

YANIQUEUA

EXPERIENCE

7 : MEETING WITH THE GODDESS

- 21 septembre 2005 -
v7c3

Trop **marre** de faire des
cycles différents
Je vais ***rattaquer*** un cycle
Alpha-Omega
Les **Francis** vont *aimer*.



EDITO

E X P E R I E N C E

Voilà, l'automne pointe son nez à la porte. Les feuilles tombent des arbres, les écoles sont remplies de gosses qui n'ont pas envie d'y être, et les commerçants nous arnaquent plus que jamais. La rentrée a aussi commencé pour les glandeurs qui bossent à la télé : c'est les mêmes qui disent que les profs font chier à se plaindre tout le temps et qui prennent autant de congés qu'eux. Il semblerait que la volonté principale de nos dirigeants en ce moment soit de nous monter les uns contre les autres. On expulse les pauvres de squats, soit disant pour les protéger, en public, devant les caméras. Notre actuel ministre de l'intérieur, que nous ne nommerons pas par déontologie, semble vouloir profiter du chaos régnant...

A part ça, le petit monde du jeu vidéo est bouleversé par l'annonce de Nintendo qui compte révolutionner notre façon de jouer en présentant une manette d'un genre nouveau. Moi je veux bien, mais si c'est pour jouer à Mario Party 3x+2... Plus intéressant de mon point de vue, les images du nouveau MGS sur la future bécane de Sony circulent sur le net et présentent un Snake vieilli, affublé d'une moustache de général sudiste de la guerre de Sécession. Ça promet ! Ainsi, cette saloperie de mois de septembre déprimant continue son petit bonhomme de chemin.

Ici, à Sanqua, la rédaction pleure le départ d'Ilogo, et on se console comme on peut : certains sombrent dans la drogue, d'autres, dans l'alcool, et d'autres encore, dans les films érotico-gores. Mais bon, on tient toujours malgré les mauvais tours du hasard et les coups douteux du destin: « Lately, I've been leanin' toward the blues » (Johnny Cash)...

■ ■ ■ El Fouine

SANQUA

De Alto Cedro voy para Marcané
21 septembre 2005

KYLIAN
MEEGO
EL FOUINE
TOM
IANOS
LUGH

STAR TEAM

EGOMET
PTITMEC
SNOOPERS
SNAPE1212
SCREETCH
EKIANJO

<http://www.Sanqualis.com>

Courier des Lecteurs

*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.

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.

Tout d'abord bravo pour le boulot que vous faites. Les pages sont plaisantes, les articles intéressants et j'apprécie vraiment l'esprit dans lequel le magazine est conçu et réalisé.

J'ai acheté le 1er septembre dernier une PSP est c'est un ami qui télécharge votre magazine sur son PDA qui m'a envoyé le lien de votre site. Donc maintenant lors de mes trajets quotidiens en train, j'ai le plaisir de lire sur ma PSP le résultat de votre labeur. A ce titre, soyez-en remerciés.

Une question me taraude d'ailleurs l'esprit: mais comment faites-vous pour en vivre, puisque c'est gratuit ? A moins que tels des purs et durs, ce soit pour vous une passion dont vous pouvez nous faire profiter moyennant un travail moins exaltant mais beaucoup plus rémunérateur ?

J'ai juste 2 remarques sur le format de vos pages "PSP" :

- la taille de la police est vraiment très petite, pouvez-vous l'augmenter de quelques points ?
- les dimensions de vos pages sont de 1182 x 768 (ratio : 1,54), alors que celles des écrans PSP sont de 480 x 272 (ratio : 1,76).

C'est tout.
A bientôt.

Laurent B.

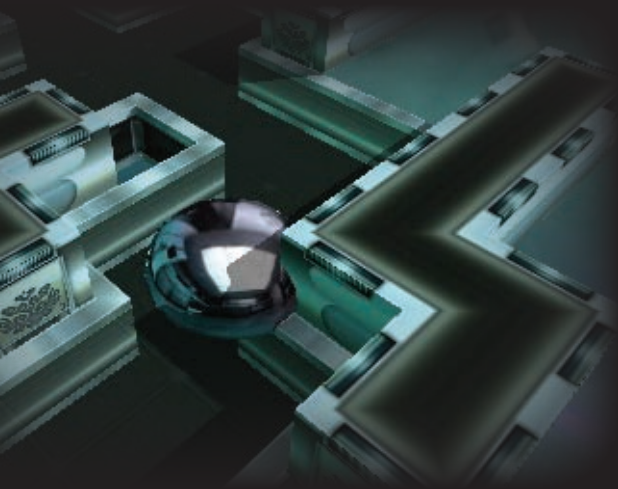
”

Salut à toi mon cher Laurent,

En premier lieu, merci pour tes compliments, ça nous va toujours droit au cœur ! Ensuite, pour ce qui est d'en vivre, comme on le disait dans un courrier des lecteurs précédent, nous ne sommes pas rémunérés pour faire ce que l'on fait. Cela vient du fait que notre boss est un particulier, et non pas un patron de presse véreux. Ekianjo nous donne déjà l'opportunité de nous exprimer librement sur le net et de pouvoir être lu théoriquement par la terre entière, ce qui n'est pas donné à tout le monde. Cela suffit pour attirer gratuitement les gros frustrés qui composent l'équipe responsable de ce webzine. Après, la question de savoir comment nous faisons pour survivre dans un tel monde consumériste à outrance, cela dépend : la plupart des membres de Sanqua ont un boulot sérieux à côté, d'autres sont étudiants, d'autres sont acteurs dans des pornos (la majorité en fait)... Quant à tes questions techniques concernant ta version psp adorée, je laisserais Eki y répondre lui-même car je suis un parfait ignorant dans le domaine :

- EKI ON : Oui Laurent, normalement ce Sanqua 7 devrait être l'occasion d'arranger cette histoire de vilain aspect ratio et de lisibilité douteuse sur les versions portables. Dites nous ce que vous en pensez ! - EKI OFF

El Fouine
merci pour les fleurs



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 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](mailto:sanqualis@gmail.com), ou par le biais du site <http://www.sanqualis.com>. Merci à Tom pour l'illustration de l'édition. 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

Les remakes ont envahi notre petit monde, que cela soit vidéoludique ou cinématographique. Et pourtant, on a du mal à trouver ça bien. C'est grave, docteur ?



#7 : MEETING WITH THE GODDESS—SANQUA EXPERIENCE

32 mercury

à vous les petites boules

36 dungeon siege 2

La suite du soft qui voulait être Diablo

42 charts uk-us-jap & next

c'est inutile mais on adore ça.

46 movie ticket

la chronique d'El Fouine.

48 in ze pocket

vous et vos machines de poche.

50 old boy

les anciens Sanqua.

51 game on

le prochain numéro.

52 contact

si l'envie vous prend...

53 legal logout

attention c'est chiant.



La Boîte-X qui fout les boules

Tout frais revenu de New York, je reviens avec ma casquette NY super branchée, mettre les pieds dans le Xbox Café. Alors que je presse le pas, je vois soudain une horde de japonais expulsés à coups de pied dans le cul du Xbox Café. Aïe.

Pendant mon absence, le barman a apparemment changé. Le voilà, devant le pas de l'entrée, borgne, bandeau de pirate sur la tête, en train d'inspecter les alentours d'un air suspect, un couteau de boucher à la main. Alors que je ralentis mon pas, voilà qu'il me dévisage. Je me glace sur place. D'un voix tonitruante, il crie vers moi «American ?» - et moi de le rassurer «mais non, mon bon monsieur, ce n'est qu'une casquette de merde, je l'ai volée à un clodo, d'ailleurs regardez, je m'en sers comme paillason». Apparemment satisfait de la démonstration, il me laisse rentrer. A l'intérieur, la population est devenue beaucoup moins cosmopolite. J'attrape Kevin, mon ami le serveur, par le bras, et lui demande subrepticement à l'oreille ce qui se passe. Il m'entraîne dans un coin pas trop éclairé, et m'explique que le nouveau barman a remplacé l'ancien, pour être plus dans le ton avec la politique de

Microsoft. Tiens, des choses se sont passées dans mon absence... «quelle politique ?» - j'ose la question. Kevin me répond - « t'es pas au courant ? La Xbox 360 sera zonée - les frontières entre l'Europe, les US et le Japon sont désormais bien fermées, mon vieux». Pour preuve, il me montre la carte des cocktails, où toute référence à ces deux territoires a disparu. Mon Malibu !!!

Les nouvelles sont donc sombres depuis mon dernier passage. Dans un coin, un gars, la bave à la bouche, fébrile, semble fixer quelque chose des yeux, sans trop bouger. Kevin réagit illico «Malheureux, encore un pris au piège !». Le voilà qui court et qui exécute un superbe flying kick en plein dans le thorax du gars en question. Le pauvre fait un vieux bond avant de s'écrouler contre une rangée de tables - et de suffoquer avant de reprendre ses esprits. Alors que je m'approche de l'écran en question, je vois des cercles verts qui naissent et qui grandissent, avant de disparaître et de laisser place à de nouveaux cercles... c'est beau... je me sens comme... attiré...

«NON !». Kevin m'arrache de l'écran, avec IE bloqué sur le site <http://www.ere360.com> - encore une oeuvre de la stratégie marketing de Microsoft. «Du marketing, ils vont en avoir besoin», rajoute Kevin. «Ils vont vendre la 360 pour 399 euros en Europe, alors que le Japon s'en tirera pour 280 euros». Décidément, les choses ont bien changé. J'ai l'impression d'avoir effectué un retour dans le temps, et de revenir dans un

monde derrière un mur ou un rideau de fer quelconque, où les gens ne peuvent même pas se payer un Coke parce qu'ils se sont coupés les veines pour acheter une 360. La machine sortira d'ailleurs le 2 décembre en France. Et une semaine avant pour les US. Et une semaine après pour le Japon.

Sur la télévision, un message de propagande passe en boucle. C'est Todd Holmdahl, chargé de la production de la 360, qui nous assure que le prix de la 360 baissera chaque année. Je dois avoir des problèmes d'audition, j'ai l'impression d'entendre «le prix baissera chaque année». A moins qu'il s'agisse d'un message subliminal ?

Tout étourdi, je demande un café à Kevin. Pour l'instant, je n'ai plus qu'une envie: rentrer chez moi rapidement, éviter le nouveau barman et prendre un peu de repos. Kevin, le regard sombre, astique un verre machinalement. Je règle mon addition en silence, lance un regard amical à Kevin, et un défi au nouveau barman, avant de repartir en claquant la porte du Xbox Café.

En sortant, je vois un clébard en train de lâcher un bronze sur le rebord du bar. Puis, reniflant sa déjection, il part dans une autre direction.

T'as raison, petit gars, ça sent la merde.

■ ■ ■ Ekianjo

«YEAHHH», j'entendis ce cri sortir du bar alors que comptais m'y rendre. Impressionné par ce hurlement de nerds, j'accélère mon pas afin de voir ce qu'il s'y passe. Arrivé devant le Play Bistrot, c'est l'effervescence. Pour réussir à passer, il faut donner quelques coups de coudes et des "pardons", "excusez-moi" voir même des "casses-toi connard" ! Hop, ça y est, je me suis frayé un chemin et arrive devant l'écran géant du bistrot. Quoi ?!, interloqué et dubitatif, je me demande pourquoi tout le bar s'est mis à exulter pour des screenshots où l'on voit un mec assez âgé, habillé en noir, petite moustache grise, clope au bec. Le reste des photos sont assez vagues, un univers futuriste apparemment. Malgré tout, la qualité des images montre bien que nous sommes sur Playstation3. «Rien de bien exaltant» me dis-je. Déçu, je commence à m'écarter quand un visage sur l'écran me parût plus familier. «Mais, c'est Otacon». L'un de mes nombreux voisins me dit, "mais ouais et le vieux tout à l'heure, c'était Snake !!". Comment J'hallucineeee, enfin des images de MGS4. Après que mon cerveau ait compris l'importance de l'événement, je commence à gesticuler comme tous les gars du bar, des sortes de petits soubresauts incontrôlables avec les yeux écarquillés et un aaaahhhh qui sort de ma bouche. Le choc est là, c'est super beau. "Ouais mais bon, c'est du Kojima, vous êtes tous en train de tomber dans le panneau, je suis sûr qu'il nous berne encore", cette

phrase sensée - il faut bien l'avouer - vient du Barman, Carl. Evidement, la plupart des gars du bar le regardent avec un œil approbateur. Même si l'événement est colossal, tout le monde inconsciemment sait que le jeu risque de changer du tout au tout. Mais bon, c'est comme ça, c'est Metal Gear Solid 4 quoi... La discussion continue et pendant que certains redoutent une date de sortie assez tardive, d'autres se demandent comment Kojima nous berne. Est-ce que le personnage à l'écran porterait il encore un masque ? «Tant de questions sans réponses avant d'avoir le jeu dans les mains» rétorque Carl. Eh oui, tout simplement, il ne faudra pas se fier aux vidéos et autres photos, comme d'hab quoi. Mais ce n'est pas grave, en attendant, on pourra jouer avec Big boss sur MGS3 Subsistence qui sort le 22 décembre au Japon et en 2006 pour l'Europe et les Etats-Unis. «Alors là non !» Carl, exaspéré, commence à faire des grands mouvements de bras, rougit et commence à critiquer Konami. «Ouais, ils se foutent de nous, 60€ pour racheter un jeu déjà payé, tout ça parce qu'il rajoute une caméra libre, un mode Online, des cinématiques en plus. Bravo Konami, après GT4 prologue, MGS3. Si ça continue, il faudra acheter un PES par équipe. Merde, ils font chier à la fin!!» La salle applaudit et scande Carl à tout va. Sacré Carl. Zou, je m'installe tranquillement au bar, sirote une bière et continue le bavardage avec mon voisin de Bar. Il m'apprend que

Namco va sortir un tout nouveau Ace Combat intitulé Ace combat Zero the belkan warrior. Il faudra attendre le Tokyo Games Show pour avoir de plus amples nouvelles, comme les premières images et peut être une date de sortie me dit-il. Mais bon, le jeu ne devrait pas subir de grand changement avec des décors et des avions ultra réalistes et une histoire qui se déroule dans un univers conçu par les créateurs. Donc nous aurons la chance de ne pas avoir un remake de la guerre en Irak ou tout autre horreur qui subit notre bonne vieille planète. Pas faux ! «Et vous avez vu les gars, Sony vient de modifier ses studios de développement afin de simplifier les relations entre les studios. Finis les SCEE et les SCEA, place maintenant à SCE WWS pour Sony Computer Entertainment Worldwide Studio» nous lâche Carl encore un peu rouge après sa petite colère. «Ah ouais et ça changera quoi au juste ? Nan parce que je ne voudrais pas être méchant envers Sony mais euh, leurs jeux, les trois quarts du temps, ce sont des daubes. Donc c'est bien de modifier les studios, le nom j'avoue il claque. Mais on aura toujours le droit à des Formula One indigestes, des Getaway hideux etc...» rétorque Guizz qui en est à sa cinquième bière. Rire général dans le Bar.

■■■ Snape1212

Papy fait de la résistance





Ne Zappez pas...

Paisible depuis quelques mois, voire même un peu monotone, le Bar Chez Mario commençait à légèrement perdre ses clients. Les news étaient un peu périmées et seuls quelques habitués du Bar venaient siroter une bière en bavardant tranquilou. Mais aujourd'hui, en quittant un Play Bistrot euphorique, je savais que j'allais dans un endroit encore plus joyeux où tous les geeks allaient décortiquer, détailler et commenter le Pad de la Revolution. Elle s'est enfin montrée. Arrivé au Bar, ça ne loupe pas. Pour l'occasion, une télé a été placée devant l'entrée afin que tout le monde puisse voir la "bête". Et quelle bête. Je demande à l'un de mes voisins si la "télécommande" que diffuse la télé est bien la manette de la nouvelle console de Nintendo. Il me répond oui, les yeux larmoyants. «C'est impressionnant» me dit-il. «C'est une vraie révolution, ce n'est même pas une manette, c'est un objet fantastique, qui va offrir aux développeurs et surtout aux joueurs de nouvelles sensations, un nouveau gameplay». Mais euh, «comment elle fonctionne, quelles sont les types de jeux auquel on pourra jouer, des vidéos ont-elles été présentées?», je lui retorque. «Oula doucement gars, c'est Nintendo quand

même, ok ils ont enfin présenté leur manette mais c'est tout». Rien d'autre. Aucun jeu Revolution, pas de vidéo durant le Tokyo Games Show. Nan, ce sont juste quelques journalistes chanceux qui ont pu approcher le pad. D'après ce qu'on a pu lire, la manette pourrait reconnaître les déplacements dans l'espace. Pour cela, ils ont utilisé une démo avec un avion. Le joueur, prend la télécommande comme un avion en papier et évite les obstacles qui sont représentés dans le jeu. J'apprends que le mouvement de la télécommande est capté par la console. Pour cela on me donne un second exemple. Le gars me parle d'un jeu de tir. Des cubes sommaires sont représentés sur la télévision, pour les détruire, vous bougez tout simplement la télécommande afin de viser un cube et d'appuyer sur le bouton tir. Simple mais génialissime. D'après les journalistes présents sur place, la manette marche parfaitement. Mais comment ça marche? Apparemment il y aurait deux capteurs positionnés sous l'écran de la télévision. Comme la télécommande est sans fil, les capteurs arrivent à positionner la manette dans l'espace. Pendant qu'il termine de me donner les explications, la télé diffuse un périphérique qui se raccorde sur la télécommande. Une sorte de souris munie d'un joystick et de deux gâchettes situées sous l'objet en question. Surpris par ce rajout, je demande toujours à mon interlocuteur qui a l'air d'être bien au courant. Il m'explique que c'est l'arme

ultime pour jouer au FPS. «FPS console ?!» - je suis surpris. C'est vrai que les FPS se sont démocratisées sur console, mais mis à part quelques jeux potables, la maniabilité a toujours été caduque. «Non non, pas sur ce coup là.» me dit-il. «Même si Nintendo n'est pas un Dieu en matière de FPS, je t'assure, d'après les premiers commentaires des journalistes, cet ajout rend le maniement des jeux de shoots tout bonnement excellents». Encore une révolution. Si on prend note des différents commentaires et avis des développeurs, cette manette leur donne de nouvelles idées de jeux, cela pourrait changer en partie la perception que l'on a du jeu vidéo.

Ok, je veux bien que cela soit une révolution, mais j'espère qu'un nombre conséquent de jeux va être développé dessus. Que nous n'ayons pas une nouvelle fois le syndrome de la Nintendo 64 où une grande partie des jeux étaient conçus par Nintendo Himself. Et que vont devenir les jeux multi supports? C'est vrai, l'un des fléaux qui touchent notre passion aujourd'hui est bien celle là. Les éditeurs vont-ils vraiment miser sur cette console ? Au vu des jeux sur Gamecube... Pff enfin bon, c'est tout bonnement impressionnant et on peut tout de même remercier Nintendo de vouloir faire avancer le jeu vidéo. Les graphismes sont importants dans un jeu vidéo mais le plus important est bien le plaisir de jouer.

■■■ Snape1212

L'ami Molyneux tente bien à plusieurs reprises de forcer le passage, mais en vain. Je ne le laisserais pas passer tant que d'autres développeurs sont dans les environs, c'est bien trop dangereux. Voyant que ma volonté sera bien plus dure à briser qu'un iPod, il tente de me prendre par les sentiments. Il m'annonce qu'il prépare un jeu qui rendra hommage au cinéma, The Movies. Je lui dis que j'étais déjà au courant, et qu'il en faudra plus pour me convaincre que de sortir des news vieilles de deux ans. Il me répond alors que le jeu est bientôt prêt et qu'il devrait sortir au mois de novembre. Il obtient ainsi de moi que je le laisse s'en aller, à condition que cette fois, il ne promette pas ciel et terre avant que son projet ne soit fini. Le développeur s'enfuit alors en prenant ses jambes à son cou. Je profite de ces quelques secondes de répit pour lancer « Edward, the Mad Shirt Grinder » sur le juke-box.

Dès la fin du premier arpège de Nicky Hopkins, je remarque qu'un grand blond discute avec Jacky depuis dix bonnes minutes. Je suis leur conversation de loin, interloqué, et le barman finit par me pointer du doigt. Le grand blond s'approche alors de moi, deux mousses dans les mains. Je l'invite à s'asseoir à ma table et il s'exécute. Il se présente comme un développeur allant par le nom de Funcom et prétend avoir des nouvelles croustillantes pour moi. Je m'empresse de lui demander ce qu'il cache sous son long manteau. Il me dit avoir deux

communiqués de la plus haute importance à me faire parvenir, et me sort l'habituel «Vous êtes le seul sur lequel je puisse compter ». Je fais comprendre au type que j'ai l'habitude de ce genre de traitement de faveur par un geste significatif, puis le laisse parler. Funcom m'annonce en un premier temps qu'il compte prolonger la période de gratuité de son MMORPG, Anarchy Online, pour l'étendre jusqu'au 15 janvier 2007. Attention cependant, le contenu des add-ons est lui bel et bien payant, ne manque-t-il pas de me signaler. Ensuite, il m'a préparé un dossier de presse contenant de nouveaux screens de son nouveau jeu online : Age of Conan. Le soft a certes l'air joli, mais pas de quoi casser trois pattes à une chèvre. De plus, le personnage de Conan est-il encore d'actualité ? Funcom se lève en silence, se dirige vers la sortie, et j'en profite pour siffler la bière qu'il m'avait si généreusement offerte.

Soudain, un homme entre dans le Mr. Tea. Tous les yeux sont rivés vers ce grand nom, qui n'a pourtant pas l'habitude de fréquenter le bouge le plus coté du milieu. Jacky fait glisser une tequila sur le zinc, l'inconnu l'attrape, la boit d'une traite, et pose cinq dollars sur le comptoir. Je me dresse comme un piquet, renversant au passage ma chaise bancale, puis je vais à la rencontre du mystérieux individu. Je me présente et, en guise de réponse, il me donne son nom à son tour : Capcom. Je lui demande ce qu'un spécialiste des consoles vient faire dans un

endroit pareil, et il ne marmonne qu'un vague « Onimusha 3 ». Ensuite, il se retire aussi discrètement qu'il était arrivé.

Je me retourne alors vers un Jacky éberlué comme jamais et lui demande ce que Capcom a bien voulu dire par là. Il bégaye : « C... C...Capcom compte sortir O...O...Onimusha 3 sur PC le 25 novembre au J...J...J...Japon ». Je suis surpris d'une telle annonce et le choc m'oblige à m'enfiler trois bourbons sans glace, et d'un seul coup. Jacky, sorti de sa transe idolâtre, se penche vers moi et me chuchote qu'enfin, au lieu d'exploiter des licences ridicules ou bouffées jusqu'au trognon, les petits gars de chez Bits Corp, responsables des moyens Constantine (tiré du film et non du génial comic) et Die Hard: Vendetta, se penchent sur l'adaptation de la trilogie des dollars. Rappelons que cette dernière est composée des trois chefs d'oeuvre de Leone : Pour une poignée de dollars, Pour quelques dollars de plus et le Bon, la Brute et le Truand. C'est ce dernier qui sera porté le premier. Une nouvelle à prendre avec des pincettes...

■■■ El Fouine

Is it **strange** I should **change**,
I don't know, why don't you **ask** her ?



RARE

XBOX
360

SCREENING

Kameo

Rareware a profité du TGS 2005 pour mettre à jour son site officiel et nous offrir ces quelques magnifiques images de Kameo: Element of Power. Les premiers échos de la grosse présentation du TGS sont unanimes, Kameo est un concentré d'idées géniales servies par des graphismes de très très grande qualité. Pour rappel, le joueur incarne une petite fée courtement vêtue qui peut s'incarner en une dizaine de créatures qui lui permettront d'avancer dans l'aventure. Ne vous y méprenez pas, le jeu semble beaucoup plus profond qu'il n'y paraît. Si si, je vous jure. Vivement décembre.





SCREENING

Call of Duty 2

Activision nous balance de nouvelles images issues de la version Xbox 360 de Call of Duty 2, le FPS sauce WWII des studios Infinity Ward. Sur les screens, ça le fait pas mal, sans plus. En vidéo, c'est tout de suite bien plus intéressant (un nouveau trailer in-game est accessible chez Xboxyde, ça vaut le coup d'œil). Ça pète de partout, l'écran tremble de tout les côtés et le jeu tient largement la route graphiquement, avec notamment certains effets plutôt très réussis, comme la fumée par exemple. Bon, ça reste assez classique mais le jeu semble garder toute l'efficacité et la dynamique du premier opus. C'est le principal.

INFINITY WARD

PC

XBOX
360

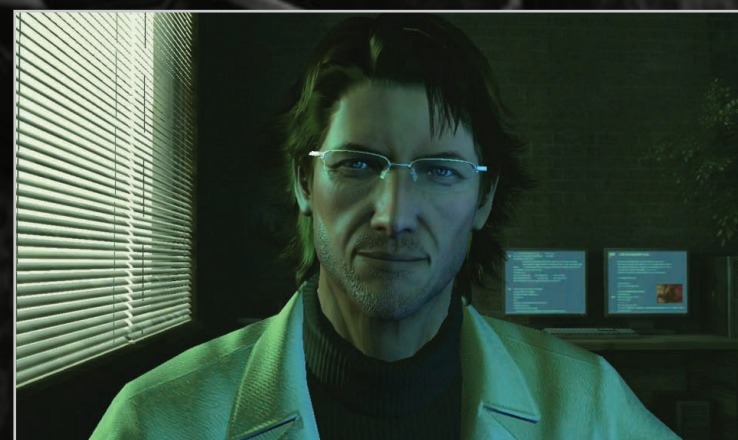
KONAMI

PS3

SCREENING

Metal Gear Solid 4

SNAKE est de retour. Ça fait plaisir. Le héros charismatique de la célèbre série made in Kojima nous revient dans un nouvel épisode. Premier choc, Snake, ou devrais-je dire papy Snake, a vieilli. Un choix qui déconcerte en premier lieu mais qui n'étonne guère finalement, surtout venant de Kojima. Tout de même, ils auraient pu nous épargner la petite moustache poivre et sel, ça risque de déplaire à certains. Hum, je ne compte pas m'étendre plus sur les détails puisque le "In vidéo" de cette semaine est consacré au trailer du titre qui a été dévoilé au TGS 2005 de Tokyo. En plus du trailer, donc, quelques screenshots en haute résolution ont filtré...



METAL GEAR SOLID 4

source : factornews.com

Voilà le nouveau visage de Snake. Un vieux monsieur, pris dans une guerre de grande ampleur, si l'on en croit ce trailer. Le «nowhere to hide» ferait plus de sens dans ce cas, si le conflit était global. L'ami Snake semble avoir des problèmes de santé, genre épilepsie. Voilà ce qui arrive quand on joue trop aux jeux vidéo. Ce trailer laisse un goût nettement plus amer que les précédents : ici, pas de grosse blague, si ce n'est une publicité ridicule pour le CELL à la fin - merci le sponsoring de Sony.

S'il s'agit effectivement de temps réel, cette fois-ci, on peut dire que c'est singulièrement impressionnant. Les visages sont de mieux en mieux faits, la motion capture est parfaite, et les polygones ne sont quasi plus visibles. Sans parler des effets de fumée et autres artifices (poussière, vent) du plus bel effet. Vu le boulot monstrueux que doit représenter chaque scène, on comprend tout de suite pourquoi le jeu ne sortira pas avant 2007 - si ce n'est plus tard.



POUR UNE POIGNEE DE \$\$\$

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

2 DAUBES POUR LE PRIX DE 2

La quantité rime rarement avec qualité. Surtout quand Sony sort un bundle, et qu'il est cher, en plus.



On le sait tous, Sony aime le marketing. La célèbre firme nippone l'a prouvé lors de la sortie de sa PS2, et beaucoup plus récemment pour le lancement de sa PSP : elle aime se jouer de son public. Sony, ce sont avant tout de bons prestidigitateurs. Ils ont cette faculté à donner l'illusion que leurs produits sont inaccessibles et prestigieux. Avoir une PS2 à sa sortie, c'était vraiment la classe, surtout vu l'état des stocks au lancement: "Attention, réservez-la vite, il n'y en aura pas pour tout le monde!" Je m'étais fait avoir à l'époque. Naïf que j'étais. Comme tout le monde le sait, la PSP c'est un petit bijou technologique, encore mieux qu'Ariane 5. Elle permet de visionner des films et on peut même lire les Sanquas dessus. La classe. Profitant de toutes ces

fonctionnalités révolutionnaires, le grand et vénérable Sony Computer Entertainment a récemment annoncé la sortie du tout premier UMD à double fonction. Véritable UMD hybride, il contiendra en fait le film Stealth ainsi qu'une sorte de grosse démo, une soit disante version spéciale, du très sympathique WipEout Pure renommé pour l'occasion WipEout Pure: Stealth Edition. Cette démo contiendra trois circuits du jeu original, un quatrième inédit et exclusif à cette édition ainsi qu'un véhicule tout droit sorti du film. Ce qu'il faut savoir, c'est que le film Stealth a fait un énorme bide aux Etats-Unis. Ce qu'il aussi important de rappeler, c'est un film Sony Pictures. Tout s'explique. Sony ne chercherait-il pas à nous refourguer sa daube sur UMD en y adjoignant une version complètement tronquée avec quelques bonus pas franchement croustillants de WipEout Pure, le tout pour le double du prix d'un film classique sur ce format? C'est bien ce qu'il me semble. Ce n'est pas sa première tentative. La dernière fois, Sony incluait une démo du plutôt moyen Amplitude à un CD audio. À quand la prochaine?

L'HIVER SERA CHAUD AVEC SONY

Vous avez une PSTwo ? Achetée en Europe ? Gardez la pour les froides soirées d'hiver, elle remplacera la cheminée.



Rappelez-vous, février dernier, MS annonçait le remplacement du cordon d'alimentation de quelques quatorze millions de consoles Xbox dans le monde entier. Une mesure de précaution qui visait à protéger les consommateurs ainsi que leurs consoles Xbox du très méchant cordon d'alimentation pyromane. Les défaillances des composants ont tout de même causées une trentaine d'incidents à travers le monde. Ainsi, certains utilisateurs ont déclaré avoir été légèrement brûlés à la main tandis que les tapis et les meubles vidéo des autres semblent avoir subi quelques dégâts mineurs (maman, y'a le meuble télé qui prend feu!). Des millions de cordons à remplacer, Microsoft doit encore s'en mordre les doigts. Quelques mois après la firme de Redmond, c'est Sony qui prend la

relève et rappelle les adaptateurs, eux aussi pyromanes, de 3500 000 PSTwo. D'après les dires de Sony, ces adaptateurs présenteraient un défaut de fabrication qui pourrait causer des surchauffes et ainsi faire régner le chaos parmi les foyers dans lesquels zone l'innocente PSTwo. Les adaptateurs défectueux ont été fabriqués entre le mois d'août et le mois de décembre 2004 et il semble qu'environ 2300 000 d'entre eux - soit un peu plus de la moitié, aient été vendus en Europe. C'est Famille de France qui va être contente. Surtout ne pas s'inquiéter, Sony a mis en place une cellule de crise en ouvrant les portes d'un nouveau site (<http://www.ps2ac.com>), qui devrait permettre à tous les utilisateurs de PSTwo de repérer en un clin d'œil si son adaptateur va s'enflammer d'une seconde à l'autre. Bien entendu, tout adaptateur défectueux sera renvoyé gratuitement à son utilisateur. Finalement, il ne manque plus que Nintendo à l'appel. S'il suit le troupeau, on peut même se dire que d'ici quelques mois il rappellera aussi un bout de sa console. Sait-on jamais.

INVITEZ PAS SEGA A MANGER

Atteint d'une balle en plein cœur, Sega revient sur la scène en tentant le concours du plus gros bouffeur. Burp.



Sega n'y va pas de main morte dans sa volonté de domination du monde et affiche sans tabou sa détermination pour ce qui est de multiplier les filiations, plus particulièrement en Occident. En moins d'une semaine, il annonce son partenariat avec deux développeurs - un américain et anglais, ainsi qu'un nippon. Rien que ça. Premier concerné par ces accords, ChunSoft, un studio japonais connu là-bas pour sa série des Fushigi no Dungeon sortis sur SuperNes, qui a récemment signé avec Sega pour que ce dernier se charge de l'édition des prochains jeux du développeur. Quatre titres semblent d'ores et déjà concernés par cet accord ainsi que plusieurs productions de tous genres sur les plates-formes Playstation 2, Nintendo DS et PSP. Quelques jours

plus tard rebelote. Cette fois ci, Sega annonce son partenariat avec Petroglyph, actuellement en plein peaufinage de Star Wars: Empire at War. Le célèbre éditeur japonais et le développeur américain se sont entendus pour créer une nouvelle franchise de RTS pour PC. D'après les trop maigres informations communiquées, ce nouveau jeu de stratégie serait basé sur un univers militaire et futuriste. On espère davantage de détails et une éventuelle date de sortie rapidement. Après, c'est au tour de Bizarre Creations de signer avec Sega. Personne ne s'y attendait vraiment et pourtant Sega a apparemment souhaité revenir à ses aspirations premières. En effet, Sega et Bizarre avait déjà collaboré par le passé, notamment sur MSR (l'ancêtre de Project Gotham Racing) pour la Dreamcast. Rien d'étonnant, donc, à ce que les deux compères se retrouvent, sur une franchise next-gen cette fois-ci. Bien entendu, c'est Sega qui se chargera des activités marketing et de distribution, Bizarre assumant quant à lui son rôle de développeur talentueux. On se demande qui sera la prochaine cible de "la pompe aspirante"?

“ I really think that Metal Gear has to live on in some form. But as I said at the end of Metal Gear Solid, I really think it is time for me to hand the director role over to someone else. I might do the initial planning for the next game, but not much more than that. ”

Hideo Kojima (Konami) - Novembre 2001

IRONIC

"I really think that Metal Gear has to live on in some form. But as I said at the end of Metal Gear Solid, I really think it is time for me to hand the director role over to someone else. I might do the initial planning for the next game, but not much more than that."

[it is time for me]

Avec tout le respect et l'admiration pour le travail de Kojima, on ne peut qu'être étonné du mensonge qui perdure depuis MGS2. Avant la sortie de MGS2, l'ami Hideo nous sortait que ce serait son dernier MGS, et qu'il ne toucherait surtout pas au 3. Vous le croyez, ça ?

[the initial planning for the next game]

Ouais... the initial planning ? pas que ça, mon gars. L'ami Hideo a été rappelé à la rescousse par une équipe complètement désemparée par le bébé qu'ils étaient en train de pondre. Kojima a donc du reprendre les rennes et la direction de la série une nouvelle fois. Malgré sa volonté? On a du le menacer de coucher avec Hilary Clinton...

[MGS has to live on in some form]

Le plus drôle, c'est qu'il rempile pour MGS4 avec ses gros sabots pendant le dernier E3, à l'aide d'un bon gros trailer rien que pour le mettre en valeur - pourquoi un tel engouement pour une série qui ne l'intéressait plus? Et Kojima de nous sortir, en 2005, que MGS 4 sera son dernier épisode - et qu'il passera à autre chose. Promis, juré, craché ? A moins qu'un gros chèque de Konami ne le ramène à nouveau dans le droit chemin de la série ? Kojikun, je sais que t'aimes la grosse déconne, mais ressortir la même blague à chaque interview, ça ne fait plus rire personne. Essaye les carambars.



«Zyva les gars, promis j'arrête Metal Gear Solid pour de bon. Snif. En même temps que le shit, promis. D'ailleurs je viens juste d'arrêter la coke. Dis, tu me passes le petit flacon là-bas ? c'est ma méthadone. J'ai les mains qui suent, je suis grave en manque. Ah - tu le mets pas dans l'interview, ça. Merci t'es cool, je te filerai mon autographe.»



France : une recherche à retrouver.

Un rude constat

L'accouchement est un acte aussi beau que douloureux. Remarquez, les probabilités pour le vérifier par moi-même étant nulles dans l'immédiat, seuls les on-dit me le font penser. Ou alors convient-il de se rabattre sur des vécus par procuration : la mise au monde d'un livre, d'une peinture, d'un film (NDRC : d'un article Fausse Route ?!) ou même d'un jeu vidéo sont des substituts potentiels, bien qu'émotionnellement en dessous évidemment. Qu'importe, dans l'absolu, géniteurs humains ou artistiques sont tellement investis et impliqués dans leur gestation que la comparaison

n'est pas si malvenue. Mais il n'y a pas que les enfants conçus et les chefs-d'œuvre aboutis. A cette litanie s'y adjoignent les avancées technologiques. En effet la réalisation jusqu'à son terme d'une entreprise de recherche, des prémices du protocole à la publication des résultats voire jusqu'aux petits fours accompagnant un prix Nobel, la recherche donc est tout autant rattachée à cette idée d'une mise au monde.

Ces considérations sur lesquelles les élites, professionnelles, financières, politiques ou simplement morales, s'accordent allégrement et même la main sur

le cœur, telle l'équipe de France de football après un canular téléphonique, perdent pourtant de leur superbe dans la pratique et la réalité. Car si les manifestations des chercheurs l'an passé ou les épanchements dans la presse d'éminents cerveaux expatriés et amers ne suffisaient pas, le tout récent rapport de la Cour des Comptes achèvera de témoigner du délabrement latent de la recherche en France. Pour les allergiques aux dossiers interminables, résumons-en simplement la teneur : en gros c'est la sinistrose géante, la politique nationale de recherche scientifique marche sur la tête et les crédits sont encore plus mal gérés que l'argent public par un



Hervé Gaymard, c'est dire. Le pire dans tout cela ? C'est Philippe Séguin, président de la Cour des Comptes qui le dit. Le même Philippe ancien candidat à la mairie de Paris, pour qui la médiocrité n'a aucun secret.

Alors évidemment, ce ne sont pas mes quelques lignes philosophales au milieu d'analyses vidéoludiques qui vont révolutionner les choses. Je n'ai pas l'outrecuidance de me voir entendu. A quoi bon commenter cette déliquescence scientifique ? Au mieux réinventerons-nous la roue : d'un côté on reprochera aux uns leur manque d'ambition et de vision pour un pays qu'ils sont censés diriger et mener à

la prospérité, de l'autre côté on dénigrera des chercheurs culpabilisés par une minorité butée se reposant sur ses acquis. Je ne jetterai la pierre ni aux uns ni aux autres d'autant que je ne fais partie d'aucun camp. Serait-ce là l'idée, écouter ceux qui pourraient se faire médiateurs ? Que diraient-ils ? « Oui les décideurs administratifs actuels serrent trop la vis sur les budgets. Oui certains chercheurs, fatigués de trouver, sont confortés par un sacro-saint statut immuable qui ne les pénalise pas pour avoir perdu de vue la mission historique de progrès qui est la leur envers l'humanité. Pour autant, monter les uns contre les autres ne mènera à rien. Il convient de chercher (et

trouver !) ce qui rassemble plutôt que ce qui divise ». Quand on a dit cela on a rien dit.

Fluctuat nec mergitur

La recherche a toujours constitué la pierre angulaire du développement de nos sociétés. Même si elle ne fut pas toujours encadrée voire nationalisée ou au contraire privatisée, même si elle ne mérite pas toujours son nom vu le hasard qui accompagna quantité de découvertes, elle est ce qui nous permet d'être ce que nous sommes aujourd'hui, autant dans nos travers que dans nos qualités. Les civilisations lointaines, bien souvent rayées de nos mémoires

- par une curieuse tendance au jeunisme confinant en ce moment à la pathologie - l'avaient déjà compris. Sans recherche pas de découverte. Ça a l'air idiot, dit comme ça mais c'est globalement vrai. Sans recherche pas de nouvelles limites à repousser. Sans recherche pas de progrès, pas d'avancées, pas d'inventions, pas de meilleure qualité de vie : pas d'électricité, pas d'électroménager, pas de moyens de transport, de soins sauvant des vies, de conservation des aliments, de chauffage en plein hiver, d'eau courante ni de vêtements confortables...Parce que beaucoup n'ont jamais connu autre chose, ils n'ont pas conscience. C'est



normal mais c'est aussi pourquoi il faut rappeler, expliquer que tout ne s'est pas fait en un claquement de doigts. Certes la recherche a engendré ses monstres : virus créés, bombe atomique et armes en général, pollution et bientôt les dérives du clonage ou de la thérapie génique. Mais c'est plus l'utilisation par les hommes qui est en cause.

La France fait donc fausse route sur sa politique de recherche. Il ne faut surtout pas la couler (et on le voudrait que l'on ne s'y prendrait pas autrement), pas plus qu'il ne faut la sacraliser et craindre de toucher à quelques acquis désormais incohérents. Il

faut au contraire agir de concert, gouvernants et chercheurs de bonne volonté, pour la sauver. Car un pays sans recherche est un pays sans avenir. Au risque de tomber dans un cliché très réducteur, les jeux de gestion ou de stratégie temps réel l'ont bien intégré. Un Civilization en est un illustre exemple : allez résister à un pays moderne en restant à l'âge de pierre... Bien sûr ramener la recherche à quelques lignes de code peut paraître simpliste voire vexatoire mais le fait est que c'est parfois justement la simplicité des choses essentielles qui manque à notre projet de société : un toit digne, un salaire digne, trois repas dignes et une connaissance générale



du monde digne, qu'une recherche ambitieuse et structurée pourra nous apporter. Les égyptiens, les grecs, les byzantins, les romains et même nos ancêtres de siècles pas si lointains avaient bien la mesure de ces enjeux. Pourquoi pas nous ? Sommes-nous à ce point incapables ? Evidemment non, le potentiel est là, il ne demande qu'à croire en ses chances et à se libérer de ses carcans, que ceux-ci soient politiques ou hérités de privilèges consentis à une profession devant bien finir par choisir entre évoluer ou disparaître. Entre se condamner ou se réformer. Comme toute chose dans un pays.

■■■ Kylian



on refait le monde

Dans notre monde tout n'est que copie et photocopie. Dans le domaine créatif, on a trouvé un nom plus joli :

LE REMAKE

C'est après un gros coup de blues, une overdose de remakes et un bon litron que je m'en vais déféquer sur les redites.

La malédiction des remakes

La semaine dernière, j'étais à New York. C'est d'ailleurs pour cette raison que vous n'avez pas eu droit à Sanqua. Enfin bref. Alors que je me baladaï dans quelques magasins sur Broadway, ou pas loin, je me suis plusieurs fois arrêté dans les étalages DVD. Pas par

si, Hollywood, dans un sursaut désespéré, n'avait plus d'idées, et était parti à la recherche de repompe sauvage.

Le coup de grâce m'a été donné quand une amie m'a annoncé que le remake d' «Old Boy», l'excellentissime film coréen

Alors que je prenais le train, les idées pleines de cafard, je repensais à tous ces jeux vidéo qui eux aussi repompent allégrement des ancêtres pour faire de la thune quasiment sans frais.

Alors, le remake n'est-il qu'une question de gros sous ? Par ceux

Et puis, il y a les autres. Les vieux briscards du jeu vidéo, dont je fais déjà partie. Ceux qui ont déjà vu des centaines et des centaines de jeux, les doublons, les plagiats, avant de voir, à leur tour, débarquer des remakes officiels d'anciens jeux. Car les jeux vieillissent du



Le remake de MGS sur Gamecube a été une belle réussite technique, mais malheureusement toute la bonne volonté marketing du monde n'a pas réussi à recréer l'expérience unique de la version PS1. Les divers changements ont chamboulé la cohérence visuelle, les dialogues et la composition de l'original. L'intensité dramatique a énormément perdu de son impact... peut-être n'aurions nous dû jamais y toucher ?

intérêt, mais par surprise. C'était comme une révélation : le nombre de «remakes» au cinéma ne fait qu'augmenter de jour en jour. Loin d'être un phénomène nouveau, le remake est cependant devenu une véritable industrie. Comme

de Chan-wook Park, était en production aux US.

Sur le cul. Pourquoi faire un remake d'un film si récent ? Et qui plus est, si typiquement empreint d'une griffe coréenne ?

qui le font, sans aucun doute. Mais, pourquoi est-ce que les joueurs tombent dans le piège ? Il y a bien entendu ceux qui ne connaissent pas l'original, et qui se précipitent vers ce qui est pour eux un truc nouveau, jamais vu.

point de vue technique, et un bon vieux remake est, à la base, conçu pour redonner un gros coup de jeune à un titre qui pourrissait au fond de l'armoire.

Je me rappelle encore de ce remake de Metal Gear Solid (le premier).

L'original était sorti sur Playstation 1 en 1999, si ma mémoire ne défaille pas. Ce MGS m'avait marqué comme peu d'autres jeux auparavant. Pourtant, les graphismes étaient pourraves (quand on les revoit maintenant). C'est avec une certaine impatience

titre ? Passons. Evidemment, tout ce que j'attendais était là : les graphismes réhaussés, des effets spéciaux en plus, des mouvements issus de MGS2 et les séquences cinématiques refaites par Ryuhei Kitamura lui-même, cinéaste japonais spécialisé dans les films

étranger. Le genre de truc qui vous glace le sang.

C'est en laissant tomber cette nouvelle version avant même de la terminer que je réalisais la difficulté de faire un bon remake. Car le jeu n'est pas seulement un amas de pixels et d'animation. C'est

depuis une bonne dizaine d'années. Eh bien, vous serez surpris en les revoyant maintenant: ils sont bien plus laids que l'image que vous en avez gardée en mémoire.

Pourquoi donc ? Cela touche à l'idée même de l'humain et du souvenir. Nos cellules se

Pirates! encore un classique qui a du souffrir la phase du remake. Décidément il ne peut même pas en rester un qui sera intact, c'est pire qu'Highlander. Même chose, la version actualisée est restée relativement fidèle à l'ancienne, mais ce n'est plus pareil. La 3d vient masquer un jeu encore plus basique que l'original sur bien des points. Comment ne pas se sentir offusqué de ne pas retrouver au moins tout ce qui a fait le succès de l'original ?



que j'attendais le fameux remake sur GameCube. Pour le coup, le jeu avait changé de nom. Ce n'était plus «Metal Gear Solid». Mais «Metal Gear Solid : The Twin Snakes». Tiens ? Ils donnent la clef de l'histoire déjà dans le

d'action. Tout était là pour me rendre heureux. Et pourtant, je ne pouvais que ressentir une grosse grosse distance vis à vis de cette nouvelle version. Comme si je touchais quelque chose de familier mais malgré tout totalement

une expérience, une mémoire, une empreinte qui a marqué votre cerveau à jamais.

Tenez, il suffit de vous rappeler des jeux que vous avez aimé dans votre tendre enfance. Ceux auxquels vous n'avez pas rejoué ni revu

multiplient constamment, 24h/24 pour remplacer les autres qui meurent. On estime aussi que la totalité des atomes de notre corps sont renouvelés dans une période de 4 à 6 semaines. Les implications de ces observations

donnent le vertige. Notre corps est en perpétuel changement, en perpétuel voyage dans le temps avec des pièces constamment changées pour continuer la route. La notion même de mémoire en est altérée: l'information que nous gardons au coeur de notre matière

nouveaux éléments qui arrivent quotidiennement à travers nos sens. C'est sans doute pour cette raison que nos souvenirs s'adaptent à la réalité ambiante. Que les images deviennent de plus en plus belles dans notre inconscient - que les détails disparaissent au profit

avez gardé à l'unique évocation du nom de l'objet tant aimé. Le poussoir à endorphines, quoi. Et c'est bien entendu avec cette nostalgie que les éditeurs jouent. Ils savent que nos mémoires sont plus belles, plus brillantes que notre présent - et donner à manger

marque pas. Un peu comme les reconnections entre les anciens Star Wars et les nouveaux : typiquement, l'ami Lucas a voulu raconter une histoire similaire à des années d'intervalle, mais le tout, la cohérence de l'ensemble ne colle pas.



Resident Evil 1 sur Gamecube est aussi un exemple de remake moyennement réussi. Certes bien plus beau que l'original, il perd en crédibilité quand à l'animation des personnages - alors que les décors sont eux d'un niveau photo réaliste. Et l'intérêt d'un remake est finalement mineur quand l'histoire est déjà connue à l'avance. On le refait sans surprises... un comble pour un jeu dont le principal intérêt est de faire peur...

grise est en fait constamment copiée pour ne pas être perdue. Mais qui peut nous assurer de sa parfaite authenticité? Une chose est sûre, le cerveau effectue une sorte de tri et de simplification de l'information, en fonction des

d'une idée plus agréable qui elle-même déforme notre vision des choses.

Les mémoires d'un vieux jeu sont donc sans doute déformées par le temps. Mais il reste cette impression, cette joie que vous

à notre mémoire, nourrir notre nostalgie, ne peut que nous ravir, semble-t-il.

Malheureusement, le réveil est difficile. Souvent, la reconnection entre l'original et le remake ne

Nos mémoires, en s'embellissant, ont tendance à atteindre un certain absolu, un certain idéal. Une pointe de perfection. En jouant à un remake, on transpose une réalité, peu importe sa qualité, qui ne peut égaler la puissance

évocatrice du souvenir. Tout remake est ressenti comme une sorte de trahison de la mémoire. Et, en tant que joueurs, nous réagissons assez mal à cela : on va trouver des qualités intrinsèques au remake, mais au fond de nous, c'est l'original, le premier, qui

de nouveauté, qui a été elle aussi embellie par le temps et les années - ce qui fait que bon nombre d'entre nous repensent à leur premier baiser et autres détails avec une certaine tendresse - comme si cet instant était plus innocent que tous les autres, plus excitant que

Même si c'est peine perdue.

La plus grosse erreur de ceux qui tentent des remakes est en fait d'essayer d'améliorer le concept. Ils n'ont, en fait, rien compris. Pourtant, ils sont partis d'une idée rationnelle. Le jeu comme un

beaux, des roues dentées plus brillantes. Et même d'autres experts qui sont allés remplacer certains matériaux pour rendre le réveil plus résistant, plus robuste. Et hop, ils ont remonté le truc, avec toutes ces nouvelles pièces, ces améliorations dans tous les

Conker Live & Reloaded, un remake opportun ? Sans doute, vu que la majorité des gens n'ont pas pu s'essayer à la version Nintendo 64 de l'époque. Mais ceux qui possédaient le jeu original sont-ils du même avis ? Difficile à dire...



restera le plus marquant.

En amour, c'est la même connerie qui se passe. Pourquoi les gens se souviennent davantage de leur premier amour que des autres ? Cela n'a rien à voir avec la qualité. Simplement une sorte

tous les autres.

Et en amour comme dans bien d'autres domaines, nous cherchons, à travers nos différentes expériences, à recréer ces moments qui nous ont touché, ému.

mécanisme. Comme un réveil. Ils ont donc cassé le réveil, et observé à l'intérieur ce qui s'y trouvait. Ils ont bien regardé tous les boulons, les ressorts, les roues dentées. Ils ont fait appel à des experts qui savent faire des boulons plus

sens.

Vous allez me dire, il sonne toujours le réveil. Certes. Mais si j'ai entendu ce réveil sonner pendant des années, près de mon lit, chaque matin, je saurai que celui-ci ne sonne pas EXACTEMENT

pareil. que le tic-tac a un petit quelque chose de différent. Que l'aiguille n'a pas la même souplesse quand elle passe d'une minute à une autre. Et chaque fois que je me réveillerai, je penserai à l'ancien réveil, en me disant qu'il était sans doute un peu mieux que le nouveau.

Tout est une question de cohérence vis à vis du souvenir. Quand Ryuhei Kitamura refait les cinématiques de Metal Gear Solid, il prend son pied et nous offre des moments extrêmement spectaculaires. Snake, en pleine pirouette en l'air, qui repousse d'un coup de pied un missile qui lui arrivait en pleine face - il fallait oser mettre ça en scène.

Mais c'est complètement raté.

MGS avait une vision de bout en bout : celle de Kojima. Certes moins impressionnante, mais beaucoup plus dans le «ton» du reste de l'histoire.

Une impression de surfait.

Voilà ce que la version Gamecube de MGS nous donne.

Et ceci est valable pour quasi tous les remakes.

Alors, que faire ?

Un retour à l'émulation est envisageable, pour se remettre les choses en place de temps en temps, et faire revenir nos idées sur terre.

Attention, cet exercice peut s'avérer brutal : il m'est arrivé de détester des jeux après y avoir rejoué bien des années plus tard.

L'autre solution est de garder les originaux en mémoire et d'éviter les remakes, sources de frustrations immenses.

Mieux, il faut, plus que jamais, tuer le Cabrel en nous. Arrêter d'imaginer un passé rose et sans douleurs. Ce n'est souvent qu'un tour de l'esprit, qu'un jeu des neurones qui buggent en silence dans nos têtes.

C'est pour cette raison qu'il est extrêmement difficile d'être objectif sur toute chose rétrospective.

La vérité est dans l'immédiat. Dans le saint instant.

D'où l'intérêt, finalement, de l'écriture. Avec un crayon, on met par écrit des sentiments qui n'ont pas eu le temps de vieillir, de mourir et de renaître.

C'est la part de vrai qui nous reste.

MERCURY

■■■ Ekianjo / PSP

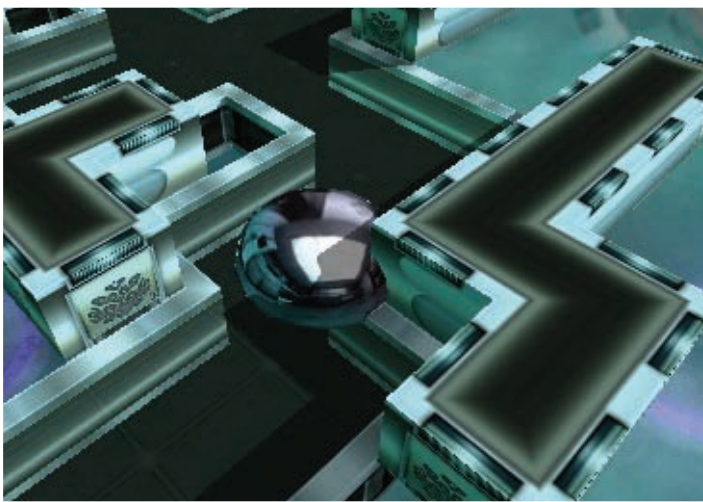
Quand j'étais petit, j'avais plein d'occupations bizarres. En plus de faire des expérimentations sur la durée d'apnée maximale des fourmis, de déclencher des guerres entre insectes en les mettant ensemble dans une boîte, j'aimais bien aussi à l'occasion casser des thermomètres. Oui, vous vous dites qu'Eki était un bel enfoiré. Vous savez quoi ? vous avez raison. Et vous savez quoi (bis) ? j'ai pas changé. C'est un peu fort, ça, quand même. Enfin bref.

Les thermomètres, c'est super. Bon, ça indique la température, mais quand vous les brisez, le liquide dedans, il s'écoule pas comme de la flotte. Non, il

forme, au contraire, des petites billes. Normal, Le mercure est un métal pur, contrairement à Britney Spears. Du coup, il ne colle pas ni ne s'épanche sur le sol, mais forme ces petites boules sphériques très spéciales, qui glissent comme votre pied sur une savonnette. Il suffit aussi de les mettre en contact les unes avec les autres pour qu'elle fusionnent devant vos yeux ébahis. Enfin, je dis ça, mais le faites pas chez vous. Il paraît que depuis quelques années, le mercure serait à l'origine de tumeurs au cerveau. Si vous pétez un thermomètre, ne faites donc pas lécher le mercure à Riri, votre chat, ni à Hector votre castor. Et encore moins à votre belle-mère, sauf si vous voulez vous débarrasser

d'elle. Il vous faut donc le ramasser délicatement (sans les mains !), pour éviter qu'il ne s'évapore progressivement et qu'il ne rentre dans vos narines et donc, votre sang, sans frapper à la porte. C'est dingue, à Sanqua, on vous apprend même les bases de la sécurité à domicile. On va bientôt nous déclarer d'utilité publique. Allez, la prochaine fois je vous explique comment faire une bombe artisanale. Ah, Kylian me fait signe que je fais FAUSSE ROUTE, alors on va en rester là.

Mercury, comme vous l'avez deviné, n'a rien inventé. Il se contente de bêtement reprendre cette idée de mercure en le mettant sur un plateau. Alors, quel



La bille doit parcourir des niveaux plus dingues les uns que les autres. Rassurez-vous, tous ne sont pas aussi durs. La difficulté est très progressive et bien dosée. Mais il vous faudra un peu de temps pour bien prendre le doigté...

genre de jeu on peut faire avec du mercure ? C'est relativement simple. Vous commencez avec une bille de mercure, et en général vous devez la faire parvenir à la fin d'un niveau en 3D, plus ou moins tarabiscoté, avec des obstacles, trous, et autres pièges. Là où l'idée devient sympa, c'est que vous n'interagissez pas sur la bille elle-même... mais sur le plateau !

Avec le pad analogique, vous faites effectivement incliner le plateau dans les 4 directions, ce qui fait bouger la bille par gravité.

Pas con non ? Comme la bille est en mercure, elle

a des propriétés particulières. Elle a tendance à coller aux surfaces bien angulaires, à se couper en deux contre des angles saillants et à fusionner avec d'autres billes quand elle rentre en contact. Les développeurs ont même trouvé quelques moyens de nous occuper. Ils sont inventé trois modes.

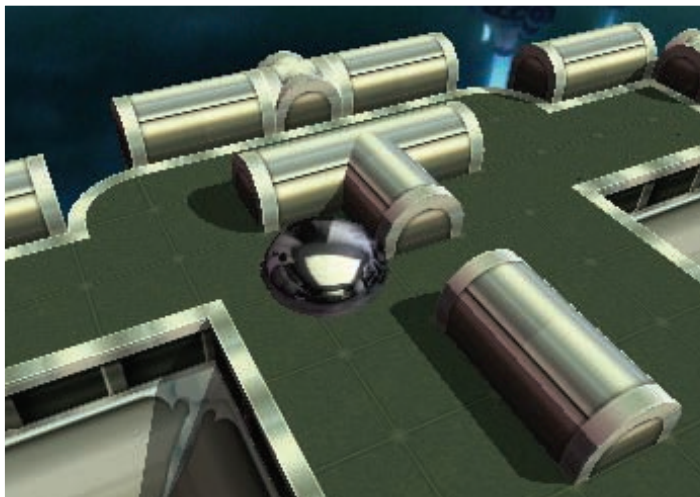
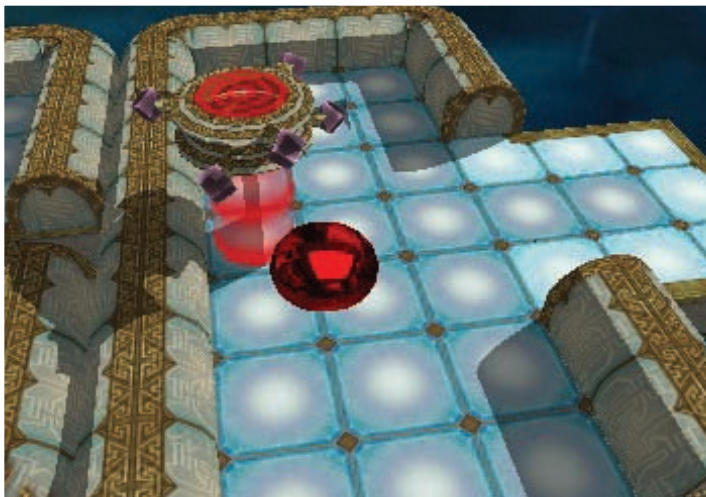
L'un vous demande de faire le parcours tout en ramenant le max de mercure à l'arrivée. L'important est alors de ne pas y aller comme un porc, mais en toute délicatesse. Fans de Diablo, allez faire un peu de couture avant de jouer à Mercury.

L'autre est une épreuve de vitesse. Il vous faut

ramener votre bille au point final le plus vite possible. y'a un chrono et tout, quoi. Même si vous ne ramenez qu'une micro-bille en faisant tomber tout le reste, c'est gagné.

La dernière épreuve est dite de réflexion. Des puzzles à résoudre, avec des interrupteurs, et des trucs parfois plus compliqués. J'y viens.

La campagne se compose ainsi de 12 cartes dans chaque niveau. Et il doit y avoir un truc comme 7-8 niveaux. Les épreuves de bas niveau sont celles que j'ai décrites - divisées en 3 groupes, elles sont donc au nombre de 9. 2 autres se situent au dessus: l'une



Voilà, il fallait que je vous montre cette histoire de couleur. A gauche, cet espèce de truc rouge vous repeint les boules de la même couleur. Comme les lèvres de Britney Spears. De base, la bille est souvent métallique (voir milieu) et dans l'image de droite vous voyez un bel interrupteur qui n'attend que vous.

mélange la vitesse et la quantité, l'autre mélange la quantité et la réflexion. Et, l'épreuve ultime mélange les trois : vous devez donc ramener un max de mercure, très très vite, à travers un niveau très tortueux bourré d'interrupteurs et autres.

Et la réflexion, vous en aurez un peu, car les petits gars d'AWESOME STUDIO sont des petits vicieux: ils vous ont rajouté des couleurs. Dans certains niveaux, vous démarrez avec une bille de couleur, qui vous permet d'activer les interrupteurs d'une même teinte. Et pour les autres couleurs, il faudra par exemple passer sous des tuyaux de peinture, qui vous permettront ainsi d'activer d'autres

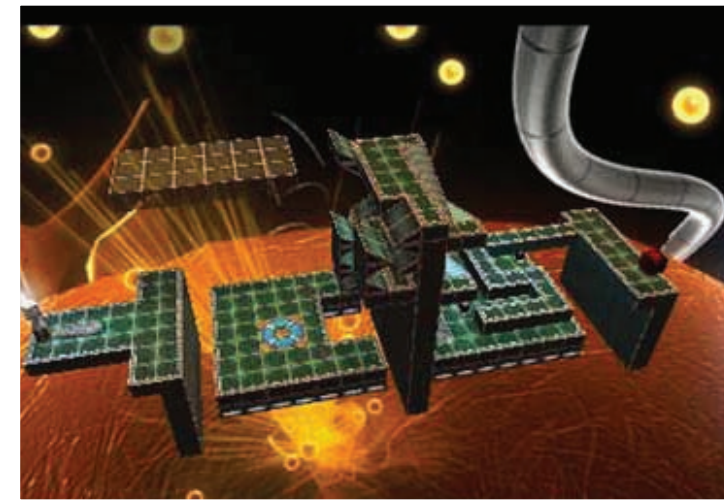
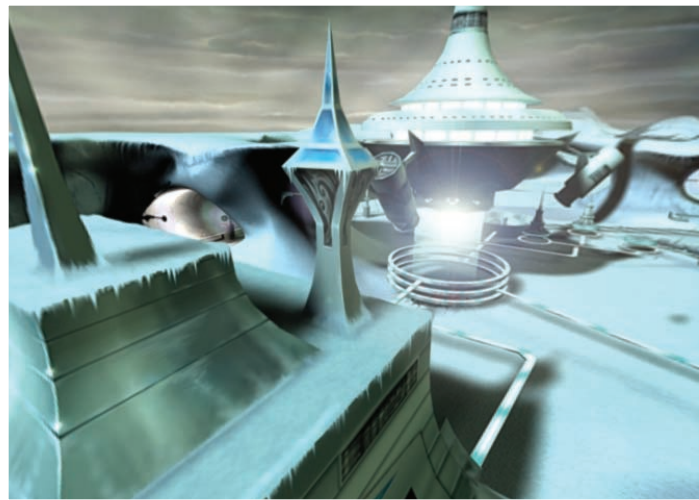
interrupteurs grâce à votre nouvelle teinte. Vous suivez ?

Le vice va plus loin. Parfois, vous n'aurez pas de peinture à proximité, mais plusieurs billes de différentes couleurs à votre disposition. Avec de savants mélanges entre les différentes couleurs (par fusion de billes), vous arriverez à obtenir une couleur voulue. Mais pour cela, mieux vaut isoler les autres billes qui pourraient donner une couleur gênante. Bref, tout devient rapidement l'enfer, surtout que la marge de manoeuvre sur le plateau est très limitée et le précipice facilement fatal.

Je ne vais pas couper la poire en deux. Mercury est un jeu très marrant. C'est LE jeu de reflexe-reflexion de la PSP. Le concept est vraiment champagne, les niveaux plutôt pas mal conçus, et le challenge au rendez-vous (mais pas insurmontable).

Mêmes les graphismes ne sont pas désagréables. Un peu pixellisés à mon goût (l'anti-aliasing, les gars, vous connaissez pas?), mais quand même très colorés et toujours très clairs et lisibles.

On se surprend à essayer, à expérimenter de nouvelles techniques pour aller plus vite dans certains passages. D'ailleurs, le stick analogique



A gauche, un aperçu du menu principal et des différentes missions à terminer avant de venir à bout d'un niveau. Vous pourrez évidemment faire la compétition avec vos potes pour être le plus rapide, ou ramener le max de mercure sur un niveau précis. Au milieu, vous voyez un petit extrait d'une cinématique qui annonce le prochain niveau. A droite, juste un petit exemple de niveau qui peut aller dans tous les sens...

montre ici un peu la faiblesse de son dosage, mais c'est la faute de Sony, pas d'AWESOME STUDIO. La vue peut être changée par le joueur pour mieux appréhender la situation. La visibilité est parfois un problème, vu que les niveaux sont en 3D et souvent en étages. Mais on s'habitue vite à jongler.

Par contre, on s'habitue pas du tout aux chargements interminables. Une fois un tableau terminé, le passage au suivant prend un truc comme une minute (qui semble une heure), alors qu'il n'y a pas de textures miraculeuses ou d'effets spéciaux de la mort. Un problème de compression les gars? Donc ça, c'est grave grave relou. Ça casse pas

mal le rythme du jeu et l'envie du joueur d'aller rapidement au bout du truc.

C'est un peu dommage. On s'amuse pourtant bien à voir la petite bille se déformer de manière tout à fait vraisemblable contre les parois, les angles, etc... une belle prouesse que la modélisation d'une bille de liquide.

Déjà, je repense à ce fameux mercure de thermomètre, et ce que j'aurais pu en faire au milieu de mes pièces de LEGO.

Pas mal, pas mal, vraiment.

Dungeon Siege II

■■■ Ptitmec / PC

Salut les vacanciers ! Mince, non ! C'est malheureusement fini, les vacances, et la rentrée est déjà bien entamée. J'espère que tout le monde a passé de super vacances et que le retour au boulot, à l'école, en maison de retraite ou avec Sanqua s'est bien passé. Il nous faut reprendre les vieilles et bonnes habitudes. C'est pourquoi vous avez le plaisir de pouvoir me lire. En effet, cela faisait quelque temps que j'étais caché au fond des articles de Sanqua, en espérant que je pourrais buller tranquille dans mon coin. Tu parles ! Le boss a eu vite fait de me débusquer et de me renvoyer au boulot « Et plus vite que ça, sinon il n'y aura pas de P.S.P. en cadeau à Noël », qu'il a dit. Super

dur le chef ! Pas de P.S.P. dans mes petits souliers. Je me remets de ce pas au clavier, afin de pouvoir, moi aussi, rentrer dans le cercle des heureux possesseurs.

Mais quoi écrire sur mon portable ? Pas facile de trouver un jeu hyper novateur et hyper sympa pour nous donner la pêche et nous faire rester devant notre écran, alors que dehors le soleil nous fait encore de l'œil en continuant de briller, rien que pour nous faire culpabiliser de rester devant la petite lucarne. Vive l'hiver et la pluie, na ! Alors, de passage sur mon site web préféré (zut ! en fait le deuxième après Sanqua bien sûr !) je me suis téléchargé la démo de DUNGEON SIEGE II. Etant un

grand fan de ce type de jeu depuis DIABLO, premier du nom, je me suis tout de suite dit (oui, je me parle beaucoup en ce moment, ça vous gêne?) voilà le jeu novateur et hyper sympa de la rentrée qu'il me faut ! (je me dis des trucs vachement profonds). Ayant passé un peu de temps sur la démo, j'ai voulu poursuivre cette histoire d'amour en passant à la version « non bridée » de ce logiciel. De passage dans mon magasin d'info préféré, je me suis fendu d'une petite carte bleue (il fallait bien lui redonner la patate après les vacances et les dépenses de la rentrée, avant les impôts et les assurances) afin de devenir l'heureux possesseur de ce joli petit boîtier plastique griffé MICROSOFT. Comme quoi, tous les



Que dire ? oui, c'est pas très beau, mais on vous avait prévenu. Les améliorations par rapport au premier ne sont pas extrêmement sensibles, mais cela reste sympa à faire, finalement. Et peu gourmand en ressources.

petits gars de BILLLOU ne sont pas à bosser sur la prochaine 360, 380 ou 421, bref la prochaine XBOX qui tourne.

Pour la nostalgie, j'ai ressorti de ma bibliothèque le premier DUNGEON SIEGE (oui ! je range mes jeux dans la bibliothèque, celle qui était prévue pour recevoir toute la collection de la Pléiade que je devais lire pour la retraite. Mais rejouer à Ages of Empires, à Diablo ou à Command et Conquer, ça peut être pas mal aussi pour la retraite) afin de voir les progrès du packaging et la donzelle en couverture beaucoup plus plantureuse dans le nouvel opus de DUNGEON SIEGE.

Mais je parle, je parle. Si nous passions un peu aux choses sérieuses pour les quelques lecteurs qui restent encore. Comme c'est la rentrée, et que de toute façon je suis un gros feignant, je ne vais pas vous parler des points positifs concernant ce jeu. Si vous voulez les connaître, vous n'avez qu'à faire comme moi et aller dépenser vos sous dans les magasins, non mais des fois. Je ne développerai donc ici que les points à revoir de ce jeu. Commençons par l'histoire de DUNGEON SIEGE II. Ben justement, l'histoire est super bateau pour ce type de jeu. Qui, rappelons-le aux personnes qui reviennent de cinquante années d'hibernation dans la stratosphère, est basé sur une suite de quêtes

qui vous permettent de pourfendre un nombre non négligeable de monstres ou de spadassins de toutes races et de secourir une ribambelle de personnages qui se foutent dans des situations où on ferait mieux de les laisser, car, franchement, quand on se met dans une m... comme ça, on mérite vraiment d'y rester.

Mais on ne se refait pas et on est un héros ou on ne l'est pas. Je m'égare, je m'égare, revenons à l'histoire plus que banale, donc. Un méchant, très méchant, qui fait des choses très méchantes à des tas de gens qui ne lui ont rien fait (va encore falloir les sauver ceux-là). Un héros très héroïque,



Vous pouvez créer votre héros ou héroïne de A à Z ou à partir de bonne matière première venant de Colombie, selon votre choix. Il est conseillé de bien faire gaffe aux caractéristiques, quand même : vu le nombre de monstres que vous allez affronter, mieux vaut penser à un bon quota de points de vie.

vous, en l'occurrence, et, oui, vous pouvez choisir, comme d'hab, entre différentes races ou sexes. Tout ce joli bordel se déroule dans un monde d'heroïc-fantaisy pré-civilisation de consommation qui est la nôtre. Les sympathiques habitants de cette joyeuse contrée vont de nouveau avoir besoin de vos talents afin de bouter le méchant et toutes les hordes d'horribles bestioles qui ont pris la mauvaise habitude de le suivre dans ses méfaits. Comme s'il n'y avait pas d'autre personne apte à faire ce job parmi tous les gens que vous avez rencontrés dans cette aventure, sachant que l'on peut en emmener avec soi, qui auraient pu faire un peu le ménage, plutôt que d'attendre votre venue les bras croisés,

on ne peut plus compter sur personne de nos jours. Bon, je vous accorde que dans DONGEON SIEGE II, vous êtes un mercenaire pas très clair dans ses motivations... il a aidé un peu le méchant à étripier quelques gentils au début et vous vous retrouvez prisonnier d'une race Elfe, qui a un peu de mal à vous faire confiance (on se demande pourquoi !) alors que vous voulez juste regagner vos pénates après la mort de votre meilleur ami.

Voilà pour l'histoire pas novatrice pour deux centimes d'euros. Passons à la partie plus technique. Là encore, on va faire rapide car il n'y a là rien qui va dépoussiérer votre écran. Les

graphismes ne sont pas au niveau de FARCRY ou de DOOM 3. De plus, la gestion de la caméra est carrément à ch... dans certaines situations et il est plus que désagréable de se faire étripier par une bande de monstres en ayant votre champ de vision caché par un mur. La musique est, comme toujours dans ce type de jeu, un peu rengaine à la fin. Comme le propre de ce type d'histoire est de vous réserver de longues heures de jeu, vous avez donc tout le temps de bien vous mettre tous les airs dans la tête. Les dialogues, (eh oui il faut aller voir pas mal de persos afin soit de faire avancer la quête principale, soit d'en déclencher une annexe), sont pas trop mauvais et simples à gérer. Mais il



Il vous faudra aimer la nature, les coin-coins et les oiseaux qui gazouillent pour jouer à Dungeon Siege II. Comme dans le premier, vous aurez droit à des passages dans la forêt, en plein dans les Center Parks de vos vacances.

est toujours aussi ch... d'entendre votre perso dire qu'il est à vos ordres à chaque fois que vous cliquez dessus, et comme ça arrive souvent, ça lasse grave. Un point qui a aussi fortement régressé, par rapport à la version précédente, est la gestion des armes et de la magie. En effet, plus on utilise un type d'arme (arme de jet, de poing ou la magie), plus on s'aguerrit dans le maniement de celle-ci, par l'attribution de points qui peuvent améliorer la technique de combat. Le basculement entre la magie et les armes est plus aisé. En revanche, pour choisir entre une arme de poing et une arme de jet, ce n'est pas top. Ils ont de plus rajouté des espèces d'autels où il vous est possible de temporairement

augmenter une caractéristique, afin de pouvoir être plus fort, rapide etc... Ce miracle est possible en montant sur un des autels susnommés et en chantant une chanson apprise au fil de l'aventure. Non mais. Vous vous rendez compte ! Une chanson! De quoi, nous, héros légendaire, avons-nous l'air d'un vulgaire troubadour, je vous jure et pourquoi pas faire la vaisselle...!

J'arrête là et je passe à autre chose. Les petits gars de GAS POWERED GAMES ont mis un mode multi joueurs. Comme si de devoir passer de longues heures seul devant son écran à se tuer les yeux sur ce jeu n'était pas suffisant, il faut encore le faire

avec des potes ou pire des inconnus sur le web. Qu'est ce qu'ils ont contre nous les BILLOU boys, ils ne nous aiment pas ou quoi ? Il ne suffit plus de se faire engueuler par, je cite, dans le désordre : sa femme, son chef au boulot, ses mômes, son chef à SANQUA parce qu'on (je cite dans le désordre) ne nous voit plus, ne joue plus au badminton, ne fait plus le ménage, ne fait plus de test et d'articles, arrive en retard au bureau et avec une tête de fada qui n'a pas dormi depuis pas mal de temps. Il faudrait, en plus, se faire pourrir par les femmes des potes ou des inconnus susnommés, parce qu'on les entraîne dans nos jeux débiles qui ne participent pas à l'élévation de la culture de notre civilisation



La magie sera au rendez-vous. Vous voyez les trucs bleus à droite ? Ben, c'est des trucs magiques. J'avais bien proposé à GAS POWERED GAMES de mettre la magie en vert fluo, mais ils sont encore fait les enfoirés sans écouter mon conseil d'expert.

déjà bien décadente et que l'on ferait mieux de lire la Pléiade qui est dans les caisses au grenier... et de la mettre à la place des jeux débiles qui eux n'ont pas leur place dans la superbe bibliothèque style Louis XV, héritage de la belle mère. Pourquoi tant de haine de la part des faiseurs de jeux de chez GAS POWERED GAMES ? Alors que nous voulons juste avoir des nuits de 8 heures mini, une vie sociale et familiale digne de ce nom, au lieu de perdre nos plus belles années sur un jeu qui, jusque ici, ne présente pas beaucoup d'aspects positifs, vous en conviendrez aisément, chers amis lecteurs.

Eh bien, c'est là où le bât blesse, merveilleux

public. Ce type de jeu, c'est toujours un peu du réchauffé, un scénario qui n'est jamais très novateur, des quêtes à répétition afin d'augmenter la durée du jeu, des monstres à occire à en avoir la nausée, des graphismes pas mauvais, quelques petits défauts pas rédhibitoires, des innovations sympas par petites touches et paf (pas le chien) on se retrouve à 2 heures du mat en train de vouloir finir une quête de plus, afin de voir ce qui nous attend un peu plus loin. Chère jeunesse de notre beau pays, DUNGEON SIEGE II n'est pas un jeu pour vous.

Si vous vous laissez entraîner dans ce monde irréel, vous allez être aspiré dans un tourbillon infernal qui ne prendra fin que lorsque votre femme, mère,

copine, sœur, que sais-je ? viendra vous tirer de devant votre micro au petit matin, hagard, en vous disant qu'il est temps de se rendre au boulot, école, maire, famille, patrie alors que votre vœu le plus cher est de pouvoir continuer 5 minutes de plus, juste 5 minutes pas plus (6 maxi, pas 7, 8 mais vite).

J'y retourne de ce pas et si quelqu'un me cherche, eh bien, tant pis pour lui, je repars en vacances, le temps de finir ce foutu jeu.



Dungeon Siege II c'est aussi plein de couleurs bizarres qui viennent chatouiller votre rétine pour éviter que vous ne vous endormiez. Les têtes énormes, ci-dessous, ne glacent-elles pas votre sang ? Non ? Bon, tant pis.



CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	THE SIMS 2 : nightlife (pc)	EA
2	BURNOUT LEGENDS (psp)	EA
3	FAHRENHEIT (pc)	ATARI
4	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET (pc, ps2, xbox)	CODEMASTERS
5	INCREDIBLE HULK : ultimate destruction (gc, ps2, xbox)	VIVENDI
6	TOM CLANCY RAINBOW 6 : lockdown (ps2, xbox, gc, pc)	UBISOFT
7	TOTAL OVERDOSE (pc, ps2, xbox)	EIDOS
8	CRICKET 2005 (pc, ps2, xbox)	EA
9	MADDEN NFL 2006 (gc, pc, ps2, xbox, ds, psp)	EA
10	MADAGASCAR (tous formats)	ACTIVISION

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

La PSP, c'est bien. Ca vous fout en l'air un top pendant une semaine ou deux, et puis les choses reviennent à la normale, c'est à dire sans titres PSP dans le top 10. Sans aucun ? Non, car il faut compter BURNOUT LEGENDS qui s'assure une belle seconde position. Devant on retrouve un jeu PC ! C'est rare de nos jours. Mais comme c'est un add-on de SIMS, on comprend tout de suite mieux, vu qu'on ne parle pas de jeu vidéo. Les SIMS, c'est comme l'achat d'une machine à laver dans une famille, ça devient nécessaire quand la population féminine augmente dans le foyer. Sinon, vous avez remarqué ? FAHRENHEIT marche bien chez les rosbifs ! Incroyable non ? Un jeu sans license, sans nom connu, sans numéro derrière - c'est presque une première. Signalons pour finir qu'EA se porte ma foi très bien, avec 4 jeux dans le top 10, dont 4 sont des licenses, des suites ou des add-ons. Ca ne s'invente pas !

DU
10
SEPTEMBRE
AU
17
SEPTEMBRE
Source : ELSPA

1	BURNOUT REVENGE (xbox)	EA
2	BURNOUT REVENGE (ps2)	EA
3	MADDEN NFL 06 (ps2)	EA
4	TOM CLANCY RAINBOW 6 : lockdown (xbox)	UBISOFT
5	MARIO SUPERSTAR BASEBALL (gc)	NINTENDO
6	MADDEN NFL 06 (xbox)	EA
7	RADIATA STORIES (ps2)	SQUARE-ENIX
8	NHL 06 (ps2)	EA
9	MORTAL KOMBAT : Shaolin monks (ps2)	MIDWAY
10	MORTAL KOMBAT : Shaolin monks (xbox)	MIDWAY

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

DU
11
SEPTEMBRE
AU
18
SEPTEMBRE
Source : EBgames

Encore de l'EA de partout ! Décidemment il faudra s'y faire. BURNOUT prend clairement la tête de file avec le dernier opus, BURNOUT REVENGE. Chose étrange, le jeu est plus populaire sur Xbox que sur Ps2. Depuis le temps que je dis que ces fanboys de SONY sont des petites couilles, en voilà la preuve. Un petit Ovni s'est glissé dans la mer de licences qu'est le top 10 : c'est RADIATA STORIES. Conçu par Tri-Ace, les mêmes à l'origine de STAR OCEAN et VALKYRIE PROFILE, il s'agit là encore d'un RPG. Rien de bien original a priori, mais le monde semble assez joli et les dialogues parfois cocasses. Enfin, c'est ce qu'oin en dit, moi, je sais rien, c'est Mamadou mon marabou préféré qui m'a sorti ça quand il observait son mar de café. Enfin, levez vous tous pour le retour de MORTAL KOMBAT dans les charts. Le jeu revient aux sources avec du bon vieux fight des familles. On testera ça bientôt.

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	Fighting For ONE PIECE (ps2)	BANDAI
2	TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
3	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
4	TALES OF LEGENDIA (ps2)	NAMCO
5	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 (ps2)	KONAMI
6	JUMP SUPER STARS (ds)	NINTENDO
7	MOBILE SUIT GUNDAM SEED DESTINY: Generation of C.E. (ps2)	BANDAI
8	KINGDOM HEARTS: Final Mix (ps2)	SQUARE-ENIX
9	FINAL FANTASY X (ps2)	SQUARE-ENIX
10	NARUTO: Uzumaki Ninden (ps2)	BANDAI

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

Des semaines comme ça, j'en rêve ! C'est vrai, j'ai pas eu à retaper toutes les nouvelles entrées. Un top japonais plutôt stable qui joue les chaises musicales, je crois pas que j'en avais vu. Quelle explication alors ? Le TOKYO GAMES SHOW, bien sûr ! Tous les yeux sont tournés vers les grosses nouveautés à venir, et c'est évidemment le top 10 qui en pâtit. Une seule nouvelle entrée, c'est en première position : le nouveau jeu basé sur ONE PIECE. Ne soyez pas surpris de voir KINGDOM HEARTS et FINAL FANTASY X resurgir. Non, vous n'êtes pas revenus dans le temps. Ils viennent simplement d'entrer une gamme budget et ils se vendent donc comme des petits pains à nouveau. Magnifique. Comme j'ai rien d'autre à dire et que les vannes me manquent, je vais vous parler d'hardware : la DS s'est encore vendue comme des petits pains, suivie de la PS2 et de tout près par la PSP. On attend les commentaires de Ken K.

DU
5
SEPTEMBRE
AU
11
SEPTEMBRE
Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
BURNOUT REVENGE (ps2, xbox)	22 septembre 2005
DAWN OF WAR : Winter Assault (pc)	23 septembre 2005
FAR CRY INSTINCTS (xbox)	29 septembre 2005
CALL OF CTHULHU (xbox)	30 septembre 2005
GEIST (gc)	7 octobre 2005
DARKWATCH (xbox, ps2)	10 octobre 2005
BLACK & WHITE 2 (pc)	13 octobre 2005
GTA Liberty city stories (psp)	15 octobre 2005
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	début 2006 ?

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

Voilà les sorties à venir très prochainement. Evidemment, nos préférés sont clairement l'extension de DAWN OF WAR, et le prometteur FAR CRY INSTINCTS. On a aussi pensé aux possesseurs de Gamecube avec GEIST, puisque c'est à peu près la seule chose qu'ils se mettront sous la dent avant Noël. A ce niveau là, on fait presque de l'humanitaire. Bientôt, on servira la soupe dans la rue, vous verrez. DARWATCH, un nouveau FPS plutôt original qui a pas mal marché outre-atlantique va bientôt pointer le bout de son gun. Les mégalos peuvent aussi se rassurer, Molyneux devrait nous livrer sa nouvelle copie pour BLACK & WHITE dès octobre. Mais octobre, c'est surtout l'arrivée du GTA portable, pour psp. Même si les premiers screens sont assez laids, espérons que l'interactivité qui a fait le coeur de la série ne sera pas sacrifiée sur ce format. Achetez des cierges par dizaines.

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

L'an dernier sortait *Coffee and Cigarettes*, une compilation de sketches que le grand Jarmusch gardait sous le bras depuis un bout de temps. Même si le résultat était drôle à souhait grâce, entre autres, aux excellentes prestations des acteurs, on attendait avec impatience le prochain « vrai » long de Jim Jarmusch. Voilà donc que débarque *Broken Flowers*, fraîchement auréolé du prix du jury à Cannes.

movie ticket

BROKEN FLOWERS

■■■ El Fouine

Bill et Jim

Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, Bill Murray est de retour: le triomphe critique de *Lost in Translation* l'a fait revenir sous l'œil inquisiteur des médias. Wes Anderson lui confiait bien un rôle de temps en temps, mais, avant la *Vie Aquatique*, l'acteur bénéficiait plus d'un succès d'estime que d'un réel engouement de la part du public pour ses films. C'est donc hypé de la tête aux pieds que Murray revient sur le devant de la scène, pour le plaisir de ses admirateurs de longue date. Lorsqu'on connaît le talent du bonhomme, le fait de voir son nom associé à celui de l'immense cinéaste qu'est Jarmusch ne peut que nous faire piaffer d'impatience. Ceci dit, l'expérience m'a appris à me méfier des affiches trop

prestigieuses : sachez qu'aux côtés de Bill, on ne retrouve pas moins que de grandes dames du cinéma telles que Sharon Stone, Jessica Lange, ou Julie Delpy. Toute l'intelligence du réalisateur est de justifier la présence de toutes ces stars. Il fallait trouver des actrices capables de tenir face au personnage qu'interprète Murray, Don Johnston, et qui soient à la fois à la hauteur de la réputation de celui-ci, un bourreau des cœurs qui n'a que l'embarras du choix pour assouvir ses passions.

L'histoire de *Broken Flowers* est celle d'un playboy sur le retour. Tandis que sa compagne le quitte, Don Johnston reçoit une lettre d'une petite amie lui annonçant qu'il est le père d'un jeune homme de dix-neuf ans, et que ce dernier est parti de chez

lui, à la recherche de ses racines selon sa mère. En premier lieu, le vieux séducteur se décide à ne rien faire mais son voisin, campé par l'excellent Jeffrey Wright, féru et auteur amateur de romans policiers, va réussir à le convaincre de retrouver la mère de son gosse. Ainsi, Johnston va sillonner les routes des Etats-Unis sur fond de blues à la recherche de la mystérieuse expéditrice de la lettre à l'origine de cette situation quelque peu confuse.

La fin d'un cycle

Jarmusch aime se concentrer sur son personnage principal. Cela ne signifie pas pour autant que les seconds couteaux ne sont pas bien traités, loin de là, mais plutôt que le héros l'est encore mieux. Les deux derniers films de Jarmusch

mettaient en scène le passage d'une vie morne et désabusée à la mort sous la forme d'une quête initiatique. Ici, l'univers dépeint est nettement moins sombre, beaucoup plus comique que dramatique, alors que la logique inverse était appliquée dans ses précédents longs métrages. Mais, ne vous inquiétez pas, si vous êtes des admirateurs de l'univers et de la mise en scène du cinéaste originaire de l'Ohio, on retrouve dans *Broken Flowers* cette même poésie des images, ce même rythme envoûtant, si caractéristique. Et même si le film traîne parfois un brin en longueur, on peut toujours s'amuser à observer la magnifique composition de chacun des plans pour passer le temps. Chaque séquence est comme une succession de tableaux, parfois



comiques, parfois mélancoliques, mais jamais misérabilistes. Le jeu je-m'en-foutiste de Murray permet de ne jamais s'apitoyer sur le sort du personnage, mais au contraire de rester objectif quant à la relative tristesse de son existence. Les procédés utilisés par Jarmusch pour immerger le spectateur dans son monde sont bien plus intelligents qu'un simple processus d'identification au personnage : le film se regarde comme on écoute un disque de Neil Young. Par ailleurs, on remarquera un petit clin d'œil au compositeur de la bande originale de *Dead Man* lorsque Don Johnston rencontre une fleuriste du nom de Sun Green (pour information, Sun Green est le nom de l'héroïne du génial et dernier disque/film de

ce bon vieux Neil : *Greendale*). Et, puisqu'on en est au rayon musique, on peut en profiter pour signaler que bien qu'ils soient un tantinet répétitifs, ce qui est bien évidemment voulu, les morceaux qui illustrent le métrage sont superbes. Je ne saurais trop vous conseiller de vous procurer le CD de la B.O. si vous avez les ronds ou, des amis qui eux les ont.

Alors ? Le verdict final ?

Broken Flowers est certes un grand film, récompensé à juste titre, mais il n'est cependant pas exempt de défauts. Le principal est l'aspect trop linéaire du métrage : Bill rencontre une ex, repart sur la route, il va en voir une autre, puis il repart sur la route, puis une

autre, puis il repart... En gros, si le concept de base ne vous séduit pas plus que ça, vous risquez de constater une légère platitude quant à la manière dont est traité le sujet. On se croirait presque dans un one-man show filmé si les seconds rôles n'avaient été si brillamment interprétés.

Ceci dit, comme je vous le disais plus haut, si vous êtes amateur du travail de Jim Jarmusch, vous ne pourrez qu'être séduit par *Broken Flowers*, qui n'est pas un demi-tour mais plutôt un virage à quarante cinq degrés de la part d'un cinéaste talentueux et confiant.



Le Tokyo Games Show vient de se terminer et donc une avalanche de news va déferler. Ca sera pour la semaine prochaine. En attendant, les développeurs ne sont pas avares en informations sur leurs prochains jeux. Comme quoi, on n'est pas obligé d'attendre le TGS pour vous faire plaisir. Du coup hop, trêve de bavardage, allons à l'essentiel. Commençons par un jeu bien singulier Gyakuten Saiban alias Phoenix Wright en Occident. Jeu typiquement Japonais et qui connaît un très gros succès au Japon, les différents opus sortis sur GBA n'ont jamais franchi les frontières asiatiques. Mais cela va changer avec la version Nintendo DS puisque le jeu est prévu aux Etats-Unis et en Europe (merci Nobilis). Mais en quoi consiste le jeu exactement ? Simple, vous jouez le rôle d'un avocat qui doit



défendre ses clients. Pour cela, vous devez montrer à la cour des preuves irréfutables et intervenir de façon cohérente et surtout au bon moment. Jeu très "littéraire", ultra

dynamique accompagné de graphismes bien léchés. Pour information, le jeu DS sera le portage du premier opus sorti sur GBA avec un chapitre inédit, le cinquième pour être exact. Vivement la sortie Européenne pour que nous puissions goûter à ce jeu moins courant sur le sol Européen.

On continue avec Tony Hawk qui skate aussi sur DS, sous le nom de Tony Hawk's American SK8land. Prévu pour fin octobre, ce jeu tout en Cell Shading utilisera comme vous vous en doutez les capacités de l'écran tactile. Il permettra donc d'afficher la carte (ouah grande première) mais surtout de faire certaines figures stylées. Comment cela fonctionne t-il ? Pour le moment, il faut se contenter des images diffusées par Activision. Bien sûr, le jeu propose un mode multi joueurs ainsi qu'un éditeur de skate park. Du Tony Hawk's sans grande nouveauté.

Pour cette fin d'année, les heureux possesseurs de la console pourront s'éclater avec Burnout Legends. Alors bien sûr, je vois déjà les grincheux sortir «ouais, mais le jeu il est moche, l'écran tactile ne sert à rien et en plus, sur psp il est super plus beau. J'en veux pas de ton jeu sur DS moua». Et je réponds, pas tort. Il faut l'avouer, le jeu n'est pas transcendant, les graphismes font saigner les yeux, (pour le gameplay on attendra d'avoir le jeu en main pour critiquer) et surtout l'écran tactile sert à

**IN THE
POCKET**

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

montrer l'état de la voiture durant la course (cette option n'existe pas sur console de salon et on aurait pu continuer ainsi, mais non, il faut bien s'en servir du second écran) et vous aurez aussi le droit au tracé du circuit. Et oui encore, des qu'il y a un jeu de voiture, zou, le second écran est utilisé pour ça. Magnifique. Lorsqu'on aura plus de nouvelles sur Burnout Legends, promis on vous tient au courant, qui sait, peut-être que le Gameplay va être un poil novateur... Enfin on termine encore par un jeu EA, les Sims2. Prévu pour le 15 Novembre, le jeu reste identique aux moutures PC et consoles puisqu'il vous permet de suivre la vie de votre héros pixelisé dans sa vie quotidienne. Il faudra donc l'amener à se faire à manger, se laver, aller aux toilettes etc. Bref, toutes les activités ultra passionnantes que l'on vit chaque jour. Mais pour une fois, l'écran tactile sera utilisé à bon escient puisqu'il permettra au joueur de naviguer aisément dans les menus et donner des ordres à son personnage sans appuyer sur un trilliard de bouton. Un jeu qui ne surprendra personne mais qui fera toujours plaisir aux amateurs de la série.

Terminons cette page de news avec Super Monkey Ball DS prévu pour décembre au Japon. Une fois de plus, rien d'exceptionnel, le jeu pompe intégralement sur les opus précédents sortis sur consoles de salon. Vous prenez le contrôle d'un petit singe



enfermé dans une boule et vous devez tout simplement arriver à la fin du niveau en récoltant des bananes. Dans l'ensemble, le jeu a l'air d'être un portage pur et dur, sans originalité et l'écran tactile permet une fois de plus d'afficher des informations d'une utilité supra utile comme le temps, le nombre de bananes récoltés etc. Super.

Comme tu l'as dit, mon cher Snape, «super». C'est un peu le sentiment de la communauté PSP cette semaine, en apprenant que le downgrader de firmware que Yoshihiro développait était en fait un gros gros fake. Par contre, l'argent que tous les gens lui ont envoyé pour qu'il se paye

une PSP 2.0, lui, n'était pas fake du tout. Question intégrité, on repassera. Mais bon, ceux qui ont facilement donné de la thune étaient aussi un peu crétules. Faut donner une fois que le truc est pondu, comme dans la tradition des sharewares.

Pendant ce temps, la société Tiger Electronics, à l'origine de la Gizmondo, vient d'annoncer la Gizmondo 2, qui ressemble étrangement à une PSP. C'est bizarre, le design semble faire des émules? (cf à gauche).

La team Xtender, quant à elle, ne blague pas, et prépare activement un accessoire plutôt sympa pour la PSP : le PSP2TV - il s'agit d'un boîtier qui se branche sur la PSP et qui rebalance le signal vidéo sur la télé. La PSP se transformerait donc en mini-lecteur portable. Le prix est loin d'être bas. Le truc devrait se vendre vers les 100 dollars, ce qui fait un peu reuch pour une machine qui n'en coûte que 200.

Pour les malheureux qui sont passés en firmware 2.0, il leur reste une application pour se consoler : Psos beta 0.01. Il s'agit d'une sorte d'OS qui s'ouvre dans la navigateur de la PSP 2.0, et qui permet d'exécuter pas mal de petits softs programmés en Java. N'ayant pas de PSP 2.0 ni envie d'y passer, ne comptez pas sur moi pour le tester. Je m'en tiendrai aux dires. Une version exécutable pour 1.00 et 1.50 serait envisagée... bon courage.

5

SORTIE LE 27 AOUT 2005

BELLY OF THE WHALE

Nos impressions sur LUMINES (psp), une reflexion bière en main sur le GAME OVER, et une critique de LAND OF THE DEAD (ciné) devraient vous occuper en plus des rubriques habituelles. Et il est aussi dispo pour Pocket PC et PSP !

6

SORTIE LE 8 SEPTEMBRE 2005

THE ROAD OF TRIALS

Une grosse interview avec le mythique créateur de Alone in the Dark et LBA, j'ai nommé Frédéric Raynal, vous accueille au milieu de nos impressions sur God of War (PS2) et Kirby Canvas Curse (DS). Dispo pour PocketPC et PSP aussi !

Sanqua sort THEORIQUEMENT toutes les semaines, 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 allant sur www.sanqualis.com.

GAME ON



NEXT TIME



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.

