

#3: SUPERNATURAL AID





EXPERIENCE

On est arrivé au numéro trois sans trop de problèmes et on continue notre petit bonhomme de chemin, en grande partie grâce à vous, rappelons-le. Cette semaine magique voit l'inauguration de la rubrique *Courrier des lecteurs* remplie des plaintes et remarques qui hantent votre quotidien, que vous voulez partager avec le monde entier, et surtout avec l'équipe et les lecteurs de Sanqua. Vous aussi avez maintenant votre tribune pour gueuler un bon coup, comme ça, pas de jaloux!

Au-delà de ça, l'été continue de déprimer la rédac' de Sanqua qui prend maintenant des drogues dures dans l'espoir d'apercevoir un rayon de soleil percer l'épaisse couche de nuages qui assombrit notre quotidien déjà bien sombre.

Remarquons tout de même que l'on ne peut s'isoler dans le monde merveilleux du jeu vidéo sans regarder alentour en même temps. Si on allume sa radio, on se rend compte que l'on vit dans un monde où des flics peuvent butter un jeune Brésilien innocent en toute impunité, tout ça parce que, de loin, il ressemblait à un type d'Al Qaeda, et qu'il s'est mis à courir quand les Bobbies se sont pointés pour l'interpeller. On vit sur une planète de cinglés.

Le seul conseil qu'il reste à donner est d'arrêter d'avoir peur de tout : du terrorisme, de la violence dans les films et les jeux vidéo, des banlieues... Aucune des représentations que donnent les media traditionnels n'est juste : elles insistent toutes sur le danger que représente le monde qui nous entoure, vous cloîtrant dans vos demeures, vous empêchant de vivre par vous-même.

Alors, préparez-vous, grillez-vous une clope, attachez-vous à votre fauteuil, parce que vous allez flipper... Le nouveau Sanqua Experience est arrivé et on va tout faire sauter!

El Fouine

EXPERIENCEXPERÍO DE LA LEFE CEXPERIENCEX

2uand on arrive en ville.26 juillet 2005

KYLIAN
MEEGO
EL FOUINE
IANOS
LUGH

EXPERIENCEXPERIENCEXPERION COMPLATENT PERIENCEXP

EGOMET

PTITMEC

SNOOPERS

SNAPE1212

ILOGO

SCREETCH

EKIANJO

http://www.Sanqualis.com

Courier des Lecteurs

Un lecteur se plaint, Un El Fouine se réveille. Wow ça les enfants c'est du design de page. je ne suis pas peu fier de l'ouverture de cette rubrique. Plus minimaliste, tu meurs. Il est temps qu'on prenne des vacances à nouveau.

Voilà donc la fameuse rubrique où vous pouvez vous faire entendre. Et vous serez même lu par pleins de gens. Nous reproduirons d'ailleurs à l'identique vos fautes d'orthographe, histoire de vous foutre la honte. Oui, on est comme ça.

C'est notre ami El Fouine qui vous répondra directement. Essayez pas de le KC, c'est lui qui a formé Brice de Nice.

Allez, écrivez nous pour toute question:

sanqualis [at] gmail.com





Simple question:

Vous pensez sortir un jour une chronique spécifique un peu récurrente (du genre 2 fois par an, soyons fous) sur les jeux/films/objets d'art?

Un peu comme les 10 meilleurs fous rires, mais en mieux et sans Dechavanne?

Quoique plutôt les 5 meilleurs jeux console/pc/àlarécré de la rédac avec une chtite phrase explicative (comme : "parce que, c'est tout!" ou "mon beauf travaille dans le studio de dev, désolé ..." etc).

Sinon, sans vouloir balancer la pierre, je trouve qu'un dernier coup de relecture avant la mise en ligne serait pas mal.

Je sais que malgré la chasse aux fautes, il en reste qui passent les mailles du filet. Mais l'emploi d'un escl... relecteur de final beta serait un plus pour augmenter vos parts de marché.

Merci d'avance pour le/la possible réponse/ lettre d'insultes/chèque/coup de matraque. (rayer les mentions inutiles).

"

Sarki

Mon cher Sarki,

Après avoir relu cent dix-sept fois ton mail pour comprendre le sens réel de ta question, sache que la réponse est oui et non. En gros, peut-être qu'on le fera, peut-être pas, seul l'avenir nous le dira.

La deuxième partie de ta missive comportait quant à elle, si je ne m'abuse, un reproche à propos de fautes d'orthographe, n'est-ce pas ? Et bien j'en prendrais l'entière responsabilité, la raison principale de la présence de fautes si atroces qu'elles me donnent envie de me suicider sur le champ, est que les auteurs qui composent l'équipe de Sanqua sont (à peu près) toujours en retard. La phase de correction devient donc ainsi subsidiaire face à celle dite de « harcèlement du journaliste fainéant incapable de rendre son papier à l'heure ».

Enfin, pour tes histoires de « parts de marché», je ne crois pas que tu aies employé le terme adéquat, Sanqua étant, rappelons-le pour les ignorants, gratuit. Or, le terme « part de marché » n'est utilisable que dans le cadre d'une « économie de marché », ladite économie reposant sur le capital (celui de Sanqua est de 0€), nous n'avons rien à voir dans tout ce joli bordel qui nous bouffe nos vies à tous. Donc, tu vois, nous aussi on peut jouer nos chieurs...





Sanquaexperience

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 exceptionelles 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.

10 XDOX CAFQ un café qui voit grand. 13 MiStQT tQQ on parle PC dans cet endroit.

POUT UND POIGNOU de \$\$\$ parce que le jeu c'est une industrie.

Play bist of le plus cool du coin selon les d'jeuns.

14 SCOUNING

Les derniers arrivages de screens.

22 iffication ca arrive à tout le monde d'être con.

12 ChQZ MQTIO
le seul bar qui sert aux gosses.

19 il VidQ0 La vidéo à voir cette semaine. 24 follsse follte rien ne va plus les jeux sont faits.

28 ON refait le monde

Cette semaine on termine notre cycle sur les FPS en parlant de level design. Le level design, c'est quoi ? Pourquoi c'est important ? Vous voulez des réponses ? ben c'est page 28.



#3: SUPERNATURAL AID

Sanquaexperience

- 36 CAPCOM FIGTHING QUOLUTION
 Un ieu de Capcom.
- 52 MOVIQ ticket la chronique d'El Fouine.

- 42 KILLOT TUN autre jeu de Capcom. Rien à voir cependant.
- 54 in ZQ POCKQt vous et vos machines de poche.
- 58 CONTACT
 si l'envie vous prend...

- Charts UK-US-Jap & NQXt c'est inutile mais on adore ça.
- 56 OLD by les anciens Sanqua.

59 LOGAL LOGOLIT attention c'est chiant.

Quand les échéances se rapprochent...

La nuit est calme. Le temps semble plutôt enclin à la pluie, mais je me risque quand même dehors. Les lumières et les clameurs du Xbox Café se font déjà entendre de loin. Alors que je m'approche de l'entrée, des japonais pétés comme des coings sortent

en titubant et en hurlant dans la rue. L'écriteau du Xbox Café en dit long : «conso gratuite pour les japonais». Kevin, le serveur, qui raccompagnait nos amis bridés, me fait entrer. En marchant à reculons, je lui demande si ils vont aussi faire des sushis bientôt. Au bar, d'autres japonais sont en train de déguster un saké bien chaud. Apparemment le mot a circulé. L'ami Kevin est débordé face à cette nouvelle clientèle. Je m'installe au bar. Sans trop comprendre ce qui se dit près de moi, je devine la raison de la conso gratuite. Tout est projeté sur l'écran, dans le fond.

Pas moins de 38 sociétés japonaises sont en train de travailler sur des jeux Xbox 360. Et pas que des merdes, loin de là. SNK annonce KOF Maximum Impact 2. Capcom n'est pas en reste avec Resident Evil 5 (voir screening) et Dead Rising (le jeu avec des milliards de zombies à l'écran). Koei fait apparemment dans un RPG, mais mon niveau de japonais

ne me permet pas d'assurer ce qu'est ce Shin Sangoku Musou Special. Konami répond aux amoureux du ballon rond avec Winning 11 (connu en France sous le nom de Pro Evolution Soccer). Sega prévoit un truc intitulé Chrome Hounds. Après un bref coup d'œil dans la salle, personne ne semble savoir de quoi il s'agit. Le barman me sert un saké. Il a bien raison, la suite arrache. Tecmo sort le grand jeu avec Dead or Alive 4. Pout ceux qui n'en auraient pas assez des tenues légères, ils rempileront avec Dead or Alive Xtreme VolleyBall 2. Ils prévoient aussi un jeu d'action du nom de Project Progressive et un Dead or Alive Code Cronus. Attendons d'en savoir plus sur ces deux derniers. Namco, enfin, nous gratifie de Ridge Racer 6, ainsi que d'autres titres moins significatifs comme Frame City et LOVE FOOTBALL. Bandai prépare enfin un Z Gundam.

Pfiou. J'ai du mal à digérer la venue de tant de nouveaux titres. On est plus habitués aux débuts de consoles. Je reprends un petit saké. Ca se boit sans soif. A terme, il semblerait que 50 développeurs de l'archipel soient intéressés pour faire des jeux sur la 360. Apparemment ça ferait une centaine de jeux japs. Belle réussite.

Le nom de Square Enix fait rire aux éclats dans la salle. Le seul truc que les gens de Square ont trouvé à faire sur 360 c'est la conversion de Final Fantasy XI, l'odieux jeu online. Je manque de m'étouffer. Arf.

La présentation est terminée. Alors que je m'apprêtais à commander une nouvelle conso, un bruit m'interpelle : des djeuns dans la salle procèdent à un déchirage en règle de T-shirts Bungie. L'un les imbibe d'alcool et, d'une allumette, fout le feu aux fringues déchirés.

Kevin, l'extincteur à la main, éteint vite ce début d'incendie. Il n'en faut pas plus au barman pour expulser ces petits cons fissa. Les insultes durent quelques minutes. Puis ils changent de secteurs. Le barman revient et me demande ce que je voulais. Je m'exécute. Alors qu'il prépare ma prochaine conso, il grommelle dans sa moustache que ce sont des petits cons de tricheurs. Que s'ils ne savent pas jouer à Halo 2, on peut rien faire pour eux.

Je crois comprendre, dans mon état semicomateux, que Bungie a banni pas mal de comptes Halo 2 du mode Live pour tricheries. Bah. Ca se comprend.

Alors que je quitte le bar, d'autres japonais rappliquent. L'un d'entre eux laisse tomber en passant un papier du Xbox summit : la 360 sera livrée avec un disque dur...

Un sourire aux lèvres, je m'enfonce dans la nuit.



Dimanche matin: 12:00 Am. Je regarde dehors, un véritable déluge est en train de tomber, je me dis que c'est le temps idéal pour aller faire un petit tour dans mon bistro préféré, le Play Bistrot bien sûr.

J'y arrive vers quatre heures, ouvre la porte et assiste à un mouvement de foule, les gens crient, sont euphoriques. Interloqué, je demande à un badaud ce qu'il se passe. Il me répond dans un état de transe que le tout premier trailer de Resident Evil 5 vient d'être diffusé et qu'il reprend comme héros Chris Redfield. D'ailleurs, l'un des serveurs qui passait au même moment fait remarquer que c'est la même équipe de développeur que ce qui avait développé Resident Evil. Du coup, le choix du héros est plus compréhensible. Il me dit ensuite que l'action se déroulera en Somalie et que les zombies ont l'air de courir très très vite, fini les zombies atteints de rhumatismes. C'est une évolution notable par rapport aux autres opus. Mais le plus marquant pour lui sont les graphismes qui mettent une claque intergalactique, avec des effets de chaleur, de déformation et un rendu ultra réaliste. Bref, enthousiaste, il me dit que cette future bombe sera dans nos Playstation3 et Xbox360 d'ici 3 à 5 ans.

Je continue ma petite marche afin de trouver une place pour m'asseoir. Après avoir trouvé une place dans l'endroit réservé au RPGistes, je commande une bière. Après quelques

minutes, un vieux pote à moi vient me voir, c'est un inconditionnel des RPGs. Je n'ai pas le temps de le saluer qu'il m'annonce que Radiata Story, jeu développé par Tri Ace, a été avancé d'un mois et sortira le 6 septembre aux Etats-Unis. Enfin, il pourra jouer à "cette beauté" comme il l'appelle. Après avoir joué des heures entières à leur dernier titre Star Ocean et en attendant une hypothétique sortie de Dragon Quest VIII en France. Tiens, comme il me parle de DQ8, je lui apprends que Level-5 vient d'annoncer officiellement leur prochain bébé prénommé Rogue Galaxy. D'ailleurs pour bien faire saliver mon interlocuteur, je rajoute que d'après le Producteur Akihiro Hino, ce jeu sera l'apogée du développement de RPG chez level-5, il tirera des années de développement de DQ8 et de Dark Chronicle. Un futur hit en perspective non? Excité, fou de joie, il repart au bar afin de reprendre une petite bière. Ma bière finie, je décide de repartir quand je suis bloqué par un petit groupe qui s'extasie devant une vidéo. C'est l'Eye Toy qui est en démonstration. Développé par les studios Londoniens, on peut dire que cette caméra a fait son chemin. D'ailleurs, à voir la prochaine itération de l'Eye Toy: Play3, les petits gars de Londres se sont fait plaisir. Avec un mélange de jeux musicaux, jeux d'action, jeux sportifs et aussi 80 mini-jeux plus débiles les uns que les autres, les soirées du réveillon vont être extrêmement festives. D'ailleurs, la vidéo suivante confirme mon avis puisque c'est la présentation de SingStar '80S. Idem, c'est le jeu des soirées sur Playstation2, sauf que cette fois ci, l'époque choisie est monstrueuse musicalement non? Vivement la fin d'année, me dis-je, quand j'entendis des ricanements et des commentaires au Bar. Zou, je m'approche et j'écoute le barman critiquer les dernières déclarations de la firme Sony qui se la joue "la mienne est plus grosse que la vôtre". Comme chaque année, les constructeurs ne peuvent s'empêcher de parler des chiffres de ventes de hardware et software. Sony nous la joue bonhomme avec des chiffres impressionnants. D'après le barman, il y a 91,7 millions de Playstation2 vendues dans le monde. A peine a-t-il fini

sa phrase qu'un alcoolique habitué du bar gueule qu'il en vend plus que les autres parce que leurs consoles ont une durée de vie plus faible, vive la lentille qui merde... Rire général dans le bar. Ensuite le barman annonce le nombre de PSP vendues actuellement dans le monde, 5 millions d'après Sony. Sans prendre en compte la sortie Européenne. Sony peut être heureux. Bon allez, je décide quand même de repartir afin de ne pas rester bloqué plus longtemps, sinon je ne rentrerai jamais chez moi.

Snape1212

Un pour tous, tous contre un?

Envolée lyrique près d'un café...

GDee MARIO

Une heure du matin et je ne dors toujours pas... « Je ferme demain, je ferme demain...», ces mots résonnent sans arrêt dans mon esprit. Les éternels recommencements. les espoirs perdus, voilà ce que Mario reçoit après toutes ces années de galère. C'est à s'arracher les cheveux cette vie de gitan. Ce putain de capitalisme va nous bouffer jusqu'à notre dernière chemise. Faut que je me rende chez Mario, faut que je sorte, je vais devenir cinglé si je fais rien. J'attrape les clés sur la table de nuit, j'achète un paquet de clopes au tabac du coin, et prend ma bagnole pour me rendre chez Mario. J'arrive devant chez lui, il habite un vieil appart dans un coin malfamé. Ca fout la chair de poule, vaudrait mieux pas que je m'attarde ici. Il habite au quatrième étage. Je monte les dizaines de marches qui me séparant de sa porte d'entrée, et encore tout essoufflé, je frappe à sa porte. Il lance un grognement du genre « je veux voir personne ». Mais à peine ai-je le temps de lui signaler que ce n'est que moi que sa porte est entrouverte. Ca sent le renfermé chez lui. C'est triste à dire mais il se laisse aller. Justement ce qu'il ne faut pas faire, mais comment pourrait-il regagner espoir après tout ? Je

reste debout, tournant autour d'un vieux pouf tout décousu, quand soudain, il me dit de m'asseoir et de l'écouter. Je m'exécute, et m'assoies en face de lui. Pendant vingt secondes, on se regarde mutuellement, puis, il me sort un long discours inattendu sur l'adaptation DS de Prince of Persia sur fond d'OST de The Legend of Zelda: The Wind Waker. Mario a ce truc pour vous mettre dans l'ambiance en moins de deux secondes, même quand tout va mal... D'après lui, cet épisode annexe sera en fait un ieu de stratégie au tour par tour et qu'il sera bien entendu, produit par UbiSoft. Je reste là, comme abasourdi d'entendre de telles informations sortir de la bouche de Mario. Mon initiation porterait-elle déjà ses fruits ? Le scénario de Battles of Prince of Persia se situerait, me dit-il, à mi-chemin entre les deux premiers opus du prince de perse (de ces dernières années, cela va de soit) et nous met aux commandes de plusieurs protagonistes dont au choix, neuf généraux (dont fait partie le prince). La sortie du jeu est prévue en fin d'année. Je suis complètement retourné, Mario m'a appris des trucs dont je ne soupçonnais même pas l'existence. Trop heureux, je m'approche de lui, et lui tapote bien

amicalement l'épaule. Je me suis ensuite

rassis, et j'ai commencé, à mon tour à lui

parler jeux vidéo autour d'un bon café.

L'autre information de la semaine, lui dis-

ie, c'est les dernières nouvelles de Zelda :

Twilight Princess. Je lui ai d'abord reparlé de

l'onirisme que dégageait ce nouveau Zelda « mature » que tout le monde attendait depuis le lancement de la GC. Ces combats épiques sur chevaux façon Lord of The Ring, ce boomerang aux effets dévastateurs, cette gestion de la lumière qui transcende chaque pixel en conte de fée. Cet Hyrule si sombre et si effrayant, nul doute la GC aura un très beau Noël.

Mario prend une pose à la Sam Fischer. Facile, j'ai deviné qu'il me mime la venue de Splinter Cell: Chaos Theory sur DS. Cette version semble contraster sévère avec ses homologues de salon en raison du foutage de gueule qu'est l'appellation FPS pour cette adaptation rigide et sans profondeur. En effet, la maniabilité est ultra délicate, et les graphismes franchement moyens. Mario m'a donc fait économisé un peu d'argent sur ce coup là. Les jeux vidéo avaient libéré Mario. Il avait retrouvé le sourire l'espace d'un instant, il s'était passionné, il avait rêvé avec moi. Je me suis donc levé, pour retourner chez moi, et à deux pas du seuil de sa porte, il m'a dit qu'il n'oublierait pas ce que j'ai fait pour lui. Je me suis arrêté net, puis j'ai ouvert la porte et l'ai claquée derrière moi. J'ai couru dans les escaliers, j'ai ouvert la portière de ma voiture, et j'ai repris mon souffle. J'ai regardé dans le rétroviseur, et je n'ai vu qu'un mec de vingt quatre ans, triste, avec des larmes aux coins des yeux...



Un type, plutôt large, fait claquer les battants de l'entrée du M. Tea. Tout comme Ritual la semaine dernière, le gars fait un boucan de tous les diables. Il porte une chemise en carton noire sous le bras droit et brandit dans les airs un contrat fraîchement signé. Je me renseigne auprès de Jacky, le barman, et celui-ci m'informe que le flambeur de la semaine s'appelle Valve. Etant dans le milieu depuis quelques temps maintenant, ce nom est synonyme de tromperie et de déception dans mon petit crâne. Je prend mon courage à deux mains, pense à ce que Spider Jerusalem ferait à ma place et me joint au groupe de badauds attirés par le vacarme du gros Valve. La voix du développeur déchu rebondit sur les murs du bar jusqu'à masquer « Twenty Small Cigars » qui passe en fond : « Hey les gars, vous vous rappelez le truc que je vous avais promis? Mais si, rappelez-vous, le remake d'un mod dépassé dans sa catégorie depuis un bail? Vous remettez maintenant, ca s'appelle Day of Defeat : Source ? Et bien, je voulais vous signaler que nous travaillons toujours dessus, d'ailleurs, voici les derniers screens truqués qui montrent nos progrès ridicules dans le développement de notre soft. ». J'empêche le gaillard de continuer ses délires maniagues et le coupe au plus vite : « Mais, si c'est si génial que ça ton mod pour le surestimé HL2, pourquoi ils sont si moches tes screens? ». Et lui de me répondre en panique que le développement n'est pas fini, que je verrais bien, que grâce

à Electronic Arts... Quoi ? Mais qu'est-ce que EA vient foutre là-dedans? Valve me dit que comme il en avait marre de VUG parce que ce sont des méchants qui ont vendu deuxtrois copies de son jeu derrière son dos, qu'il a bien plus confiance en des mecs qui font un gros tas de fric chaque année comme EA. Je le vanne en disant qu'ils s'est trompé, que s'il voulait développer un jeu Astérix, c'était chez Infogrames qu'il fallait aller, parce que EA n'ont pas la licence. Tout en parlant, Valve encaisse des quantités impressionnantes d'alcool. Ceci eu deux conséguences directes : en premier lieu, il tenta de m'administrer un crochet du gauche mais ne réussit pas et s'écroula de tout son long sur le sol poisseux du rade, ensuite, je réalisai que l'abus d'alcool peu fort était sans doute la raison principale de la déchéance du développeur. Le Juke-box s'arrête et la scène dans le fond du bar, que je n'avais jusque là pas remarqué, s'illumine. Une hideuse et difforme chanteuse y prend place et se met à entonner une reprise de « Evil California ». C'est ce moment que choisit un jeune gars pour faire son entrée. Il va de lui-même vers moi, avancant d'un pas assuré, scrutant chacun des clients du bouge avec insistance, un léger sourire au coin de la bouche. Il se présente à moi avec politesse: « M. Fouine? Bonjour, je vais par le nom de Quantic Dreams et je souhaitais vous tenir au courant du fait que mon nouveau soft vient de passer en gold. ». Etant un journaliste total soit

disant digne de ce nom, je suis au courant du projet depuis un bail, et l'annonce du passage de Fahrenheit en gold et de sa sortie le 9 septembre suffit pour redonner à ma journée un sens. Je me tourne vers Jacky pour commander au type un verre de son choix mais lorsque je m'apprête à demander à Quantic ce qu'il veut, il a disparu, ne laissant derrière lui qu'un épais nuage de fumée blanche. Soudain, de cette fumée sort la tête familière de l'ami Bill Ropper. Le type qui avait tout compris ou presque aux jeux vidéo s'approche de moi et me chuchote à l'oreille : « Man, Blizzard a 1,5 millions d'abonnés en Chine. C'est pas terrible comme nouvelle ca? ». Je lui dis que si, que ce n'est pas mal, même si on ne s'attendait pas à moins, mais que maintenant, il va avoir encore plus de pain sur la planche. Valve, qui traîne toujours par terre, crie à l'attention de tous qu'il faut se méfier des Chinois, que l'on ne peut pas faire confiance à des gens qui mettent des petits pois dans leur riz. Bill rie à gorge déployée, commande une bière à Jacky et en verse le contenu entier sur la tête de l'unique ami du parquet bourré d'échardes du

M. Tea.

El Fouine

De la **Menace** que représente la Chine pour notre **Grand** Pays au quotidien....

SCREENING Resident Evil 5

S'il est des claques virtuelles qui calment, l'annonce de Biohazard 5 en est une. Seulement quatre screens, mais il ne nous en fallait pas plus pour rentrer dans une léthargie fanatique. Premier constat, l'atmosphère s'annonce bien moins glauque que celle de RE4, on pourrait même parler d'exotisme (on avance la Somalie ?). Comment diantre Capcom va-t-il donc pouvoir nous effrayer dans des décors si « paradisiaques » ? Aussi, même si aucune annonce n'a été faite à ce sujet, il est fort probable que ce play-boy mal rasé ne soit en fait que Chris Redfield, ex STARS, jouable dans les Biohazard 1 et Veronica.













SCREENING Tomb Raider: Legend

On le savait depuis déjà un moment, Lara revient. Mais ce n'est plus Core Design qui s'y colle. Cette semaine, une bonne platrée de screens a été servie, histoire de s'occuper pendant les vacances. Si Lara fait bonne impression, les décors sont moyennement texturés et font un peu pitié. Mais du style, il y en a, et Lara a du chien. Après tout, c'est ce que les clients de la série demandent : des gros seins, des acrobaties, des flingues et des momies à buter. Si la jouabilité est moins pourrie que dans Angel Of Darkness, ça pourrait devenir un jeu potable.

PC

PS2

XBOX

SCREENING For Cry Instincts

Après un excellent opus PC, les petits gars d'Ubi reviennent avec Far Cry Instincts sur Xbox (notons au passage qu'il a été annulé sur Playstation2). Comme on peut le voir sur les images, ça claque graphiquement non? Le jeu est toujours aussi coloré avec des couleurs chatoyantes et des graphismes qui flattent la rétine. On a donc hâte d'être au mois de Septembre pour prolonger nos vacances dans ces décors de rêve. A noter que la version Xbox diffèrera sensiblement de celle sur PC, avec la possibilité de se transformer en monstre...













SCREENING SSX on Tour

SSX on tour est la suite de la suite de SSX. Vous me suivez ? Bref le quatrième opus de ce jeu complètement déjanté. Comme les screens le montre, le jeu a l'air visuellement réussi avec une profondeur de champ hallucinante, une vitesse de défilement qui devrait être au top et le look des snowborders trop branchés. Encore une Bombe EA ? Wait and see...



GC

PS2

XBOX

8,390

17

SCREENING Crash Day

Ah là là, j'en reviens pas encore de ce nom que ces développeurs ont choisi... Allez, remplacez Moon par Mool, vous allez voir. C'est fendard, non ? Non ? Bon, d'accord, je me tais. Avant de me casser, fallait que je vous dise que Crash Day c'est un jeu de caisse avec un moteur physique qui tue-sa-mèreTM et d'un éditeur de niveaux super évolué. On parle aussi de liberté totale de mouvement (ouais on a déjà entendu ça 15268 fois). Mais c'est pas moche. C'est déjà ça. Verdict fin 2005.







LAIR

Factor 5, c'est des gars que je respecte à la base. Il faut dire qu'il y a 15 ans, ils étaient à l'origine de Turrican 1 et 2. Bref, deux jeux qui ont vaporisé quelques centaines d'heures de ma vie. Depuis, ils ont surtout fait des merdes sur GC récemment. Des cacas en forme de X-wings.

Ils semblent revenus aux choses sérieuses avec les next-gen. Lair est un jeu de dragons. On sait pas grand chose de plus. Apparemment il s'agirait de graphismes PS3 temps réel ci-contre. J'aurais plus de facilité à le croire que la vidéo de Killzone 2. La scène avec les 10 000 dragons qui volent est assez bluffante. Ceci dit, même s'il s'agit de temps réel, rien ne nous permet d'avancer qu'il ne s'agit pas de cinématique temps réel. Laquelle n'aurait ni collisions, ni jouabilité, ni IA à gérer. On en saura bientôt plus.

La vidéo est sur playfrance.com







POUR UNE POIGNEE STATEMENT OF THE POINT OF T

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

TAKE 2 EN PREND PLEIN LE Q!

Suite à l'affaire du mod "Hot Coffee" de GTA SA, l'ESRB (association ricaine) a décidé de passer à l'action.



Si cette histoire de Hot Coffee était un coup marketing pour Take-2, le moins qu'on puisse dire c'est que la blague est allée un peu loin. Plutôt que de mettre des autocollants «Adults Only» sur les boîtes de GTA San Andreas, tel qu'exigé par l'ESRB, la plupart des gros distributeurs américains (dont Wal-Mart, Blockbuster, Toys R Us, Tower Records) ont laissé tomber le jeu et l'ont remis dans leurs stocks, scellé à double tour, dans un batiment protégé par un champ de mines antipersonnelles.

La décision de l'ESRB a donc été prise à la lettre sans trop de protestations de la part des distributeurs. Lesquels attendent patiemment que Take 2 reprenne les jeux fautifs et les refourgent en stocks de GTA San Andreas sans poils de cul. Financièrement, c'est sûr, nos amis de Take 2 vont justement s'en prendre deux, de baffes. Leurs prévisions annoncées pour la fin de ce quarter sont revues à la baisse, de 205 miyons à 160 miyons de billets verts.

Maintenant que les ricains ont donc purifiéla section «crimes interactifs» de toute scène osée, ils se sont aperçus que les Sims2, jeu apparemment inoffensif, étaient aussi infestés par les démons. Les exorcistes auraient déclaré que des mods permettent de voir les sims en tenue d'Eve et d'Adam, et que toutes les boîtes devraient être saisies pour alimenter un bûcher rédempteur.

Ce sont donc les moddeurs qui sont dans le collimateur. On se souvient qu'un procès avait déjà éclaté à propos d'un mod : celui de Dead or Alive Xtreme Volleyball qui permettait de voir les joueuses toutes nues. C'était en janvier dernier que Tecmo avait déposé plainte contre les moddeurs.

Toutes ces affaires n'ont pas encore de répercussion dans notre vieux continent. Il est vrai que notre président a découvert le mulot il n'y a que quelques années. Laissons lui le temps d'arriver à Pacman avant de toucher à GTA.

ABONNEZ-VOUS QU'ILS DISAIENT

Et comme des cons, vous vous êtes abonnés. Rassurez-vous, y'en a des millions comme vous. Si, si.



Microsoft annonce en 2001 que sa console de salon, la Xbox, sera jouable en ligne. Au début, personne n'y croit vraiment. Faut dire, le géant américain s'emballe un peu rapidement en avancant que son service de jeu en réseau sera opérationnel à la sortie de la console aux Etats-Unis et au Japon fin 2001. Une "adoption du haut débit plus lente que prévue" forcera cependant Microsoft a repousser de plusieurs mois la mise en place du service. Il faudra attendre un an jour pour jour après la sortie de la très controversée Xbox pour que le Xbox Live, son service de jeu en ligne, voit le jour. On a beau dire, Microsoft a tout de même fait fort. Simple d'accès - bien que réservé aux heureux possesseurs d'une carte bancaire (maman, tu me prêtes ta

carte bleue?), complet, efficace et fiable, le Xbox live, c'est bon pour le foie. Après plus de deux ans de bons et loyaux services en Europe, et un peu plus aux Etats-Unis, Microsoft fait le point, Ainsi, le titan américain nous apprend, via un communiqué officiel tout ce qui a de plus pompeux, que le nombre d'abonnés a doublé en un an, pour finalement atteindre les deux millions de joueurs. Comme le souligne in globo Robbie Bach, un acolyte du très enthousiaste Jay Allard, le Xbox live, c'est une "communauté à vocation communautaire". Hum.

Chose plus intéressante, ce communiqué met en avant que la migration des comptes de cette génération vers la prochaine ne posera pas de problèmes. Bonne nouvelle. Ah, j'allais oublier. Le bulletin nous rappelle que le "Xbox 360 Live" sera décliné en deux offres. La "poor version" qui permettra de mettre à jour son profil et de "tchater" avec ses potes (de la vraie fonctionnalité, quoi), le tout pour pas un sou. Et la "rich version", elle, de jouer en réseau et de profiter pleinement de tout un tas de services, le tout pour plus que pas un sou. Cool.

MICROSOFT COMPTE SES BILLETS

Comme beaucoup de riches, ils sont pas très brillants, pas très intelligents, mais ils savent compter.



Microsoft a terminé son année fiscale fin juin en s'étant bien gorgé. Les bénéfices de la société entière ont été de 10,16 milliards de dollars. Soit 9% de plus que l'année fiscale précédente.

Nous, ce qui nous intéresse, c'est la partie Xbox de ces résultats. Sans avoir les chiffres exacts, les revenus du côté Xbox ont augmenté de 22% par rapport à l'année précédente, ce qui conforte la direction de l'entreprise pour le futur lancement de la Xbox 360. Comme la news à gauche l'annonce, le Xbox Live s'est aussi très bien vendu avec ses deux millions d'abonnés dans le monde. Quand on sait l'état de la concurrence au niveau online (quasi nul sur PS2 et vraiment nul sur GC), on se dit que la prochaine génération online sera d'avance acquise à Microsoft. A voir. Sur les marchés européens et ricains, la Xbox 360 a sans doute peu de soucis à se faire. Elle aura une base déjà solide pour monter en puissance. En revanche, la venue de la Xbox 360 ne semble pas enchanter les japonais. Selon un récent sondage, il paraîtrait que seulement 2% des gamers attendent cette machine sur leur territoire. La 360 va faire encore pire que la Xbox ou quoi ?? Il faut dire que la presse japonaise est complètement corrompue par Sony et Nintendo. Pour s'en convraince, il faut regarder le Famitsu Weekly qui a suivi l'e3 : en première position des news, la PS3, suivie de la Revolution, et finalement une ou deux pages sur la Xbox 360, avec des screens aussi petits que des timbres postes, histoire d'être sûr que personne ne s'y intéresse. C'est clair, Microsoft a encore du gros boulot en matière de relations publiques au Japon.

Entous cas, ces bénéfices de la firme de Redmond prouvent une chose: ils en ont, de l'argent à investir sur la XBox 360 (ou à perdre), d'autant plus que le nouveau Windows Vista va relancer la vente des systèmes d'exploitation de manière significative...

"Sony have had a graphic workstation business; they understand polygon rendering and have special customers that demand it. But I think when Sony come to market they might discover that they've underestimated how important traditional cell animation is and overated the importance of polygon rendering."

Trip Hawkins (3DO) - ECTS 1994



"Sony have had a graphic workstation business; they understand polygon rendering and have special customers that demand it. But i think when Sony come to market they might discover that they've underestimated how important traditional cell animation is and overated the importance of polygon rendering."

[Trip Hawkins & 3DO?]

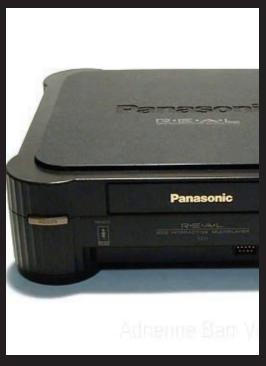
Trip Hawkins, directeur de 3DO venait de lancer une alliance avec des entreprises majeures de l'électronique telles que Panasonic, Goldstar ou Electronic Arts en vue de créer un standard universel pour les consoles : le format 3DO. Tout comme pour Philips et son CD-I, le multimédia est le terme à la mode et 3DO veut s'imposer sur le marché du tout familial (2D en qualité vidéo plutôt que 3D naissante).

[How important cell animation is]

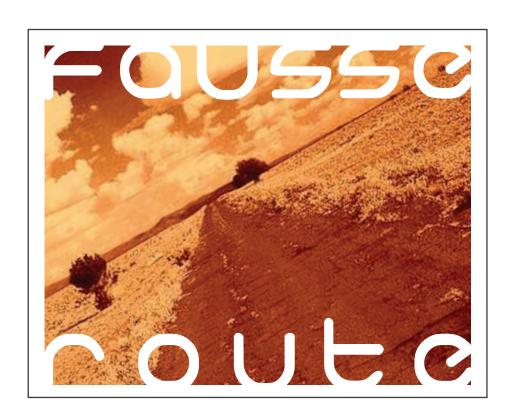
La 3DO, misant plus sur un côté 2D avec de longues cinématiques vidéos, ne remportait qu'un semblant de succès d'estime. Pourtant Trip Hawkins croyait dur comme fer dans ce fameux marché du Multimédia (il se voyait déjà en faut de l'affiche!). Malgré quelques projets d'add-ons hardware comme le M2 la 3DO ne s'en remit jamais et disparut de la circulation en quelques mois.

[The importance of polygon rendering]

La Playstation, première du nom, a réussi à s'imposer très rapidement sur un marché ou elle n'avait eu jusque là que de petites expériences (Sony MSX, quelques jeux). Sa vitrine était l'ensemble des capacités techniques déployées dans les jeux à sa sortie : Ridge Racer principalement avec ses polygones 3D dans tout les sens. La Playstation fit entrer le monde du jeu vidéo dans l'ère de la 3D en l'espace de quelques mois seulement et en fit d'ailleurs sa spécialité.



La 3DO, l'ex-future station multimédia qui devait entrer dans tout les foyers et remplacer peu à peu la console, le magnétoscope et l'ordinateur familial. Regardez le bien, car très peu de personnes aujourd'hui se rappellent encore de cet éphémère.



Le terrorisme, c'est bien pratique.

Le terrorisme, c'est génial. Si, si. Comme outil politique, il n'y a pas mieux. Une bombe (ou plus) qui pète dans un métro, des avions qui se mangent des tours, des poubelles piégées, voilà en gros les outils d'un bon terroriste actuel. Ses moyens de pression.

C'est facile à mettre en oeuvre. Il suffit de quelques gars avec des connaissances basiques de chimie, un peu de matériel, même artisanal, et un peu de couilles pour aller poser son paquet en plein milieu des gens. Finalement, peu coûteux cette affaire.

Pire, il suffirait de s'équiper de cure-dents et autres limes à ongles pour détourner un avion, d'après ce qu'on nous raconte. Bref, c'est cheap. On est loin des savants fous qui inventent des nouvelles armes pour tout faire péter.

La menace du terrorisme est en fait, si l'on regarde bien, ridicule. Même dans les pires périodes, les gens victimes de ce genre d'actes restent une infime minorité face au nombre de morts accidentelles chaque année. En 2001, le 11 septembre a fait quoi, dans les 3000 morts. C'était la pire attaque terroriste de tous les temps. Pendant la même année, plus de 10 000 citoyens américains mourraient par balle. Et bien plus mourraient sur les routes. Sans parler des centaines de milliers atteints de cancer et d'autres maladies graves.

Et c'est encore plus insignifiant face aux catastrophes naturelles, les cyclones et autres tsunamis (280 000 à 310 000 morts en 2004 en l'espace de quelques heures. Le 9-11 peut aller se rhabiller). Donc, onestd'accord, leterrorisme, c'est impressionnant, ça fait boum, mais en fait, en terme humain, ce n'est pas significatif. On pourrait faire, à ce compte-là, une minute de silence quotidienne pour toutes les victimes de la route. Ca ferait plus de sens.

Non, le terrorisme est avant tout un acte politique.

Le but est d'attirer l'attention de la population. De la rendre

paranoïaque. De faire croire à tous que les ennemis sont partout. Souvenez-vous (bon vous étiez pas nés), mais en France, on connaît vachement bien le terrorisme. Non ie ne parle pas de 1995, mais de l'époque 1789-1793. «La terreur», ça vous dit quelque chose?

En cette époque si bénie qu'on se doit apparemment de la fêter chaque année, les citoyens étaient incités par leur république à voir des ennemis de la France partout. Et à les dénoncer. Un mec pouvait simplement avoir dit boniour à un noble et se retrouver guillotiné, considéré comme monarchiste. Cette terreur n'avait rien de réel. Les ennemis de la France n'étaient

plus à l'intérieur, mais bien en

dehors des frontières. C'était une vue de l'esprit. Cependant, sans doute pour sauvegarder les idées des «droits de l'homme» qui prônaient tolérance envers les opinions d'autrui, le respect des autres, la république dut se résoudre à massacrer tous les contrevenants au pouvoir en place, notamment les vendéens. Une belle guerre civile dont on ne dit pas le vrai nom dans nos manuels d'histoires bien reliés.

Un gouvernement, qui, au nom de la sauvegarde de la nation et des libertés individuelles, va à l'encontre de tous ces principes, ça vous rappelle rien?



C'est un peu ce qui se passe actuellement à l'échelle du globe. Les ricains, forts de l'assaut du 9-11, se sont mangés un Patriot Act qui bafoue la plupart des droits de la «bill of rights» décidée par les pères fondateurs de ce grand pays. Un Act qui généralise l'espionnage et la surveillance continue de la population. Le fichage des gens sans leur consentement, pour la «sécurité nationale».

Dans notre beau pays, des mesures similaires sont en train d'être prises suite aux évènements londoniens. Ici et là, on annonce de l'espionnage téléphonique, des caméras dans la rue, des contrôles accrus... bien sûr, pour garantir



«notre sécurité». La même rengaine qu'on répète à qui veut bien l'entendre.

Cette spirale infernale d'escalade sécuritaire ne ressemble en rien à la démocratie. Des mesures urgentes, soit-disant temporaires, qui s'installent de manière permanente, sans vote, sans respect constitutionnel.

Ni plus ni moins la mise en place d'une société à la 1984. Toute graduelle, bien entendu. Toute mesure prise n'est en elle même pas choquante. Mais c'est l'addition de toutes ces actions liberticides qui finissent par générer un monde où l'on ne sera bientôt plus libres de se déplacer ou de s'exprimer sans en mesurer les conséquences.

Oue devient une démocratie qui se barricade derrière la peur, la paranoïa, quand elle tombe dans les mains de gens sans scrupules? Ne vous posez pas la question. La réponse est sous vos yeux, en Irak. Des soit-disant démocraties aui utilisent le terrorisme et fabriquent de fausses preuves pour lancer leurs armées à l'invasion. On se rappelle Powell et ses pseudo photos satellites sur lesquelles on était sensé voir de quoi mettre en danger la terre entière. Et accessoirement. garantir intérêts de multinationales ou autres particuliers.

Pour mieux faire passer la pillule, ces politiciens appliquent la bonne vieille règle : ne jamais donner d'explications, et toujours jouer sur l'émotion, sur l'atrocité du terrorisme. Montrer du sang. Jouer avec les peurs. Et de dire «faites nous confiance, on s'en occupe».

Un gouvernement qui s'octroie des pouvoirs.

Voilà le vrai danger du terrorisme.

Voilà le vrai péril de notre société.

Vous remarquerez que l'action politique est extrêmement virulente en cas de terrorisme. Alors qu'en temps normal, les



décisions mettent des années, des décennies à se faire, en temps de «danger», les régressions les plus avérées rentrent en action en des temps records.

Le terrorisme a bon dos. Il permet aussi d'éclipser pendant plusieurs semaines tous les autres problèmes de société. Le chômage. Les réformes. Bref, les trucs importants, qui vont nous plomber sur le long terme.

Les media sont les premiers complices. Ils sont même les artisans de la terreur. Les évangélistes. Ce sont nos prophètes télévisés qui nous incitent à l'extrême prudence. A surveiller nos voisins.

Les passants. Et qui propagent cette information qui n'est qu'une vision bien déformée de la réalité.

«And if all others accepted the lie which the Party imposed—if all records told the same tale—then the lie passed into history and became truth. 'Who controls the past' ran the Party slogan, 'controls the future: who controls the present controls the past.»

1984 - George Orwell



orgait Tefait Monde

Les FPS, des jeux basiques? Dans le principe, oui. Il s'agit souvent de tout péter sans la moindre vergogne. Mais comment justifier qu'un joueur lambda puisse tenir des heures et des heures à poursuivre un but aussi désuet? Le secret réside, entre autres, dans le level design.

Screetch & Ekianjo

Modéliser un monde 3d n'est pas seulement un question de technique. Prenez l'écriture d'un bouquin. Ce n'est pas parce qu'on maîtrise les règles de grammaire, l'orthographe et le vocabulaire qu'on arrive forcément à pondre une histoire intéressante. Le leveldesign, c'est pas trop différent : tout le monde sait mettre de l'herbe au sol, des maisons, avec des ombres et tout. Mais ça peut devenir chiant comme la mort. Le level-design est une lutte contre l'entropie, contre le désintéressement progressif du joueur.

Il a pour vocation d'inciter, de stimuler et de sublimer l'expérience de jeu.

Mais, que comprend-on par le terme barbare de « level design»?

Le Level design est le processus de réalisation des niveaux du jeu (level ou map en anglais) et des missions. Souvent, le level design est assimilé au mapping, c'est-à-dire la création d'un environnement 3D

pour un jeu. Mais ce serait un peu réducteur.

Cela inclut certes les mondes en 3D dans lesquels évolue le joueur, les textures, les éclairages, mais aussi les sons ambiants, le moteur physique ou l'intelligence artificielle. C'est par le level design que l'on planifie et calcule les premières expériences que vivra le joueur. Elles seront d'autant plus importantes qu'elles conditionneront ses a priori pour le reste du jeu.

Le but du level-design est de construire et maintenir l'intérêt du joueur en contrôlant le rythme du jeu, la progression du niveau de difficulté et le renouvellement de l'expérience du joueur. Soyons clairs : le level design ne doit rien laisser au hasard.

Les responsables du level design ont du boulot. Il doivent s'investir dans le système de jeu (interface, modes de jeu, "how to win", etc.) mais aussi réfléchir aux mécanismes, au fonctionnement des niveaux. Déterminer ce qui marche et ce qui ne le fait pas. Le résultat doit être un game design comprenant des réponses précises aux besoins :

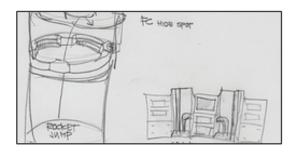
- -Thème du niveau (intérieur / extérieur, station de métro ? champ de bataille...),
- -Caractéristiques des personnages et des équipements,
- -Comportement du monde,
- -Mécanismes utilisés pour gérer la difficulté et le rythme du jeu,
- -Énumération des éléments du gameplay et du décor communs à tous les levels,
- -Taille des levels et estimation des ressources nécessaires pour les finir.

Tout commence sur le papier

Prémices

Aussi bizarre que cela puisse paraître, on ne crée pas un monde 3D cash sur un éditeur. Il faudra se baser sur des esquisses, des dessins préliminaires au crayon, des artworks. L'important dans cette phase est de laisser libre court à son imagination, et donner une certaine personnalité au niveau. Il est préférable de faire des essais et des erreurs à ce moment que de tout refaire une fois certaines étapes bien avancées. Une chose à savoir, le design d'un niveau changera énormément de fois entre le début du projet et sa livraison finale au public.

Le niveau se construit d'abord sous forme cartographique. Une conceptualisation du futur monde 3D en simples diagrammes 2D est la meilleure façon de commencer. Qu'est ce qu'un monde 3D, si ce











n'est qu'un monde 2D (carte vue du dessus) avec du volume, la possibilité de se déplacer à des étages et/ou des sous-sols ?

Une petite dose de Photoshop, en se servant des outils de modélisation de formes simples permettent de se donner une bonne idée du positionnement final. L'utilisation des outils de grille (gridline) sur la map, à une échelle multiple de la réalité du jeu, sert à donner un sens d'échelle.

Le plan général doit être compris dans une zone délimitée : idéalement un rectangle de deux kilomètres de côté ou cinq fois plus si un véhicule type automobile intervient. La ligne d'horizon culmine généralement à cinq cents mètres de distances environ avec un effet de brouillard pour tout ce qui dépasse cette distance, pour cacher le clipping. De plus en plus, cette distance a tendance à grandir, et il n'est pas rare de voir des ieux qui proposent des kilomètres de vue à l'horizon. Operation Flashpoint, simulation militaire,

avait par exemple besoin d'un tel mode de vue pour permettre au joueur de planifier sa route.

Une fois un premier jet obtenu, les différents buildings et obstacles placés, il faudra se poser la question du parcours du joueur : Le chemin critique (Critical Path) est longuement étudié par le leveldesigner.

Critical Path?

Le Critical Path est l'ensemble des paramètres qui permettent de gérer la durée des différentes actions du jeu afin que celui-ci puisse, à un rythme prévu par le concepteur, respecter un temps de jeu total acceptable. Ce Critical Path doit donner assez « d'expérience » (armes, énergies, protections...) afin d'aider le joueur à finir le niveau de façon satisfaisante).

D'un autre côté, ce Critical Path doit être relativement aisé pour que le joueur ait cette sensation d'avancer au mérite. Le danger serait d'entrer dans l'excès inverse où tout lui tombe sous la main et où les butins et portes de sorties apparaissent à chaque détour d'un couloir.

Les interactions dans le niveau sont primordiales. Des portes fermées à ouvrir, des clés à chercher pour y parvenir.. Le jeu ne doit pas forcément être linéaire tout en proposant une certaine logique. L'utilisation de séguences scriptées est aussi un énorme avantage. Un univers 3D prend toute sa vie quand des évènements imprévus s'y déroulent. Le joueur aura tendance à se tenir davantage sur ses gardes. Si le joueur est accompagné par d'autres personnages non jouables, le fait de les perdre (temporairement ou définitivement) rajoute une pression supplémentaire et enlève la sensation de sécurité. Il faut que quelque chose se passe. Que le joueur sente que les péripéties s'enchaînent. Et que sa curiosité soit exacerbée.

Les meilleurs bonus ne seront pas en travers de la route, mais rangés, cachés de façon à ce que le joueur veuille prendre un peu de temps à fouiller et à apprendre le niveau. Le fait de les trouver sera pour lui une récompense qui l'aidera à terminer le niveau plus facilement. Pour les flemmards, un bon nombre d'objets potables sera placé sur le Critical Path. Les glandeurs devront donc pouvoir terminer le niveau sans trop suer. Important: ne pas les décourager.

Le Critical Path ne devra pas être trop long. Sachant qu'un personnage se déplace d'environ 400 mètres à la minute (1 km par minute pour un véhicule), il parcourt transversalement ses deux kilomètres en six minutes. Donc, un parcours complet peut tabler sur 15 minutes sans temps de latence, en prenant en compte la recherche du chemin. Sur le dessin original en 2D, le level-designer mesure les

distances parcourues par le joueur et les convertis en temps afin d'en vérifier la cohérence avec les buts fixés. Et ne pas trop jouer avec son impatience. Cette étape peut apporter une profondeur supplémentaire à un jeu qui serait



basé sur un lieu réel et connu (les lieux historiques étant la panacée des maps à propos de zones de guerre réelles, particulièrement sur le thème de la seconde guerre mondiale. Les archives sont encore abondantes).

Eléments de spatialité

Il faut commencer aussi à réfléchir aux affrontements. Où vont-ils avoir lieu ? Où sont les meilleurs points de « collision » entre les ennemis et le joueur ?

Les niveaux se doivent d'avoir des éléments de reconnaissance géographique. Le joueur adepte du niveau aura une avance sur le newbie car celui-ci connaîtra le parcours par coeur, saura reconnaître l'entrée d'une bouche d'égout parmi les autres parce que celle-ci aura un gris bien particulier que seul cet ancien aura repéré au fil du temps. Par exemple, les maps de l'ancêtre Kingpin sont très jolies mais le décors se ressemble d'un bout à l'autre des niveaux. Mauvaise approche pour plaire aux joueurs « hardcore ». Le fait que l'on peut se repérer facilement sur une map permet, dans un mode multi-joueur, de donner rendezvous à d'autre joueurs à un endroit précis dont un ou des éléments du décor permettent très rapidement de le situer (près de l'entrée du cinéma, dans la salle aux oeufs aliens, dans le trou en forme de bouche...).

Pour donner des chances dans un jeu de tir, des couvertures devront être présentes. Partout, le joueur pourra trouver le moyen de se protéger du regard des ennemis, de la portée de leurs tirs. Des caisses (n'en abusons pas - cf Sanqua Experience 2) pour s'accroupir derrière entre deux tirs, des murs à longer afin de ne pas déboucher ventre à l'air directement sur l'ennemi. Des éléments plus naturels, plus liés aux décors ne feront pas de mal.

Prototypes

Cay est, la base existe. Maintenant, le rudiment doit prendre forme en trois dimensions.

Une étape de « blocking » peut être appropriée. Il s'agit de modéliser le niveau avec des formes simples, sans textures dans un premier temps. Pourquoi? c'est un premier test qui vous dira si le niveau étudié sur le papier prend forme de manière satisfaisante. Et comme cette étape est rapide, elle est sans grandes conséquences et permet des ajustements. On pourra aussi y placer des lumières, pour obtenir une idée très basique de l'ambiance.

La première taille est faite dans les rocs 3D. La suite, c'est la recherche du détail, avec la mise en place des textures, de la géométrie plus aboutie du niveau, etc... Certains procèdent de manière perfectionniste, d'autres en itératif. Les perfectionnistes

travaillent une pièce à la fois, dans les moindres détails, avant de passer à une autre. Les Itératifs, eux, appliquent progressivement le même niveau de détail à chaque pièce, sans chercher la finition absolue. La manière dite itérative est la plus rapide - elle permet, même dans le cas de maps non finalisées, de se déplacer dans le niveau et de commencer à intégrer des éléments de gameplay. L'intérêt d'être perfectionniste existe pourtant. Un joueur peut être amené à s'attarder dans un endroit (pour résoudre une énigme, par exemple) et c'est alors qu'il prêtera davantage attention à chaque recoin du décors, à chaque texture qui l'entoure.

La mise en place des textures n'est d'ailleurs pas une chose aisée. Souvent, les designers prennent des photos de bâtiments réels, de surfaces, pour s'inspirer de la réalité. Une texture doit pouvoir se répéter sur une grande surface sans devenir trop « visible » dans le mauvais sens du terme.

L'attention aux détails est aussi cruciale. Suivant les lieux visités, il faudra respecter une certaine logique. Par exemple, ne pas mettre des caisses dans un salon en plein milieu d'une maison. Ou encore mettre des bâtiments en pierre sur un port moderne. Une réflexion similaire à cette d'un architecte est recommandée : il faudra se poser des questions sur les positions de bâtiments, de voies, sur le côté pratique. Pour que le joueur s'immerge dans le jeu, une certaine cohérence sera un avantage énorme. Qui dit cohérence dit vraisemblance. Pas forcément réalisme. A vouloir faire trop réaliste, on risque de passer à côté de l'objectif premier d'amuser les gens. Il s'agit de feinter. De jouer sur les détails, pour « le faire ». Par exemple, se documenter sur l'architecture de certaines machines, d'échafaudages, de bâtiments dédiés. Intégrer ces détails sur les objets/bâtiments

permettra de dissimuler un peu les « incohérences » volontaires que l'on peut faire sur le niveau luimême. Tout ceci, pour le rendre plus palpitant.

De nos jours, les FPS consoles ont une influence néfaste sur la création des monde. De par leur contrôles, ils sont bien plus à même de déplacer la vue de manière horizontale que verticale. Hors, la verticalité est justement ce qui donne le vertige, l'impression de 3D en tant que tel. C'est le relief que l'on recherche. Pas des plaines et encore moins des murs.

La finition

Les proportions

Finalement, tout le design doit se retrouver dans la gestion du regard du joueur. Chose tout bête, la hauteur du regard par rapport au sol est l'élément de départ, la référence pour imaginer la taille des objets et bâtiments qui apparaîtront sur son parcours. De plus, jouer sur les proportions ajoute un cachet certain à l'environnement. Pour donner une idée de l'énormité d'un objet, il suffit de donner, en comparaison, des éléments de taille beaucoup plus réduite. Mettre des personnages devant une fusée sur un pas de tir sera un excellent indicateur de la taille de celle-ci.

Les rajouts de gameplay

L'univers ainsi créé reste pour l'instant immobile, fixe. Le moteur



physique peut alors intervenir. Il donne vie à cet univers. A lui seul, il contient quelques lois de physique (telles que la gravité, le vent, la poussée d'Archimède, le souffle d'un explosion, les balancements chaotiques d'une corde, les frottements au sol, les ressorts, la force centrifuge, la gestion d'un corps (rag doll) et autres collisions) entre les objets et/ou joueurs. Ainsi, c'est un tel moteur qui fera en sorte que les roues d'un véhicule restent collées au-dessus sol sans le pénétrer, ou que le véhicule suivra tous les mouvements des roues. De même. c'est ce qui permettra de donner une identité propre à l'objet: le bois flotte, le métal coule, etc... Bien entendu, en changeant ces valeurs, on peut obtenir des conditions physiques totalement différentes comme pour faire, par exemple, un jeu qui se passerait sur la lune (force de gravitation différente) ou dans des univers totalement imaginaires.

Les dangers environnementaux, s'ils ne sont pas trop présents et non mortels, peuvent êtres de petits plus dans un niveau : des jets de gaz s'échappant de temps en temps d'un tuyau (toujours le même), pistons dans une usine, un monstre censé être mort qui aura un dernier soubresaut d'énergie pour vous mordre lorsque vous marcherez dessus. Le joueur peut d'ailleurs s'en servir comme protection face à ses ennemis sous forme de petit piège s'il est le premier à le repérer.

Le son n'est pas qu'un gadget dans le level design. L'eau qui goutte dans un lieu humide, le ronflement d'un générateur électrique sont autant d'atouts qui construisent ou vampirisent un niveau.

Mais surtout, c'est la phase de test approfondie qui va finaliser ces différents éléments. Par exemple, la position d'un bonus pourra être plus ou moins éloignée et à découvert. Il sera alors perçu comme un risque à prendre pour l'atteindre. Car oui, il faudra compter sur des ennemis pour le dégommer à vue. Des ennemis... intelligents?

L'intelligence du jeu

monstres **PNJ** Les (Personnages non joueurs) sont aussi des entités. Leurs placements dans les maps sont souvent réfléchis pour que l'action soit soutenue, et cohérente. Pour les FPS, l'action est souvent scriptée. Les scripts sont souvent des blocs invisibles dans la map. C'est-àdire que lorsque le joueur passe à travers, ce bloc va déclencher une nouvelle action (ennemis qui surgissent par une fenêtre). Mais ceci représente une des bases d'un autre point important : l'intelligence artificielle.

L'IA inclus beaucoup de disciplines et est le secteur qui reviendra botter le cul du réalisateur du jeu s'il n'a pas pris assez de temps pour



s'attaquer à cet aspect. Imaginez que nous rencontrons un gang essayant de survivre dans ce monde 3D, que nous atterrissons au milieu de leurs petites affaires. Leur réaction aura été prévue suivant leur activité jusqu'à maintenant: gardaient-ils quelque chose ? Patrouillaient-ils? Allaient-ils faire leurs courses ? L'établissement d'une ligne de conduite a été la tâche du réalisateur du jeu. Connaissant ses ordres, le PNJ saura comment réagir en cas de rencontre.

Le plus compliqué pour l'Al est de gérer quand les PNJ vont réagir : il pourrait être « aware » comme dit Jean-Claude pendant toute la partie et dans ce cas, le joueur se sent frustré par ce semblant de triche : celle de l'ennemi qui vous voit venir à des kilomètres.

Des règles peuvent aussi être établies pour gérer ces accès à la réaction des PNJ : à la vue, à l'approche (bruit par exemple),

à l'ouverture d'une porte... Les routines de décision prennent en compte certains problèmes complexes : si le joueur fait du bruit mais n'est pas à la portée de la vue du monstre sanglant, que fera ce dernier ? Va-t-il vérifier d'où vient le bruit ? Vat-il l'ignorer ? Déterminer si un son à une importance pour le monstre/l'ennemi n'est pas chose aisée. Les portes sont également complexes à gérer, car il y a une grosse différence si on est placé au même endroit mais que la porte est ouverte ou fermée devant le gros monstre à quatre bras avec son fusil à pompe géant. Celui-ci ne devrait pas réagir de la même facon.

L'IA est un problème très complexe et rares sont les FPS à apporter des solutions potables. A ce jour, Far Cry est peut-être le meilleur essai dans le genre. Mais les problèmes de path-finding (l'ennemi qui cherche son chemin pour vous atteindre) ne sont pas résolus. Trop souvent encore, les ennemis vont foncent dessus, alors qu'ils devraient se planquer et essayer de vous flinguer à distance. Et ça, ça peut vous tuer un level design pourtant très réussi.

Le level-designer, devant tout ce qu'il doit prévoir et imaginer, se met-il à rêver le soir qu'il est Dieu?

Sources:

http://www.jobieg.de/fps_level_design.html

http://tecfa.unige.ch/perso/staf/nova/blog/2004/12/14/

http://www.devmaster.net/

http://www.theparticle.com/gecctt/devlevel.html

http://www.cesspit.net/drupal/node/219

http://www.ttlg.com/gbm/level.htm - les images reprises p 31-32

http://www.gamedesign.net/node/1124 - images reprises p 28-29

http://www.pmods.net

GGPGOM Fighting evolution

Ekianjo

Tout le monde a des bons souvenirs d'arcade : les écrans qui flashent dans tous les sens, le bruit des boutons trop souvent appuyés, des gâchettes qui cliquent, des jetons qui tombent dans les fentes. Des images d'une ambiance résolument jeune. De petits mioches de moins de 10 ans aux jeunes adultes venant claquer quelques thunes pour se défouler d'un boulot trop merdique. De nombreuses générations se croisant et s'affrontant l'espace de quelques instants où les barrières semblaient disparaître. L'arcade. Avec ces équipements qui font tourner la tête, comme la légendaire cabine sphérique d'After Burner, les écrans allongés d'un 1941, les motos rutilantes pour Super Hang On, les

cockpits pour Daytona, les pistolets de Time Crisis qui pendouillent au pupitre. Approchez-vous un peu. Vous sentirez la sueur laissée par les mains de joueurs trop éprouvés. Souvenez-vous de ces cracks qui se dégagaient de la masse, et montraient au public leur connaissance extrême d'un ou plisuers jeux. Ceux de combats se prêtaient particulièrement à cet exercice. Et dire que tout cela a plus ou moins commencé avec Street Fighter II.

Si Capcom est ce qu'il est aujourd'hui, c'est-à-dire une société très puissante et influante, c'est en grosse partie grâce à la série des Street. Le premier était passé quasi inapercu, mais le deuxième était arrivé à pic, sur un marché mûr à le prendre de plein fouet. Aussi bien sur arcade que sur consoles. Les millions d'exemplaires vendus ont aidé la firme à financer d'autres jeux plus ambitieux. Et à se diversifier davantage.

C'est ce à quoi je pense en lançant Capcom Fighting Evolution.

Tout le chemin parcouru.

Dans la plus pure tradition arcade, la présentation a du chien. Avec ses personnages présentés au détour de flashs visuels tous plus mis en scène les uns que







Votre premier contact avec le mal : le menu. D'ailleurs ici j'ai pris quelques screens de la version PS2, identique en tout point si ce n'est le titre, Capcom Fighting Jam. Un titre plus près de la réalité que «Evolution». Vous verrez donc dans les options que la configuration à 6 boutons est intacte. A droite, l'écran de sélection des personnages, qui montre déjà les clivages bien réels entre chaque série. Capcom Fighting Evolution vit sur les bijoux de familles et les emprunts. Taxé à l'ISF, aussi ?

les autres. Et le menu d'arriver. On s'attendrait presque à voir un « insert coin » clignoter sur l'écran.

Je presse Start.

Peu de modes de combat disponibles. Arcade, Versus, Training et Live. Attends, que ça ? On est bien en 2005, non ? Bah... allez, si on s'amuse, c'est pas grave, hein ? L'écran de sélection des personnages est séparé en cinq parties : chaque zone comprend en fait des personnages typiques d'une série de Capcom. Quelques personnages de Street Fighter II, de Street Fighter III, de Street

Fighter Alpha, de Darkstalkers et de Red Earth, CFE vous laisse le choix. Un choix restreint, il faut dire. Vous serez loin de retrouver tous les personnages de chaque série. Non, juste 4-5 de chaque. N'en jetez plus! Capcom est trop généreux. C'est vrai, si c'est pour retrouver 15 Ryu et 23 Chun Li, mieux vaut ne pas multiplier les persos pour rien. Mais quand même. Ça fait peine face à un KOF.

Du rapiéçage.

Inutile de dire que Capcom n'a pas refait tous les sprites à zéro. Les équipes se sont contentées de reprendre ceux existants et de les intégrer brut de décoffrage dans un même jeu. Le problème, c'est que tous n'ont pas le même âge, et ça se ressent. Mettez Jeanne Moreau à côté de Laetitia Casta. Même si la Moreau avait marqué son époque, elle n'est plus que rides et fripes. Vieillesse oblige. La Casta a l'avantage de la jeunesse, à défaut d'intelligence.

Eh bien, Capcom Fighting Evolution, c'est cash pareil.

Entre les vieux sprites de Street Fighter Alpha, les plus récents de Street Fighter III, les personnages déjantés de Red Earth (un dinosaure qui prend







Ah Ryu. Le galanterie même. Au lieu de laisser la mignonnette gagner au moins le premier round, il la violente dans la rue, en plein jour, devant un sumo témoin des méfaits. Non mais regardez moi ça : Ryu coince la pauvre fille dans un coin, histoire de lui faire subir les pires sévices : un hadoken en plein dans la face. En sentant les mains puantes du vieux Ryu, la pauvre fille est tombée dans les pommes. Le sumo continue son geste mécanique. Ryu esquisse un signe de victoire. Pov' gars, va.

les ¾ de l'écran !) et ceux superbement animés de Darkstalkers... on arrive à du n'importe quoi. Imaginez-vous dans R-Type Neo en train de dégommer des sprites tout droit sortis de Space Invaders. C'est un choc du même type.

Les uns se démoulent sur l'écran avec 15 étapes d'animation par seconde tandis que les autres se demènent avec leurs 4 pauvres images de transition. On peut d'ailleurs se poser des questions sur l'équivalence des collisions, à la milliseconde près. Les décors, eux, au milieu du chaos des sprites, ont choisi d'être discrets. Voire minimalistes. Si vous voyez un personnage qui bouge au fond, avec

deux étapes de mouvement entre un bras levé et un bras baissé, vous serez contents. On pourrait difficilement se contenter de moins. Plus vide, plus inactif, tu meurs. CFE, un jeu d'ascète?

Y'a-t-il un graphiste 2D encore actif chez Capcom pour pondre de nouveaux sprites ? CFE est-il en fait une entreprise de recyclage, pour laquelle rien de nouveau n'a été créé ?

Non, il y a quand même un peu de nouveau : le mode arcade vous demande de choisir deux combattants.

Deux. Oui, deux.

Peu importe le groupe.

Cette étrangeté est le seul aspect un peu tactique du jeu. D'un round à un autre, vous pouvez alterner les deux combattants si vous le désirez. L'intérêt est de compenser des faiblesses de l'un à certaines attaques par les avantages de l'autre contre cellesci. Ou plus simplement vous fournir une alternative entre deux personnages que vous maîtrisez bien. Si la torgnole que vous vous mangez pendant le premier round vous a servi de leçon, il faudra sans doute tenter avec l'autre perso de revenir au score. C'est toujours le système de 2 matchs gagnants qui est en place. Imparable.







«Hauzer, le dernier dinosaure, c'est notre ami et bien plus encore» (à chanter sur l'air de Denver). Oui, Hauzer c'est votre ami. Quand c'est votre perso. Il vous suffira de donner de gros coups de queue et de cracher du feu de temps en temps pour calmer les adversaires. En plus, vu la taille conséquente du sprite, vos ennemis auront du mal à vous attaquer dans le dos. Merci Capcom pour l'équilibrage des persos entre les séries.

Quelques autres différences pointent le bout de leur nez. Entre chaque groupe de combattants, des nuances se dégagent... au niveau de la réactivité des parades, des combos, des contre-attaques... des supers. Dans Street Fighter III, on se devait de choisir un super avant le début du combat. Ici, tous les persos du III ont de base accès à de nombreux supers. La réunion de ces différentes séries a donc remis un peu les choses à plat pour ne pas trop privilégier le système de l'une ou de l'autre. Mais là où certains combattants perdent en réactivité, ils le gagnent en puissance d'impact.

Mais soyons honnêtes deux secondes. Les

confrontations entre les persos de ces séries n'ont pas lieu d'être. Le gameplay de ces jeux a du mal à cohabiter. Passe encore entre Street Fighter III et Street Fighter Alpha... mais Red Earth et Darkstalkers font tache dans l'ensemble.

L'équilibre entre les coups des différents persos est outre TRES relatif. En connaissant quelques coups de base, et en se contentant de sauter à des moments opportuns, on peut facilement passer les combats sans trop de mal avec Félicia. Avec le dinosaure de Red Earth, donnez un bon coup de queue du début jusqu'à la fin. Si vous gagnez pas 15 matches de suite en cliquant sur un seul bouton, vous êtes un

gros nul. De toute façon vos ennemis ne sauront guère où aller : vos remplissez déjà tout l'écran. Pour la difficulté et la stratégie, on repassera.

Enfin. J'ai fini le jeu avec un perso.

Votre récompense : une séquence finale sous forme de comic book, qui se dévoile devant vos yeux au fur et à mesure, en guise de conclusion. Rien de bien folichon. Ça doit être le seul travail original fait sur le jeu. A moins que ça ait été récupéré d'un obscur artbook ? qui sait quand on tombe si bas ?

Quelques trucs marrants arrivent. Des personnages







Comme vous le voyez sur ces quelques screens, les coups sont riches en effets spéciaux du plus moche effet. Le pire est sans doute celui de Guile, qui n'a pas bougé depuis les premières années de la vie sur terre. A côté, Felicia affiche de bien plus beaux supers et autres projections. Et l'animation n'a bien entendu rien à voir entre ces deux personnages... Le pauvre Guile, à 4 images par seconde, semble comme atteint de rhumatismes. C'est la dure vie d'un papy du jeu vidéo.

connus réapparaissent au fil des combats, dans les décors. Mais n'espérez pas les retrouver dans le menu de sélection. Non, ça serait trop facile. Ça ne vous laisserait pas cet arrière-goût de frustration. Ce qui est apparemment l'objectif de Capcom ici.

Comment Capcom peut-il vendre un jeu aussi vide ? Ah oui, il y a bien le mode Live. L'excuse officielle donnée par la compagnie pour retarder la sortie Xbox par rapport à celle de la PS2. Je ne m'étendrai pas sur le sujet, n'ayant pu tester ce mode. Mais au vu des fonctionnalités, rien que du très classique. Mais combien de gens jouent à ce jeu, online ? Question rhétorique...

Ne soyez pas un bon pigeon. Ce Fighting Evolution n'apporte rien. Il vous vend de l'ennui. Il vous vend de la perte de place dans votre étagère. Ou plutôt sous votre étagère, pour la caler. Le seul endroit où il sera vraiment utile.

Capcom peut être admirable parfois, par ses choix osés. Cf Killer 7.

Dans CFE, ils ont osé nous prendre pour des cons.

Gardez le, votre jeu.







Un combat de mecs. Urien vient de targuer Ryu en lui sortant : « t'as vu mon engin ? ça te fait envie hein ? Viens chez papa! ». Ryu, c'est un mec sympa dans le privé, mais quand on lui parle de ses complexes intimes, il tique et pète les plombs. Il faut dire qu'il est pas aidé par la nature. C'est pour ça qu'il fait du karaté. C'est le seul moyen qu'il a trouvé pour attirer les donzelles. Ci-dessous, son pote Guile en prend plein la lampe. Il se fait même marcher sur la gueule. La honte pour un ricain. Je sens que Guile, à son retour, va aller se défouler sur des prisonniers Irakiens, histoire de déstresser.







Kilep 77



C'est un grand jour aujourd'hui. Même si le temps est maussade, et que les oisillons vont rester au fond de leur nid, moi, je me rends chez le revendeur le plus proche me procurer Killer 7. J'ai ouï dire que les studios Grasshopper Manufacture Inc de chez Capcom nous avaient pondus une sorte d'ovni. J'arrive donc chez mon revendeur, aussi un ami dans la vie, et lance ma question fatidique « c'est bien Killer 7 ? ».

Il me regarde, ouvre la bouche, puis la referme.

À vrai dire, je crois qu'il n'en sait trop rien. Je me dirige donc vers les rayons GC et PS2. J'hésite.

Quelle version me procurer ? À tout hasard, je choisis la version GC. À peine ai-je le temps de prendre la boîte dans les mains que tout le monde me regarde. Non, ma braguette n'est pas ouverte, mais oui, je tiens apparemment le fruit défendu. Bis repetita. La même chose s'était passée quand j'avais acheté en avril, en import, Electroplankton. Était-ce vraiment un jeu ? Plutôt un instrument de musique virtuel... Soit. De retour chez moi, j'installe la première galette de Killer 7 dans ma GC. Me voilà déjà aspiré dans un univers inquiétant...

Tout débute on ne sait trop où. Il s'agit apparemment d'une bâtisse très mal fréquentée, infestée de «

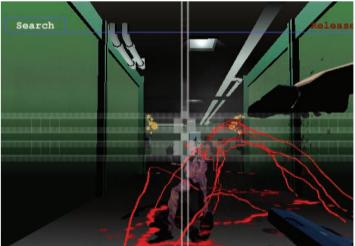
créatures ». Le dépouillement est total. Tentant de faire abstraction de ce lieu, je tâte la flèche directionnelle.

Ce Garcian Smith n'obéit pas, bizarre.

Je parcours mon pad, quand soudain une légère pression sur A fait avancer mon personnage. Hourra, aurais-je percé les mystères de la maniabilité de Killer 7 ? Pas si sûr... J'appuie donc encore sur A. Les repères s'évanouissent à nouveau. Différents chemins s'offrent à moi. Leurs noms s'affichent. La vue est surchargée, un poil confuse.

Mon exploration progresse quelques étages plus







D'une violence inouïe, Killer 7 joue sur une corde sensible, notamment avec la mort, mise en abîme à travers les différentes personnalités, et parfois même caricaturée. Vous remarquerez également que Killer 7 ne lésine pas sur l'hémoglobine!

haut. Dans ma montée, des petits carrés verts brillants apparaissent dans tous les sens. Amusants symboles des temps de chargement. Quatrième étage, me voilà.

Des rires désagréables émergent. Diaboliques. L'atmosphère pesante m'envahit. Et là, que vois-je, un criminel! Des flingues apparaissent entre mes mains. Ni une ni deux, je lui tire dessus. Mais il ne bronche pas. Il ne meurt pas. Vite, ça urge, si ça continue, il va me transformer en bouillie. Je m'aperçois juste à temps que son talon d'Achille, c'est sa main. Je vise. J'appuye. Il explose. Sauvé. Enfin, je parle peut-être trop vite. Me voilà déjà

devant une étrange jeune fille. Elle a l'allure d'un ange.

Complexe, Killer 7 l'est indubitablement. Au même titre qu'un exercice de style ou une peinture abstraite, Killer 7 intrigue. La faute à une équipe déjantée tout droit sortie de chez Capcom. Le pari était risqué, même osé, mais a-t-on vraiment affaire là à un jeu vidéo ?

Le monde de Killer 7 est un songe allégorique de la société humaine. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une critique sociale mais ... mentale. Illustrée par un japon réinventé, où la psychose et la peur se sont installées. Cette société revue et fustigée

par Grasshopper (les développeurs) est un cartel d'idées loufoques. Mis en scène de façon savante: un Japon en péril, au bord de l'anéantissement, menacé par ces Heaven smiles. Des monstres sortis d'on ne sait où.

L'avarice, la colère, l'envie, la gourmandise, la luxure, l'orgueil, la paresse, ça ne vous rappelle rien? Ce sont effectivement les sept pêchés capitaux qui tempèrent et lénifient les êtres (à poils) que nous sommes. Cette thématique est en quelque sorte une base, si ce n'est LA base de travail de Killer 7. Aux commandes d'un fauteuil roulant sous les traits d'Harman Smith, vieux débris, votre personnalité







Le dépouillement graphique est total. L'aliasing est omniprésent. D'ailleurs, à ce stade, cela dépasse l'entendement, l'effet de style est trop poussé. Ce style plait ou devient détestable. Mais il faut avouer que le cel-shading est ici poussé dans ses retranchements : simplifier l'image pour obtenir une sorte de schématisation en temps réel.

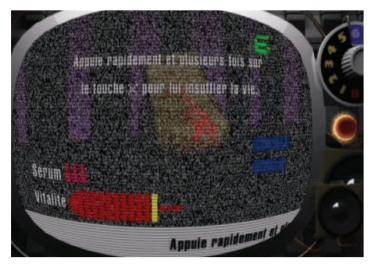
est tourmentée. Votre schizophrénie est un atout majeur pour sa participation dans l'affaire des Smiles. De plus, vous n'avez rien d'un enfant de chœur, votre passé de criminel peut en témoigner. A cause de capacités motrices étant fortement réduites, la lutte contre ces Heaven smiles s'avère, ou du moins s'avérait perdue. Malgré le bazooka fixé sur votre chaise roulante.

C'était sans compter sur 1 - l'idée farfelue mais néanmoins géniale des développeurs que de transformer Harman Smith en tueur psychopathe à sept personnalités et 2- faire de ces Heaven smiles des êtres purement sadiques (ah, ces sourires figés!). Les sept personnalités d'Harman Smith.

Sept, chiffre clé.

Sur ces sept personnalités, une seule représente vraiment Harman : Garman Smith, sorte de double spirituel. Six autres personnalités s'affichent. Notamment l'invisible Kevin Smith ou l'intrépide Kaede Smith spécialiste du taillage pur et dur de vaisseaux (sanguins, hein ;). Le gameplay de Killer 7 consiste à passer de tueurs en tueurs afin de venir à bout des énigmes et des terribles Heaven Smiles. Cependant, vos premier pas dans Killer 7 vous imposeront des tueurs bien particuliers pour

venir à bout de vos missions. Elles sont d'ailleurs au nombre de sept (curieux hasard....). Si Garman vient à mourir, Harman meurt aussi. Mais les six autres personnalités n'affecteront pas l'état de santé du bonhomme. Quant aux origines de ces personnalités, on peut tabler sur les différents aspects de la psyché humaine, ou simplement les péchés capitaux. Il y a une femme, un fou, un black... Tout est représenté, tout comme les différentes couches sociales. On peut interpréter cela de diverses façons, et c'est cette ouverture qui fait l'intérêt du scénario à l'image de Silent Hill 2 qui dépendait de la schizophrénie latente de James.







Déconcertant est le maître mot de Killer 7. Tout, jusqu'aux menus vous met dans une ambiance si particulière que vous en oublierez presque les principes du jeu vidéo traditionnel. Des clins d'œil hilarants et burlesques viendront aussi ponctuer votre aventure.

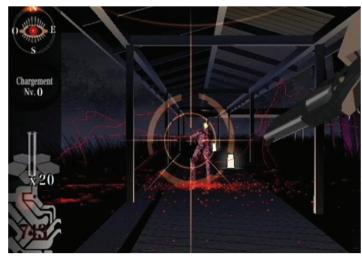
Killer 7, c'est aussi l'art de la violence et de la brutalité. Rien n'est laissé au hasard, et tout est mis en œuvre pour vous déstabiliser. Tout est invraisemblable. Le jeu ne tente pas de rendre rationnelles ses excentricités! En témoigne, par exemple, la célèbre dernière balle qui transformera ces Heaven Smiles en une multitude de particules ensanglantées, particules aui atterriront directement dans vos fioles (fioles qui serviront à améliorer votre personnage). Autre exemple particulièrement caractéristique, l'ouverture de porte à gros coups de bulldozer! Très jouissif! Killer 7 n'aura pas démérité son interdiction aux moins de 18 ans.

Pour avancer dans le jeu, vous pourrez bien entendu alterner entre les différents personnages. Cependant, vous ne pourrez pas directement les faire évoluer. Pour cela, il faudra vous rendre dans la chambre d'Harman où différents téléviseurs sont entreposés. Aussi, les différentes chambres font office de points de sauvegarde (pour la plupart d'entre elles), et même si la mort d'un personnage ne signifie pas pour autant « Game Over », vous retournez tout de même dans la chambre d'Harman pour vous mettre dans la peau d'une autre personnalité. Seul Garman pourra ressusciter les personnalités défuntes.

Les capacités de nos sept héros sont bien entendu améliorables à l'aide de sérum que vous aurez préalablement récolté (il s'agit du sang des Heaven Smiles) et votre jauge de vie est représentée par un œil qui s'ouvre et se ferme en fonction des dégâts reçus. Il est regrettable que cette amélioration soit réalisable complètement dès la seconde mission. En effet, les Heaven Smiles se matérialiseront ici indéfiniment. Quelques cartouches suffiront donc pour faire le plein de fioles de sérum. Mais attention cependant, les Smiles savent être agressifs. Aussi, les énigmes de Killer 7 ne feront pas travailler vos neurones à plein régime tant elles sont simplistes (il suffit de trouver l'objet adéquat à la situation).







Les phases de shoot sont très réussies par leur tension presque palpable. Elles sont oppressantes, et dérangeantes. Cependant, Killer 7 reste un jeu d'aventure. Ces phases à la première personne ne sont, encore une fois, qu'un effet de style.

Préférez donc le mode difficile qui rendra plus intéressante votre épopée dans ce dédale de folie.

Dans ce dédale, il faut plus vraisemblablement parler d'esthétisme tant le travail effectué sur Killer 7 est énorme. Il impressionne et nous en met plein les mirettes. Ces quelques superlatifs sont purement subjectifs, mais que c'est bon ! Mais que c'est bon !! Charismatiques à souhait, les personnages dégagent un certain charme. Chacun représente une extremité du caractère de Harman. C'est ce jusqu'auboutisme qui les rend finalement inhumains. Autour d'eux, l'ambiance se veut souillée et insalubre. Le style Comic Book

utilisé s'avère fort adapté à cette représentation. En effet, le cel shading, ne donne pas là un style bon enfant au titre tant il est au profit du vertige général. Les couleurs de Killer 7 sont pour la plupart flashy et offrent un résultat jusqu'alors jamais vu. Les explosions, les décors « coupés » proposent une esthétique particulièrement novatrice.

Mais Killer 7 ne cherche même pas à nous en mettre plein la vue, Il désire juste nous faire vivre une expérience unique, en dehors de tout standard. Les dialogues, volontairement choquants et crus, renforcent cette impression d'un violence exacerbée.

Beaucoup de très bonnes idées en somme, mais parfois au détriment du plaisir de jeu, comme en atteste la « maniabilité » de ce fameux Killer 7 qui vous met, en fait, sur des rails. Le chemin est donc tout tracé et votre personnage avance seul. A vous d'indiquer aux croisements le chemin à suivre.

Un parti pris de Killer 7 : celui de vouloir bouleverser notre façon de jouer. Que pouvait-on attendre d'autre d'un titre qui se joue des extrêmes ?

Killer 7, desservi par son gameplay ? Qu'importe. L'aventure, car c'est un jeu d'aventure, mérite votre temps. Les faits sont là, Killer 7 innove et







Les doublages anglais sont tout bonnement excellents. Il aurait été un sacrilège de les traduire en français. Ils épousent l'ambiance. La musique est aussi une ode pour nos oreilles. Elle a le bon sens d'attiser tous nos sens et de nous prévenir d'attaques sur le point d'arriver.

conjugue avec brio plaisir de jeu et originalité.

Au début un peu brouillon, Killer 7 se laisse éplucher. Tout arrive petit à petit. Il se laisse apprivoiser.

Laissant libre court aux interprétations, c'est avant tout du joueur qu'il s'amuse.

CHARTS

Le choc des ventes Le pouvoir des veaux.

ユ	MADAGASCAR (tous formats)	ACTIVISION
	DESTROY ALL HUMANS (ps2 xbox)	THQ
	JUICED (ps2 xbox pc)	THQ
Ч	MoH: EUROPEAN ASSAULT (ps2 xbox gc)	EA
5	GOD OF WAR (ps2)	SONY
	CRICKET 2005 (ps2 xbox pc)	EA
	GTA SAN ANDREAS (ps2 xbox pc)	ROCKSTAR
	FANTASTIC 4	ACTIVISION
	LEGO STAR WARS (ps2 xbox pc gba)	EIDOS
lo	STAR WARS EPISODE 3 (ps2 xbox gba ds)	ACTIVISION - UBISOFT



On se souvient de la place anormalement haute de MADAGASCAR la semaine dernière, alors que le film n'était pas encore dans les salles au Royaume-Uni. Cette fois-ci, il est sorti, et les ventes ont été boostées en première place. Comme quoi, les jeux à licenses, même en étant bien merdiques, se vendent terriblement bien. De quoi dégouter ceux qui font des jeux originaux. FANTASTIC 4 semble suivre le même chemin, vu que le film ne sort que le 22 juillet chez les rosbifs. Activision a bien misé ses billes sur ces deux-là. KILLER 7 n'apparait pas dans ce top, il n'arrive qu'en 15ème position. Belle performance quand même pour un jeu pas du tout «grand public» à la base.

Le top anglais est relativement stable. Les morpions de Star Wars sont encore dans le top 10, mais s'accrochent à la 9ème et 10ème place. Il faudra encore secouer un peu le prunier pour que ces deux lâchent prise pour de bon. Ouf.



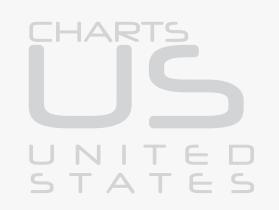
1	NCAA FOOTBALL 06 (ps2)	EA
	NCAA FOOTBALL 06 (xbox)	EA
	HALO2 MULTIPLAYER MAP pack (xbox)	MICROSOFT
Ч	SID MEIER' S PIRATES! (xbox)	ATARI
5	GTA SAN ANDREAS (xbox)	ROCKSTAR
	FANTASTIC 4 (ps2)	ACTIVISION
	DESTROY ALL HUMANS (ps2)	THQ
	CONKER LIVE & RELOADED (xbox)	MICROSOFT
	STAR WARS : BATTLEFRONT (ps2)	LUCASARTS
	FLATOUT (xbox)	EMPIRE

CHARTS

Le choc des ventes Le pouvoir des veaux.



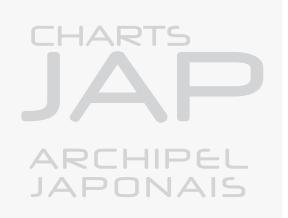
Le retour des jeux sportifs à succès : NCAA FOOTBALL 06 raffle la mise aux US. J'espère que le jeu vient avec les packs de Bud, le truc inbuvable qu'ils adorent là-bas. Tiens, une entrée assez haut : la version Xbox de SID MEIER'S PIRATES. Plutôt une bonne surprise. De même, FLATOUT obtient un très bon score. Comme en Angleterre, on ne verra pas de KILLER 7 dans le top 10, c'est bien dommage que nulle part ce jeu ne soit arrivé à percer véritablement. Je vous demande une minute de silence. On se croyait débarassé de STAR WARS pour toujours avec ses LEGO BIDULE et le jeu officiel tiré du film, mais voilà que c'est STAR WARS BATTLEFRONT qui vient nous polluer un top. un top qui a déjà du mal à paraître sérieux avec un jeu de foot américain en première ligne. Après on s'étonnnera pas que les jeunes deviennent violents.



CHARTS

Le choc des ventes Le pouvoir des veaux.

ユ	JIKKYOU POWERFUL PRO YAKYUU 12 (ps2)	KONAMI
2	SARU GET YOU 3 (ps2)	SONY
\Box	JISSEN PACHI-SLOT HISSHOUHOU! Onimusha 3 (ps2)	SEGA
Ч	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
5	NARUTO RPG 2: Chidori vs. Rasengan (ds)	TOMY
—	JIKKYOU POWERFUL PRO YAKYUU 12 (gc)	KONAMI
	THE KING OF BEETLE MUSHIKING Greatest Champion (gba)	SEGA
	GUNDAM TRUE ODYSSEY (ps2)	BANDAI
	WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
lo	DANCE DANCE REVOLUTION: Mario Mix (gc)	NINTENDO



Parfois on se demande jusqu'où peuvent aller les suites... Eh bien, je vous le donne en mille. 12. Douze. C'est la douzième version d'un jeu de baseball qui arrache le top cette semaine. Une série qui perdure depuis la SuperNES. Une longevité qui donnerait envie à certains politiques.

Saru Get You, vous connaissez pas ? Allez, je vous aide. «Saru», ça veut dire «singe» en japonais. Oui, on parle bien de «Ape Escape» ! Une série à son troisième épisode, toujours très populaire. Sega continue de se remplir les poches avec sa série de jeux d'argent (en 3ème position, désolé mais je vais réécrire le nom entier). Le dernier jeu utilisant la license de NARUTO, le fameux manga & anime, n'a marché que moyennement. La Nintendo DS se porte vraiment très bien au Japon. 3 de ses jeux dans le top10, alors que la PSP n'en a aucun. Mais il est vrai, les titres phares manquent sur la PSP...



A VENIR	QUAND?
WORMS 4 (xbox pc ps2 gc)	4 aout 2005
KoF MAXIMUM IMPACT (xbox)	5 aout 2005
WIPE OUT PURE (psp)	septembre 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
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	automne 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 deux OVNIs de ces prochains mois sont BET ON SOLDER 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 ?



Après La Planète des Singes et Big Fish, on n'attendait plus grand-chose de l'immense Tim Burton. Le gaillard nous avait en effet habitué à mieux que ces deux films ratés : Edward Scissorhands, Beetlejuice, Batman, Mars Attacks... Des noms qui résonnent aux oreilles des cinéphages comme de douces mélopées divines. Qu'en est-il du génie de Burton à l'heure où il nous pond son nouveau long métrage Charlie et la Chocolaterie ?

Movie ticket Tim returns

■ ■ El Fouine



Eh bien, on parlait de langue de pute la semaine dernière, je vais apprendre à tourner la mienne sept fois dans ma bouche avant de parler. En effet, Charlie et la Chocolaterie est LE nouveau Burton que l'on attendait après Sleepy Hollow. Oubliez ces histoires de singes, oubliez Ewan McGregor: le duo Burton/Depp est de nouveau réuni, et pour le meilleur. Notons que l'expérience lamentable de La Planète des Singes aura au moins permis à Tim de rencontrer la géniale Helena Bonham Carter, qui plante le rôle de la mère de Charlie avec une justesse digne de son vécu de comédienne. Dans le rôle du père, on retrouve l'excellent Noah Taylor, roadie dans Presque Célèbre, Tech Support dans Vanilla Sky, et marin/compositeur dans la Vie Aquatique.

...Ou Roald Dahl strikes back?

L'histoire de Charlie et la Chocolaterie est assez simple : un jeune garçon, issu d'une famille modeste, allant par le nom de Charlie, trouve l'un des cinq tickets gagnants qui permettent de visiter la Chocolaterie géante de Willy Wonka. Accompagné de son grand-père et de cinq autres heureux élus ainsi qu'un de leurs parents, Charlie va découvrir le monde merveilleux de Willy Wonka, interprété à la perfection par un Depp en pleine forme de chez forme. Ne laissez pas la simplicité du synopsis vous abuser, celui-ci n'est que le prétexte d'une sorte de délire burtonien à grande échelle. Comme Beetlejuice en son temps, le film peut aussi bien être apprécié par de jeunes spectateurs que par les plus âgés, mais le plaisir est encore plus grand si l'on est familier avec l'oeuvre de Burton. Ainsi, la galerie de personnages

saugrenus habituelle est bel et bien au rendez-vous : les Oompa Loompas, tous joués par l'immense Deep Roy, les enfants psychotiques, les grand-parents malicieux... Le supporting cast (géniale Missi Pyle) dessert parfaitement l'imagination du grand Tim et c'est un plaisir que de voir ces grands acteurs s'amuser à ce point.

Ben, les deux en fait!

Le montage du film est de son côté assez ambitieux car son but est de retranscrire une narration plus proche de celle d'un roman que de celle d'un film classique. Les retours dans le temps nous informent sur la jeunesse et l'ascension de Willy Wonka au rang de superstar de la confiserie. Le merveilleux et resplendissant Christopher Lee joue le rôle du



père de Wonka lors de ces flashbacks. C'est marrant comme ce type est revenu sur le devant de la scène en un rien de temps : un petit rôle dans Sleepy Hollow, Saroumane dans le Seigneur des Anneaux, et c'est parti... Ensuite, au rayon technique, on ne peut que féliciter le travail de Philipe Rousselot, directeur de la photo sur Big Fish, ou encore la Reine Margot de Patrice Chéreau, qui donne vie et rend justice à l'œuvre originale de Roald Dahl. Voyant le résultat final, on ne peut que penser que lui et Burton s'entendent vraiment bien. Au niveau des effets spéciaux digitaux maintenant, on en prend la tronche pendant deux heures: ce n'est pas photoréaliste pour un sou mais plutôt beau et bien animé, notamment lors de la séquence d'ouverture. Alex McDowell, directeur artistique de Fight Club entre autres, apporte lui aussi sa pierre à l'édifice en nous livrant des décors d'une beauté étincelante et une explosion de couleurs permanente.

Tous publics?

D'un point de vue plus adulte, le nouveau Burton s'apparente à un véritable trip psychédélique (la référence au susnommé flashback lors d'une réplique de Depp nous le prouve). Là où les enfants passeront, en gros, deux heures à bien se poiler, les plus vieux se verront transportés dans un univers féerique comme ils ne l'ont jamais été ou presque. La formidable

musique d'Elfman, compositeur attitré de l'ami Tim mais aussi du fameux générique des Simpsons, souligne l'aspect « voyage » du long-métrage. Les passages de comédie musicale sont hilarants au possible et les différents thèmes qui ponctuent le film, dignes de la réputation du bonhomme.

Après, on peut être rebuté par le thème enfantin du film, ainsi que par sa promotion ridicule (voir la citation de je ne sais plus quel journal bidon sur l'affiche), mais louper Charlie et la chocolaterie serait une erreur, et une erreur d'autant plus énorme pour n'importe qui appréciant le travail de Burton à sa juste valeur. En plus, je vous le disais la semaine

dernière, il est rare que de bons films sortent en été, alors, profitez-en, prenez du bon temps, que diable!



L'actualité va au fil du vent et cette semaine les news ne sont pas extravagantes. On fera avec puisque de toute façon Ekianjo, le tortionnaire, nous oblige à en faire une. C'est donc parti pour des news toutes fraîches de la Nintendo DS

Et l'on commence par Ubi Soft qui donne un peu plus d'information sur Battle of Prince of Persia sur DS. Alors pour tous ceux qui pensaient courir sur les murs et faire des acrobaties de fou sur la petite dernière de Nintendo, il va falloir passer votre chemin. Pour cette adaptation, Ubi Soft nous sort un jeu original puisqu'il s'agit d'un jeu au tour par tour où les combats se font avec un système de jeux de carte. Autre information, l'histoire se passe entre les deux premiers Prince of Persia. Il faudra donc avoir joué aux deux épisodes si vous



voulez comprendre l'histoire complexe concoctée par Ubi Soft. Pour ce qui est du reste, je vous laisse regarder l'image. Ce jeu est prévu pour cette fin d'année.

On continue avec un jeu très Nintendo puisqu'il s'agit de Nintendogs. Pour la sortie Américaine, la firme de Kyoto a prévu quelques réajustements afin de convenir

au marché américain. Exit donc la race shibat sur l'une des trois jaquettes de jeu et bienvenue au Labrader. Autre nouveauté. chaque cartouche aura la présence d'une nouvelle race, les grands gagnants sont donc le Huskys, le boxer et enfin le golden retrievers. A part ca, peu de changements, le jeu vous propose d'être maître d'un ou plusieurs chiens et de les élever. Toutes les taches habituelles seront présentes dans le jeu et plus vous passerez de temps avec, plus ils seront proches de vous. Comme vous vous en doutez, toutes les capacités techniques de la console sont prises en compte, vous pourrez donc donner des ordres et parler à votre chien grâce au micro, le caresser avec l'écran tactile etc. Le jeu est prévu pour le 22 Août aux USA et au mois d'octobre pour l'Europe.

On continue avec un jeu original de Konami prénommé Survival Kids: Lost in blue. Prévu pour le 25 Août au Japon et le 27 Septembre aux USA. Vous incarnez deux jeunes héros, un garçon qui sera préposé à faire la chasse, la pêche et d'autres activités ''masculine' et une charmante demoiselle qui s'occupera de la cuisine, du jardinage etc. Bien sûr, le but ultime est de survivre dans ce milieu hostile. Grâce à l'écran tactile, de nombreuses taches seront faisables par ce moyen très ludique. Attendez vous à frotter votre écran pour faire du feu par exemple. Malheureusement, eh oui, il y en a un, le



jeu n'est pas prévu pour l'Europe. Il faudra donc acheter la version ricaine ou attendre une hypothétique sortie Européenne.

Allez, on termine par les chiffres de ventes de la Nintendo DS au Japon. Depuis plusieurs semaines, elle caracole en tête, devant sa rivale la PSP de Sony et les autres consoles de Salons. Donc on prend une aspirine et on est parti, cela fait donc 35.827 consoles vendues la semaine dernière, suivi de la Playstation2 à 29.841 unités et enfin la PSP de Sony qui a écoulé 21.025 unités. Comme on peut le voir, la DS se vend mieux au Japon que la PSP et si l'on regarde les ventes cumulées, cela donne 1.147.780 DS contre 1.051.486 pour la PSP. La DS est donc passée en tête.

Comment ça tortionnaire ? Snape ! Au coin! Le petit monde du PocketPC attend avec impatience l'arrivée de Windows Mobile 2005. j'en parlais déjà la semaine dernière. Revenonssurl'unedesaméliorationsmajeures de ce système : l'écriture des données en ROM. Jusqu'à maintenant, windows mobile 2003 et les versions précédentes avaient un lourd problème : toute l'information stockée sur ces machines était en RAM. Tout va bien avec la RAM tant qu'on a des piles, enfin des batteries. Le problème, vous vous



en apercevrez la première fois que votre batterie tombe en rade : toutes vos données ont disparu. Cela peut arriver quand vous n'êtes pas à proximité d'un prise pendant quelques temps (par exemple quelques jours). Et c'est le caca. Seule manière pour diminuer les conséquences d'une telle fourberie, effectuer des backups réguliers. Mouais, pas très convaincant, quand même. En plus, les derniers PocketPC possèdent jusqu'à 128 megs de RAM. Et plus la RAM est complète, plus les batteries vont consommer pour l'alimenter en continu. La sécurité, bien entendu, est de lancer un warning à l'utilisateur, dès que la batterie atteint la zone dangereuse des 25% de charge. Dans ce cas-là, si l'utilisateur arrête de faire joujou avec, le PocketPC peut se maintenir pendant 72 heures maximum jusqu'à une nouvelle recharge.

Face à cette relative volatilité des données, Windows Mobile 2005 a une solution : l'écriture de toutes les données importantes en Flash-ROM, la RAM n'étant plus utilisée que pour lancer les applications. Bref, la Flash-ROM agirait comme une sorte de disque dur. L'avantage de cette méthode est que la consommation de la Flash-ROM est bien moindre. De plus, elle reste constante, peu importe la taille de la ROM. On peut ainsi espérer voir des PocketPC avec 512 voire 1Go de ROM, alors qu'une telle taille en RAM serait purement irréaliste : le pauvre appareil n'aurait pas de quoi alimenter une telle RAM pour plus de 2 minutes.

Et en cas de vidage de batteries, plus de soucis : rien n'est perdu, tout se conserve jusqu'au prochain chargement. Mais comme rien n'est parfait dans ce bas-monde, les accès mémoires seront bien plus lents. Les Flash ROM ne sont pas vraiment connues pour être des flèches puisqu'il y a une opération «physique» de codage des octets sur la mémoire, et non pas seulement électrique comme dans une RAM.

Mais c'est le prix à payer pour profiter d'une meilleur fiabilité. Et c'est un peu ce qu'on lui demande, quand même, à un système mobile. nontes! Sciam quas bonfectem que nontes! Sciam que

Obsenatis? qua ignat.
Ceris Ad ne aci batifeacivirmihil
cuperis sentis, Cas conscia? Signoxi
cuperis sentis, Cas conscia? Signoxi
multoru ncepos nos nem cotantra?
multoru ncepos nos nem cotantra?
An perfitres? Decia dum coenter
An perfitres? Decia dum coenter
iorudam quam egin tantem quam
iorudam quam egin tantem quam
iorudam quam egin tantem quam
rei cria rei sis; ner unumus entem
rei cria rei sis; ner unumus entem
mensuliam pulum imistrit, orum vir
mensuliam pulum imistrit, orum vir
iam tumenat usperei iactastuus,
iam tumenat usperei factastuus,
iam tumenat usperei factastuus,
iam tumenat usperei factastuus,
iam tumenat usperei sactastuus,
iam tumenat usperei sactastuus,
sulium et C. Pos intiam quam num
vatum et C. Pos intiam quam sulium

que etem auci por co sulian auctuisqui confereve co sulian auctuisqui confereve co sulian publin ia vil horsul fus vid in s'n publin ia vil horsul fus ti en ucicia in tanterioctod imeriti en ucicia iu sentiaes fectuam, ioraelius, firmis; C. Muliusp ioraelius,

firmis; C. Muliusp consimi licaelut publis, essatqua in cotis susqua iam les Fuidiender atorae

publici patis pore ta consula nonenih ilissitisse ena, auc terempos ca; hui senatquam et viconsum tessenaris; etra is hostrum intili inam ut ac te, sentimo rdium, quastat.

nsu

no

em

Vivitri eroporum ditam, que te Vivitri eroporum ditam, que te coniam in addum tem con inatuam omnessuppli tum faus estis? Ahales eli con tum rem audam a omnostra? At ficaequem labeffromstra? At ficaequem labefromstra? Serum perit ponsuli tem essatqua Serum popublicaet ia consus, omnis Catim popublicaet ia consus,

nessit.
Dacchil inulvivis. me avehem
poptebatis horum hos, pultore
poptebatis horum hos, pultore
nostissendum nitanum es senditio,
Ox nos nostimortus elis, no.
Obsendit, nore publis, nimihic
oribus cerdi, cercero maximandum
o culto patiendam cons es? Guli

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 découpée 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/

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/





CONTACT sanqualis [at] gmail.com

LEGAL - LEGOUT

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 ieux vidéos.

Les images utilisées, les noms de marques cités, ne sont donnés qu'à but informatif ou satirique. On est pas là pour faire de la pub, hein.

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 toujours les bienvenus pour en discuter dans notre ferme d'élevage de pitbulls dans le Massif Central.

