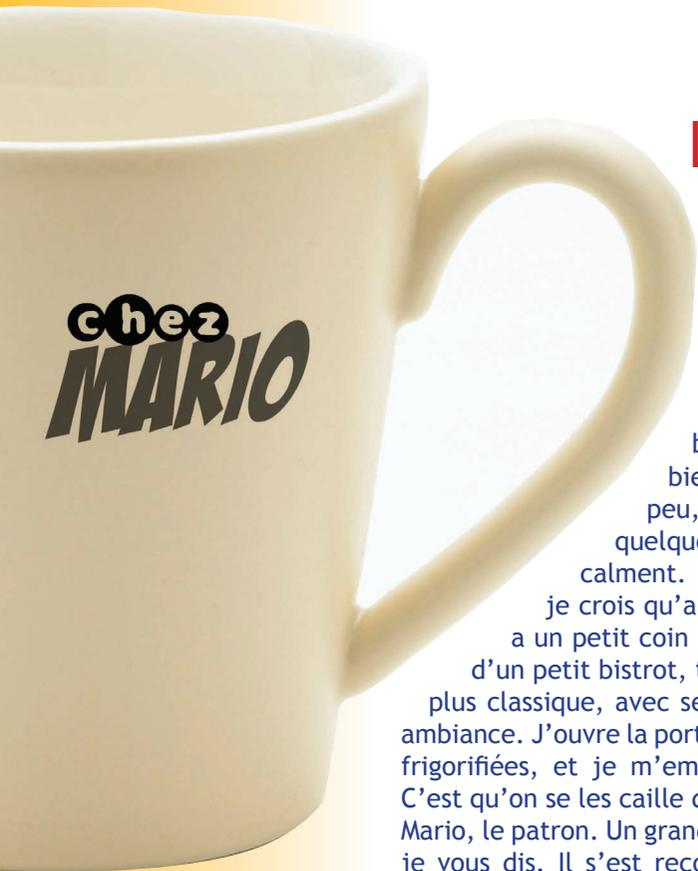
Hum, lui, il ne doit pas siroter que de la bière, je sens la bibine d'ici, ça sera sûrement un futur journaliste spécialisé dans la presse vidéo ludique. Arrêtons de jouer les madame soleil et annonçons lui la nouvelle qui l'illuminera durant quelques heures. C'est ainsi, d'un air joyeux que je lui annonçai que Resident Evil 4 était prévu sur Playstation2 pour le 18 Novembre en France et qu'il pourra même jouer avec le Pad tronçonneuse si le cœur lui en dit malgré un prix élevé et peu d'ergonomie. Surpris de cette nouvelle, mon amateur de bière se mit à sauter dans tous les sens avant de se ramasser violemment contre le comptoir et de sombrer dans un sommeil profond. Je regardais son ami avec un air béat, surpris de mes capacités à faire tomber quelqu'un avec mes news fraîches de deux semaines. Enfin bon, pas découragé,

je continue la parlote avec son ami en lui annonçant la sortie de Winning eleven 9 ou PES5 chez nous pour Novembre 2005 en lui faisant remarquer qu'il y aura très peu de changements graphiques entre les deux versions et ça sera les à-cotés qui changerons... comme plus de mouvements, plus d'équipes officielles et surtout un mode On Line où le lag sera moins présent. Je fus interrompu par le réveil de notre ami amateur de bibine qui me regarda bizarrement en se demandant ce qu'il s'était passé. Après quelques secondes de réflexion, il demanda à son pote s'il pouvait partir afin de se remettre de ces émotions. Il me salua et partit en direction de la porte en titubant légèrement. Après avoir bu le reste de ma petite bière, je décidai de partir quand une jeune femme m'interpella. Mais que me voulait elle? Tam tam tam tam.... (Suspens...)

■■■ Snape1212



Fin d'année peu réjouissante pour la Play 2 ?



## Le SENS des affaires : braquage de cocktails à l'italienne.

Il fait un temps de chien aujourd'hui. Le début de l'été est pourri, bizarre. Je ferai bien de m'abriter un peu, le temps que ces quelques bourrasques se calment. Tiens, d'ailleurs, je crois qu'au bout de la rue, y a un petit coin tranquille. Il s'agit d'un petit bistrot, tout ce qu'il y a de plus classique, avec ses habitués, et son ambiance. J'ouvre la porte, les mains toutes frigorifiées, et je m'empresse de rentrer. C'est qu'on se les caille dehors. Tiens, voilà Mario, le patron. Un grand mec que ce Mario je vous dis. Il s'est reconverti. Les temps sont durs vous savez. Le boulot de plombier lui plaisait plus, s'est improvisé gérant. Pas de chance, les affaires ne sont pas bonnes en ce moment.

Je m'approche du comptoir, il me lance un « sale temps, hein ? ». Je ne peux qu'acquiescer en lui demandant de me servir un whisky, un double. Que voulez-vous, faut bien se réchauffer par ce temps. J'entame une discussion sur Nintendo. Faut dire qu'il y connaît pas grand-chose le pauvre Mario. Pi', faut bien le distraire. En plus, il semble intéressé. Je commence sur l'E3, une saleté de salon pour la firme. Elle et sa Révolution n'ont pas impressionné

grand monde. J'attends leur pad qui devrait constituer, à leur sens, la révolution. Aussi, je me suis dis en voyant le logo Révolution que rien n'était près au vu de sa simpliste apparence. Ah ouais, j'allais oublier, Nintendo annonce un jeu en ligne totalement gratuit. Je continue notre discussion sur Fire Emblem. Un RPG tactique, le premier du GC. Les combats s'annoncent dynamiques, et le scénario prenant. Je lui ai promis qu'il verra tourner le jeu en novembre. J'espère qu'il s'amusera avec ce huitième volet de Sôen no Kiseki, le premier à voir le jour dans notre saleté de pays. Aussi, ça a été pour moi l'occasion de lui parler un peu du système de combat qui se déroule au tour par tour dans une zone quadrillée. Pour qu'il comprenne bien, je lui ai dessiné un jeu de bataille navale. Je lui ai dit qu'à chaque trou correspondait un personnage et qu'on devait pour attaquer faire évoluer ses troupes de case en case. Aussi la classe du personnage influe sur vos possibilités d'évolution sur ces cases. Intuitif. En tout cas le bon Mario n'a aucun souci à se faire quant à sa capacité d'adaptation. Le jeu s'avère très facile, une excellente initiation au tactical RPG en somme !

Mon verre est déjà fini.

Je lui demande un autre whisky, tout en commençant à parler de Geist, un FPS prévu depuis belle lurette, qui devrait, si tout va bien, sortir à la rentrée. Ca fout

les jetons. C'est un truc de dingue, j'étais comme un rat mort devant la vidéo. Ce flou autour du héros, cette vision spectrale... En plus, le truc hyper flippant, le héros, est un fantôme.

Je le sens dubitatif.

M'étonnerais grandement que ce soit à cause du jeu, il à l'air préoccupé, mais mes histoires de jeux lui redonnent le moral. Je sais qu'il a peur pour son enseigne... Je continue par lui parler chiffres, en lui expliquant que Capcom a écoulé plus d'un million de son RE4. Un sacré bon chiffre. Heureusement d'ailleurs au vu du coût de développement de ce petit bijou. Nul doute que la version PS2 permettra de bien rentabiliser le monstre. Enfin, on a un peu parlé de King Kong le jeu, réalisé par Michel Ancel (qui a essuyé un relatif échec démerité avec Beyond Good and Evil). Le jeu s'annonce superbe, nul doute que j'en reparlerai bientôt à Mario. À 23h00, je me suis dis qu'il était peut être temps de rentrer chez moi. Il m'était venu une idée, j'allais faire connaître davantage à Mario ce monde virtuel.

Parce que le réel est trop injuste...

■■■ Ilogo

C'est marrant, moi qui croyais tout connaître dans le coin, je n'avais jamais vu cet endroit auparavant. Je me tiens devant la lourde porte de bois qui me barre l'accès au rade - Mister Tea - d'où proviennent déjà les chants des alcoolos qui cuvent leurs bières de mauvaise qualité. Ne vous fiez pas au nom, on ne boit pas de thé ici. Après quelques instants de réflexion, notant que le droit d'entrée est à un prix exorbitant, je décide de casser ma tirelire pour pouvoir participer à la beuverie. Les yeux de Bill le Vigile qui garde le précieux domaine s'illuminent dès qu'il aperçoit mes biftons, et il me gratifie d'un : « Je vous en prie, monsieur, entrez. Notez que la maison ne fait pas crédit ! ». Une fois à l'intérieur du bouge, je suis paumé. Rien ne marche correctement. Dans un coin se tient un vieux Juke-box que je décide d'utiliser avant de commander quoi que ce soit. Je mets « Time is on my side » d'Irma Thomas et c'est « Freedom of choice theme song » qui se lance. Rien ne marche correctement ici, ou quoi ?

Ainsi, je m'en vais m'asseoir au bar, à côté d'un type portant un t-shirt « I'm with Stupid » orné d'un doigt pointant vers ma direction. Je commande un Russe Blanc, pour faire dans le classique, et je commence à converser avec le type qui me traite toujours d'imbécile, quoi que je fasse. Il est déjà cuit : « T'as vu, S.T.A.L.K.E.R. est sorti ? ». Je lui répond que non, qu'il ne sortira sûrement jamais, quoiqu'en disent les gars de THQ, et que même si c'était le

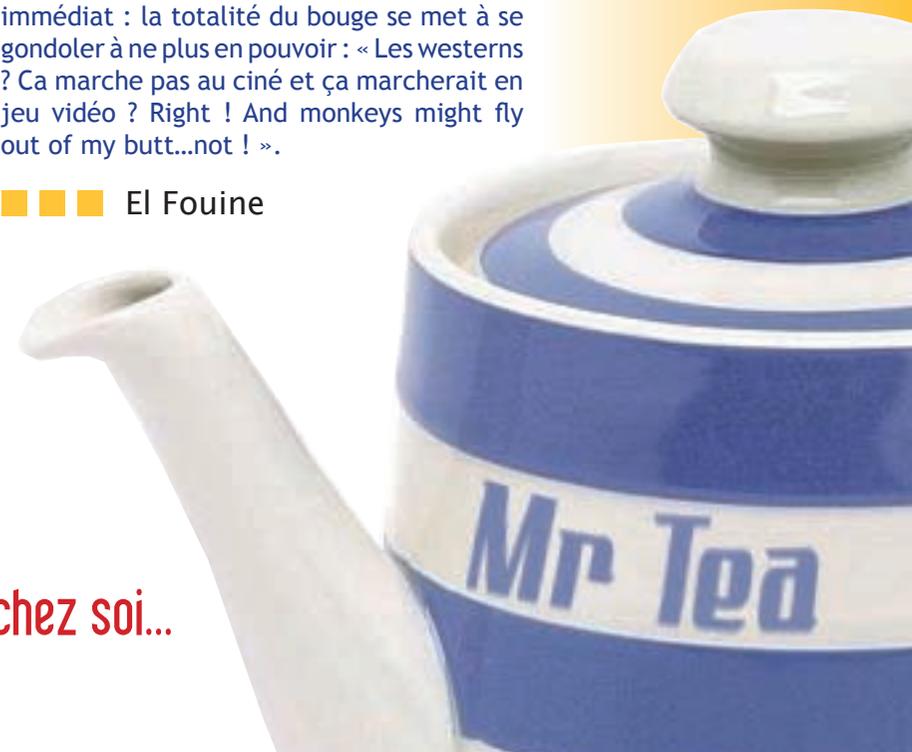
cas, on aurait sûrement droit au symptôme Red Faction plus connu sous le nom de Molyneusite, une maladie qui touche les développeurs prétentieux qui se mettent à croire que tout est possible dans le monde merveilleux du jeu vidéo.

Notre conversation est interrompue par l'arrivée en fanfare d'un ancien qui connaît bien les lieux, son nom est Ritual : « Eh, les gars ! Je viens de trouver un super truc pour faire cracher encore plus de thunes aux gamers : on va faire la suite de l'un de leurs jeux cultes préféré et on va la leur vendre par épisode à un prix exorbitant ! En plus, ça nous coûtera rien, on utilise un moteur 3D foireux qui promettait bien plus que ce dont il était capable, et un mode de distribution sensée être révolutionnaire mais qui ne sert à rien ! ». Je réponds au type que les gens ne sont pas si cons que ça, qu'ils ne se feront pas avoir, qu'ils ont vu les screens, qu'ils savent que le jeu va être laid, mais il fait la sourde oreille. Les jeunes joueurs ne connaissent même pas Sin, ils s'en battent les steaks, et la perspective de jouer à sa suite ne les réjouit sûrement pas. Il ne semble toujours pas m'entendre. Tant pis pour lui, on l'aura prévenu. Je décide donc de ne plus m'intéresser à ses divagations, le laissant pour fou ou demeuré. Et c'est au moment où je me disais que tout espoir était bel et bien perdu, que ces enfoirés d'industriels avaient gagné, que surgit de derrière les fagots un vieil ami à moi, répondant au doux et mélodique nom de

Nadéo. Lui aussi s'approche du Juke-box et choisit « Dinah-Moe Humm », cette fois-ci la bonne chanson se lance. Je me dis que ce mec maîtrise mieux que moi la machinerie des lieux, il faut que j'aille lui parler, me tenir au courant de ses plans. Il me répond qu'il veut faire un remake de l'un des ses premiers succès. Je suis plus que déçu, presque triste. Heureusement, il m'annonce qu'il sera gratuit pour ceux possédant l'original: je suis soulagé. Il m'apprend aussi que ceux qui n'ont pas le plaisir de posséder la galette originale pourront se procurer la fameuse réédition pour 25 zeuros.

Mon visage retrouve peu à peu le sourire, jusqu'à l'entrée fracassante d'un cowboy allant par le nom de LawMaker, repoussant au possible, ce que justifie certes son jeune âge mais qui ne laisse pas présager d'une évolution flagrante par la suite. L'effet est immédiat : la totalité du bouge se met à se gondoler à ne plus en pouvoir : « Les westerns ? Ca marche pas au ciné et ça marcherait en jeu vidéo ? Right ! And monkeys might fly out of my butt...not ! ».

■ ■ ■ El Fouine



Vivre **avec** un PC c'est une chose, il faut parfois **Sortir** de chez soi...

MIDWAY

XBOX

PS2

PC

# SCREENING

## The Suffering 2

Après le sympathique Suffering sorti l'année dernière, on va pouvoir rempiler avec cette suite intitulée TIES THAT BIND. Tout un programme. Ambiance obscure et flippante, transformation en monstre et grosses pétoires en main, tout semble de retour si l'on en croit les screens. D'ailleurs, c'est 'achement plus beau, même. C'est prévu pour la fin de l'année 2005.





RITUAL

PC

# SCREENING

## Sin Episodes

Les gars de Ritual à qui on devait SIN ont décidé d'en remettre une couche. Après que les développeurs aient essayé de se reconvertir dans le badminton en vain, ils reviennent avec les FPS aux femmes en strings. Et ils font parler d'eux. Non, pas les screens, mais la méthode de distribution. Ca se fera par STEAM, oui, la grosse usine à gaz de Valve. Donc, pas de boî-boîte, pas de livret, que dalle. Et ça sera découpé en épisodes. Evidemment, chaque épisode vous demandera une contribution pécunière. Ca fleure bon l'arnaque et le jeu « à abonnement ». Et graphiquement, pas de quoi se rouler par terre en grognant «gnagnagnagna».

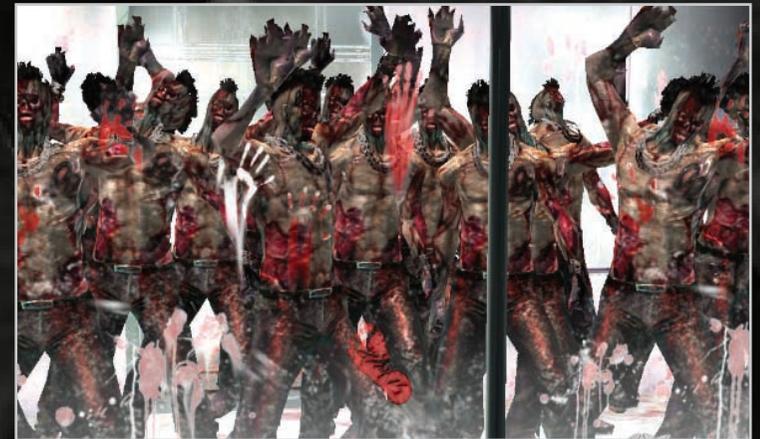
SEGA

XBOX  
360

# SCREENING

## House of the Dead 4

La série des shoots de zombies en arcade n'est pas tarie. Le quatrième épisode du genre est annoncé par SEGA sur arcade, toujours (enfin là où il en reste), et aussi sur Xbox 360 parce que vous le valez bien. Graphiquement, pas de quoi se taper les fesses, hein, comme les screenshots le suggèrent. Mais si les flingues sont vendus avec le jeu, qui sait? Ca pourrait le faire. Date de sortie inconnue.



GC

PS2

PC

XBOX

LIEN

# IN VIDEO

## Prince of Persia 3

Tout le monde connaît Prince of Persia. Les vieux, parce que Prince of Persia était l'un des premiers jeux de plateforme digne de ce nom sur PC il y a déjà longtemps... et les plus jeunes grâce au bon «Sables du temps» sorti ces dernières années.

La suite de ce fameux «Sables du Temps» avait vu une radicale transformation de notre héros. Pour le pire, en fait. Du héros des mille et une nuit, nous étions passés en pleine démonstration métal et gothique dans l'accoutrement du personnage. Et le jeu était devenu un jeu à bonus unlockables et trucs cachés.

Ce nouveau trailer ne rassure guère sur le contenu et sur la violence ostensiblement démontrée. Cependant, il faut admettre que c'est quand même très joli. Et c'est pour la fin de l'année 2005. Ca se trouve sur Gametrailers.com.



**POUR UNE  
POIGNEE**

**DE**

**\$ \$\$ \$\$\$**

*Le jeu vidéo est aussi une industrie. Avec ses patrons verveux, ses rachats stratégiques, ses licenciements à tour de bras, ses arrangements de dessous de table entre les gros acteurs du marché.*

## **HIP HIP HIP ? POURRAV' !**

*Hip Interactive aurait des créanciers à leurs trousses. Souhaitons leur bon courage pour semer leurs pit'.*



Hip Interactive c'est un éditeur Canadien. Il semblerait qu'ils aient abusé de la bibine pendant l'hiver: ils doivent des sous-sous à de méchants capitalistes qui leur veulent du mal. Pourtant, Hip a une bonne excuse : «on a renversé de la poutine sur le livre de comptes!». Une plainte contre X serait d'ailleurs en cours à ce sujet. Hip a essayé de changer son nom en Houps, mais sans succès. C'est à dire qu'ils en ont acheté des malabars, les bougres. Pour 20 millions de dollars. La cours de l'Ontario, royale, a déclaré que la société était dans l'incapacité de rembourser de telles sommes. Donc insolvable. C'est avec une certaine tristesse que nous apprenons cette nouvelle après la pléthore de titres hors du commun édités par

Hip Interactive. Souvenez vous de Pariah, PlayBoy: The Mansion et plus récemment Stolen. Pas un pour rattraper l'autre, quoi. Et vous savez ce qu'est le pire dans l'histoire ? Le fameux Call of Cthulhu, de Headfirst, devait être édité par leurs services. C'est con, qui va maintenant vouloir éditer ce jeu ? Le truc ignoble a 5 ans de retard et prend le même chemin que Duke Nukem Forever : celui de l'usine à vapeur... on en parle on en parle mais rien ne sort. On a aussi retrouvé, à coté des poubelles remplies de Pariah non vendus, un autre titre de leur ex-futur catalogue : City of the Dead (par Romero) développé par Kuju Entertainment.

C'est une bien mauvaise fin pour cet éditeur peu clairvoyant mais certainement sympathique. Les jeux en développement interne sont sans doute touchés - notre ami Jacques Pradel prévoit donc de faire un «perdu de recherche» pour savoir ce qu'il est advenu de ces pauvres bougres. Qui sait, ils sont peut-être dans les rues, sans domicile fixe. Ou pire, ils ont été recrutés chez EA.

## C'EST RARE DONC C'EST CHER

*Rare est une poupée qui dit "non, non, noooooooooon... toute la journée, elle dit non non non noooooon."*



375 millions de Dollars. C'est la "modique" somme qu'a déboursé Microsoft en 2002 pour acquérir le label qualité Nintendo: Rare. Le célèbre développeur Britannique est à l'origine de quelques-uns des meilleurs titres de l'ère Nintendo 64 avec notamment GoldenEye, Banjo & Kazooie, Donkey Kong 64 ou encore Perfect Dark. Rétrospectivement, on peut s'interroger quant à l'intérêt d'un tel rachat. En effet, seuls deux jeux ont daigné pointer le bout de leur nez depuis que Rare appartient à Microsoft: le très moyen Grabbed by the Ghoulies sorti fin 2003 et le beaucoup plus récent et non moins excellent portage de Conker's Bad Fur Day sur Xbox, Conker Live and Reloaded. Mine de rien, ça fait tout de même excessivement onéreux pour seulement deux

titres: si on se base sur le coût du rachat de Rare, chacun de ces deux jeux a respectivement coûté 187 millions de dollars, ouch. Rare s'est relativement peu impliqué dans la ludothèque Xbox, c'est un fait. Il semble qu'il se soit davantage bougé le derrière pour la prochaine génération puisque deux titres, et pas des moindres, sont d'ores et déjà en préparation: Perfect Dark Zero et Kameo.

Autre fait plutôt amusant et pour le moins paradoxal, Rare continue de développer pour Nintendo, plus précisément pour la Game Boy Advance et ce, malgré son "partenariat" avec Microsoft. Ainsi, ce ne sont pas moins de cinq titres qui ont vu le jour sur GBA depuis le précieux rachat. D'ailleurs, Rare a récemment annoncé sa volonté de continuer sur sa lancée et de développer sur Nintendo DS (à ce propos, Rare recrute de programmeur DS. Pour plus d'info, direction le site officiel du développeur). Hum, Microsoft qui rachète Rare pour 375 millions de dollars, Rare qui continue de développer davantage sur les consoles portables de Nintendo que sur la Xbox, il n'y a pas comme quelque chose de surprenant, là?

## LA PS3 PERD DES BOUTS

*Notre ami Ken nous indique que la PS3 vient de perdre un morceau. Oyez oyez, c'est la première coupe budgétaire.*



L'homme au regard de poulpe, j'ai nommé Ken kutaragi, grand pontife de la Playstation, a déclaré au Nikkei Electronics que la PS3 ne pourra plus agir en tant que routeur au domicile. Ceci pour réduire les coûts de fabrication.

Bon, grosso modo on s'en fout que la PS3 ne fasse plus routeur. Mais, à presque un an de la sortie de la PS3 au Japon, voir partir des pièces au fur et à mesure a de quoi inquiéter sur les prochaines coupes budgétaires. En effet, la Xbox coûterait presque 100 dollars de moins à fabriquer que la PS3, faite de composants plutôt nouveaux. Sony a donc tout intérêt à abaisser le prix de fabrication du nouveau monolithe pour ne pas perdre autant d'argent que son principal concurrent.

En termes financiers, Sony risque

donc de vendre à perte sa console pendant la première année. Cette perte colossale pourrait s'élever à 1 milliard de dollars (voire plus) suivant les volumes écoulés la première année. Sans compter les efforts marketings que devra faire Sony pour promouvoir sa console qui ne sera, cette fois, que deuxième sur le marché.

Allez, on va aider Ken à économiser un peu de thunes sur la prochaine Playstation. Déjà, je propose que la coque soit faite en papier-maché. Et puis, pas besoin de la peindre, ça fera classe entre mes deux poubelles. Ensuite, vendons la console sans manettes. La manette serait vendue séparément en tant qu'accessoire. C'est vrai, ça serait logique en plus, puisque Kenny nous la présente comme n'étant pas du tout une console de jeu. Pas besoin de pad, donc.

On se rappelle que Kenny avait rappelé aussi que la PS3 aura sans doute des Cells en rade sur sa carte, vu que ça coûte trop cher d'en avoir autant qui marchent bien. Je propose, comme sur la PS1, de mettre aussi des lecteurs optiques déficients, histoire qu'on ouvre la console et qu'on la règle au tournevis. Le bon vieux temps.

**“Microsoft was finished before it even got started. They have no games. Microsoft has put itself out of the game. Retailers in the US are already disappointed.”**

Ken Kutaragi (Sony) en 2001

IRONIC

“Microsoft was finished before it even got started. They have no games. Microsoft has put itself out of the game. Retailers in the US are already disappointed.”

## [ They have no games ]

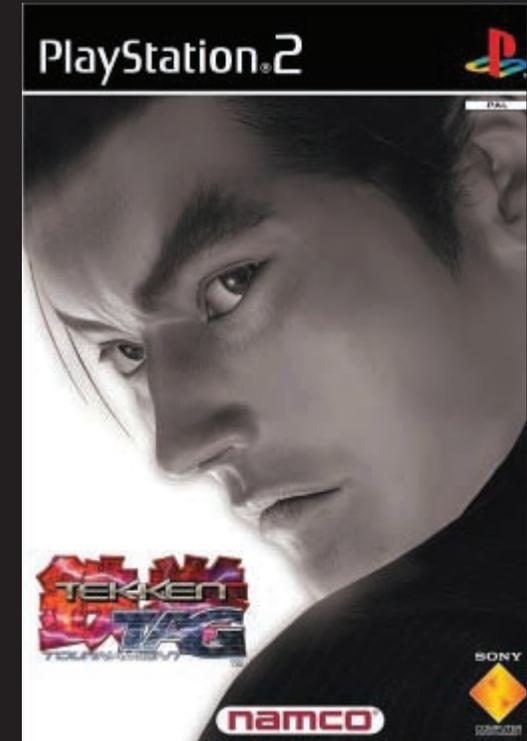
C'est très fort de dire ça à la sortie de la Xbox quand on parle au nom de Sony. Rappelez-vous, la sortie de la PS2, avec ses 4 jeux en étalage (tous bien merdiques en plus). La suite, tout le monde la connaît : malgré le manque de développeurs japonais sur Xbox, la pléthore de développeurs PC a largement comblé le soit-disant vide en volant même ici ou là des éditeurs phares affiliés à Sony ou Nintendo.

## [ US Retailers are already disappointed ]

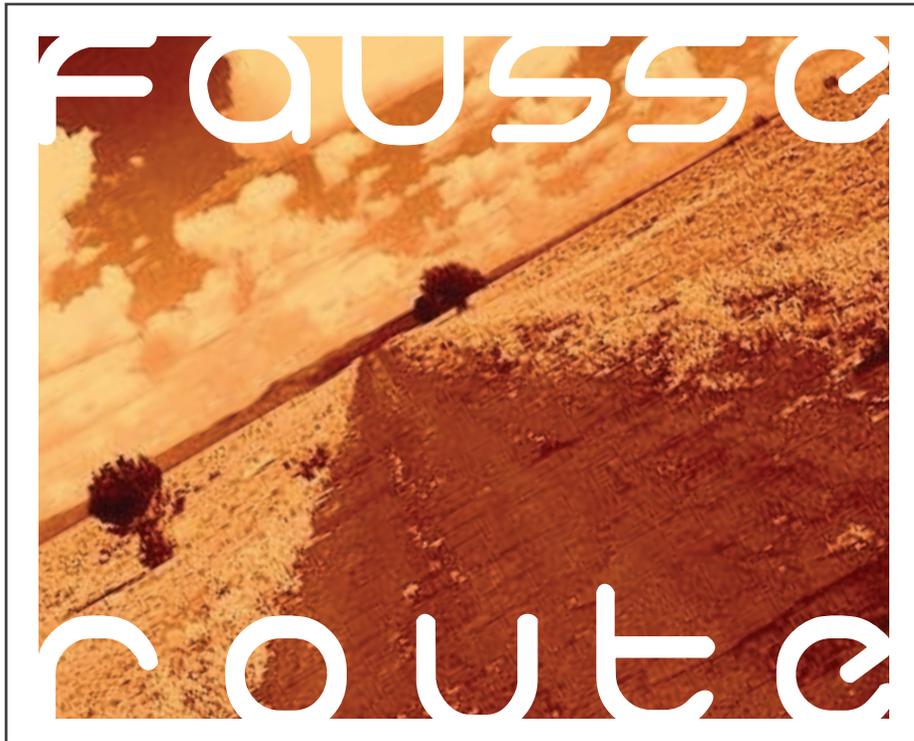
Si Kutaragi vous prédit que vous allez foirer votre exam, vous pouvez y aller tranquille sans réviser : vous l'aurez les fingers in ze nose. Les distributeurs américains en question doivent sans doute se souvenir de l'hiver 2004. Fameux hiver où les ventes de Xbox en magasin on dépassé celles de la PS2 aux US. Ah, ces gens-là aimeraient être autant déçus chaque année. Et ils pourront se réjouir d'avoir une nouvelle console à vendre pour le prochain Noël. Et ça sera pas une Sony.

## [ Microsoft was finished ]

Ken le paranoïaque peut s'inquiéter : la Xbox 360 sortira avant la PS3. C'est clair, Microsoft est vraiment à la masse... En fait, Kenny parlait peut-être de Nintendo ?



Quand Ken dit que la Xbox n'avait pas de jeux, il devait sans doute faire référence à l'extraordinaire line-up de la PS2 à sa sortie, dont voici le fer de lance.



## Télé et réalité : Le crépuscule de la raison

Une nouvelle rubrique doit proposer un sujet accrocheur. Donc tapageur, racoleur et voyeur. Car dans notre société télégénique moderne, grâce à des rois de paillettes ayant fait du mauvais goût leur fonds de commerce, Audience rime avec Inconsistance et Méritoire avec Superfétatoire. Un bréviaire duquel Erudition et Culture semblent exclus. Un lexique substituant le Vu et le Paraître aux Su et au Connaître. Encore un esprit chagrin, dira-t-on. Je me moque du qu'en-dira-t-on ! J'accorde même ici du crédit aux mauvais augures, assumant mon complexe d'haruspice. Allez ensemble, enfants de la télé, le règne de la réalité est arrivé !

Et que je sois honni pour passer aux baïonnettes votre drogue inavouée.

La hantise d'un crépuscule de la raison, poignardée par notre lucarne chérie, ne date pas d'hier. Déjà dans les années 50, les prélats d'une littérature trop bien pensante s'offusquaient de ce que l'on croyait être alors les pires pitreries que l'Homme pourrait jamais engendrer. Les mêmes s'étrangleraient aujourd'hui avec la soupe insipide servie aux masses avilies qui, elles, voient déjà du luxe dans un surgelé simplement comestible. La faute à une stratégie cynique maquillée en progrès social derrière le terme de « communication de masse ».

Aujourd'hui donc, on mange, dort et pense « télé-réalité », genre né à la fin du siècle dernier. Après les fumerolles nommées « La nuit des héros », « Les marches de la gloire » ou l'inénarrable « Perdu de vue », l'éruption « Loft Story » pouvait faire son office funeste sur le paysage culturel.

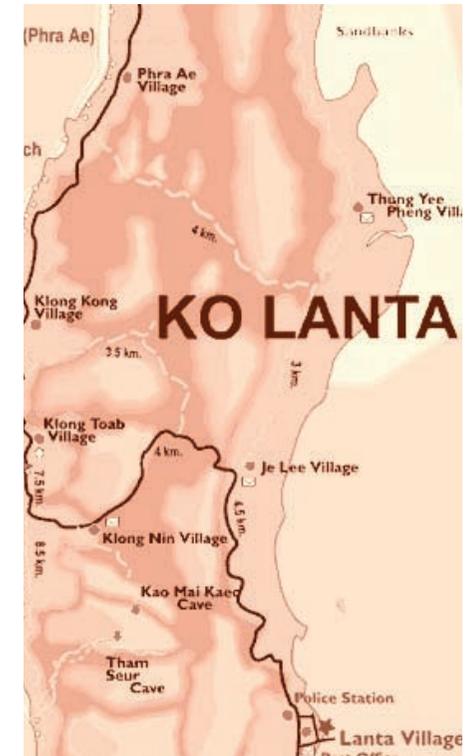
Sur la télé-réalité, on a tout dit. Pourquoi en rajouter ? Car la banalisation est dangereuse à adouber une évolution de notre société ici préoccupante. D'emblée, il eut fallu se méfier d'un genre travestissant la vérité jusque dans son appellation : où est la réalité dans cette télé-là ? Envoyant la raison sur la



croix, comme le fit un certain gouverneur avec un prophète messianique, les hérauts de cette prétendue véracité paraphrasent leur inspirateur décide : « quid est veritas ? ». Qu'est-ce que la vérité ? La nôtre ? Une autre ? Peu importe, tant que la majorité y souscrit. Et lavons-nous les mains des conséquences...

Le tour de force de cette télé est justement de rendre crédible l'incroyable, en recréant tout le contexte « d'une » vérité. Une sorte de Truman Show taisant son nom.

Outre cette mascarade virtuellement rationalisée, l'autre force du genre réside dans sa versatile bonne conscience. Ainsi



pour endormir les âmes prudes, on obtient la caution d'associations et, au besoin, on sacrifie les participants eux-mêmes, véritables péripatéticiennes cathodiques remisées une fois éteintes les lumières de la gloire.

La télévision fait donc fausse route, plus encore depuis l'avènement de ces ersatz de programmes dits culturels car sociétaux, alors que l'un ne fait pas l'autre.

On aura beau dire que le mal s'apaise, que l'opinion se lasse, je réfute. Et de toute façon le succès d'ores et déjà acquis révèle un malaise profond de notre civilisation qui interpelle. Car la télévision, miroir de la société, est



intimement liée au quotidien, au point que c'est elle qui dicte parfois à la réalité. Les valeurs qu'elle transpose sont donc à surveiller. Il y a dix ans, les enfants s'inspiraient de héros japonais certes violents (violence cependant censurée, à raison) mais communiquant de façon ludique des valeurs de courage, de respect et d'honneur. Aujourd'hui, quelles valeurs la télé-réalité véhicule-t-elle ? Celle de s'ébattre dans une piscine ? Celle de capitaliser au maximum sur son quart d'heure de gloire ? C'est donc cela le crépuscule de la raison : quand les valeurs d'une société deviennent à ce point oiseuses qu'elles confineront à la décadence, de surcroît magnifiée

par les frissons surfaits et aseptisés que l'on se donne en fantasmant sur un contenant érotisé ou aventurier (« L'île de la tentation », « Koh Lanta ») mais sans plus jamais en valoriser le contenu.

Notre télévision gagnerait à retrouver la raison, à louer la pensée et la réflexion, vertus qu'on se saigne à nous enseigner jusqu'au lycée. La télévision sait être un bon professeur pour celui qui, sorti du cénacle éducatif, est démotivé à prendre sa propre culture en main. A condition qu'elle nous fasse comprendre. Quoi ? Entre autre, pourquoi notre civilisation est ce qu'elle est, investiguant son passé, son présent et son avenir. En un

mot comme en cent, « télévision » doit rimer avec « réflexion ». Or avec la télé-réalité, on en est loin, ce n'est qu'« imitation » et « reconstitution », habituellement seuls moyens à portée du nouveau-né pour communiquer. Justement, cette télé-réalité est perverse en ce sens qu'elle nous rend immatures et confine à la régression intellectuelle. D'ailleurs ne voit-on pas à l'écran une évolution inversée, l'âge infantile succédant à celui adulte des années 1960 et à celui adolescent d'il y a vingt ou trente ans ?

Que la télévision assume donc son rôle didactique, pédagogique et intelligible ! Les émissions s'y essayant sont trop rares, face aux



chaînes vendant de l'espace de cerveau disponible car poncé, lui aussi, au Karcher. La prolifération de nouveaux canaux fabriquant des émissions comme on fabrique des déchets n'aidera assurément pas plus.

La solution ? Supprimer l'audimat ? Tentant mais ardu dans un monde commercial. Il faut autre chose. Qu'à l'instar de la BBC, les chaînes publiques jouent leur rôle de contre-poids culturel à la fange fardée ailleurs en intérêt général. L'écran doit être « création » et non « production », terme à la mode et symptomatique. Un rêve inaccessible en l'état ? C'est à craindre, car la télé-

réalité a le succès solide: ses dératés sont excusés par leur origine sociologique. Des dératés déraisonnés apparaissant d'un coup raisonnables ? Là est tout l'art de la manipulation.

En venir à bout est un défi de taille, souhaitons bonne chance à ceux qui veulent le relever, comme le nouveau président de France Télévision. Quand on sait que 87% des 5-7 ans sont accrocs à cette télé-réalité, il n'est pas exagéré de dire que l'avenir de notre société est en jeu.

■■■ Kylian

# On refait Le M<sup>e</sup> monde

*De nos jours, la 3D paraît devenue complètement incontournable. Dès qu'un jeu montre le bout de ses screens, il est aussitôt mesuré en termes de qualité graphique, de textures, de réalisme et de tas d'autres critères dont la plupart des gens se balançaient il y a de cela moins de 15 ans. Depuis l'avènement de la Playstation, le fait de pouvoir FAIRE de la 3d s'est comme qui dirait en DEVOIR faire de la 3D pour vendre des boîtes.*

*Pourquoi ce changement? Pourquoi abandonner la 2D?  
Qu'est-ce que cela implique ?*

*Oui, je vous en pose des questions.*

*Plateformes et 3D : le passage obligé ?*

■■■ Ekianjo

# 1 # L'art et le jeu vidéo sont dans un bateau

En arts plastiques, les genres sont plus ou moins séparés en deux : ce qu'on appelle le dessin et ce qu'on appelle la sculpture. Loin de s'opposer, ils se complètent et de nombreux artistes s'essayent aux deux, avec plus ou moins de bonheur.

Le dessin apporte sans doute le plus de libertés. Une surface plane. Vierge, blanche. Libre de toutes contraintes, l'auteur peut clairement s'exprimer et donner libre court à son imagination. Un crayon suffit. Il peut donner vie à des choses étranges qui naissent dans son inconscient un peu dérangé, et insuffler des couleurs à des scènes, des concepts qu'il n'a vus qu'en rêve.

La sculpture suit un bien autre cheminement. Elle est, par définition, un combat acharné avec une matière. Un combat pour donner une forme familière à un bloc des plus simples. D'emblée, la conception de la sculpture est beaucoup plus pratique, plus manuelle et plus charnelle que le

dessin. C'est davantage un ouvrage qu'une oeuvre. L'artiste ne part pas de rien. Il part du concret, d'un objet purement réel. Une sculpture est donc forcément à taille humaine. Et l'objectif est de créer un objet qui s'intègre dans un espace, dans une salle, dans un hall ou autre. Une sculpture appartient à son environnement autant que l'environnement lui appartient.

On comprend donc aisément que le dessin et la sculpture ne partagent pas les mêmes préceptes, les mêmes postulats. Pour le visiteur, même chose : on ne regarde pas une peinture comme on observe une belle taille dans le marbre. Alors que la sculpture vous confronte en tant que réalité matérielle, la peinture, elle, dépasse son support et son cadre : elle offre une ouverture, une fenêtre vers un paysage, une situation, un être.

Un tableau n'a pas à être réaliste. Il n'a pas à avoir une certaine cohérence. Les lumières peuvent être manipulés, les reflets

rajoutés, les ombres portées plus loin qu'elles ne devraient l'être. C'est une distorsion, une vue de l'esprit.

Un sculpteur doit, lui, compter avec des paramètres physiques : la statue doit être proportionnée pour ne pas s'écrouler sous son poids. Il peut faire preuve d'imagination, mais les contraintes de la matière seront toujours des barrières solides et techniques à la représentation d'une scène.

Le jeu vidéo, finalement, souffre des mêmes revers. À l'époque des jeux 2D, la qualité des graphismes ne se mesuraient pas encore à leur réalisme. Il était question de beauté intrinsèque, de couleurs qui flattaient l'oeil, de composition.

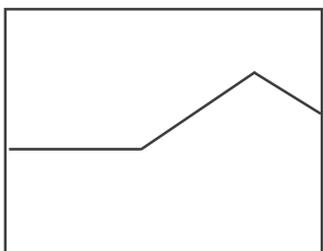
Depuis l'avènement de la 3D, les choses ont bien évolué. Les environnements 3D se basent sur l'espace. Le seul espace que nous connaissons est le monde qui nous entoure. Naturellement, un jeu 3D va donc se baser sur notre connaissance de cet univers. Ses outils sont les polygones, qui vont

réussir à « tailler » des formes simples pour qu'elles prennent des allures plus naturelles, plus normales à nos yeux. Mais l'oeil remarque aisément les défauts de telles réalisations. Des contours trop carrés autour d'un personnage, des pommes presque cubiques... les connaisseurs que nous sommes apprécions le modelage, la sculpture. Et une sculpture trop simple ne saurait nous satisfaire, car contrairement à une peinture, elle ne possède qu'un pouvoir de suggestion limité à sa forme.

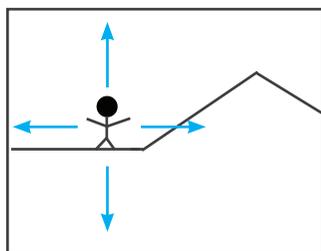
La 3D a donc entraîné depuis maintenant dix ans, une course aux détails, au réalisme, aux effets graphiques toujours plus poussés. Les jeux 2D ont quasiment disparu. Il reste bien quelques aficionados ici ou là, qui se battent en duel. Mais il me semble que quelque chose nous ait échappé dans cette histoire. Le virage vers la 3D s'est-il si bien réalisé que cela ?

## 2 # 2D et 3D, deux mondes bien différents

Observons un espace 2D. C'est une surface plane. D'emblée la vue est souvent de profil ou de dessus. En clair, directement sur l'un des axes choisis par les développeurs. Contrairement à un monde 3D, on ne voit pas l'horizon en tant que



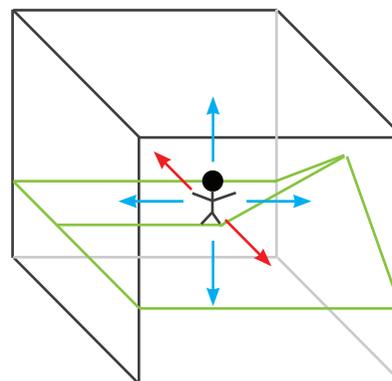
différentiels multiples donne l'impression que nous jouons dans un avant-plan, partie d'un arrière plan extrêmement vaste. Plaçons maintenant un sprite dans ce milieu. Voilà mon magnifique schéma ci-dessous :



tel, c'est-à-dire où l'on se dirige. Nous avons seulement accès à un minuscule élément d'un ensemble bien plus large. Dans ce sens, nous n'avons aucune vision globale du monde que nous parcourons. Pour s'en donner l'illusion, un scrolling permet de découvrir pas à pas les différents coins du niveau. Le niveau n'a pas de profondeur, il est totalement plan. Mais pour donner l'artifice d'un monde plus vaste, l'utilisation de scrollings

Quelles sont les libertés offertes à mon ami le sprite ? Deux axes de direction principaux : haut - bas et gauche-droite, et bien entendu leurs combinaisons qui en découlent. Autrement dit, un simple pad directionnel peut faire l'affaire pour régler tous les problèmes liés au déplacement. Le pad directionnel est d'ailleurs à l'image exacte de la 2D : il est lui aussi plan et travaille sur deux axes. C'est l'outil idéal.

Venons en maintenant à un espace 3D. Prenons en exemple la même scène : notre bonhomme face à une pente. Généralement, en mathématiques, on représente



un espace tridimensionnel par 3 axes, mais utiliser un cube permet aussi de bien mettre en évidence le contenu et les formes qui s'y trouvent. Mettons déjà au clair une chose. La 3d au sens véritable du terme n'existe pas. C'est un simple calcul informatique, une simulation de monde en trois dimensions. Pourquoi ? Regardez votre écran. Vous voyez du relief dessus, à part

les taches de gras de la dernière fois où vous aviez mangé des frites en jouant à Counter ? C'est bien ce que je dis. Tout affichage finit en 2D. La 3D utilise un artifice bien plus complexe, certes, que les scrollings différentiels, mais c'est un fait, le résultat final n'est qu'une projection d'un espace 3d sur un plan, c'est à dire notre écran. Ce détail a son importance. Regardez bien ce à quoi vous aboutissez en termes de degrés de liberté : nos deux axes sont toujours haut-bas et gauche-droite, mais un nouvel axe apparaît (en rouge) avant-arrière. Formidable, me diriez vous. Je suis bien d'accord, c'est une grosse évolution. Ce qu'on voit sur notre écran est décidément plus flexible. Une perspective, une impression d'horizon, une caméra qui peut tourner sur elle-même, soit. Mais regardez votre pad. Comparez le avec un pad de SuperNES d'il y a 15 ans. On voit certainement des boutons analogiques fleurir à deux endroits, mais grosso modo, c'est la même

### 3 # Ces jeux qui vous handicapent

chose, puisqu'un pad analogique n'est ni plus ni moins qu'un pad digital avec différents degrés de pression.

Le problème tient dans vos mains. D'une génération entièrement 2D, nous sommes passés à une génération entièrement 3D sans que le moyen principal de contrôle sur le jeu n'ait fondamentalement changé. Alors que le pad était parfaitement adapté à un déplacement sur deux axes, il se trouve complètement démuné pour interagir sur un troisième.

Bien sûr, depuis quelque temps des solutions plus ou moins viables pour remédier au problème ont été mises au point : en utilisant un pad analogique sur 2 pour maîtriser l'orientation de la caméra, on peut modifier la direction des axes par degrés successifs pour se déplacer dans l'espace. Mais l'ergonomie en souffre terriblement. Alors qu'un jeu 2D proposait un accès immédiat au concept, un jeu 3D demande toujours un certain temps d'adaptation, pour se

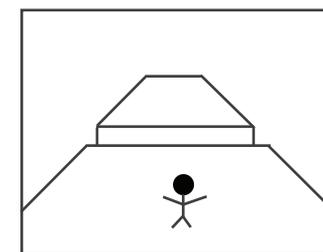
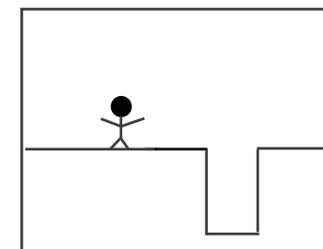


*Deux générations les séparent, et pourtant ces pads ont beaucoup (trop) de choses en commun, alors que les jeux, eux, n'ont plus rien à voir. Pourquoi un manque flagrant de nouvelles solutions de contrôle ?*

roder à la sensibilité par défaut. La plupart des jeux 3D sont sources de frustration au niveau des commandes, bien plus leurs anciens homologues de l'ère 2D.

Un autre paramètre gênant pour la prise en main vient du fait que le monde 3D est projeté sur un écran en 2 dimensions. Dans la réalité, une distance devient mesurable, estimable par la différence de perspective entre nos deux yeux. Ce n'est plus vrai pour un jeu 3D. Un trou dans un décor donnera la même image à chacun de vos yeux, ce qui résulte dans une très mauvaise évaluation des longueurs. Pour remédier à ça, en tant que joueurs, vous devez tourner, observer l'obstacle sous différents angles, vous déplacer pour avoir une idée plus précise de ce que cela représente.

Dans un monde 2D, ce problème n'existe pas. Les surfaces sont planes, et les distances sont très facilement mesurables à l'œil nu. L'exemple ci-contre est assez parlant.



*Le premier qui se moque de mes talents de dessinateur il prend deux baffes. En haut, un trou dans un monde en deux dimensions. En dessous, le même trou vu en perspective. C'est clair, la vue 3D altère les dimensions de manière significative et «cache» un certain nombre d'informations. La profondeur du trou, par exemple. Heureusement en tant que geeks bien entraînés, on a l'habitude de ça.*

## 4 # Réconciliation

Loin de moi l'idée de confronter directement les deux représentations et d'en donner un vainqueur. Le but de cette petite explication n'est pas là.

Au début, le cinéma n'avait que l'image : les paroles étaient simplement interprétées via des dialogues en texte à l'écran. Puis l'enregistrement synchronisé du son et de l'image vit le jour, et les films muets disparaurent.

Un jour, quelqu'un inventa le film couleur, et tout le monde se mit à réaliser les long-métrages en couleurs. Puis, bien plus tard, l'image de synthèse fit son apparition, et une série de films uniquement destinés à en mettre plein la vue déboulèrent sur les grands écrans.

Heureusement, au cinéma, on se pose encore des questions. Certains réalisateurs estiment encore que filmer en noir et blanc peut parfois avoir du charme et générer une ambiance intéressante. D'autres s'essayent aux films quasiment

muets («les locataires», film coréen récent, par exemple). D'autres se refusent à asperger de dollars les studios d'effets spéciaux pour réaliser leurs films en mini-DV.

Il est nécessaire de réévaluer les choix faits au niveau de la technique dans le monde du jeu vidéo. La faute ne vient pas seulement des éditeurs, des constructeurs ou des développeurs. Les joueurs sont aussi responsables. Une bonne partie d'entre eux est encore au niveau du touche-pipi et de savoir qui a la plus grosse. Il suffit de voir les discussions qui circulent autour des nouvelles consoles pour s'en consterner.

Bons nombres de jeux actuels se trompent de technique. Sonic, par exemple, était un excellent jeu 2D. La conversion en 3D a donné ce que l'on connaît. Et attention, ce n'est pas la faute d'un développement hasardeux ou raté. Non, c'est vraiment une mécompréhension de ce qui fait la qualité d'un jeu de plateformes réussi. La 3d n'est pas

applicable de partout, telle une règle universelle. Si l'expérience du jeu doit être complètement altérée, anéantie par ce passage, il n'est pas opportun ni même nécessaire.

Dans un autre genre, Worms a commi la même erreur. Comment peut-on s'imaginer une seconde faire un jeu d'artillerie dans un monde en 3d, alors que l'appréciation des distances est le problème principal de tels univers ?

La pression marketing est trop forte. Il faut sans cesse montrer de nouvelles choses, ré-inventer l'aspect graphique pour être «au goût du jour». Il faut se battre contre cette tendance à en faire plus, quand un concept est déjà bien rodé. Certains l'ont déjà bien compris. Les créateurs de Viewtiful Joe ont su marier le meilleur des deux mondes : la 3D pour faire «cool» et attirer les d'jeuns en quête d'effets spéciaux chébrans, mais une 3d finalement «plate» qui sert simplement de fard pour

un jeu, en fait, véritablement en 2d. Plus récemment, Paper Mario revient sur les mêmes bases, en fustigeant de manière amusante l'utilisation abusive de la 3d.

Tout n'est donc pas perdu. La technique en esclave de plus en plus chaque semaine qui passe, tandis que d'autres font le salutaire chemin inverse de déstructuration.

Chez les joueurs, cette tendance a un nom : le retro-gaming. Nombre d'entre nous reconnaissent la valeur de nos vieux jeux que l'on avait si vite délaissés pour du plus nouveau, du plus brillant. Mais la qualité n'a pas d'âge, et les jeux 2d vieillissent bien. Les jeux 3d, eux, accusent perpétuellement un retard technologique et font peine à voir 2 ans après leur sortie.

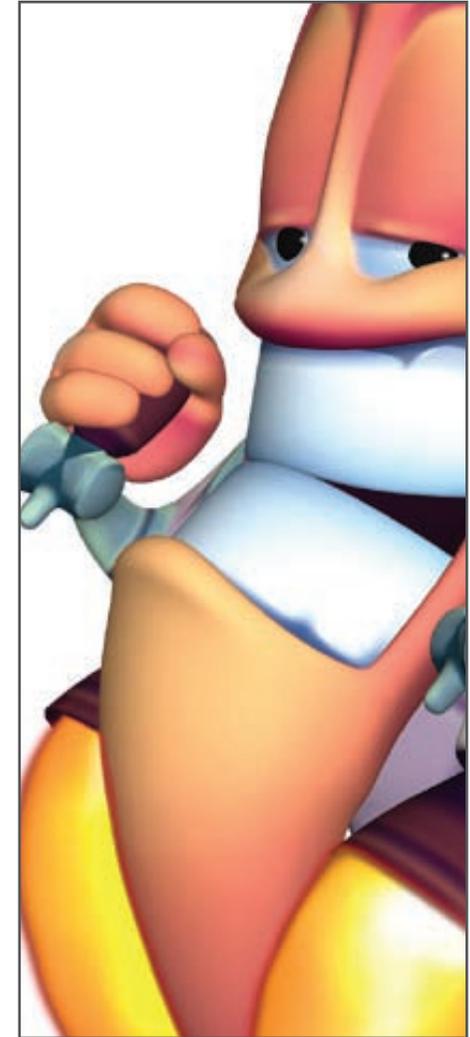
Ainsi va la vie.

## 5 # Exemples et contre-exemples



*Viewtiful Joe de Capcom, qui a tout compris au mariage de la 3d et du principe 2d pour faire un jeu de plateformes réussi. La 3d est utilisée pour jouer sur la mise en scène, et pour afficher une animation d'une fluidité renversante. Mais elle ne se substitue jamais à la jouabilité, elle s'arrête là où doivent rester ses limites. Les gens de Capcom ont fait preuve d'une exceptionnelle maîtrise en évitant d'en faire trop.*

*Worms 3d, de Team17, ou comment casser un concept excellent et en faire un jeu médiocre planté par des problèmes de caméra, de maniabilité et d'estimation de distances. On se retrouve même avec des situations complètement absurdes : des blocs dont l'environnement a été détruit finissent par tenir tout seuls en l'air. Dans un jeu 2D, on peut toujours s'imaginer que cela peut tenir grâce à d'autres tranches non visibles. Mais dans un monde 3D, c'est ridicule et sans explication possible. Un détail, certes, mais c'est à l'image du reste du jeu.*



# DESTROY ALL HUMANS

■■■ Ekianjo

Il y a des gens qui aiment bien tout faire à l'envers. Prenez les gars de Pandemic. Des australiens. A priori, avec des australiens, on fait pas grand-chose. C'est VRAI. A part la soupe au kangourou, les scorpions qu'on met dans les pantoufles du voisin «pour rire», et les beaux surfeurs huilés, nos amis d'en dessous ont les pieds bien agrippés au sol pour ne pas tomber. Il faut dire qu'il y aurait de quoi. Alors que le reste du monde civilisé fête Noël en plein hiver, pour eux le 25 décembre tombe au début de l'été. C'est aussi le pays où votre premier ministre part se baigner en mer, et cash, ne revient

pas. Avec notre ex-Raffarin, taillé comme un pneu, pas de chance que ça arrive, mais le Galouzeau de Villepin a peut-être une voie de sortie si jamais sa politique part en saucisse. Hélas, pour l'instant, pas de vacances en mer pour lui, vu qu'il a encore une soixantaine de jours sur les cent qu'il s'est donné pour résoudre le problème du chômage en France. Il faut avoir la foi jusqu'au bout. En Australie, la foi s'achète. Sur leur rocher rouge mondialement connu de Uluru, on peut désormais voir un McDo dépasser l'horizon. Imaginez un gros M sur le haut de la tour Eiffel, ça vous ferait le

même effet. Vous avez vomi ? désolé...

Ces australiens sont assez tordus, vous en conviendrez. Tenez Destroy All Humans, à contrepied complet des jeux classiques sur les ET : ici, pas d'aliens à massacrer. VOUS êtes l'alien. Là, pas de missions à accomplir: juste des prétextes, des bribes d'histoire qui vous amènent à finalement tout détruire. Vous n'êtes plus le seul espoir de l'humanité, vous êtes son pire cauchemar, l'ennemi numero uno.

Vous êtes Crypto.



Crypto possède un arsenal très complet. La visée s'effectue au pad analogique. Il est parfois assez délicat de toucher la cible en mouvement. Dans ces cas-là, utiliser des armes qui explosent dans un rayon beaucoup plus large peut s'avérer nécessaire. Le petit point d'exclamation au dessus du passant, c'est son niveau d'alerte. Avec 1, il sait que quelque chose n'est pas normal, et il va appeler les flics. Avec 2, ça sera l'armée. Et après... Les gars de Majestic viendront d'eux-mêmes.



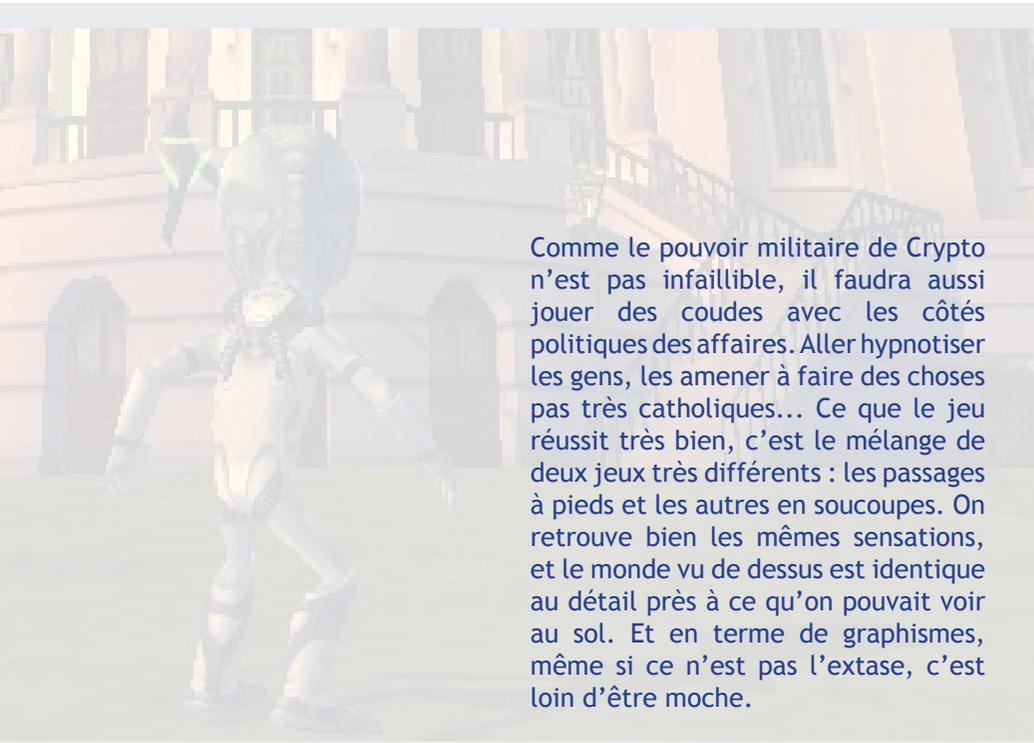
Un Rosswell d'un mètre dix, aussi hargneux qu'un pit'. Enfin Crypto 134 ou quelque chose comme ça. Un clone. Vous vous reveillez. Votre maître, Pox, est très inquiet. Votre race est en voie d'extinction: le processus de clonage qui assurait votre immortalité est comme qui dirait parti en couille : les gènes se détériorent à chaque génération et il est indispensable de trouver de l'ADN bien fraîche pour remédier au problème. Heureusement le grand maître Pox entrevoit déjà une solution : une petite planète appelée la Terre, grouillant de vie à en péter.

Tel un Christophe Colomb de pacotille, vous débarquez donc sur la planète Terre des années 50. Votre premier contact avec les autochtones n'est guère concluant - atterrissant au milieu d'un champ de vaches, vous essayez bien de communiquer avec elles mais en vain. Alors, dans ces cas là, en bon Rosswell, on s'énerve facilement. On envoie la vache voler en l'air avec ses pouvoirs télékinésiques, et tant pis si elle beugle «Meuuuh ». D'ailleurs, elle s'est arrêtée d'émettre des sons. La chute de 15 m l'a sans doute un peu calmée. Voilà que les beuglements ont attiré du monde : le

fermier ami-du-purin du coin se pointe avec son tromblon. Un duel de pétoires s'engage alors. Qui a la plus grosse ?

Question stupide.

Un bon coup de blaster, c'est comme du Tropicana : du pur jus à 15000 volts. Tiens, le quaker s'est aussi calmé. Il n'a pas de Marlboro dans le bec mais pourtant, il fume un peu. Et quand vous faites du grabuge, ça se sait rapidement. Soudain, la police vous tombe dessus. Puis l'armée. Et puis merde, dans ces cas-là, un petit retour à



Comme le pouvoir militaire de Crypto n'est pas infallible, il faudra aussi jouer des coudes avec les côtés politiques des affaires. Aller hypnotiser les gens, les amener à faire des choses pas très catholiques... Ce que le jeu réussit très bien, c'est le mélange de deux jeux très différents : les passages à pieds et les autres en soucoupes. On retrouve bien les mêmes sensations, et le monde vu de dessus est identique au détail près à ce qu'on pouvait voir au sol. Et en terme de graphismes, même si ce n'est pas l'extase, c'est loin d'être moche.



la soucoupe volante s'impose. Au bord de l'engin, on a de quoi faire de gros dégâts. « La Terre vue du ciel ». Et on prend goût à avoir la gâchette facile. Tout semble si simple. Un bon coup de rayon, de haut, et les voitures explosent. Encore un poil plus et c'est les tanks qui voltigent. En augmentant la dose ce sont les maisons et autres buildings qui se désintègrent. Rien à dire, être un Rosswell c'est quand même vachement jouissif. Comme ça, tout paraît plié, fini. Les humains pathétiques ne peuvent guère se défendre. « C'est nous qu'on va gagner »,

comme dirait l'autre. Mais il y a Majestic. Une organisation secrète, genre FBI, qui est au courant de notre invasion. Spécialisée dans la manipulation de la presse et en science avant-gardiste, elle fera tout pour faire en sorte que la plèbe n'y voit que du feu. Alors on se dit qu'il faudra sans doute aussi les affronter sur le terrain de l'information. Passer incognito quand on peut, prendre l'apparence d'autres humains de temps en temps pour mieux les infiltrer. Contrôler les pensées d'éminents politiciens ou journalistes pour influencer leurs décisions. Savoir ce qu'ils pensent

en scannant leurs cerveaux. Plonger dans leurs pensées les plus intimes. On ne sera pas déçu de ce qu'on trouve. C'est l'apnée dans le rien. Pareil que dans le loft.

Comme à TF1, le temps de cerveau nous intéresse. Enfin non, les cerveaux tout court. Il paraît que c'est riche en ADN, et c'est que Maître Pox nous a demandé. Hop, un peu de concentration mentale et vous faites une extraction de cerveau à n'importe quel quidam. Mieux vaut réduire à néant tous les témoins du coin, pour ne pas laisser de traces.



Comme vos ennemis sont parfois très pots de colle, vous enfuir est parfois une bonne option, pour recharger votre bouclier avant d'attaquer à nouveau. Votre jetpack sera donc essentiel pour semer vos poursuivants. Mais son autonomie est très faible, n'espérez donc pas rester plus de 15 secondes en l'air. Si vous prévoyez bien votre coup, monter sur le haut des bâtiments ne pose pas de problème. Et c'est là qu'on y trouvera la plupart des recharges et autres bonus de qualité, déposés par votre ami Pox, en direct des cieux.



C'est peut-être ça le génie de ces missions : on ne sait pas trop comment ça commence mais une chose est sûre : à la fin, tout part en fumée dans un gros carnage ne laissant que ruines et corps décapités jonchés sur les routes. Votre arsenal est d'ailleurs loin d'être ridicule: bombes, désintégrateurs, sondes anales, lasers et autres joyusetés... sans parler des améliorations que vous proposera maître Pox au cours de l'aventure contre de l'ADN.

On en revient au syndrome GTA - les missions, finalement, on s'en contrefout.

Ce qui fait rire, c'est de massacrer des civils pour faire en sorte que l'armée et Majestic ramènent leur fraise. Quand ils arrivent, à coup de pouvoirs mentaux, vous soulevez des voitures, des camions, et vous les balancez à leur tronche. Ou mieux, tel un seigneur Sith (mais sans respirateur artificiel), vous faites léviter vos ennemis et les propulsez à 100 km/h contre un tronc d'arbre ou une palissade. Les os se brisent. Les corps deviennent inertes et s'affaissent. Vous êtes heureux. Vous êtes le seul survivant. Le bonheur est dans le pré de la destruction.

C'est l'humour, le décalage de la situation qui vous y fait revenir. Le fait de voir la réalité d'une autre perspective, d'un autre camp. Un camp qui nous rappelle cependant d'une manière subtile notre propre réalité : une humanité qui détruit. Qui détruit son environnement, qui détruit ses congénères en toute impunité. Sans que rien ni personne ne soit en mesure de l'arrêter. C'est peut-être ce pourquoi les hommes veulent croire aux extra-terrestres. Croire à un ordre supérieur qui remettra l'homme à sa place une fois pour toutes ? Une « bonne guerre » pour faire repartir les choses d'un bon



Voilà ce qui arrive aux victimes de votre rayon électrique : ils se trémoussent un moment au bout de votre rayon, puis s'écroulent, électrocutés à mort. Le ciblage n'est pas très au point dans le jeu : si on se déplace trop latéralement en tirant, vous êtes sûr de décrocher de votre cible. Si cela ne pose pas de problème dans les premiers niveaux, quand vous aurez atteint des zones de combat avérées, une erreur de ce genre peut rapidement s'avérer fatale. Et comme il n'y a pas de check points, il vous faudra recommencer toute mission échouée.



ped? Allez savoir...

Mais ne m'écoutez pas. Pandemic n'avait pas ces prétentions quand ils ont pondu Destroy All Humans. C'est un hymne aux films d'Alien du bon vieux temps, des années 50-60, une allégorie du film de série Z mais tournée en sens inverse. C'est cruel, méchant et assez brutal mais jamais sérieux - et pourtant enivrant comme le parfum de l'interdit. Comme un god-game à la troisième personne.

Tout n'est pas si rose. Crypto ne se laisse

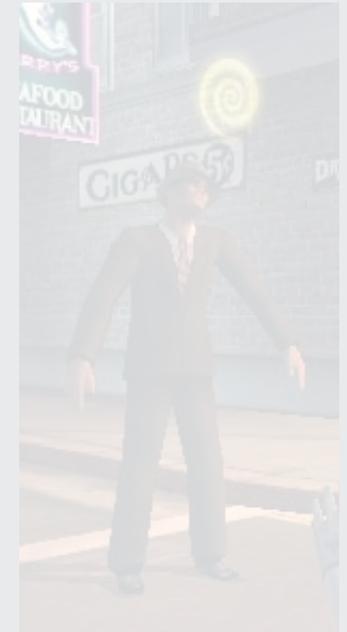
pas toujours bien prendre en main. Et les missions concoctées par l'ami Pox sont parfois hardues, ne laissant que peu de chance à l'improvisation. Linéarité, j'écris ton nom. Mais qu'importe. Destroy All Humans dégage tellement de bonne humeur de bonnes intentions qu'on lui pardonne ses tiques dans la fourrure. On en viendra à bout en une quinzaine d'heures plus ou moins acharnées. Ca sera la conclusion d'un titre pas très fin, qui emprunte beaucoup à Mars Attacks dans l'idée, à Coluche pour l'humour et à Christophe Lambert pour les dialogues. Vous voyez pas de quoi je parle?

pas grave. C'est donc une bonne surprise de ce studio qu'est Pandemic.

Désormais, on connaîtra l'Australie pour une chose de plus.



La soucoupe vous permet, outre d'exploser la plupart des choses au sol, d'attraper aussi différents objets ou personnes et de les balader au bout de votre rayon. Dans le jeu, toutes les collisions sont gérées par le moteur physique Havok : les objets ont été paramétrés de manière bizarre, quand un camion retombe, il vole comme un crêpe. Il manque de la flexibilité sur les objets. Mais on se marre. Soulever une voiture de flic pour la faire retomber sur les militaires et les écraser au passage a son charme. C'est presque du Prévert.



De haut, vous êtes le roi. Détruire des bâtiments est très facile. Plus tard, les humains installeront des batteries de lance-missiles qui vous compliqueront la tâche. Il faudra alors faire très attention et s'occuper parfois au sol des défenses anti-aériennes pour voler en paix. Il n'est pas possible d'atterrir n'importe où, donc un peu de marche sera exigé.



Vous pouvoirs mentaux seront pris à parti quand vous devrez exécuter des missions en restant «incognito». Par exemple, hypnotiser des humains pour leur faire réaliser des actions à votre place. Quand vous serez prisonnier (oh le spoiler) vous devrez compter sur de tels pouvoirs pour vous sortir de la mouise. Mais rapidement vous retrouverez vos pétoires.

# conker Live & reloaded

■■■ Meego

Regardez moi ce petit rongeur. Une petite tête ronde, des grands yeux, des bajoues grosse comme mes gonades et une queue tout ce qui a de plus touffue. Y a vraiment pas à dire, il a vraiment une tête de cul cet écureuil. Voilà qu'il me regarde avec son petit air de fripouille. Il essaye de m'entuber, je crois. Non, je ne t'emmènerai pas chez moi. Je ne veux pas d'un écureuil, point barre. Ben, qu'est ce que tu veux que je te dise? J'ai un chat en plus! Quoi? On gardera le secret? Non, mais pour qui est-ce que tu te prends espèce de sale petit mammifère? Un rongeur? Ça m'aurait étonné que tu

répondes ça, tiens. Je suis vraiment désolé, mais je n'y arrive pas, c'est au-delà de mes forces. Mais non, je n'ai rien de particulier contre les écureuils, c'est juste que... Bon, bon, ok, tu peux venir. Mais tu ne restes pas longtemps, hein?

Bordel, il m'a eu. Y a pas à dire, les écureuils, sous leurs faux airs de petits trognons de pommes, sont vraiment les pires créatures qui soient. Ces petites saloperies sur quatre pattes arrivent comme rien à entuber les gros niais sur deux pattes dans mon genre. La vie de nigaud ce n'est

pas de la tarte. Les écureuils, eux, l'ont beaucoup plus tranquille. Pas de métro, pas de boulot, juste du dodo - et quelques glands pour se nourrir. Oh punaise, dans quoi je m'embarque, moi? Il va falloir que je trouve un truc sur lequel rebondir, juste histoire de retomber sur mes pa-pattes de niais. Bon, ben... bing.

Simplicité.

Voilà le mot qui peut qualifier l'univers dans lequel nous plonge Conker. Un univers simple et innocent, à la limite presque



Un exemple assez typique du mécanisme du jeu. En se baladant dans les différentes zones, on rencontre divers personnages, souvent en détresse qu'il est utile d'aider pour gagner de la pépette. A savoir que le jeu ne se résume pas qu'à ça, hein.

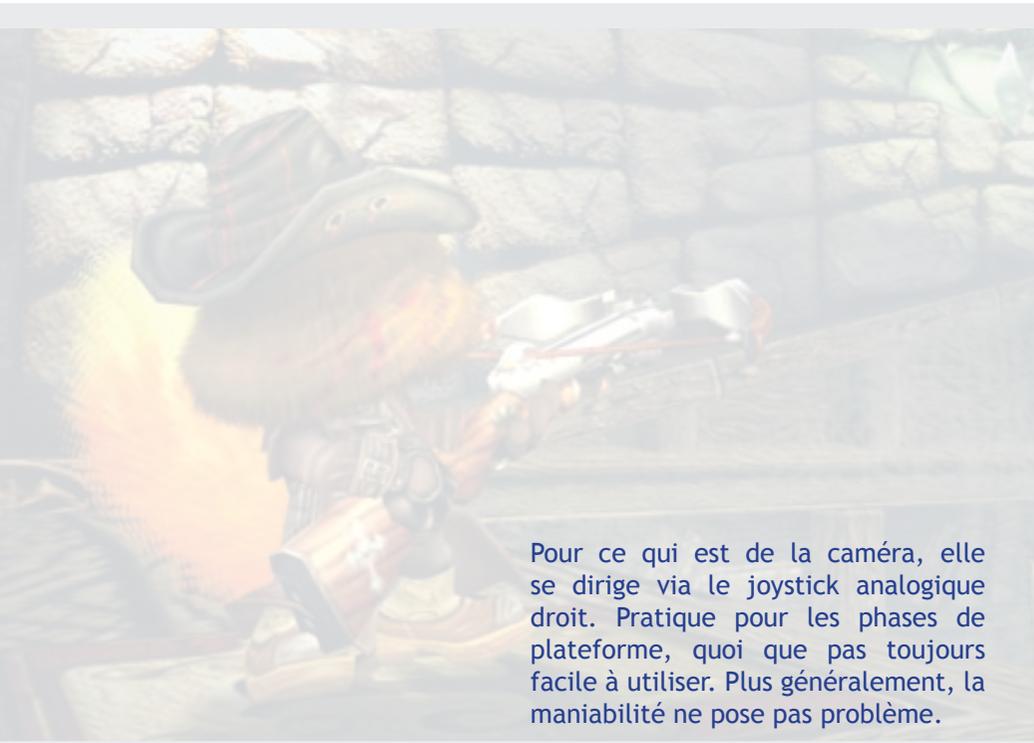


naïf. La majorité des protagonistes qui parsèment l'aventure ont ce je ne sais quoi de touchant tant ils sont réduits à leur plus simple expression. Finalement, une paire d'yeux et une bouche qui mordille de la paille suffisent à donner vie à une fourche campagnarde, non? Idem pour une grosse clef dorée seulement munie de deux grosses mirettes bleues. Cette sobriété donne un charme tout particulier à des personnages tous plus attendrissants les uns que les autres. Pour ce qui est de Conker, c'est un peu l'anti- héros par excellence. Il est poilu, petit, il a une grosse queue (hum?)

et il ne sait rien faire de particulièrement étonnant, mis à part l'utiliser en tant que rotor pour prolonger la durée d'un saut. A côté de ça, il est sacrément mignon avec sa petite bouille d'écureuil roux et même parfois charismatique, quand ça lui chante.

Sans trop en dévoiler sur la trame scénaristique, disons que les problèmes d'alcool de Conker vont le conduire à se perdre lorsqu'il tente de rentrer chez lui, après une soirée un peu trop arrosée. Tout au long de l'aventure, Conker va

notamment être amené à apporter son aide aux habitants d'un monde qu'il ne connaît pas, sans vraiment savoir pourquoi, d'ailleurs. Disons plutôt qu'il donne un coup de main à ceux qui savent y mettre le prix. Le principe est simple et pourtant efficace: on se ballade dans ce monde vaste, divisé en zone bien distinctes, en quête d'un zigoto qui pourra rapporter des sous-sous. Bien entendu, le jeu ne se résume pas simplement à ça. Conker est avant tout un jeu de plateforme, avec ses nombreux passages casse-gueules, ses décors tout en hauteur et ses innombrables vies perdues



Pour ce qui est de la caméra, elle se dirige via le joystick analogique droit. Pratique pour les phases de plateforme, quoi que pas toujours facile à utiliser. Plus généralement, la maniabilité ne pose pas problème.



dans des précipices. Conker, c'est aussi quelques virées en véhicules, vivants ou non - n'en disons pas plus afin de ne pas gâcher la surprise. En bref, Conker c'est un jeu complet, plutôt plus diversifié qu'il n'y paraît.

L'univers de Conker est ambivalent.

D'un côté, il met en scène des prairies verdoyantes presque idylliques, avec sa rivière qui clapote, son pollen qui vole et sa végétation qui se meut au gré du vent. De l'autre, il affirme sans pudeur son

penchant pour les situations définitivement plus mature: l'univers naïf se heurte aux situations plus adultes. Conker met en scène un univers autant contradictoire que cohérent: contradictoire puisque façonné à partir de deux visions opposées à priori incompatibles, et cohérent puisqu'elles s'accordent, contre toute attente, admirablement bien, à tel point que le fumet qui s'en dégage envoûte sans peine. En parlant de fumet, je vais m'en reprendre un.

Comment décortiquer Conker sans évoquer

une notion qui prédomine dans l'aventure: l'humour. Ce qui est sympa avec lui, c'est qu'il ne se contente pas d'exploiter une seule méthode pour faire rire mais bel et bien plusieurs ficelles. Ça peut aller de l'humour de mioche "pipi-caca-prout" (en utilisant justement les prouts, la gerbe ou encore la crotte pour amuser) qui évoque étrangement les heures passées dans la cours de récré, aux nombreuses références cinématographiques que Conker se fait un plaisir de parodier, en passant par quelque chose de plus visuel et qui fera sourire chacun différemment selon sa propre



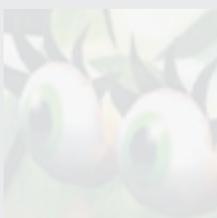
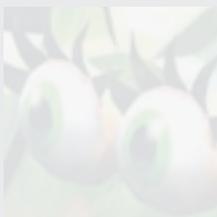
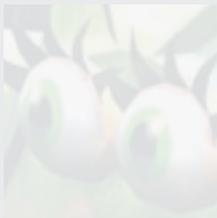
Oui, oui, c'est vraiment magnifique. Pour moi, le plus beau jeu Xbox. Histoire de se faire un aperçu plus "exact" de la qualité graphique, il suffit de rajouter un léger aliasing et une résolution forcément moins bonne que sur ce screen.

affinité: l'esthétique physique et morale des différents protagonistes de l'aventure, tous taillés sous formes de peluches.

Conker ne s'obstine pas sans cesse à trouver une justification à ce qui arrive au joueur au cours de l'aventure. Il ne s'en préoccupe que peu. A vrai dire, il me semble qu'il s'en cogne éperdument. Il fait s'enchaîner ce qu'il souhaite faire s'enchaîner, sans se soucier d'une quelconque chronologie ou de quoi que ce soit d'autre. Après tout, en tant que jeu vidéo, il peut se permettre à peu près toutes les excentricités, non?

Les Actions Contextuelles (AC) sont, à mon humble avis, la meilleure illustration des quelques extravagances du fameux. Pour les ignorants, les AC sont des actions qui réagissent au contexte d'une situation donnée. Jusque là, rien de bien excentrique. L'originalité de ces AC provient du fait qu'elles permettent de faire apparaître à un moment donné, l'objet, l'arme ou autres, justement indispensables à cet instant précis et ce, sans motif particulier: une aspirine, un lance-pierre, un manuel d'apprentissage et des tas d'autre trucs auxquels on ne s'attend pas. Excellent.

Sur les vingt-neuf pages que compte le manuel du jeu, seules les six dernières sont consacrées à Bad Fur Day, l'aventure solo. A mon sens, ce petit détail illustre bien l'optique autour de laquelle a été conçu Conker Live & Reloaded. Même si Bad Fur Day n'est finalement que le remake du solo sorti sur Nintendo 64 en 2001, il n'en reste pas moins le cœur de Live & Reloaded et ce, malgré la présence de la mention "Live". Il est certain que le mode multijoueur permet de passer un bon moment (malgré le côté ultra confus des parties), d'autant plus qu'il est bourré de bonnes intentions, mais Bad



Une bonne illustration de ce que j'appelle "des personnages réduits à leur plus simple expression". Des yeux sur un engrenage et hop, il (enfin, elle) prend vie. Simple, mais tellement efficace.



Fur Day demeure un gros cran au dessus. Difficile de comparer du multi à du solo, me dit-on, mais en terme d'expérience de jeu, il n'y a pas photo.

Si je devais lâcher quelques phrases mémorables sur Conker, style BHL... ça ressemblerait à ça :

Avant tout, une expérience ludique à part entière, un concentré de tous les ingrédients qui font un bon jeu, une bouffée d'air frais dans un univers encore trop pollué. Trop pollué par cette volonté de faire compliqué

lorsque l'on peut faire simple, d'emprunter le dédale de la difficulté lorsque l'on a la route de la sobriété face à soi. Finalement, peut-être que Conker Live & Reloaded révèle la tendance vers laquelle s'achemine le jeu vidéo:

"Reloaded" : la mode des remakes. Ici, d'un mode solo d'une rare qualité, techniquement et artistiquement parlant. Et du plaisir simple qu'il suscite.

"Live" : cette volonté bien contemporaine à proposer une expérience bourrée de fioritures, finalement tellement inutiles qui

ressemblent plus à du barratinage qu'à un vrai propos.

Qu'est ce que je garderais pour la suite?

Reloaded, assurément.



Bon aller, puisque je suis sympa et qu'il est super tard, je vous présente dino, l'un des "véhicules", vivant dans le cas présent, que Conker sera amené à chevaucher. Mignon, maniable, plutôt sympa et attachant ce petit dino.



Conker aime bien les voyages inter-temporels. Non pas qu'il voyage à bord d'une Deloréane comme Doc. dans Retour vers le futur, mais c'en est pas loin. Ce que vous voyez derrière, c'est bel et bien une boîte de nuit, oui, en plein âge de pierre.



Retour aux sources avec de nombreux boss, chacun ayant une faille particulière à exploiter. Bah ouais, Conker c'est aussi un minimum de finesse. Mention spéciale à ce boss là, particulièrement excellent.

# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

1	MoH : EUROPEAN ASSAULT (ps2 xbox gc)	EA
2	DESTROY ALL HUMANS (ps2 xbox)	THQ
3	JUICED (ps2 xbox pc)	THQ
4	GTA SAN ANDREAS (ps2 xbox pc)	ROCKSTAR
5	CRICKET 2005 (ps2 xbox pc)	EA
6	BATTLEFIELD 2 (pc)	EA
7	TEKKEN 5 (ps2)	SONY
8	LEGO STAR WARS (ps2 xbox pc gba)	EIDOS
9	STAR WARS EPISODE 3 (ps2 xbox gba ds)	ACTIVISION - UBISOFT
10	BATMAN BEGINS (ps2 xbox gc gba)	EA

CHARTS  
UK  
UNITED  
KINGDOM

Voilà les charts de nos amis les rosbifs. Pas étonnant de voir un MEDAL OF HONOR arriver en tête en ces périodes de commémoration des événements de la seconde guerre mondiale en Angleterre. Pas vraiment de surprise dans ce top en général, vu qu'il n'y a aucune nouvelle entrée. Tekken 5 a réussi à attirer encore du monde avec une formule semble-t-il assez classique (test à venir). Mais les britanniques ont aussi droit à leurs jeux à eux que personne ne leur envie, et cette semaine c'est CRICKET 2005 - la variante du baseball à l'anglaise. Détail important, c'est pas souvent qu'on voit des jeux exclusifs PC dans le top 10, et cette fois c'est BATTLEFIELD 2 qui s'y colle. Il n'y a pas si longtemps, GUILD WAR avait fait la même sensation. Est-ce à dire que seuls les jeux PC à vocation online se vendent? Il n'y a qu'un pas...

DU  
27  
JUN  
AU  
03  
JUILLET  
Source : ELSPA

1	CONKER LIVE & RELOADED (xbox)	MICROSOFT
2	DESTROY ALL HUMANS (xbox)	THQ
3	DESTROY ALL HUMANS (ps2)	THQ
4	GTA SAN ANDREAS (xbox)	ROCKSTAR
5	FANTASTIC FOUR (ps2)	ACTIVISION
6	ATELIER IRIS : ETERNAL MANA (ps2)	GUST
7	FANTASTIC FOUR (xbox)	ACTIVISION
8	JUICED (xbox)	THQ
9	LEGO STAR WARS (ps2)	EIDOS
10	MoH : FAUCONS DE GUERRE (ps2)	EA

## CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

DU  
26  
JUN  
AU  
02  
JUILLET  
Source : EBgames

Ne vous étonnez pas, aux US les données disponibles sont par machine, non pas par jeu. Désolé. M'enfin, on voit quand même la tendance : CONKER LIVE & RELOADED marche très très bien. Et comme c'est une exclu Xbox, Microsoft doit être bien content de leur coup. Et c'est aussi le retour de RARE sur le marché après une longue absence. DESTROY ALL HUMANS fait lui aussi un malheur, façon de parler. Aux States dès qu'on parle de ET, de Rosswell ou d'autres Guerre des Mondes ça fait systématiquement un gros carton. Dans un pays où plus de 10 000 personnes meurent par balles chaque année, bref un pays de voyous, pas étonnant non plus de voir GTA rester en haut de l'affiche. Petit à petit la vague STAR WARS recule, on va pouvoir respirer... Ah non, voilà que le prochain navet des salles obscures envahit aussi nos salons - c'est FANTASTIC FOUR. Mais a priori, il devrait pas faire long feu (contrairement à Torche?).

CHARTS  
US  
UNITED  
STATES

# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

1	GUNDAM TRUE ODYSSEY (ps2)	BANDAI
2	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
3	GENJI (ps2)	SONY CE
4	KAGERO II: Dark Illusion (ps2)	TECMO
5	THE KING OF BEETLE MUSHIKING Greatest Champion (gba)	SEGA
6	PACHINKO SLOT Perfect Capture (ps2)	SUCCESS
7	WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
8	MAI-HIME: The Another (ps2)	MARVELOUS
9	MARHEAVEN: Knockin' on Heaven's Door (gba)	KONAMI
10	PACHINKO SLOT! Fist of the North Star Portable (ds)	SEGA

CHARTS  
JAP  
ARCHIPEL  
JAPONAIS

Le top japonais, c'est toujours un truc étrange pour nous autres occidentaux. La plupart des jeux sont inconnus au bataillon, car trop spécifiques au marché local. Tenez, par exemple, GUNDAM, un anime extrêmement connu au Japon depuis des lustres mais qui n'a pas encore débarqué en France. GUNDAM TRUE ODYSSEY a fait un malheur au Japon, en vendant 97% des copies disponibles la première semaine. Il en aurait vendu plus mais la plupart des magasins se sont retrouvés en rupture de stock. Au Japon, la DS marche très bien comme vous pouvez le voir, et les jeux plutôt universels sont très populaires, tels que WORK YOUR BRAIN qui propose des tests plus ou moins mentaux. Adultes bienvenus, donc. GENJI, le jeu d'Okamoto, s'est par contre moins bien vendu que prévu. Tecmo tire son épingle du jeu avec un titre bien jap ; la série des KAGERO, mélange d'action / énigmes. N'oublions pas les éternels Pachinkos, non plus...

DU  
27  
JUIN  
AU  
03  
JUILLET

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
KILLER 7 (gc)	15 juillet 2005
KING OF FIGHTERS 2002 (xbox ps2)	22 juillet 2005
WORMS 4 (xbox pc ps2 gc)	4 aout 2005
KoF MAXIMUM IMPACT (xbox)	5 aout 2005
DEAD TO RIGHTS 2 (xbox)	8 septembre 2005
BET ON SOLDIER (pc)	8 septembre 2005
FAHRENHEIT (xbox pc ps2)	9 septembre 2005
CODENAME PANZERS PHASE 2 (pc)	14 septembre 2005
EARTH 2160 (pc)	16 septembre 2005

## NEXT

Ca vient bientôt.  
Ca pourrait faire mal.

C'est clair, cette fin d'année s'annonce pas comme étant super chargée en très bons jeux. Mais mine de rien, quelques petits jeux intéressants : les trois OVNI de ces prochains mois sont KILLER 7, BET ON SOLDIER et FAHRENHEIT. On espère avoir de bonnes surprises lors des tests.

Un rescapé des RTS, aussi : EARTH 2160. D'un concept assez original inspiré de Warzone, EARTH 2150 permettait de faire des unités de combat en pièces détachées, sur mesure. Dommage que l'histoire et l'interface mettaient de vieux sapins dans les roues du jeu. Le 2160 corrigera peut-être ces défauts. CODENAME PANZERS PHASE 2, un autre RTS, n'apportera vraisemblablement que peu de surprises. Mais comme le premier épisode était des plus réussis, gageons que le deuxième ne peut pas complètement se planter. WORMS 4 est la grosse inconnue : aura-t-on enfin droit à un quelconque retour aux sources ?

NEXT  
FR  
PAYS DU  
FROMAGE

L'image de Batman, personnage torturé s'il en est, a souffert des différentes adaptations cinématographiques qui le prenaient pour vedette. Au fil des années 90, il est devenu un héros grand-guignolesque et haut en couleurs à cause de ce nul de Schumacher et les fans de la chauve-souris de se replonger dans leurs bons vieux comics... Qu'en est-il à l'heure où ces lignes sont écrites ?

# movie ticket

## Batman begins

### ■■■ El Fouine

En effet, Bruce Wayne est devenu aux yeux du grand public un milliardaire qui prend tout à la légère, se risquant même sur le terrain de prédilection de Spiderman : celui de la vanne pourrie; vanne qui avait atteint son apogée lorsqu'ils avaient voulu nous faire avaler Clooney en Batman. Christopher Nolan, réalisateur et scénariste, et David Goyer, scénariste, ont quant à eux une approche qui fricote plus avec le Year One de Miller (Erigez des statues à la gloire de ce génie si vous n'avez rien à faire) qu'avec la vision originale de Bob Kane. Batman Begins, comme l'indique son titre, se penche sur les origines inédites du héros aux oreilles pointues. Le spectateur ébahi assistera à ses premiers pas dans la cruelle Gotham sous les traits

de l'Homme Chauve-souris, ses premiers émois amoureux, et ses premiers affrontements contre des psychopathes déjantés. Le premier Bat-vilain à être représenté dans ce qui s'annonce être une trilogie est l'Epouvantail, choix des plus judicieux pour présenter ce Batman nouveau crû au public. On apprend donc que la nouvelle série de films n'aura plus rien à voir avec les anciens et que dans l'esprit « on rend à César... », la peur sous tous ses aspects est la thématique centrale du long-métrage et, espérons-le, des futurs autres. On peut de la même manière aisément se risquer à clamer haut et fort que Christian Bale est le meilleur interprète de Batman/Bruce Wayne possible. Comme Keaton, il est naturellement torturé : il n'a pas besoin d'en faire

des caisses et s'est approprié le rôle sans trahir l'esprit dans lequel il a été développé par les auteurs de comics contemporains. Gary Oldman, en « jeune » commissaire Gordon, et Michael Caine, en Alfred, sont eux aussi brillants dans leurs jeux respectifs, le second étant allé jusqu'à inventer les origines du célèbre majordome pour plus de profondeur. Le jeune Cillian Murphy, qui campe l'Epouvantail/Jonathan Crane, est lui aussi d'une justesse affolante et d'un charisme impressionnant. Le film n'est pas sans défauts non plus : la réalisation de Nolan lors des scènes de combat est un brin douteuse. On comprend bien qu'il a voulu nous montrer que Batman est tellement rapide que ses ennemis ne calculent rien quand ils se font tabasser, mais le

résultat est des plus brouillons, le montage trop rapide, et la caméra, bien trop proche des combattants pour nous permettre de voir ce qui se passe. Dommage puisque les scènes de poursuite en Batmobile au design hideux, sont plutôt bien gaulées. Autre faute de goût, du côté du casting cette fois : la présence agaçante de Liam Neeson qui plante encore et toujours le rôle du mec sage et arrogant. Le temps de Darkman, personnage qui lui correspondait bien mieux, est révolu depuis des lustres pour l'un des acteurs que l'on connaît maintenant mieux pour avoir participé à saccager le mythe de Star Wars... Et, pour terminer avec les reproches, on notera que le montage du film est des plus quelconques et manque cruellement d'ambition, surtout



pour un film tiré d'un comic, dommage. Toutes ces remarques mises à part, on attend de voir si Goyer et Nolan transformeront l'essai lors du second volet que l'on attend avec impatience et espoir. Evidemment, faire une critique du nouveau Batman sans parler des anciens serait ridicule. On passera rapidement sur les étirons de ce nul de Schumacher, dont je n'ai même pas envie de parler tellement un gâchis pareil me file la gerbe, pour passer au cas Burton. L'ami Tim n'a commis qu'une erreur dans ses deux chefs-d'œuvre : il a fait croire à tous ceux qui n'ont vu que son film et n'ont jamais ouvert un comic que son Batman était Batman.

Précisons que ce n'est pas tout à fait le cas. L'intérêt de Batman et de Batman Returns réside dans l'attachement du grand Burton aux méchants qui peuplent Gotham. Les vrais vedettes de ses films sont respectivement le Joker dans le premier et le Pingouin et Catwoman dans le second. Batman est relégué au rang de guest-star de prestige, au même titre que Spawn dans un épisode de Sam and Twitch, par exemple. Par contre, d'un point de vue purement cinématographique (réalisation, décors, acteurs, musique...), l'interprétation de Tim Burton est beaucoup plus surprenante et vivifiante, mais surtout, plus personnelle que celle

du réalisateur de Memento. En fait, lui et Nolan n'ont pas du tout la même motivation : l'un voulait se servir de Batman, l'autre veut faire découvrir au plus grand nombre la véritable essence du super-héros. A objectifs différents, résultats différents : les deux films sont incomparables et apportent chacun leur pierre à l'édifice.

Pour conclure, j'avais presque oublié de vous parler de ma version fétiche de Batman, celle de 1966, avec Adam West et Burt Ward. Véritable bijou d'entre les joyaux, ce monument de la comédie psychédélique réalisé par Leslie H. Martinson en plein milieu de l'acid wave est à voir à tout prix. En plus ça vous rappellera les bonnes vieilles heures de Samedi-

namite qui diffusaient la série tirée du film, à l'époque où il se passait encore des trucs intéressants à la télé. Enfin bref, si vous ne l'avez pas encore zieuté, ruez-vous dessus, il est dispo en édition DVD assez complète chez ces salauds de la Fox pour pas trop cher.



Je sais ce qu'il y a dans votre poche. Enfin, dans le futur. Maintenant, je devine que vous avez deux trois vieux chewing gum, un mouchoir déjà usagé, et quelques pièces de monnaie qui se battent au fond. Oui, c'est pas glorieux tout ça, allez donc me laver tout ça.

Ca y est ? Re. Dans vos futures poches donc, vous y trouverez peut-être une PSP. Oui, une Playstation portable. Sous ses noms pompeux, cette machine est assez étonnante. Une portable qui fait de la 3d presque aussi bien que la PS2, c'est quand même un tour de force. Mais le prix des jeux, identique à celui des consoles de salon, a de quoi rebuter l'acheteur alpha.

Mais voilà, deux choses importantes se sont produites dans les 3 dernières semaines. Les PSP sur le marché, à l'heure actuelle,

sont séparées en 3 catégories : la version 1.0, japonaise de base. La version 1.50, consécutive à l'introduction de la machine aux States. Puis, les versions 1.51 et 1.52, vendues en ce moment sur tous les marchés ricains et japonais... et à venir en Europe.

La 1.0 a une particularité intéressante : elle n'est pas du tout protégée, et peut dans lancer toutes sortes d'applications créées par des personnes diverses et variées. Malheureusement, Sony s'est vite rendu compte de leur bourde, et la 1.0 a été rapidement remplacée par la 1.50. Celle-ci, jusqu'à il y a peu, ne pouvait rien lancer de non-officiel. Mais quelques semaines plus tôt, un loader fut mis au point pour la 1.50. Autant vous dire qu'il s'agit d'une petite révolution, puisque cette version est la plus répandue. Les dernières, 1.51 et 1.52 ne

sont pas pour l'instant crackées. Il faudra attendre encore un peu. L'avantage de ces loaders est évident : on peut désormais lancer des émulateurs et autres applications



sur sa machine, ce qui ouvre tout de suite la porte à une bibliothèque de jeu bien plus conséquente et abordable. La plupart des machines sont déjà émulées, mais la vitesse laisse encore grandement à désirer sur certains jeux. Sans doute une question de temps.

Les autres projets en cours vont d'un jeu d'échec à un lecteur Xvid. Et ce n'est que le début, vu que les amateurs ont réussi à mettre au point un SDK non officiel pour la PSP. Il n'en fallait pas plus pour lâcher la horde de développeurs sur la console de Sony.

Plus vicieux encore, des images des jeux UMD existent sur les réseaux P2P. Il s'agit de simples dumps transmis par le port USB de la

# IN ZE POCKET

Ekianjo

console vers le PC. Encore deux semaines plus tôt, il était impossible de lancer ces dumps en les mettant sur une memory card. Le premier pas a été franchi avec le lancement de Lumines sur memory card - en fait, ce jeu n'opérait pas de détection d'UMD pour se lancer. Il y a sans doute une tripotée de jeux du même genre. Mais le loader est loin d'être universel. Les évolutions software sur la PSP étant constantes, cette rubrique in ze pocket fait un peu office de récapitulatif hebdo des nouveautés sur ces consoles. Et autres Pocket PC, aussi.

Parlons en, des pocket PC. Le petit monde du Pocket PC est en effervescence, puisque Microsoft sort, avec les toutes nouvelles machines, son nouveau Windows Mobile 5.0. Une évolution bien plus considérable que l'immonde Windows Mobile 2003 SE qui n'apportait vraiment guère de quoi se claquer les cuisses en criant «ouba, ouba!».

Ce Windows Mobile 5 annonce la fusion du monde Pocket PC et des téléphones à base de Pocket PC. Aujourd'hui, les téléphones à base de Pocket PC fonctionnent sous une version modifiée de Windows Mobile, pas entièrement compatible. Ces barrières sont en train de tomber, et c'est tant mieux.

L'autre nouveauté, c'est la prise en charge des chipsets graphiques puissants dans le système. On pense bien entendu au DELL x50v qui embarque un chipset 3d Intel

2700 digne de nom. Sans non plus tenir la comparaison avec la PSP, les performances sont quand même du même ordre.

Dans ce dernier Windows, une nouvelle version du Media Player 10 s'y trouve



aussi. Elle permet l'échange facile entre la bibliothèque de vos média sur PC vers votre portable et inversement.

Enfin, le monde Pocket PC vient de recevoir la dernière version de Betaplayer, le meilleur lecteur Divx, Xvid de nos petites machines.

Celui-ci a été renommé en The Core Pocket Media Player, ce qui fait écho à l'autre projet de corecodecs.org, The Core Media Player. La prouesse parle d'elle-même : sur des machines à 400 Mhz, on arrive à lire des Divx de format PC, sans les recompresser pour le pocketPC. Un gain de temps énorme, et un confort d'utilisation maximal, vu le faible prix des cartes Compact Flash de 1 giga.

On disait les Pockets PC morts, voire moribonds, mais les ventes du x50v ont de quoi déplaire aux détracteurs. La popularité de ces machines à tout faire et tout afficher est en constant progrès. Comme la compatibilité reste de mise d'une génération à l'autre, un utilisateur de Pocket PC bénéficie de nos jours de milliers de logiciels prêts à l'emploi. Le retrait de Sony du marché des Palms a donné le coup de grâce à ce standard, laissant à Microsoft les mains libres pour agir dans ce domaine sans se soucier de concurrents. Ironie du sort pour Palm, leader du marché depuis le début...

Je parle, je parle, mais je n'ai pas encore eu le temps de mentionner la petite DS de Nintendo. Il y a aussi des choses à en dire. Mais la fin de colonne est déjà là. On remet donc ça pour la semaine prochaine.

D'ici là, souvenez vous d'une chose: vos poches seront bien remplies dans quelques mois.

# BOLD BOY

Si vous parcourez Sanqua pour la première fois, sachez que nous n'en sommes pas à notre coup d'essai.

Sanqua est un magazine online hebdomadaire depuis fin janvier 2005. En tant que site, Sanqua existe depuis 1999.

La publication est coupée en cycles. Le cycle alpha-omega étant désormais terminé, vous pouvez vous y replonger à loisir en consultant les archives à l'adresse suivante, en attendant le nouveau site:

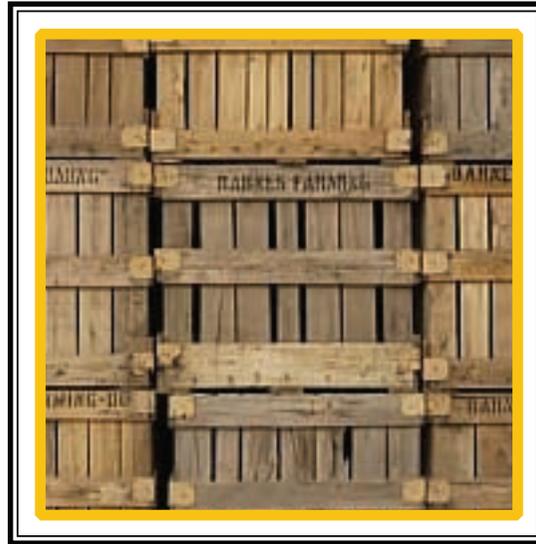
<http://www.sanqualis.com/>

Chaque semaine, vous trouverez ici un description des deux dernières publications. Sanqua sort tous les mardis, n'hésitez donc pas à aller voir de vous-même ce qui se passe. Mieux encore, inscrivez-vous à Sanqua Alerte, notre service qui vous envoie un email dès que le nouveau Sanqua est dispo - sommaire compris.

Pour cela et bien d'autres choses, une seule adresse :

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

GAME ON



NEXT WEEK



## CONTACT

<http://www.sanqualis.com/old/contactUs.php>

# LEGAL - LECOUT

Sanqua est le magazine au format PDF du site Sanqualis.com. Il est à but non lucratif et est écrit, composé, pensé et mis en page par un groupe de passionnés de l'informatique et des jeux vidéos.

Si votre ordinateur plantouille, toussote et s'éteint successivement quand vous ouvrez ce PDF, pas de bol mais nous ne pouvons bien entendu pas prendre la responsabilité de tout dommage que subirait votre ordinateur ou votre grand-mère à l'ouverture de ce fichier.

L'équipe de Sanqualis pense écologique : la PDF, c'est bien, c'est propre, ça se lit sur un écran sans couper des arbres. Si l'envie vous prend d'imprimer Sanqua, sachez que vous risquez fortement de réduire la durée de vie de vos cartouches (couleurs, entre autres). Mais comme dirait l'autre, y'en a qui ont déjà essayé,

ils ont eu des problèmes. Les propos diffusés dans Sanqua n'engagent bien évidemment que leurs auteurs et leurs voitures. Non pas que nous n'essayons pas, en séance de relecture à l'abbaye du Gouatreux-Les-Ignes, tous les lundis soirs, de corriger tous propos diffamatoires et insultants. S'il parvenait à en rester et s'ils parvenaient à vous offenser, nos amis de jeuxvideos.com se feront une joie de vous accueillir dans un monde plus pur épuré de toute critique, où les oiseaux gazouilles, les lapins broutent, et les testeurs dorment et se réveillent pour pondre des tableaux récapitulatifs aussi longs que leurs articles. C'est ça le pouvoir de l'Auvergne.

Nous ne détenons pas la vérité absolue. Il nous arrive de dire des conneries, et même de les penser. Mais bon, en gens responsables, on assume et on défendra coûte que coûte les

idioties que l'on a pu écrire, par principe. Nous ne sommes pas non plus responsables des tumeurs et autres cancers que vous pouvez développer en lisant Sanqua sur un écran cathodique pourri, sans aucune protection. Pareil pour les myopies, douleurs articulaires et impuissance (?).

Non, ne cherchez pas, c'est pas notre faute pour tout ce qui vous arrive. De toute façon tout ce qui vous tombe dessus, c'est Al Qaeda, vous devez le savoir depuis le temps.

Si vous avez un problème sérieux à régler avec Sanqua, vous êtes les bienvenus pour en discuter dans notre ferme d'élevage de pitbulls dans le Massif Central.

Bravo si vous avez pu arriver à la fin de ces mentions légales. Ecrivez-nous à sanqualis [at] gmail.com, vous aurez une surprise.

