

YANNIQUEUA EXPERIENCE

5 : THE BELLY OF THE WHALE

- 27 août 2005 -
v5c4

VOUS **croyez** qu'On a **rien**
branlé *pendant les Vacances ?*

Bon, en l'occurrence...

(Ouais)



EXPERIENCE

On y est enfin : l'équipe de Sanqua est de retour de «vacances». Tu parles de congés à deux balles... Remarquez, on en a profité pour faire un peu de ménage dans les locaux fictifs de Sanqua. Rien de tout cela ne serait arrivé si votre serveur n'avait renversé le café qu'il avait chaleureusement préparé pour ses collègues sur le tapis de graviers artificiels faisant office de moquette. Eki en a alors profité pour sortir d'un de ses fameux placards son cher martinet à clous. Ce dernier n'ayant pas servi depuis des temps immémoriaux, les clous étaient rouillés...

A part ça, les avions tombent comme des mouches en ce moment à la télé. Ces types feraient tout pour nous cloîtrer chez nous. Heureusement que Sanqua est là pour vous divertir pendant vos pauses ! En effet, après le visionnage de Land of the Dead, vous vous êtes dit qu'il était en effet possible que les morts-vivants deviennent intelligents. Ils pourraient même peut-être s'en prendre à vous ! Ainsi, vous avez décidé de barricader vos portes et fenêtres à la hâte. Votre PC tourne dans un coin et votre four est encore chaud des croque-monsieurs que vous vous êtes préparés tout seul, comme un grand. Vous scrutez l'horizon grâce à l'œil de bœuf improvisé que vous avez façonné à même le bois. Vous croyez apercevoir une silhouette menaçante dans la rue, sur le trottoir d'en face.

Fausse alerte : ce n'est qu'une vieille armée d'un caddie, pas bien dangereuse. D'ici, vous pourrez sûrement la descendre... Oh là ! Du calme ! C'est l'heure de la pause! Lisez plutôt Sanqua, enlevez ces barricades à la con, et profitez de la vie...

■ ■ ■ El Fouine

SANQUA

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

I want to break free!
27 août 2005

KYLIAN

MEEGO

EL FOUINE

TOM

IANOS

LUGH

STAR TEAM

EGOMET

PTITMEC

SNOOPERS

SNAPE1212

ILOGO

SCREETCH

EKIANJO

<http://www.Sanqualis.com>

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

Courrier du Lecteur

*Un lecteur se plaint,
Un El Fouine se réveille.*

Sanqua, c'est un mag fait pour vous. Ouais. Alors évidemment ça nous fait plaisir quand vous vous levez, vous tapez sur la table et nous engueulez. Merde, vous avez droit de vous plaindre après tout.

C'est Sieur El Fouine qui vous répondra. Il a l'habitude des cas difficiles. Mais aujourd'hui c'est moi. Hasard du calendrier.

Allez, écrivez nous pour toute question, plainte, saute d'humeur, caca nerveux, hypocondriasme (ça se dit?) à cette adresse :

sanqualis [at] gmail.com

Et rappelez-vous :
Pas de bras, pas de chocolat.

■■■ Ekianjo

“

Bonjour les sanquayakistes,

Puisque vous parlez d'in Ze Pocket, pourquoi ne pas développer une version PDA/SmartPhone, vu que Adobe Reader existe pour PocketPC (même si à mon avis y'a pas tous les features des versions PC).

Pour moi, ça serait plus pratique car je fais partie des fous qui impriment Sanqua pour le lire dans le métro (je vous rassure, au frais de ma boîte - en recto verso, avec 2 agrafes).

Salut

Zarkoff. ”

Salut Zarkoff,

Il fait quel temps à Moscou ?

Alors comme ça tu profites honteusement de ta société pour dilapider leur argent en tuner d'imprimante couleur ? Camarade, je vois que tu luttas comme tu peux contre le vilain capitalisme sauvage, c'est bien. Un vrai petit activiste, une graine de Stakhanov.

Camarade, pour répondre à ta question, sache que nous comptons évidemment étendre la révolution à l'international. Et cela commencera par les machines de poches. Les PDA, avec un P comme prolétaire, seront bien entendu de nos rangs.

Il s'agira sans doute d'une version épurée. «Ne faisons pas dans le superflu comme ces chiens de capitalistes» (Vladimir Illitch Oulianiov).

Camarade, rassure-toi. Tu ne seras bientôt plus le seul à afficher la grandeur de Sanqua dans le métro. Toutes ces masses errantes, asservies à l'argent, connaîtront le pouvoir du mag gratuit.

A côté du «20 minutes», bien entendu.

Ekianjo
Trotskyiste ?



SANQUA EXPERIENCE

Sanqua est une réalisation de la Star Team de Sanqualis.com. Il est créé à but non lucratif, et libre d'accès. La parution de Sanqua est hebdomadaire, sauf circonstances exceptionnelles ou vacances. Nous remercions vivement ceux qui nous ont soutenu jusque là, sans oublier FactorNews, NoFrag, HiGeek, LanGamers. 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>. Merci à Tom pour l'illustration de l'édito. Bonne lecture à tous.

10 xbox café

un café qui voit grand.

13 mister tea

on parle PC dans cet endroit.

18 POUR une poignée de \$\$\$

parce que le jeu c'est une industrie.

11 play bistrot

le plus cool du coin selon les d'jeuns.

14 screening

Les derniers arrivages de screens.

20 ironic

ca arrive à tout le monde d'être con.

12 chez mario

le seul bar qui sert aux gosses.

17 in video

La vidéo à voir cette semaine.

22 fausse route

rien ne va plus les jeux sont faits.

26 ON REFAIT LE MONDE

Game Over, ça vous dit quelque chose? Si vous l'avez trop vu, vous n'êtes pas les seuls. Mais quel concept se cache derrière... ?



5 : THE BELLY OF THE WHALE —

SANQUA EXPERIENCE

32 LUMINES

quand on en a marre de Tetris...

36 CHARTS UK-US-JAP & NEXT

c'est inutile mais on adore ça.

40 MOVIE TICKET

la chronique d'El Fouine.

42 IN ZE POCKET

vous et vos machines de poche.

44 OLD BOY

les anciens Sanqua.

45 GAME ON

le prochain numéro.

46 CONTACT

si l'envie vous prend...

47 LEGAL LOGOUT

attention c'est chiant.



Un nouveau concept ?

Ce soir, le Xbox Café, c'est chez moi. C'est pas de ma faute, j'ai pas envie de sortir. J'ai pris l'option «light». Comme pour la 360. La version sans couilles, le chapon à 299 euros.

A ce prix-là, on vous a même chatré le disque dur.

Imaginez l'ami Allard avec une voix de jeune fille, il ferait moins le malin. Ca choque, man, ça choque. Histoire de rattraper le coup Microsoft nous sort une version potable avec un disque dur de 20 gigas et un pad wireless pour 400 euros. Putain, 20 gigas, pour un truc qui se veut être un media center, ça fait quand même doucement rigoler.

Et quand on nous parlait de HDTV... on ne savait pas que ça se ferait avec un câble analogique, un pauvre YUV des familles ! Où sont passées les sorties HDMI ou même DVI? Encore un Easter Egg... Microsoft se Kutaragise, sauf que là, ça manque d'humour et de finesse.

Je m'effondre dans mon fauteuil. De mes enceintes, «Ever Lasting Lie» de Bump of Chicken est en train de jouer. Tiens, un titre approprié. Dans un moment d'espoir, je laisse mes doigts taper <http://www.origenxbox360.com>... ce site mystérieux issu de l'imagination des gens du marketing

de Microsoft. Un arbre. Un lapin vert. Un compte à rebours, en flash, qui laisse glisser les secondes... vers quel évènement? le X05? qui sait... et ces deux pommes, suspendues aux branches, qu'indiquent-elles? Une métaphore biblique ? Nan, ça colle pas avec le serpent. Ou tout simplement, une métaphore d'une paire de couilles, pour mieux nous faire comprendre qu'on a bien été niqués ? Allez savoir...

Oups, mes yeux s'étaient fermés pendant un moment. Le bonzai et le lapin on l'air de me dévisager. Je dois imaginer des trucs.

Le téléphone sonne. C'est Kevin, le serveur du Xbox Café. «Ben alors, tu devais pas passer ce soir ?»... «Non, laisse tomber, les annonces de Redmond m'ont un peu foutu le cafard» lui dis-je.

S'en suit une discussion qui prend presque la forme d'une engueulade. Kevin me rappelle que le positionnement du prix de la 360 est idéal, qu'on avait pas vu une console sortir à un prix aussi abordable depuis longtemps. Je sais bien qu'il a raison. Même les jeux restent sensiblement dans les mêmes gammes de prix. Et le line-up de sorite est terrible. Project Gotham Racing 3, Dead or Alive 4, pour ne citer qu'eux. Certes, certes. Mais décomposer le marché en deux modèles est une grossière erreur.

Et l'absence de disque dur dans la version de base va restreindre bon nombre de développeurs à en tirer partie en stadand, pour effectuer des chargements plus rapides par exemple. Ainsi, Oblivion, la suite de

Morrowind, pourra se lancer sur DVD mais demandera un disque dur pour profiter pleinement du jeu... quel message donne Microsoft aux consommateurs ? La Xbox d'en haut et la XBox d'en bas ? Pourtant, à voir comment finissent ceux qui tiennent ce genre de discours, on pourrait penser que ça dissuade de le réitérer...

«Kevin, ferme-la une seconde et écoute-moi.» Le combiné étouffe un grognement. « Une console, à sa sortie, c'est un objet magique. Un truc unique, sexy, inaccessible. C'est normal, on l'a attendu des années. C'est comme aller dans un grand restau. Tu finis pas ton repas aux TroisGros avec un pauvre fromage blanc fermier. La 360, c'est pareil. Tu mets pas 3 proc' en parallèle, une carte graphique qui tue, en oubliant de mettre un disque dur de série et une sortie HDTV digne de ce nom. C'est une connerie des gens du marketing, c'est tout.» Al'autre bout de la ligne, un «gloups» retentit. Je termine :

« La première Xbox est une machine qui ne lâchait rien, dans aucun domaine. La sortie de la 360 démontre que cette philosophie est partie au placard. Bonsoir.»

N'attendant pas de réponse, je raccroche. Ce n'est pas de la frustration. NI même du mécontentement.

De la désillusion, simplement.

■■■ Ekianjo

Après trois semaines passées en dehors du Play Bistrot, j'y retourne avec un grand enthousiasme. D'une part, la fin des vacances arrive, ce qui veut dire que les news seront plus abondantes, les salons spécialisés (Tokyo Games Show en autre) vont avoir lieu et qu'une certaine effervescence à toujours lieu dans ce bar enfumé où la convivialité règne. D'ailleurs à peine rentré, j'en prends plein les escourdes d'information bien fraîches. Mais dans tout ce brouhaha, l'une d'elle m'interpelle, je tends l'oreille afin d'entendre la discussion.

Deux personnes parlent du prochain Driver, prénommé Driver : Parallel Lines, le jeu se déroulera dans les années 70. «Les années 70» rétorque l'interlocuteur, «mais on ne jouera donc plus avec ce bon vieux Tanner! Mais alors on jouera quelle personnage ?» demanda-t-il. «Pfff, je n'en sais rien» répond l'autre. Atari n'a donné que cette info. Pas d'image, niet, il faudra encore attendre un peu. Ah ouais, j'allais oublier, il y aura un mode multijoueurs ou 8 joueurs pourront jouer ensemble !! Il n'y a plus qu'à attendre la sortie de ce jeu en 2006 sur Playstation2. J'espère que ce Driver rendra hommage au premier soft qui lui fut agréable à jouer. Depuis, les deux autres itérations n'ont pas été de très grande qualité.

Je continue ma quête de nouvelles, quand l'une des télévisions du bar montra la vidéo de Resident Evil 4 sur Playstation 2. «Ah enfin, il arrive», dit un consommateur en trépanant sur place. Il l'attend, ce jeu.

D'ailleurs, étant un fan de la série, il compte bien prendre la version Américaine du jeu. Je lui demande pourquoi, il me répond avec un très grand sourire : «la version ricaine proposée une version collector avec un making of, une lithographie de Ada Wong et d'un petit artwork de Brady Games». Hum... ouais mais bon, les versions collector c'est un peu du flan quand même, à chaque sortie de jeu, c'est la même chose et enfin de compte, y'a guère dedans et il en reste sur les étagères des commerçants durant des années. Pas la peine de se jeter dessus, surtout qu'il risque d'y avoir le même collector pour la sortie Européenne. «Alors là, aucune annonce n'a été faite qui allait dans ce sens» me répondit-il, «j'achèterai donc la version Américaine, sortie prévue le 25 Octobre !!» et il partit au bar reprendre une petite bière.

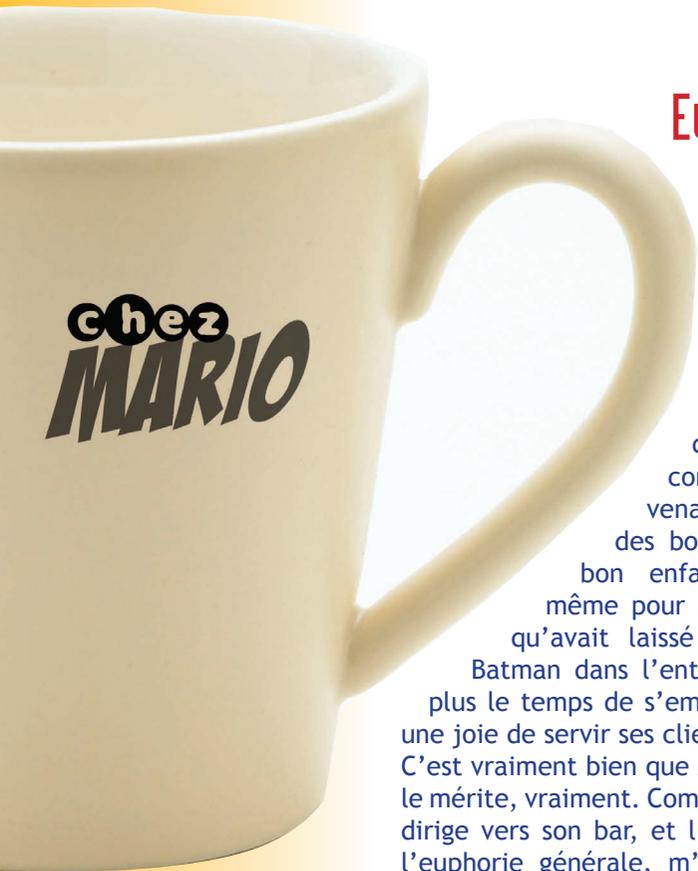
Je m'assois enfin à une table quand un ami me rejoint avec deux verres à la main. Hum.... Cool, à moi la boisson pas chère. Après quelques échanges de politesse, on reprit vite une discussion nettement plus intéressante. Shadow of the Colossus. Suite indirecte d'Ico, à l'allure prometteuse. D'ailleurs, on aura droit à un petit bonus pour la sortie Japonaise avec un Special Disk où tous les trailers présentés durant les salons seront présents dans la galette. Toujours sympa. Prévu pour Octobre 2005 au Japon et début 2006 en Europe. «Dieu que l'attente sera longue» me dit-il, lui qui n'est pas un spécialiste de l'import.

Un éclat de rire nous interrompt dans notre discussion, deux ou trois gars au fond du bar se bidonnent sur l'un des postes internet. Je pars illico presto voir ce qu'il se passe. Quand je vois la page affichée sur l'écran je comprends aussitôt, ils sont sur Amazon.fr en train de regarder le prix de la console et la date de sortie de la Playstation3. Une fois de plus, Amazon nous fait un petit coup de Madame Irma comme eux seuls ont le secret. Alors que Sony n'a rien annoncé pour le moment, la boule de cristal de Amazon nous annonce donc que la Playstation3 sortira en France le 15 mars au prix de 399€. Eh oui rien que ça, hum... que c'est bon de rire, merci Amazon.

■■■ Snape1212



La ruse de l'Amazone



EuPhoRIE...

C'est fou comme le bar de Mario était devenu, en quelques semaines, l'objet de toutes les convoitises. L'on y venait pour la qualité des boissons, l'ambiance bon enfant, ou parfois même pour admirer les traces qu'avait laissées la Batmobile de Batman dans l'entrée. Mario n'avait plus le temps de s'embêter et se faisait une joie de servir ses clients.

C'est vraiment bien que Mario s'en sorte, il le mérite, vraiment. Comme toujours, je me dirige vers son bar, et l'ambiance festive, l'euphorie générale, m'ont tout de suite remis d'aplomb, après une dure journée.

Je vais au fond du bar, c'est là que le brouhaha se fait le plus intense. Et là, que vois-je ? Deux mecs, à peu près vingt ans, en duel, une épée et un bouclier à la main. « Hyrule est à moi » scande le plus jeune, « Jamais, je ne te laisserais ces terres saintes ! » renchérit l'autre. Je ne sais pas si c'est l'annonce du retard de Twilight Princess qui les a mis dans cette démente, mais ils ne semblent pas aller très bien. On passe d'un fin 2005 à un vague courant 2006. La fin d'année sera plus monotone que je le pensais...

Je continue mon inspection du bar, et tente désespérément de lancer un bonjour

à Mario, bien trop débordé pour me voir. Alors qu'il me remarque enfin, d'un coin de l'oeil, il lève une main pour me saluer, et voilà que son plateau s'incline et les boissons s'envolent. Tiens... ça me rappelle cette rumeur sur le pad de la Revolution. Un site obscur prétend connaître le secret... un pad qui mesure l'inclinaison, et qui oppose même une résistance à celle-ci grâce à un ingénieux système de poids... pour le coup, c'est ce qui aurait aidé Mario. Un peu dépité, il ramasse les bouts de verre et retourne à ses occupations.

Je vois une jeune fille, devant son ordinateur portable, à lire un article. Je regarde par-dessus son épaule et lis que Nintendo sortira son GB Micro le 4 novembre dans notre prospère continent. Quatre coloris seront proposés dès sa sortie (violet, bleu, rose, vert). Finalement, le design, bien que très épuré, est loin d'être mauvais.

Champagne à profusion pour les fêtards, coca light pour les jeunes au régime, l'ambiance est partout et semble avoir infiltré tout le bar. Comme c'est bon les cures de bonheur !

Soudain, un coursier apparaît à la porte, il semble avoir une lettre pour moi. Je le remercie et m'empresse de lire sa lettre. « Bonjour, j'espère que toi et Mario allez bien depuis la dernière fois ? D'après les échos qui me sont parvenus, les affaires sont bonnes, je suis content pour vous. J'ai du mettre quelques jours ma Batmobile en réparation, elle avait bien souffert depuis

l'encastrement, mais tout est rentré dans l'ordre. Si je vous écris, c'est pour vous dire que mon jeu vient enfin de sortir. Je m'y suis essayé en avant première, et le résultat sans être mauvais, est, je vous l'accorde, très perfectible. Même si la réalisation est très soignée, le jeu est assez linéaire. Je vous offre le jeu dédié par mes soins. Mon frère Robin vous passe le bonjour. A très bientôt j'espère. Amicalement. Batman. »
Wow, Batman m'a dédié son jeu ! Je ne peux m'empêcher de déranger Mario. « Hé, Mario, regarde ça ». Mario me lance un grand sourire, et lit la lettre de Batman tout en touchant sa moustache. « Sacré bonhomme » lance Mario. Je lui commande une troisième bière, et m'assoit à une table. Je reste impassible quelques minutes, ça fait du bien parfois de ne penser à rien. Au fait, Nintendo vient de confirmer que le nom de code Révolution constituerait bien le nom de leur prochaine console. La bécane reste cependant bien mystérieuse, et rien ne filtre officiellement pour le moment. Bon, je pense que j'ai assez bu, je vais me rentrer. Je regarde encore une fois le bar, je souris bêtement, et m'en vais...

■ ■ ■ Ilogo

Après m'avoir parlé pendant quelques instants encore sur les possibilités offertes par leur soft, les trois types travestis ôtent leurs déguisements pour révéler leur véritable identité : ce sont en fait les ZZ Top, avec leurs barbes, santiags, et cravates texanes! Ils me saluent et s'en vont du bar en courant, sans raison apparente. Je me retourne, et me rend compte que la baston générale qui s'était déclarée plus tôt commençait à tourner au carnage. Chacun y allait de son coup de couteau, ou de tesson de bouteille. Heureusement, le juke-box, sur random, passe « Helpless » et l'ambiance se calme. Valve, encore tout excité par l'odeur du sang s'approche de moi : « Tu sais que je vais filer Blue Shift gratos à tous les gus qui ont acheté Half-life 2 en collector ? ». Je lui demande s'il compte le faire tourner sur son Source engine buggé jusqu'à la moelle, et il me répond que non, qu'il préfère garder son bon vieux moteur de Quake 1 qu'il avait déjà utilisé pour faire le premier HL. Je lui dis que c'est débile, que cela ne sert à rien, mais il est déjà parti retrouver des groupies au fond du bar. Je reste pantois. Un gaillard vient alors me taper sur l'épaule. L'homme qui se trouvait encore derrière moi quelques secondes plus tôt n'est autre que Big George himself. En effet, je suis face à George Romero et celui-ci à quelque nouvelle à m'annoncer : « Des types de chez Brainbox Games m'ont proposé d'adapter mon dernier film, Land of the Dead, en jeu vidéo. A priori, ça devrait être un FPS, et ça

tournerait sous le dernier Unreal Engine. ». Je me renseigne sur Brainbox auprès de Jacky, le barman. Il me dit que d'après ce qu'il sait, ce serait une branche de Digital Extremes. Je suis de plus en plus méfiant... Big George me fait un signe de la main et s'en va. Choqué d'avoir rencontré une personne d'une telle importance en un si court laps de temps, je trébuche sur un tabouret tombé à terre après la rixe de tout à l'heure. Mon crâne frappe le sol, puis, écran noir. L'odeur pestilentielle de Jacky me réveille. Il a un coton imbibé de sang dans la main droite: « L'hémorragie s'est arrêtée il y a dix minutes, t'as eu de la chance sur ce coup, gamin. ». Il m'aide à m'asseoir, ma vision est faussée par des centaines de points lumineux qui s'estompent au fur et à mesure que mon cerveau interprète correctement les informations qui parviennent jusqu'à lui. Jacky me souffle son haleine putride à la figure : « Il paraît que Raven a prévu de sortir Quake 4 fin octobre, t'y crois toi? ». Je me relève et lui répond que seul l'avenir nous le dira. Un gars du nom de Nival apparaît devant moi. Il est venu me signaler qu'il reprenait la série des Heroes of Might and Magic, qu'il allait développer le cinquième volet et par là même, succéder à New World Computing. Le jeu ne sera pas non plus édité par 3DO comme l'étaient les anciens, mais par Ubi Soft. Nival me rappelle qu'il a développé Evil Islands, un petit RPG sympa en son temps, et me montre les quelques screens de HMM5. La série semble enfin

gagner en qualité graphique, ce qui est loin d'être une mauvaise chose. Espérons que la profondeur du gameplay original sera conservée et son côté répétitif, supprimé. Ceci dit, il ne faut peut-être pas trop en demander non plus...

Soudain, les gonds des portes à battant entrent en service la première fois depuis trois bonnes heures. Un mystérieux individu pénètre dans le bouge de Jacky avec grand fracas, « Street Fightin' Man » se lance, et toutes les paires d'yeux rouges et globuleux scrutent le nouvel arrivant. C'est un vieux de la vieille, un lone wolf, un vétéran, c'est... Revolution. L'Anglais se racle la gorge et réclame l'attention des quelques rares alcooliques qui ne s'étaient pas rendu compte de son arrivée : « Je prépare un nouveau Broken Sword, le quatrième. ». Puis, il s'en va comme il est arrivé, ne laissant derrière lui qu'un étrange artwork, représentant le héros de la série en mauvaise posture. Je me tourne vers le barman puant et lui lance un regard interrogateur. Il hausse les épaules.

■■■ El Fouine

Barstool Blues...



SCREENING

PGR 3

La Game Convention de Leipzig a été l'occasion pour Bizarre Creations de nous dévoiler de nouvelles images du très attendu Project Gotham Racing 3. Ces screenshots, issus des replays, illustrent bien la grande qualité graphique du titre. C'est sublime. Les bolides sont joliment modélisés et toutes les personnes qui ont pu assister à la présentation du jeu à Leipzig sont unanimes sur le fait que le motion blur est utilisé judicieusement pour rendre une impression de vitesse grisante. Il est possible que le jeu tourne dans sa version finale à 60 fps. Rien n'est officiel, cependant. Par ailleurs, sachez que le titre fait partie des jeux de lancement de la Xbox 360, il sera donc possible de s'essayer à Project Gotham Racing 3 d'ici mi-novembre. Vivement.





SCREENING

Starcraft Ghost

Chez Blizzard on est exigeant. Après avoir salement jeté le premier développeur externe qui s'occupait de Starcraft Ghost, ils ont engagé Swingin' Ape pour finir le sale boulot. Alors on nous balance de nouveaux screens pour faire passer la pillule d'un jeu développé depuis trop longtemps. Alors que tout le monde est porté sur le next-gen, sortir un si gros titre sur des jeux de old-gen fait un peu pitié. Pour le coup, Blizzard a intérêt de faire des cinématiques qui tuent pour nous vendre le truc. A moins que le jeu soit intéressant (probabilité faible...). On espère que ça arrivera cette hiver, histoire de passer totalement inaperçu au milieu des titres Xbox 360. Le premier bide de Blizzard ? Allez, champagne !

BLIZZARD

XBOX

PS2

GC

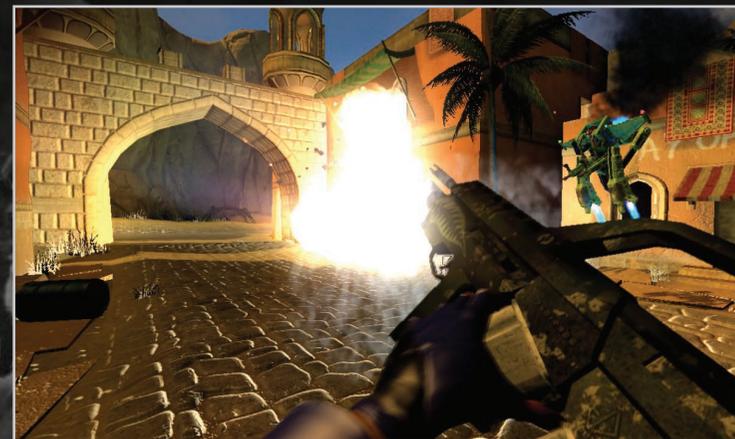
RARE

XBOX
360

SCREENING

Perfect Dark Zero

Rare a profité de la Game Convention de Leipzig pour dévoiler de “nouvelles” images issues multijoueur du titre qu’on commence de plus en plus à attendre au tournant, Perfect Dark Zero. Mis à part les textures des pavés plutôt convaincantes, il n’y a pas vraiment grand-chose à se mettre sous la dent avec notamment un design général plutôt douteux. La version ici présentée ne semble pas tellement plus évoluée que ce que l’on a pu voir à l’E3, vivement les images du mode solo (à l’X05 sûrement) qu’on espère plus représentative de la qualité potentielle du titre. Il semblerait que le titre soit disponible à la sortie de la console, en novembre. Rare, tout le monde a les yeux rivés sur toi, ne nous déçois pas.



IN VIDEO

PC

XBOX
360

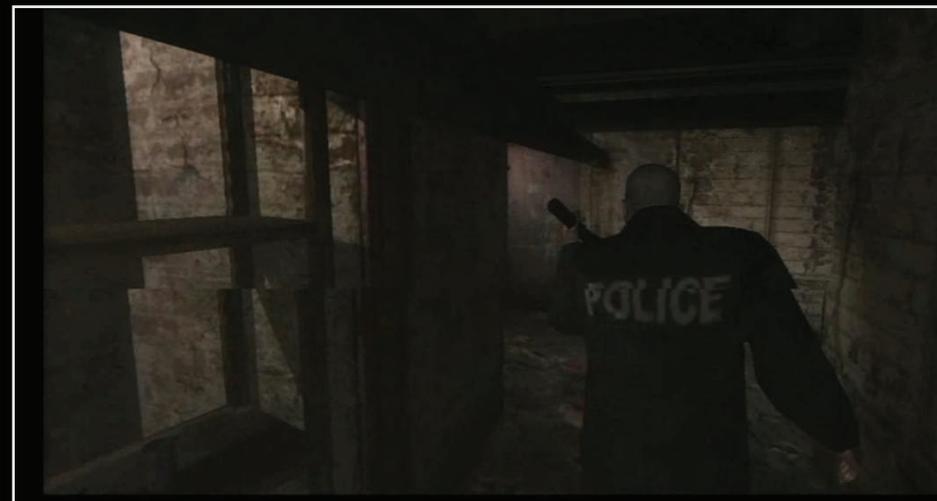
LIEN

CONDEMNED

source : factornews.com

Condemned, c'est le nouveau titre de Monolith, les développeurs du prometteur F.E.A.R. qui sortira bientôt sur Pc. Pour ceux qui ne connaissent pas encore, Condemned est un thriller psychologique qui propulse le joueur dans la peau d'Ethan Thomas, un agent du FBI appartenant à une unité spéciale qui traque de tueurs en série. L'intrigue de base reste extrêmement classique mais il semble qu'elle soit saupoudrée d'un aspect fantastique assez marqué, qui s'apparente d'ailleurs à ce que l'on peut retrouver dans F.E.A.R.

Ce trailer d'un peu moins de deux minutes plante instantanément le décor. Condemned semble très glauque et doté d'une ambiance oppressante particulièrement plaisante. Il met en avant deux facettes du jeu: la recherche d'indices, d'empruntes, via une lampe à UV et un appareil photo et le combat à coup de pied de biche, de planches cloutées et autres tuyaux. Le trailer est joliment mis en scène. Sega a confirmé que Condemned fera parti des jeux de lancement de la Xbox 360, le titre devrait suivre sur Pc.



POUR UNE POIGNEE DE \$\$\$

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

LE TH-Q BOURRE DE THUNES

Pendant qu'on compte les jours d'été pourri, Monsieur et Madame THQ comptent leurs dollars au soleil. Injustice !!!



THQ a récemment communiqué ses résultats fiscaux pour le premier trimestre de l'année fiscale 2006. Le moins que l'on puisse dire, c'est que tout va bien pour le célèbre éditeur américain. Pas la peine de faire monter la sauce plus longtemps, les résultats sont bien au-delà des prévisions des analystes financiers qui tablaient sur un chiffre d'affaire de 135 à 140 millions de dollars et sur 0.15 dollar de perte nette par action. Le trimestre s'est clôturé le 30 Juin 2005 et les zoziaux de THQ se sont vite rendu compte que la réussite était au rendez-vous puisque les bénéfices s'élèvent à 158 millions de dollars pour 0.10 dollar de perte nette par action. A titre comparatif, l'année dernière à la même période, les bénéfices de l'éditeur s'élevaient à 88,2

millions de dollars pour 0.10 dollar de perte par action. Selon les spécialistes, cette progression est notamment due au succès de deux des nombreuses franchises de l'éditeur américain: Destroy All Humans! (cf Sanqua Experience 1) et Juiced qui se sont tout deux écoulés à plus d'un million d'exemplaires. Les gars de chez THQ sont plutôt confiants pour le reste de l'année fiscale 2006 puisqu'ils comptent sortir les suites de franchises à succès tel que Full Spectrum Warrior ainsi que de WWE SmackDown! (pour ne citer qu'eux), histoire de renflouer toujours plus les caisses.

Chose plus intéressante que ces chiffres pas tellement significatifs finalement, la confirmation par THQ lui-même que Psychonauts (cf Sanqua Experience 4) sortira bel et bien en Europe. En effet, il semblerait que Majesco, l'éditeur de l'excellent titre de Double Fine Studios, ait signé un accord avec THQ afin que ce dernier se charge de la distribution du titre chez nous. Cet accord concerne aussi treize autres jeux, toutes plateformes confondues, qui vont être expatriés vers nos contrées. Bonne nouvelle.

DVD : VOUS NOUS LES K.C.

C'était pas dur, et ils l'ont fait : deux formats pour le DVD de nouvelle génération, pour faire chier le monde...



Les deux responsables à pendre par les pieds, le nez au dessus d'une merde de chameau, sont Sony et Toshiba. Sony préfère le Blue-Ray. Toshiba se masturbe avec le HD-DVD. Retour aux faits : le Blue-Ray est techniquement supérieur, avec 50 gigas de stockage. le HD-DVD, lui, ne stocke «que» 30 gigas dans un premier temps. Par contre, le HD-DVD est bien plus pratique à fabriquer, donc moins cher.

Les deux sociétés n'ont donc pas pu se mettre d'accord sur un compromis. Pourtant, ils ont fait des réunions dans des bars à puttes, on leur a offert de la drogue dure pour les décontracter, mais rien n'y a fait. Les japonais sont durs en affaires. C'est comme convaincre Kojima que la vue de dessus dans MGS n'est pas pratique, autant aller casser des cailloux au Bangladesh.

Pour en revenir à nos moutons, Toshiba estime que la capacité de stockage optique n'est pas super importante... vu que les disques dur intégrés deviennent de plus en plus populaires.

Evidemment, les distributeurs de films l'ont un peu mal : certains se sont engagés sur le chemin du Blue-Ray, d'autres sur le HD-DVD. On en revient à notre bonne vieille guéguerre du VHS et du Betacam. A savoir si les consommateurs seront prêts à investir dans deux lecteurs en attendant des lecteurs universels ?

Billou, dans son coin, a choisi. Ennemi juré de Sony, le choix n'était pas trop dur : ça sera le HD-DVD pour le PC et la Xbox 360. Si la Box intègre rapidement le HD-DVD, le marché pourrait rapidement en prendre l'habitude en attendant la PS3 et son lecteur Blue-Ray, qui sortira bien plus tard... si l'on en croit les déclarations de Sony.

Les mecs, vous êtes bien lourds quand même. Et pendant ce temps, Sony voudrait aussi nous vendre des films sur UMD au prix d'un DVD.. Ils sont pas les derniers pour nous prendre pour des cons. Tiens en parlant de cons, bonjour à toi, Ken.

LE SEX-APPEAL DU TEUTON

Après de biens belles conneries chez les Rosbifs, on se retrouve avec un show en Allemagne de l'Est. WELCOME LENIN !



Le Game Convention de Leipzig, c'est super. Enfin je dis ça, on y est pas allés. En fait, on avait prévu de faire un tour, puis le temps était pourri, et y'avait des bons films qui passaient au cinéma du coin. Non, franchement, c'était pas de bol. Apparemment plus de 110 000 pélos se sont déplacés à l'exposition. Et même Kojima, dis-donc. En effet, avec l'abandon plus ou moins prononcé des shows à Londres, Leipzig était cette année le seul salon Européen digne de ce nom. Et pourtant, Leipzig, c'est franchement pourri. Je le sais, après mes nombreux séjours en Allemagne de L'Est. Avec son centre qui oscille avec les quelques restes historiques et les immeubles à l'architecture communiste, son Volkerslachtdenkbar, massif, qui s'élève à l'horizon pour rappeler

la bataille des nations face à Bonaparte - un élément fondateur de l'Allemagne en tant que nation unie. Mais comme beaucoup de villes de l'ex-rideau de fer, elle garde encore son côté austère qui fait froid dans le dos. Face à cela, la nouvelle «Halle», la Leipziger Messe est un exemple de modernité. Tellement moderne qu'ils l'ont mis le plus loin possible du centre, à 30 minutes par autoroute en pleine cambrousse. Dans le genre proximité, on a vu mieux. Pour aller à Leipzig, c'est aussi bien la merde : les trains qui transfèrent à Frankfort, les avions qui font pareil... le seul salut, la voiture. Après tout, on est en Allemagne.

Non, si y'a un endroit où organiser des événements de ce type, c'est Frankfort qui est indiqué. Ne serait-ce que par son aéroport, l'un des plus importants d'Europe. Avec le X05 qui est prévu à Amsterdam, les salons de jeux vidéo ont fait le choix des endroits pourris cette année.

Je sais pas, mais l'Espagne, l'Italie, ça serait pas mal. Sortons des sphères germaniques. Ne serait-ce que pour bien bouffer. Allez, je vote Barcelona pour 2006.

“We may be first to market with our next console, we may not. It doesn’t matter. They’re on our radar and that’s all that matters in my mind. We’ll nail them one way or another and it will all start here in the homeland.”

Steve Ballmer (Microsoft) - Février 2003

IRONIC

“We may be first to market with our next console, we may not. It doesn't matter. They're on our radar and that's all that matters in my mind. We'll nail them one way or another and it will all start here in the homelands.”

[First to market]

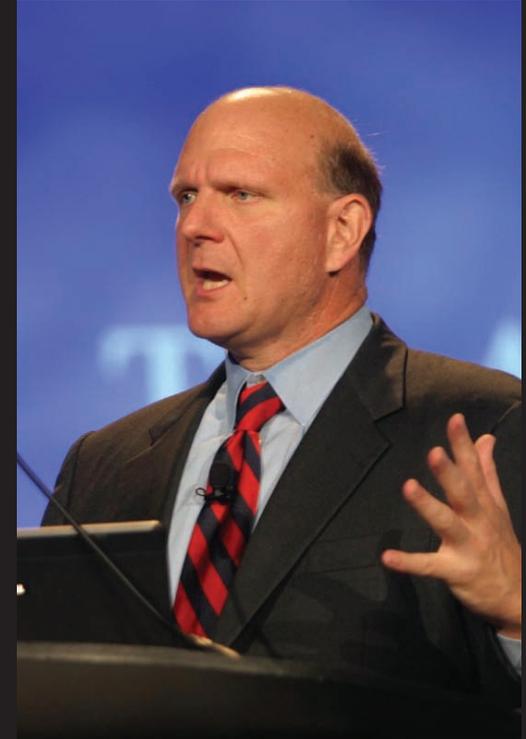
Steve Ballmer, à ce jour PDG de Microsoft tout comme à l'époque, ne semblait pas considérer la date d'arrivée de la Xbox 360 comme un détail important. Sûr du produit de Microsoft, il affichait aussi la certitude du soutien des joueurs. Il est vrai que la première Xbox a connu un certain succès - si l'on passe sous silence les déficits énormes que Microsoft a concédé pour rester dans la course...

[It doesn't matter]

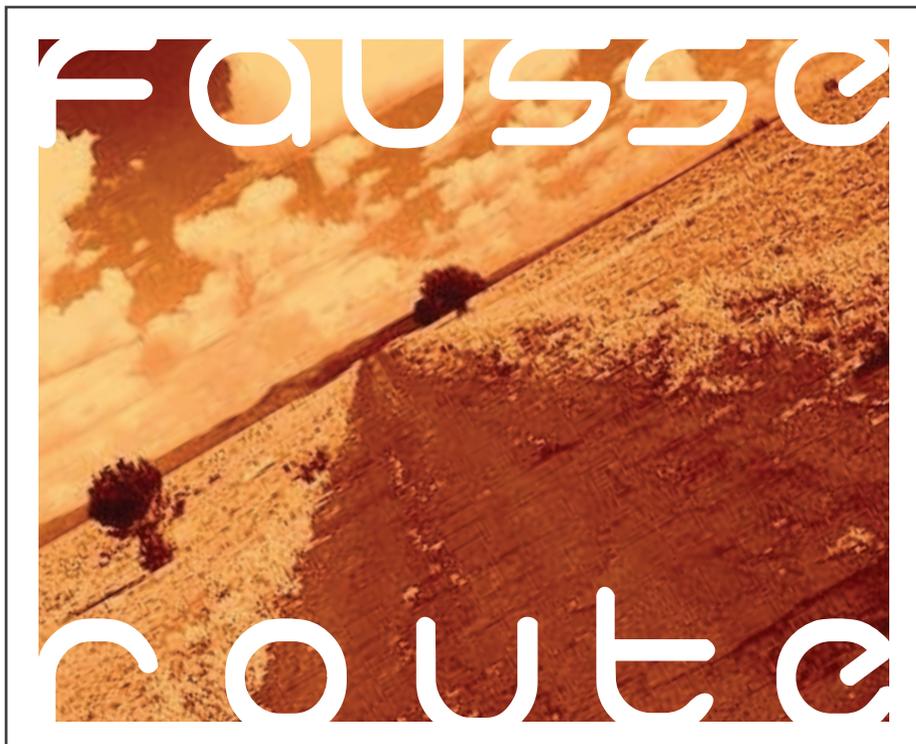
Etre le premier sur le marché, pas important ? L'histoire montre des cas équivoques. Sega avec sa Saturn ou sa Dreamcast était le premier... mais sans succès. Mais Sega n'avait pas la taille d'un Sony ou d'un Microsoft. La PS2, elle, a énormément profité de sa bonne année d'avance sur tous les marchés pour construire un quasi monopole. Et la sortie anticipée de la Xbox 360 par rapport à la PS3 a sûrement pris en compte cette observation...

[It will start here in the homelands]

La sortie japonaise de la Xbox 360 est d'ores et déjà ratée. La console n'est pas du tout populaire au Japon, et aucun magazine ne semble l'aider à s'incruster. Il faudra bien plus d'efforts à Microsoft pour coloniser l'archipel, alors qu'à peine 2% de japonais, selon un sondage, se déclarent intéressés par la 360. Niquer la PS3 au niveau mondial, peut-être. Mais au Japon, il faudra repasser, mon cher Steve.



Steve Ballmer est une petite boule de nerfs. Il ne peut pas s'empêcher de sautiller, de faire des singeries tel un clown du cirque Pinder. Celui qui appelle la PS2 «Pile-scrap two» devrait se méfier davantage de «Pile-scrap three» qui possède aussi un gourou de taille : notre ami Kutaragi. Ave Krishna.



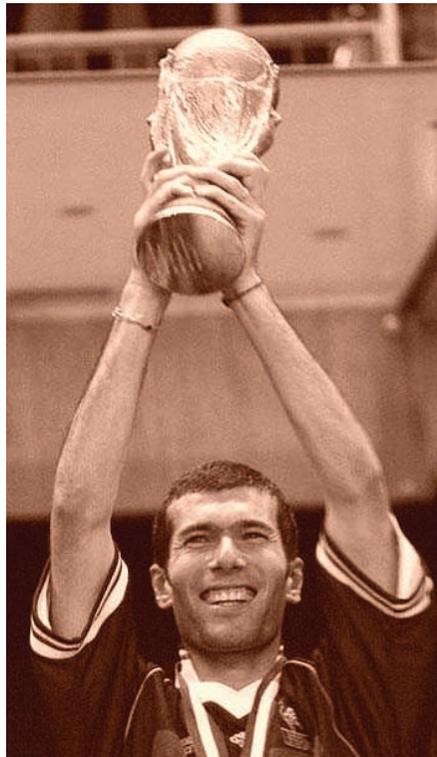
Dieux du stade et rois des Hommes.

La reprise de Sanqua coïncide avec la préparation migratoire de la Bondrée Apivore. Et plus accessoirement, à une semaine près, avec le match de football des revenants entre la France et la Côte d'Ivoire. Quel lien entre les deux ? Aucun. Mais cela permet d'introduire, à la manière des ineffables transitions d'un JP Pernaut en béatitude devant le dernier mulétier pétrocorien, cet essai polémique autant que remblayable.

Après des sujets sur la télé-réalité, la téléphagie et les suites commerciales dans les jeux vidéo (des considérations au moins aussi philosophiques

qu'une resucée BHLesque de la déperdition amérindienne en zone transamazonienne), l'envie m'étreignit, frénétique, de disserter sur le sens de la vie, le pourquoi du comment de notre naissance sous l'ire d'une main divine que l'on se complait à caresser, ou bien encore sur la veulerie de l'occupation humaine, à la lumière d'un exercice de communication d'un ministre de moins d'1m70 à La Courneuve. Mais nous avons une règle à Sanqualis : éviter la politique et la religion. Je m'y emploierai donc, non sans dénoncer cet abus de pouvoir oligarchique très gaulois, à grands renforts de manifestations dans nos locaux, dans la tradition d'une

franchouillardise refoulée.
Il s'agit donc ici de football et non d'aviculture. Des mondes pas si différents que ça, si l'on y réfléchit bien. Quoi qu'il en soit, merci au ballon rond, je faillis bien ne savoir qu'écrire cette semaine. Heureusement, il y eu le 04 août 2005. Ce jour béni, trépignant sur ma zappette tel le Thénardier calottant Cosette, voilà que je tombe sur un JT à vous réveiller un Jules Dewaquez : Zidane, Makélélé et Thuram reviennent en équipe de France ! Mes aïeux ! Cela valait bien de remiser au placard la situation sinistrée en Irak...
De ce retour messianique, je n'ai pas la foi d'en percer les stigmates sportifs. Je laisse cela aux soixante



millions de sélectionneurs que compte notre pays. Deux autres choses m'intéressent.

La première - et personne ne le contestera - est que le football professionnel est un business. Un commerce, une manne, une industrie. Que Zidane assène avec sincérité ses vérités sur les raisons vertueuses qui le poussent à revenir, pourquoi pas, il y a des gens pour le croire. Quand on avale la couleuvre de l'intervention divine on peut tout croire.

Pour ma part j'ai tendance à penser que ce retour du fils prodigue a des imprécations moins avouables car peu raccords avec la

beauté du sport. Thuram, moins candide, a d'ailleurs avoué que sa décision similaire était subie et non souhaitée. L'honnêteté des grands hommes. Pour les autres donc, l'image de chevaliers désintéressés venus sauver la princesse France en perdition est assurément jolie mais peu crédible dès lors que la marque Orange orne le pavois, le heaume et le destrier. Car l'annonce du retour de l'idole obéit aux plus sombres lois du marketing moderne : avant même que les médias officiels ne soient informés, l'opérateur téléphonique avait déjà préparé un quatrième de couverture annonçant, photo du prophète à l'appui : « Tu nous a tellement manqué ! » et invitant

les lecteurs intrigués à se rendre sur le site ou appeler un numéro taxé, afin d'entendre l'incroyable adjuration. Si ce n'est pas la plus triste des associations entre les valeurs morales du sport et celles déréglementées (comprenez sans morale) de l'économie moderne... Mais après tout, est-ce surprenant? Ce football-ci ne fait plus appel aux valeurs du sport que pour se donner bonne conscience.

Le sport ce n'est pas de s'extasier sur 600 millions d'euros quand des gens meurent de faim. Le sport ce n'est pas de magnifier un joueur qui touche 150 000 euros par mois. Le sport ce n'est pas d'accepter qu'un joueur qui n'était rien voilà

quatre ans se montre à ce point ingrat et irrespectueux envers un club qui lui a permis d'être ce qu'il est, refusant d'y jouer par caprice pour d'autres cieux. Le sport ce n'est surtout pas qu'une star s'enfuie, dédaigneuse, dans sa rutilante Ferrari parce qu'on osât lui dire une vérité en face. Un bien bel exemple de valeurs ! Ce sport devient à l'image de la société : sans âme ni cœur, sans respect et surtout sans solidarité ni ambition de bonheur pour la communauté. « Le monde peut bien expier sur le palier, seul compte mon petit confort individuel ». L'enfer n'est plus les autres mais les uns.

La seconde, c'est une collusion



des genres qui sort le sport des stades. On le mélange avec la politique ou la religion (je sais mon vœu de silence mais ce n'est qu'une allusion). Là encore, on peut comparer ces associations antithétiques à une perte des valeurs. Quand un Henry dit de Zidane revenant, que « Dieu est de retour et (qu'il) va nous montrer le chemin », nul ne vacille? Quand le pouvoir se réjouit de voir le moral des français remonter par cette simple annonce, nul ne sourcille? Le football a dépassé les frontières du sport. Religion des hommes? Peut-être. Car il peut changer à lui seul l'atmosphère d'un pays, depuis un certain 12 juillet 1998. Est-ce une bonne

chose ? La réponse effraie : oui... quand on n'a rien d'autre pour rêver. Car là est le problème. Sans faire nullement offense au Brésil ou aux pays d'Afrique, le football y a une place à part car ces pays sont pauvres. En France, cela semble devenu pareil : le football (ou d'autres sports) sont comme les seules choses restant aux enfants pour espérer une meilleure vie. En plus de la Star Academy, bien entendu. « Plus tard tu veux être professeur, médecin, pompier? Non je veux être Jenifer ou Zidane »...Tout est dit. Alors nous verrons des parents envoyer leurs rejetons à Clairefontaine plutôt qu'à l'école. Car le foot donne un métier, comme l'armée. L'école et



les diplômes, non.

A l'instar des civilisations déchues, versées dans les jeux du cirque juste avant leur déclin, un tel fanatisme autour d'un sport, lequel copine désormais avec les intérêts macroéconomiques, prouve que l'agonie culturelle de notre monde a commencé. Le nier est au mieux de l'inconscience et au pire de l'irresponsabilité: le sport, le football et, plus largement, nos sociétés de loisir rendu exclusif font fausse route. Mais pour une fois, est-ce un mal ? Quand l'inéluctable est avéré, plus prompt est le trépas et plus rapide est la délivrance...

■■■ Kylian



On refait le monde

Il y a deux mots qui ne disparaissent pas trop du langage, dans le petit monde du jeu vidéo.

GAME OVER.

La culture de l'échec

Que se cache-t-il derrière cette expression ? Pourquoi tant de longévité dans un milieu en perpétuelle effervescence ?

Depuis le premier jeu que j'ai du essayé, en 1982-3, jusqu'à présent, il y a eu beaucoup d'évolutions dans tous les domaines. Graphismes, réalisation, musiques, souvent de pair avec la technique sans cesse galopante.

à mourir bêtement. Un manque de réflexes dans un shoot'em up. Un combo exécuté un peu trop tard dans un jeu de combat. Vos personnages d'un niveau pas assez élevé dans un RPG, qui se prennent une bonne branlée contre un boss. Une énigme dans un jeu d'aventure

« *Petit, retourne dans ton bac à sable. Ce jeu est trop dur pour toi* ».

C'est un affront à votre amour-propre. Une insulte. Et derrière l'écran, c'est le développeur qui se moque de vous, en vous pointant

jeu vu comme un sport, comme un défi. Comme du self-improvement. C'est comme aller à son club de gym, faire de la muscu pour soulever un poids plus haut, ou lancer un truc plus loin. Le défi, dans un jeu vidéo, est rarement intellectuel. Ou s'il l'est, c'est qu'il est tordu.



Metal Gear Solid et plus particulièrement le second et le troisième, ne cachent rien aux joueurs. Il suffit simplement de poser des questions via codec pour trouver le talon d'Achille d'un boss ou la manière de passer un endroit délicat. MGS, avec ses continues illimitées, ne cherche pas à bloquer le joueur lambda. Mais à faire arriver n'importe quel quidam à la fin. Car c'est là aussi l'intérêt de MGS : les tenants et les aboutissants.

Mais aussi loin que je me souviens, un concept bien particulier a la peau dure : le Game Over. Vous savez évidemment de quoi je parle. La barrière de difficulté, dans un jeu, qui vous pousse, tôt ou tard, à faire des conneries et

qui vous bloque en constance vous obligeant à abandonner le jeu. Les exemples ne manquent pas.

Le Game Over est une sanction. Un message clair qui murmure à votre oreille :

du doigt, un pichet de bière à la main.

Face à cela, la plupart des joueurs commencent tout d'abord par persévérer, à se motiver en espérant passer cette barrière. Le

Les énigmes qui demandent une combinaison d'actions qui font appel à votre intuition, votre bon sens... ou à mimer le sens assez tordu du créateur. Mais... pourquoi persévérer ?

Car le Game Over, finalement, vous

met en face d'un échec.

Un échec, tout d'abord le vôtre. Mais aussi celui du développeur.

Le but d'un jeu, à la base, est de s'amuser. Un Game Over, tout stimulant qu'il peut être la

rupture brusque. Un écran noir qui déboule avec deux mots. Comme si, quelque part, on avait oublié une conclusion.

Imaginez un guitariste qui pète une corde en plein concert. ... ou un film qui se terminerait à la

Le Game Over est une sélection.

Les concours d'entrée dans les grandes écoles suivent le même schéma. A partir d'éléments finalement peu importants, on décide que telle ou telle personne pourra continuer sa formation... ou

si la personnalité, l'intelligence pouvait se réduire à une série de questions à choix multiples. Comme un ridicule test de QI ou de logique.

La vérité, c'est que les créateurs adorent ce système.

Grand Theft Auto fait aussi partie de ces jeux qui se refusent à donner une fin au jeu. En effet, peu importe de la manière dont vous vous tuez, vous recommencez toujours à l'hôpital. Cette sensation d'absence de contraintes pousse le joueur à expérimenter à volonté. GTA est une sorte de grande simulation. Mais quelque part, la cohérence de l'ensemble est fragile. A l'intérieur de ces grandes villes, on vous a placé des missions des plus linéaires, où il vous faut exactement suivre le chemin indiqué. Plus de liberté peut-être dans un prochain GTA. Mais c'est quand même un bel effort.



première ou deuxième fois, n'a rien de marrant. Comme toutes les bonnes blagues de Sanqua, les meilleures plaisanteries lassent. Le Game Over casse tout le travail effectué sur l'ambiance, le scénario, l'atmosphère... C'est une

10ème minute par mort du héros.

C'est un peu toute l'absurdité du Game Over. Une réalité proche de celle du programmeur qui lance son debug. Et qui s'aperçoit qu'un gros bug fait tout planter.

rentrer chez elle et aller se pendre (j'exagère).

Au final, la plupart des jeux vidéos s'attachent à cette structure. Aux concours, il suffit de mettre une carte perforée dans une machine pour obtenir le résultat. Comme

C'est terriblement simple à gérer.

Et c'est, finalement, ce qui fait la non-crédibilité et non-vraisemblance totale des jeux vidéo.

C'est du binaire. Action réussie, tu passes à la suite. Ratée ? Game Over. Pour un développeur habitué de travailler avec des boucles et des conditions, le « oui-non » est très concret. Il est mathématique, mesurable, prédictible.

ratées ? Pourquoi ne pas donner une nouvelle chance, sous forme d'embranchement dans l'aventure ? L'éventail des possibilités fait rêver.

La fin du Game over, c'est la promesse d'un jeu non-linéaire.

Cette femme se révèle être une fugitive. C'est pour ça qu'elle n'a pas appelé l'ambulance pour vous emmener à l'hôpital. C'est alors que commence une sorte de road-movie avec cette femme... Suivant vos actions, elle sera arrêtée et foutue en prison, ou vous pourrez

mécanismes de narration. Il évite les coïncidences, les rencontres non prévues.

Le jeu vidéo tue le hasard.

Et pour noyer le poisson, il invente des trous. Des passages



Shen Mue ne connaît guère le Game Over. Il arrive à certains endroits précis du jeu, mais en général... le jeu laisse toujours une chance de se refaire. La gestion des actions ratées, par exemple, est encourageante : dans les scènes d'action à QTE (quick time events) où vous devez appuyer sur les boutons dans un certain ordre, une erreur est pardonnée si vous réussissez les deux suivants. Et dans tous les cas, un QTE est automatiquement recommencé si il est échoué. Et en tant que jeu d'aventure, Shen Mue est exemplaire. Aucune énigme, toute l'histoire consistant simplement à trouver les bonnes personnes avec les bonnes informations. Des jeux avec si peu de points de blocage, c'est rare de nos jours. Les combats peuvent même être dispensés.

Dans la réalité, louper son Bac n'aboutit pourtant pas à un Game Over de sa vie.

Les jeux n'ont donc aucune compassion pour les faibles. Pourquoi ne pas imaginer des conséquences à des actions

Allez... imaginez ce qu'un embranchement pourrait donner... genre : Votre héros se fait renverser par une voiture... au lieu de crever comme un con tout seul au milieu de la route, il est recueilli par la personne qui était au volant.

la protéger pour prouver son innocence... Ah mon dieu, j'ai loupé ma vocation. J'aurais dû être romancier et écrire pleins de nanards qui auraient été adaptés en films.

Mais le jeu vidéo évite ces

nécessaires. Une passoire. Un tamis. En renvoyant un Game Over, le créateur n'aide pas le joueur. Le Game Over te dit que tu es un gros blaireau. Mais le plus gros blaireau, c'est le développeur qui n'inclut pas d'aide pour sortir

le joueur de la répétition du Game Over. Et un jeu qu'on ne finit pas, finalement, laisse toujours un goût de beaujolais nouveau : de la piquette aromatisée qui n'ose pas dire son nom. Un jeu qui ne s'assume pas. Comme une fille trop coincée qui n'ose pas faire le

difficile qui tue votre motivation ?
Chaque jeu non terminé reste dans notre mémoire comme une défaite. Une sorte de blessure. On adore rarement les jeux qu'on ne finit pas. Si vous n'avez pas pu passer la barrière, c'est que votre

Pas la difficulté. Mais l'absence de raison à cette difficulté. Il serait temps que les développeurs se posent LA vraie question. A quoi sert, finalement, la difficulté dans un jeu, si ce n'est à repousser un certain nombre de joueurs ? plutôt que de choisir une tactique

niveaux de difficulté de différents degrés. D'autres se lavent les mains en proposant carrément de zapper des phases trop hardues et de passer directement à la suite de l'histoire (dans certains RPG ou jeux d'aventure, par exemple).

Fahrenheit, jeu pas encore sorti, nous envoie de bons signaux en termes de principes. S'il n'empêche pas le Game Over, il semble prendre en compte le fait que le joueur puisse finalement se tirer d'une situation de manières différentes. Il voudrait abolir cette règle du jeu d'aventure classique qui dit qu'il faut suivre le bouquin de soluce à la lettre. Bien sûr, ce ne sont que des promesses, et nous jugerons sur les faits. Mais le fait que quelques gens pensent comme ça suffit à nous donner un peu d'espoir de voir évoluer un peu le monde du jeu vidéo.



premier pas.

Combien de jeux avez-vous réellement terminés ?

Combien de fois ne vous êtes-vous pas arrêté, lassé par une étape trop

motivation s'était effacée. Comme balayée. Que d'autres choses ont pris plus d'importance que de découvrir la fin du jeu. C'est, en définitive, le profond désintéressement qui vous a écarté.

d'exclusion, de xénophobie ludique, pourquoi ne pas chercher à aider tout joueur à y trouver son compte ?

Certains pensent trouver une réponse à cela en proposant des

Sans éviter le Game Over, la meilleure approche serait cependant d'utiliser une difficulté progressive, qui s'adapte complètement au joueur, suivant une observation. Nos jeux sont trop standardisés.

Qui dit qu'un mode facile sera considéré comme aisé par toute la population ? Sur quels critères se basent-ils ? sur ceux des testeurs professionnels qui passent leurs journées à jouer ? Est-ce que le joueur occasionnel est représenté ?

L'autre astuce serait de supprimer purement et simplement tout game over. Dans un RPG ou un jeu d'aventure, permettre à partir d'actions ratées de continuer l'histoire serait une chose passionnante. Et ô combien véritable.

En tant que personnes, nous ne sommes pas parfaits. Nul d'entre nous ne peut prétendre réussir tout ce qu'il entreprend. Pourquoi le jeu cherche-t-il à décrire des histoires dans lesquelles les personnages ne peuvent pas commettre d'erreurs ?

Le Game Over renvoie à notre quête de l'absolu, de la perfection. Les héros se doivent d'être

parfaits. Et nous, pauvres joueurs, galèront à suivre leurs traces. Il nous faut nous entraîner, souffrir, suer, pester pour arriver au même niveau.

Jouer n'est plus simplement un plaisir, mais un effort.

« *Self improvement is masturbation* ».

Les mots de Tyler Durden me reviennent à l'esprit. Quel intérêt, finalement, de devenir meilleur ? de devenir le plus fort ? N'est-ce pas qu'une satisfaction passagère ? Cet espèce de mythe du rêve américain, qui perdure et qui vous dit :

« Si tu veux vraiment faire quelque chose, tu le peux ».

Un adage qui fout mal tous les gens qui font des métiers manuels, à servir du café et nettoyer les chiottes. Eux, ils n'avaient pas VRAIMENT envie de faire autre

chose, peut-être ?

Ce langage, seuls ceux qui ont réussi peuvent le tenir. C'est en fait leur histoire qu'ils racontent. Et ces Game Over, ce sont les signaux qu'ils donnent aux quidams que nous sommes : « *Ne fais pas les choses comme ça* ». « *Imite-moi* ». « *Si t'es nul, c'est de ta faute, regarde, moi, j'ai réussi* ».

On nous vend un modèle unique. Rentre dans ma logique ou va mourir.

Heureusement, il y a ces autres jeux qui incitent au partage. Qui vous prennent par la main. Qui vous donnent des conseils pour passer plus facilement d'un endroit à un autre. Dans ces jeux, l'essentiel n'est pas le challenge. Le challenge n'existe plus, même. Ce sont ceux qui privilégient la narration.

Terminer un jeu, ça devrait être aussi abordable que de terminer un bouquin.

LUMINES

■■■ Ekianjo / PSP

J'allais commencer mon article avec un truc du genre « Et la lumière fut ».

Oui, vous avez raison, c'est nul. Ca fait emprunté. Lumines, je l'ai vu venir de loin. Tout d'abord encensé dans différents mags parlant d'import. Puis, par l'ami Toof de Factornews, qui s'éclatait bien avec ce jeu sur sa PSP rutilante (40 000, quand même...). L'idée de me refaire un tetris ne m'enchantaient guère. Les visuels, certes sympas, ne m'incitaient pas à dépasser le stade du dénigrement.

Et puis est venu l'essai.

Le concept est ultra-con. Pire que Tetris, c'est

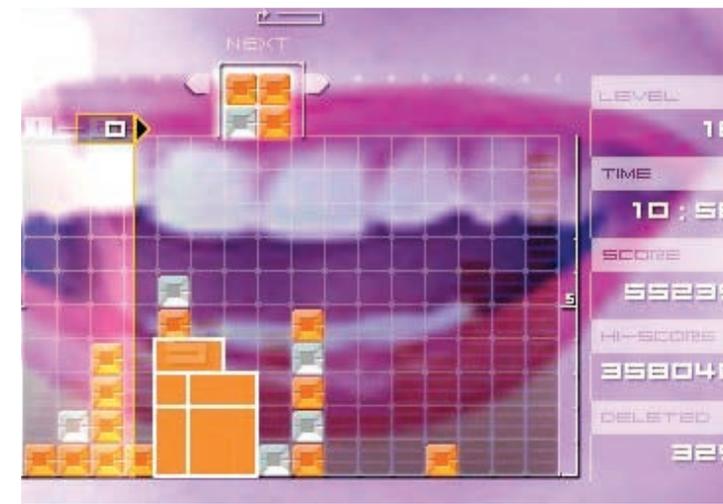
dire. Des gros carrés composés de 4 petits carrés tombent du ciel. Ils n'ont que deux couleurs, arrangées de manière différente, bien entendu. Le but est de reconstituer des carrés de 4 de couleur identique. Pour qu'ils disparaissent dans le néant. Mais il ne disparaissent pas instantanément. Une ligne verticale balaie l'écran, lentement, de gauche à droite. Et encore. Et encore.

A chaque fois qu'elle rentre en contact avec un carré de 4 couleurs identiques, il s'efface et laisse tomber les carrés d'au dessus. Simple. Avec ce système, vous avez donc un certain temps pour empiler plusieurs blocs de 4 qui seront effacés pendant un

passage. Un combo, quoi, qui rapportera plein de points. Sinon, le but est de tenir le plus longtemps possible. Je vous avais dit, rien de bien sorcier. Et pourtant...

Ca fait plusieurs semaines que je reviens sur le jeu, presque chaque soir.

J'oubliais. Une précision importante. Tetsuya Mizuguchi. Ca vous dit quelque chose ? Le créateur de Rez, ni plus ni moins. Ce Ché Guévara nippon, qui va à l'encontre de la course aux polygones. Ce mec qui mixe à loisir jeux et musique de la plus belle manière. Eh bien, il est à l'origine de Lumines.



Histoire de vous gâcher le plaisir, on vous dévoile ici un bon paquet de screens. Mais non, n'ayez crainte. Lumines étant une expérience sonore et visuelle, vous ne pouvez pas du tout vous rendre compte de ce que ça donne, sur de simples images. Lumines, ou comment désarmer un magazine traditionnel qui cherche à en parler.

Et c'est sans doute cette patte qui rend ce jeu si attachant.

Le jeu fonctionne par skins. Oui, comme celles de votre winamp, ou autres logiciels ici ou là. Les blocs de couleurs, le fond d'écran, la musique, tous ces éléments sont inclus dans des skins nombreux. Les musiques sont constituées en fait d'un morceau qui se répète en boucle. Et le reste... c'est vous qui l'apportez. A chaque fois que vous déplacez un bloc, ou qu'un bloc est éliminé, vous déclenchez un événement sonore qui se marie de la plus belle manière avec la musique en boucle. Rajoutez à cela des effets graphiques adaptés, quand vous

lâchez un combo, et vous obtenez un espèce de clip interactif à l'écran, qui réagit en synchronisation.

C'est la cohérence des skins qui marque.

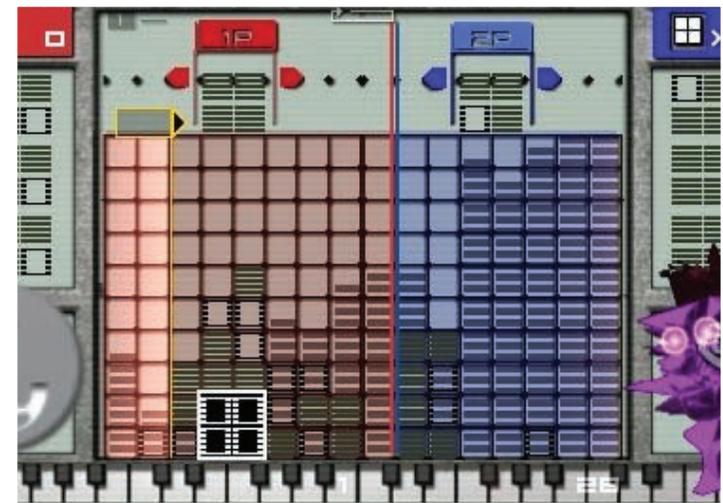
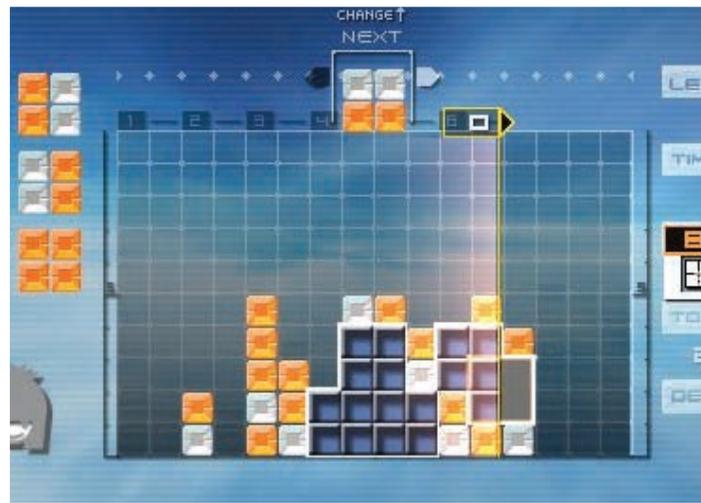
Chacun d'entre eux a une ambiance propre, un visuel attachant. Le plus marrant d'entre eux est sans doute le skin japonais, qui joue sur une musique style théâtre kabuki, avec un son de claquettes bien caractéristique qui retentit quand on déplace son bloc... et un « ooOOOoo », comme sorti d'un film, accompagnant un combo.

Et, bêtement, c'est l'appât du gain qui nous fait

revenir. Pour débloquer d'autres skins, il faut par exemple se concentrer sur le monde challenge... qui vous fera défiler skins au fur et à mesure du temps, de manière presque transparente. En fondu enchaîné.

Si vous arrivez à tenir, ce qui n'est pas mince affaire vu que votre concentration tend à baisser avec le temps. Et les changements de skins sont perturbants. Les couleurs changent un peu de l'un à l'autre, et les motifs aussi. Le tout est de ne pas lâcher prise et de continuer à suivre un raisonnement binaire. Soyons Zen.

Pour ne pas se lasser, un mode puzzle est dans



Comme vous le voyez, les skins disponibles, tous très bien réalisés, sont aussi suffisamment différents pour vous faire perdre votre concentration quand on passe de l'un à l'autre. Le tout est de rester concentré.

le package. Celui-ci vous propose de réaliser des figures géométriques, ou des silhouettes d'animaux à partir de quelques blocs. Ca rappelle un peu la création d'icônes dans le temps, sur Amiga, quand on avait un carré de 16*16 pixels pour faire un truc qui ressemble à quelque chose.

La difficulté est de détourner ce genre de figures par rapport aux autres blocs. Il faudra par exemple que la figure soit en rouge, et que tous les autres blocs adjacents soient en blanc. Facile au début, très vite casse-tête...

Le mode versus est un régal.

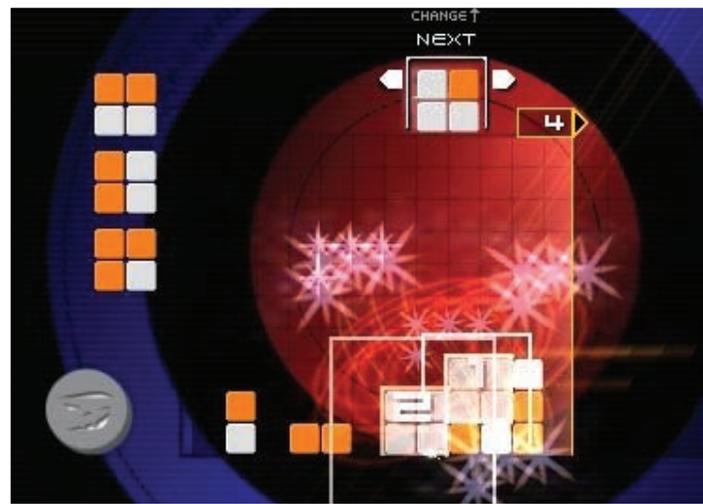
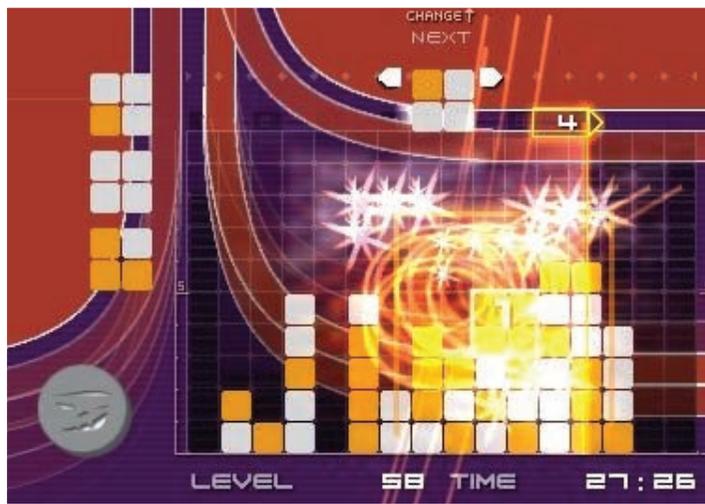
Finis les long duels de Tetris qui pouvaient vous opposer pendant une bonne demi-heure... ici, vous disposez exactement du même écran que lors du mode 1 joueur. Pas plus de cases. Mais le terrain est séparé en deux. Réaliser des combos vous permet de gagner « du terrain », littéralement, sur l'adversaire. La barre de division entre les deux parties se déplace alors pour vous donner plus d'espace. Donc plus de chances de poser vos blocs. S'en suit une guerre de va-et-vient pour repousser finalement l'autre aux calanques grecques. Il finira étouffé, avec très peu de liberté quand au positionnement de ses blocs. Voilà pourquoi les parties à 2 ne durent pas.

Lumines, finalement, c'est un peu du clip à la Jean-Michel Jarre des grandes années : du style, de la zik entraînante, et des effets visuels bien pensés. A la fois boîte à rythme et petit-fils de Tetris, il se prête royalement bien à une utilisation nomade.

On se souvient encore de Tetris sur GameBoy. On se souviendra de Lumines sur PSP.

Merci Mizuguchi-san pour ce petit jeu, ma foi, très bien vu.

J'y retourne.



La disparition des blocs donne lieu à de jolis effets de lumière qui déclenchent des évènements sonores. Ci-dessous, quelques exemples du jeu à deux, contre l'ordinateur, où vous voyez clairement une ligne de séparation entre les deux zones... ligne qui se déplace suivant l'avantage que vous prenez ou perdez...



CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET (ps2 xbox pc)	CODEMASTERS
2	MADAGASCAR (tous formats)	ACTIVISION
3	FANTASTIC 4	ACTIVISION
4	JUICED (ps2 xbox pc)	THQ
5	CRICKET 2005 (ps2 xbox pc)	EA
6	CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (gc, pc, ps2, xbox)	TAKE2
7	GTA SAN ANDREAS (ps2 xbox pc)	TAKE2
8	MoH : EUROPEAN ASSAULT (ps2 xbox gc)	EA
9	DESTROY ALL HUMANS (ps2 xbox)	THQ
10	WORMS 4 : MAYHEM (pc, ps2, xbox)	CODEMASTERS

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

Ce qui est bien avec le top anglais, c'est qu'on peut partir trois semaines en vacances et toujours le retrouver quasi intact. Plus immobile qu'un Chirac. Comme quoi, au mois d'août, on avait bien fait de dormir. Bah, que vous dire pour meubler cet espace ? Ah, ben le top va sûrement changer un peu dans les prochaines semaines, avec les sorties de RESIDENT EVIL OUTBREAK : FILE #2 (vous savez, le jeu online vendu en offline en Europe ? on a pas l'air cons, tiens...) et SUPER MONKEY BALL DELUXE. Ouais, j'ai du mal à vous convaincre, hein ? Vous avez bien raison, surtout quand un jeu de cricket reste au sommet en plein été. Par contre, la sortie de la PSP, elle, va faire débouler des jeux de portables dans le top. Surtout quand on voit que la chaîne GAME a été dévalisée en réservations depuis un moment. Un line-up européen plutôt convaincant accompagnant la console, c'est un peu normal. En attendant les VRAIS jeux...

DU
13
AOUT

AU
20
AOUT

Source : ELSPA

1	MADDEN NFL 06 (ps2)	EA
2	MADDEN NFL 06 (xbox)	EA
3	DARKWATCH (xbox)	UBISOFT
4	DARKWATCH (ps2)	UBISOFT
5	GHOST RECON 2 SUMMIT STRIKE (xbox)	UBISOFT
6	SONIC GEMS COLLECTION (gc)	SEGA
7	MADDEN NFL 06 (gc)	EA
8	NCAA FOOTBALL 06 (ps2)	EA
9	GEIST (gc)	NINTENDO
10	STAR WARS : BATTLEFRONT (ps2)	LUCASARTS

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

DU
14
AOUT

AU
21
AOUT

Source : EBgames

Tiens, encore un jeu de sport en tête. C'est MADDEN ce coup-ci. Mais comme les jeux de foot, ça va bien un moment, il faut bien se détendre avec DARKWATCH, qui décidément se la donne au top. On sait pas encore trop ce que ça vaut. Et comme la nostalgie, ça vend toujours, on se paie SHERIFF FAIS MOI PEUR dans les salles obscures. Je vous laisse y aller pour nous, n'espérez pas trop que notre ami EL FOUINE aille se frotter à ça. SONIC GEMS COLLECTION surfe donc sur cette vague à la Francis. Au menu, Sonic CD, Sonic R, Sonic The Fighters, et tous les jeux Sonic sur Game Gear... j'attends avec impatience que Nintendo fasse la même chose avec Mario, en nous sortant tous les pauvres titres sortis sur GameBoy, que je pourrai voir sur mon écran 16-9 en son 5.1. Ca fait plaisir, les remakes. GEIST, qui apparemment n'est pas si réussi que ça, parvient quand même à rentrer dans le top 10. Et STAR WARS s'accroche, bordel. Mais lâche !

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	JUMP SUPER STARS (ds)	NINTENDO
2	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 (ps2)	KONAMI
3	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
4	THE KING OF BEETLE MUSHIKING: GREATEST CHAMPION (gba)	SEGA
5	POKEMON XD: GALE OF DARKNESS (gc)	NINTENDO
6	MEDAL OF HONOR : EUROPEAN ASSAULT (ps2)	EA
7	TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
8	MOBILE SUIT GUNDAM – GIRREN’ S GREED “BLOOD OF ZEON” (psp)	BANDAI
9	GRANDIA III (ps2)	SQUARE ENIX
10	SUPER ROBOT WARS ALPHA 3 (ps2)	BANPRESTO

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

Pendant qu'on était en train de se dorer la pillule, Nintendo a réussi un coup de force au Japon : il a sorti une nouvelle DS aux couleurs rouges. Evidemment, ces crétiens de gamers japonais sont tombés dans le piège, et croyant une nouvelle console, en ont racheté une. 100 000 ventes du double hublot rouge en une semaine, c'est pas mal. En même temps, JUMP SUPER STARS en a bien profité. Il faut dire que le jeu regroupe une nombre hallucinant de personnages de mangas, tels que Dragon Ball, Yu-Gi-Oh!, Naruto, One piece, Shaman King, Yu Yu Hakusho... bref, que des classiques. Finalement pourquoi se faire chier quand on peut acheter 3000 licences ? Au chapitre des surprises; notons MEDAL OF HONOR : EUROPEAN ASSAULT - sans doute le FPS le plus populaire du Japon pour l'instant. Bah, ils se contentent de peu. N'allez pas leur parler de HALF LIFE 2 ou de DOOM 3, vous allez leur casser le moral.

DU
8
AOUT
AU
14
AOUT

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
DUNGEON SIEGE 2 (pc)	2 septembre 2005
WIPE OUT PURE (psp)	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
DAWN OF WAR : Winter Assault (pc)	23 septembre 2005
FAR CRY INSTINCTS (xbox)	29 septembre 2005
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	début 2006

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

WORMS 4 vient de sortir. On va voir ce que ça donne et dans quelques temps vous aurez notre verdict. DUNGEON SIEGE ne va plus tarder. Nos amis de Factornews l'ont déjà testé et l'ont trouvé bien nase. Une impression à confirmer... Ce début septembre s'annonce bien chargé. Outre la sortie de la PSP sur nos territoires, une tripotée de jeux portables déboulent. Et, et ,et... l'extension du très bon DAWN OF WAR, WINTER ASSAULT, ne va pas tarder non plus. Avec CODENAME PANZERS 2, inutile de dire que pour cette rentrée il faudra ressortir la hache de guerre. Ca tombe bien, l'actualité s'y prête bien, avec notre Ami George qui rajoute de l'huile bien chaude sur les braises déjà bien rouges de l'Iran. Bah, ils finiront bien par craquer. Pas grave, car pour la première fois, un FPS sur Xbox (issu du monde PC) débarque, sans chercher à être une copie identique de l'original... FAR CRY INSTINCTS.

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

Le grand retour du Big George marque aussi la fin de cette série d'articles consacrés aux zombies. Je me doute que tout ce blabla sur les morts qui reviennent à la vie commence à taper sur les nerfs de ceux qui se foutent royalement de tout cela, mais, promis, c'est le dernier avant un bon bout de temps !

movie ticket

Land of the Dead

■■■ El Fouine

Here's George!

George Romero est loin d'être un type idiot, ne l'oubliez jamais lorsque vous visionnez l'un de ses films. S'il sort un zombie flick maintenant, cela pourrait être en partie grâce à cette vague entamée par le remake de son *Zombie, Dawn of the Dead* de Zack Snyder. Mais ce serait limiter le génie du réalisateur au cadre économique et à la volonté de se faire un max de thunes en un rien de temps. George Romero est plutôt loin de toutes ces préoccupations futiles. Dès la première fois que vous voyez *Land of the Dead*, la dénonciation est claire : après le reaganisme dans le sus-cité *Dawn of the Dead* (*Zombie en french* pour ce qui est de l'original), c'est au bushisme que Romero s'en prend. L'attaque contre l'administration W. est

claire, et pourtant, le message passe comme une pizza dans le four. Le cinéaste aurait pu s'enticher de tonnes de métaphores inutiles, mais il n'en est rien, il n'a gardé que les meilleures. Certes, cela fait peut-être un peu beaucoup lorsque l'excellent John Leguizamo dit qu'il va lancer un jihad sur le personnage interprété à merveille par Dennis Hopper, meilleur que jamais.

Autre petite faute de goût, tant qu'on est au rayon casting: Simon Baker, qui joue le rôle principal, est assez mauvais dans sa performance, sans pour autant être lamentable. Une fausse note donc, mais vite oubliée face au reste de cette symphonie.

Big George nous prouve dans ce film qu'il ne se contente pas de faire peur aux néophytes, il sait

aussi travailler chaque plan pour le connaisseur un peu pervers sur les bords. La photographie est magnifique : les jeux de lumières vous laissent entrevoir certains détails gores ou effrayants, mais vous cachent certaines éviscérations, pour mieux vous laisser imaginer ce qu'il arrive à l'un des protagonistes après s'être fait mordre par un clown-zombie des plus agressifs.

Hail to the King !

Dès le début du film, l'intrigue se dévoile : les zombies occupent la quasi-totalité de la surface de la Terre et les derniers humains résistants sont enfermés dans une cité protégée par des grillages et des militaires armés jusqu'aux dents. A l'intérieur, la cité est divisée en deux : les pauvres

habitent des sortes de ghettos et les riches ont élu domicile dans une gigantesque tour de verre, pourrie par le luxe et la corruption. A l'extérieur, les choses sont différentes : certains démunis bien équipés sont envoyés en patrouille avec un gigantesque tank, le *Dead Reckoning*, afin de récupérer des vivres au milieu d'une horde de zombies sanguinaires en passe de devenir intelligents. La narration est très bondissante, on passe d'un monde à l'autre avec une fluidité déconcertante : celui des mercenaires, celui des zombies, celui des pourris, celui des renégats.

Autre fait amusant du scénario, comme si tout n'allait pas déjà assez mal, un des mercenaires chargés de récupérer des vivres se rebelle et décide de voler le *Dead*



Reckoning pour menacer Kaufmann (Hopper), le salaud de l'histoire qui fait encore plus penser à Doubya que son propre père. Ce dernier envoie alors le concepteur du «vaisseau de guerre» récupérer son bien, choix des plus ridicules s'il en est puisque Simon Baker, l'inventeur, épaulé par la sublime et géniale Asia Argento, ne partage pas vraiment ses opinions. Chacun des personnages est traité avec grande précision et affection: Kaufmann est d'un pathétique absolu bien qu'il soit un enfoiré de première, Riley (Baker) représente l'idéaliste désenchanté, Cholo (Leguizamo), le rebelle cynique, Slack (Argento), l'humaniste débrouillarde... Presque toutes les composantes de notre société

occidentale actuelle sont illustrées et critiquées par la même occasion: chacun en prend pour son grade.

Stay Scared ?

D'accord, Romero arrive un peu avec ses gros sabots pour faire passer ce qui lui trotte dans la tête, mais, lui au moins a le mérite de le faire. Je dis ça parce que, la critique que j'ai le plus souvent vue adressée à ce film est que le sous-entendu est trop évident. A ceux-là, je répondrais qu'il faut se rendre compte qu'il faut réveiller un peu les gens si on veut éviter qu'un type profite du bordel général pour le tirer à son avantage. Rappelez-vous que c'est toujours dans ce genre de période de doutes qu'apparaissent

les dictateurs et autres cancers de l'humanité en tout genre. Sachez aussi que les choses ont changé et qu'un type en costard cravate est bien plus dangereux qu'un larron en treillis, il a plus de pouvoir de nos jours.

C'est quand même marrant, mais pour l'instant, alors que les Etats-Unis vivent la première dictature démocratique, personne ne fait de films dessus à part Michael Moore qui aurait mieux fait de revoir sa copie avant de l'envoyer en ce qui concerne Fahrenheit 9/11. Il semblerait que la lobotomisation marche bien là-bas, un peu mieux qu'ici en tout cas. Car, s'il ne devait y avoir qu'une leçon à tirer du nouveau chef d'œuvre

de George Romero, ce serait que le seul espoir qu'il nous reste pour nous sortir du borbier dans lequel nous sommes actuellement serait de tous nous isoler un bon coup, pendant un bout de temps, juste histoire de réfléchir, de se poser peinard, d'arrêter de flipper de tout ce qui bouge d'une façon différente de vous...



Avec la Game Convention qui s'est déroulée à Leipzig la semaine dernière, on peut dire que les news ont été abondantes. Donc pas de temps à perdre pour évoquer la façon dont on est traité dans Sanqua, d'expliquer les sévices et autre barbarie que l'on subit chaque jour par Ekianjo, j'expliquerai cela un autre jour promis.

Commençons par le jeu que j'attends sur Nintendo DS (voir Sanqua Experience 2) avec la date de sortie officielle de Mario Kart DS. Prévu pour le 9 Novembre prochain, le jeu a l'air d'être toujours aussi excellent avec son mélange de nouveaux et d'anciens circuits et un mode multi-joueurs tonitruant. Mais afin de ne pas me répéter, repartez voir le Sanqua Experience 2. Notre belle Samus, pour le prochain Metroid Prime Hunter, a pris un peu de retard, il est vrai, sur la



date de sortie originale. Vous pourrez donc manier la belle début 2006 si tout se passe bien. Pour rappel, le jeu utilise de très belle manière l'écran tactile afin d'assurer

les déplacements ainsi que les tirs. Pour ce qui est des graphismes, c'est de la 3D les enfants, d'ailleurs plutôt agréable à l'œil. Enfin, le mode multi-joueurs a été bichonné afin de s'éclater entre potes avec des arènes bien pensées. Vivement octobre !

Une très grosse licence de Nintendo va débouler avec le tout prochain et surtout nouveau Mario. Non non, pas Mario 128 mais News Super Mario Bros. Malheureusement peu d'infos pour l'instant. On sait juste que le jeu est en 2D de toute beauté et que le second écran servira à afficher le nombre de pièces récoltées ainsi que l'endroit où l'on se situe durant le niveau. Mais l'information la plus importante est le mode coopération en Wifi ou deux joueurs pourront se refaire les niveaux ensemble. Prometteur ? Pfff, il faudra attendre d'avoir le jeu en main pour voir comment ça se déroule. Pas de date de sortie encore. Wait and see donc.

Accrochez-vous, Viewtiful Joe débarque sur DS. Sortie le 2 novembre prochain au Japon et deuxième trimestre 2006 pour l'Europe. Le jeu garde tout son charme à la vue des premières images et vidéos. Reprenant les capacités de la DS, l'écran tactile sera utilisé de façon originale. Ainsi lors du jeu, vous pourrez couper l'écran en deux puis déplacer une partie de l'écran afin de faire une action bien précise. Comme accéder à un endroit inaccessible etc. Le jeu garde ses couleurs chatoyantes et une

IN ZE
POCKET

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

2D rafraîchissante. Le gameplay ne devrait pas poser de problèmes. Soyons patients
Le temps est pourri cet été. Ciel gris. Parlons donc prix et couleurs de la Nintendo DS pour se consoler. La console va baisser aux Etats-Unis. Pour la modique somme de 129 Dollars ma chère Simone, vous pourrez repartir avec une DS sous le bras. Eh oui vous aviez bien lu, et ce à partir de mi-août. D'ailleurs pour être très précis, la baisse se fera le jour de la sortie du jeu Nintendogs.

Alors qu'en est il sur le marché européen? Aucune nouvelle de la part de Nintendo pour le moment niveau prix. Par contre, Nintendo a annoncé il y a quelques jours que deux nouvelles couleurs seront disponibles sur le vieux continent. Les Nintendo DS Pink et Blue seront donc dans les étalages à partir du 7 octobre. Tiens, comme la date de sortie de Nintendogs en Europe. Hum... très étrange ?!

Enfin, même si j'avais promis de ne pas parler de ça dans chaque Sanqua, parlons ventes avec des résultats impressionnants de la Nintendo DS au Japon. En une semaine et avec l'aide de la sortie du jeu tant attendu Jump Super Stars au Japon et d'une Nintendo DS couleur rouge, la console s'est écoulée à plus de 100.000 exemplaires (voir les charts Japonais dans ce Sanqua). Ce qui est remarquable pour un mois d'août. C'est ce chiffre montre la bonne santé de la dernière console de Nintendo au Japon.



Yo ! Merci Snape, je reprends la main pour les nouvelles de la PSP. Pendant ce mois d'août, pas mal de nouveautés. Tenez, cette semaine, le firmware 2.0 de la version US a enfin été mis à disposition des foules en délire. Mais pourquoi avoir attendu si longtemps après le 2.0 japonais ? En fait, il semblerait que la mise à jour américaine aille un peu plus loin au niveau de la sécurité... si l'on en croit une faille repérée dans le firmware 2.0 japonais.

Jean-Jacques Annault n'était pas disponible, mais on va quand même aller tourner la suite de la guerre du feu ce septembre. Apparemment, ça se passera dans le Virgin Paris sur les champs, pour le lancement de la PSP. Les hordes d'abrutis s'impatientent déjà à l'idée de sauter au milieu de la foule,

et d'arracher les quelques boîtes disponibles et repartir avec un beau cocard et une dent en moins. Sony, toujours plus loin dans le rêve.

Le homebrew n'arrête pas ses progrès sur PSP (1.0 et 1.5). Yoshiro, auteur connu dans le milieu, vient de sortir un faux updateur, qui fait croire à une PSP 1.5 qu'elle est en fait une PSP 1.52. Ce qui permet de lancer certains jeux qui demandent la mise à jour vers le 1.52, sans pour autant avoir à le faire. C'est cool. Moi je dis bravo.

Outre les nombreux kits de développements non officiels en développement, les émulateurs se mettent petit à petit à jour. J'en veux pour preuve SNES9xTYL, passé en version 0.2c - qui permet de lancer plusieurs jeux à pleine vitesse, avec quelques ralentissements de temps en temps. Si l'on accepte de mettre un frameskip de 1, le bonheur est au rendez-vous. Sans oublier que cette petite merveille effectue un filtrage de l'image utilisant le chipset graphique de la PSP. Remercions Yoyofr, Laxer3a et ThunderZ pour leur super boulot.

Enfin, les cartes mémoires Memory Stick de 1 et 2 gigas vont se diversifier avec LEXAR et SANDISK qui viennent sur le marché Européen avec des prix très compétitifs. Souvenez-vous, c'est un peu un passage obligé pour utiliser la PSP comme player MP3 ou vidéo...

3

SORTIE LE 26 JUILLET 2005

SUPERNATURAL AID

Le level design dans les jeux 3D change notre perception du développement. Pour se consoler, Ilogo perd la tête dans KILLER 7 (gc) tandis qu'Ekianjo perd les manettes sur CAPCOM FIGHTING EVOLUTION (xbox).

4

SORTIE LE 3 AOUT 2005

FIRST THRESHOLD

El Fouine casse PARIAH (pc, xbox), mais c'est bien fait. Ekianjo encense PSYCHONAUTS (pc, xbox, ps2) mais c'est voulu. Les héros en prennent plein la gueule quand on refait le monde, mais ils l'ont bien cherché.

Sanqua sort THEORIQUEMENT tous les mardis, n'hésitez donc pas à aller voir de vous-même ce qui se passe sur le site. Mieux encore, inscrivez-vous à Sanqua Alerte, notre service qui vous envoie un email dès que le nouveau Sanqua est dispo - sommaire compris. Pourquoi vous faire suer?

**OLD
BOY**

Vous avez loupé un Sanqua. Tout est là.

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 sur www.sanqualis.com.

GAME ON



NEXT TIME



Je vous le fais pas dire. Les vacances sans Sanqua, c'est chiant.

CONTACT

[sanqualis \[at\] gmail.com](mailto:sanqualis[at]gmail.com)

LEGAL - LECOUT

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

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 document, 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 : le doc électronique, 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 essayé, ils ont eu des problèmes. Les propos diffusés dans Sanqua n'engagent bien évidemment que leurs auteurs et leurs pneus de 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 tout propos diffamatoire et insultant. 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 gazouillent, 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 MEME 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 pour tout problème, c'est la faute à Al Qaeda, vous devez le savoir depuis le temps qu'on vous le dit.

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.

