

YANNIQUEUA EXPERIENCE

8 : WOMAN AS TEMPTRESS

- 2 octobre 2005 -
v8c4

Les femmes dans les jeux vidéo

C'était un bon **Plan**

Rien de **tel**

pour *attirer* **LE Geek**



EXPERIENCE

Alors qu'on avait assisté à ce qui s'apparentait à un réveil de la population à la fin de l'année scolaire dernière, en ces sombres temps de rentrée tout le monde semble s'être recouché. On a l'impression que tout le monde a avalé l'histoire des cent jours et que l'on n'a jamais été aussi heureux qu'en ce moment. La réalité est bien sûr toute autre : au-delà des conflits sociaux avec ces lourds de Corses (attention, ceci est un trait d'esprit, en vrai je les adooore, keep up the good work fellas !), il y a toujours autant de clochards dans ma rue et on me demande une cigarette tous les dix mètres...

A part ça, en début de semaine, nous avons appris que nous vivions dans un pays où les journalistes télé truquaient les dates de diffusion de leurs interviews avec la complicité du membre du gouvernement que je refuse de citer. La mise en scène présentée ne peut que vous inciter à prendre avec des pincettes tout ce qui sort de votre téléviseur. On aura compris que même les infos sont devenues du divertissement, ce qui n'est pas un mal en soi. Le problème est qu'elles sont annoncées comme sérieuses, comme LA vérité. Gardez juste en tête que chacun a la sienne et qu'il n'est pas mauvais d'avoir un avis différent de la masse, loin de là. Evitez juste de faire chier le monde, essayons donc de nous entraider les uns les autres au lieu de tous s'enfoncer. Ainsi, prenez la télévision comme un divertissement rarement amusant synonyme de perte de temps.

Ceci dit, on va peut-être arrêter de cracher sur le petit écran pendant deux secondes et se pencher sur ce qui nous intéresse vraiment : le bourbon.

■ ■ ■ El Fouine

SANQUA

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

This time I know it's for real
2 octobre 2005

KYLIAN
MEEGO
EL FOUINE
TOM
IANOS

STAR TEAM

EGOMET
PTITMEC
SNOOPERS
SNAPE1212
EKIANJO

relecture : SueEllenEwing

<http://www.Sanqualis.com>

Courrier 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

“

Toujours aussi agréable à lire (et merci pour la version mobile PPC, c'est quasi parfait niveau lisibilité) !

J'ai bien apprécié les articles "de fond" sur la recherche ou sur les remakes, 2 articles absolument "vides" (on n'y apprend rien) mais drôlement bien écrits. Le style est acéré et bien dans le ton (même si parfois les vanes sont limites).

Au fait, bravo pour l'interview de F. Raynal dans le N°6, c'était véritablement longue et passionnante. Nickel !

”

Macromik.

Mr **Macro**,

Merci encore pour ces compliments. Ça commence à devenir un peu frustrant, cela dit. En effet, j'aimerais bien recevoir des lettres d'insultes de temps en temps, histoire de pouvoir répondre quelque chose d'un peu plus sinistre, mais bon...

Pour ce qui est du côté « vide » des articles, c'est tout à fait normal : nous n'avons rien à dire ! Pour ma part, je ne sais même pas ce que je fous à travailler sur Sanqua.

Pour ce qui est de Kylian et d'Eki, ils ne connaissent absolument rien au monde du jeu vidéo. En fait, ils sont tous les deux vendeurs-conseil chez Bricorama. J'en profite d'ailleurs pour dire que vous pourrez retrouver Kylian toute la journée du mardi au rayon ponceuses de l'enseigne de Melun de la chaîne sus citée. Il dirigera un débat sur les dangers du jus d'orange pour les nourrissons. De son côté, Eki a pour hobby de dépecer des chiens afin d'en faire des tipis pour le célèbre « Village Historique des Indiens d'Amérique » de Limoges. Il tiendra lui aussi une conférence, mais au Bricorama de Montargis cette fois, samedi, à 17 heures.

Enfin, en ce qui concerne ton dernier point, sache que ce n'est pas l'interview de M. Raynal qui est « véritablement longue et passionnante » mais Frédéric Raynal lui-même (NDEki: ah bon, il est «long» Frédéric Raynal ?), nous n'avons fait que rapporter ses géniaux propos.

El Fouine
bonjour chez vous



SANQUA EXPERIENCE

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

10 xbox café
un café qui voit grand.

13 mister tea
on parle PC dans cet endroit.

20 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.

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

12 chez mario
le seul bar qui sert aux gosses.

19 in video
La vidéo à voir cette semaine.

24 parfum de revolution
Snoopers vous parle du nouveau pad

38 incognito

L'équipe de Sanqua s'est méchamment incrustée au Game Hotel pour mettre à jour les dessous du jeu vidéo. Vous êtes tous manipulés !!



8 : WOMAN AS TEMPTRESS

SANQUA EXPERIENCE

28 tgs 2005

on ne sait rien mais on vous dira tout

54 virtua tennis psp

c'est pas trop de la balle, pourtant

60 charts uk-us-jap & next

c'est inutile mais on adore ça.

64 movie ticket

la chronique d'El Fouine.

66 in ze pocket

vous et vos machines de poche.

68 old boy

les anciens Sanqua.

69 game on

le prochain numéro.

70 contact

si l'envie vous prend...

71 legal logout

attention c'est chiant.



Steve se tape l'incruste

Parfois, il fait bon sortir de chez soi. On a beau avoir un tas de bons jeux à finir ou à essayer, rien ne vaut, en ce moment, une petite virée au Xbox Café. C'est un peu l'endroit où les choses se passent, comme les cafés philosophiques en pleine époque des lumières. Bon, au Xbox Café, certes, on ne retrouve pas une élite du même genre. Ici, c'est plutôt bière et tequilla, et ça dégénère avec le temps, au vu du vomi qui sévit à proximité. En me pinçant le nez, je pousse la porte - il ne me faut que peu de temps pour me rendre compte que le lieu est bondé. Chose étrange, pleins de gars traînent avec des iPods Nanos dans les poches, et même Kevin semble converti - il arbore fièrement un t-shirt «croquez la pomme». Il ne manque plus que Chirac fasse un tour avec son «mangez des pommes» et ça sera complet. Quasi bousculé, j'arrive quand même jusqu'au bar, quand je me rends compte que le vieux sadique de la semaine dernière n'est pas à cette place. Je tape sur le bar, «hé, oh, on voudrait commander ici, bordel». Voilà que le barman se révèle - il était apparemment accroupi pour ramener des bouteilles. Mais, bon sang, c'est Steve Jobs ! Le boss d'Apple,

là, dans le Xbox Café? Je bredouille... «Mais euh.. Qu'est-ce que tu fous là, Steve ?'. Il me répond qu'à la suite de la présentation de la Xbox 360 sur un stand de l'Apple expo, il voulait rendre la pareille... Et comme il n'y avait pas d'expo publique de MS avant un bon moment, il s'est proposé de se rendre utile au Xbox Café. Ma foi, c'est sympa. Le message devient de plus en plus clair : la connection Xbox 360 et iPod serait donc avérée. Je frissonne un peu à l'idée. Je m'enfile un coup de Despé pour faire passer le frisson. J'ai jamais pu blairer Apple. Ses joujoux vendus super chers juste parce qu'ils sont «design», alors qu'ils n'ont rien dans le bide... Tiens, ma despé est déjà finie. J'en commanderais bien une autre, mais une envie pressante m'amène d'abord aux toilettes. Et il faut vraiment avoir un appel de la nature urgent pour aller aux toilettes du Xbox Café, croyez-moi. C'est pas joli. La scène des chiottes dans Trainspotting, vous voyez ? Ils s'étaient inspirés de ces lieux, les gars. Aaaaah... ça va mieux. En train de me savonner les mains avec un truc d'une couleur douteuse, un type puant m'approche, l'air de mendier. «Vas-y, mec, donne quelques euros, quoi, c'est pour Microsoft. La division Xbox a perdu 4 milliards, man, tu peux pas laisser faire ça.» Pas de bol pour lui, je ne suis pas trop d'humeur à écouter alors que je cherche désespérément un sopalin ou une serviette propre pour m'essuyer les paluches. Excédé, je sors en lui lâchant «va te prostituer», et vais trouver Kevin,

le serveur, pour m'essuyer sur son tablier. Il en profite pour regarder sa montre «Ah, c'est bientôt l'heure» dit-il. L'heure de quoi ? Les 11 heures viennent de sonner au grand coucou accroché au dessus du bar. La horde de fans Apple sort tranquillement en file indienne, derrière Steve Job qui jette son tablier sur une table. Il se retourne une dernière fois, en lâchant «Merci les gars, c'était fun votre café - n'oubliez pas, Apple c'est trop chébran, achetez-en!».

Le café devient d'un coup plus calme et plus vide. C'est à ce moment que je vois la cage blanche, attachée au plafond. Deux lapins dedans semblent observer ce qu'il se passe en dessous. Kevin m'explique : «C'est les lapins d'Origen, le site de merde de Microsoft. On les a récupéré pour faire un bon civet cette semaine.» Ils l'ont bien mérité, nous faire poireauter pour gagner une place dans un salon merdique aux US, il fallait pas nous prendre pour des cons.

Un petit montage amateur est projeté sur l'écran alors que je sirote ma 3ème bière. Une vidéo nouvelle de PGR3 y est présentée, avec une compile des autres jeux à venir d'ici la fin de l'année. Le petit film finit avec le slogan : «X360, une longueur d'avance». Sony, clairement à la bourre pour la sortie de sa PS3, va devoir assurer pour reconquérir le marché. Qu'ils en chient un peu, pour une fois.

■ ■ ■ Ekianjo

Après le TGS, le Play Bistrot est devenu pendant une semaine une véritable ruche où tous les joueurs confirmés ou néophytes venaient regarder les vidéos, soutirer des informations et boire quelques verres de boissons alcoolisées. Le brouhaha ambiant, la fumée de cigarette me gênait plus qu'autre chose, cela faisait donc quelques jours que je n'avais pas mis les pieds à l'intérieur du bistrot. Bizarrement, en passant devant lundi soir, le bar était presque vide, seuls quelques clients traînaient sur les postes Internet et Karl attendait au bar patiemment. Je décide donc de rentrer et me précipite vers le Barman. Je commande une bière et m'installe au comptoir. Après quelques minutes de bavardages, je lui demande où sont passés tous les clients. Il n'en sait rien. Depuis ce matin c'est comme ça. Il se fait chier comme un rat mort, me dit-il. Seuls les quelques clients du fond sont restés pour squatter les postes Internet. Depuis que Square Enix a lancé sur leur site web officiel un questionnaire sur Dragon Quest VIII, les gars ne bougent plus leur arrière fessier. Un questionnaire ? Ouais, où ils demandent si le jeu doit garder son nom Japonais, s'ils doivent mettre sur le marché Européen les autres opus, qu'est ce qu'ils aiment dans ce jeu, l'univers etc. Bref, cela devient intéressant, ils préparent leur sortie Européenne apparemment. D'ailleurs, les Amerloques ont le cul bordé de nouilles, le 22 Novembre, ils pourront enfin jouer à ce jeu tant attendu pour tout

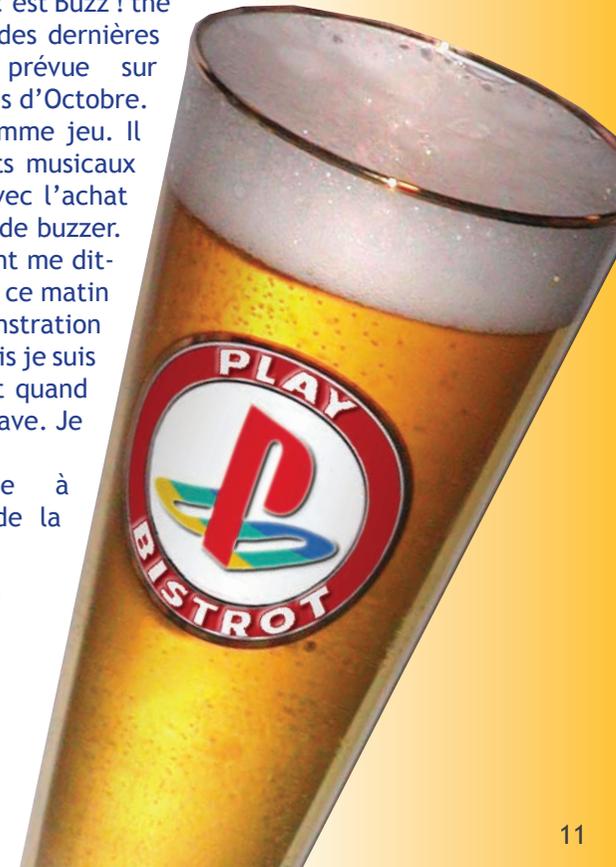
amateur de RPG. Square-Enix, grand prince, sort un bundle avec une démo de FFXII. Imaginez, le jeu que tout le monde attend, qui a été maintes fois repoussé, voilà qu'il le propose en démo jouable. «Ca va faire un véritable carton». «Mais, le 22 Novembre, ce n'est pas la date de sortie de la Xbox 360 ?» Lui dis-je. «Euh ouais aussi, Sony doit contrecarrer la sortie de la console comme elle le peut. En mettant un Blockbuster comme Dragon Quest VIII, il se peut que l'impact médiatique soit moins violent». Pas sûr, aux USA, la Xbox360 est chez elle, ça va saigner. «Ah ouais, tu sais ce que vient de faire Rockstar comme annonce?» demande Karl, ses veines faciales commençant à enfler. Hum, s'il devient rouge comme ça, c'est qu'il y a une arnaque dans l'air. «Ils ressortent San Andreas avec des mini mini bonus?» - je tente ma chance. «Exactement, tu as gagné». C'est reparti pour prendre les joueurs pour des cons et leur faire cracher leurs Euros durement gagnés. «Cette fois-ci», me dit il, en redevenant aussi rouge de colère que la semaine dernière, «Rockstar a eu la bonté de rajouter quelques mini clips qui se déroulent un peu avant le début du jeu. Ces minis clips, vus par différents personnages importants de la série sont là pour mieux faire comprendre aux joueurs pourquoi il y a la fusillade au début. Mais ce n'est pas tout, il rajoutent également un film appelé Sunday Driver, documentaire réalisé par Carol Strong et qui montre une bande de jeunes customisant leur voiture.»

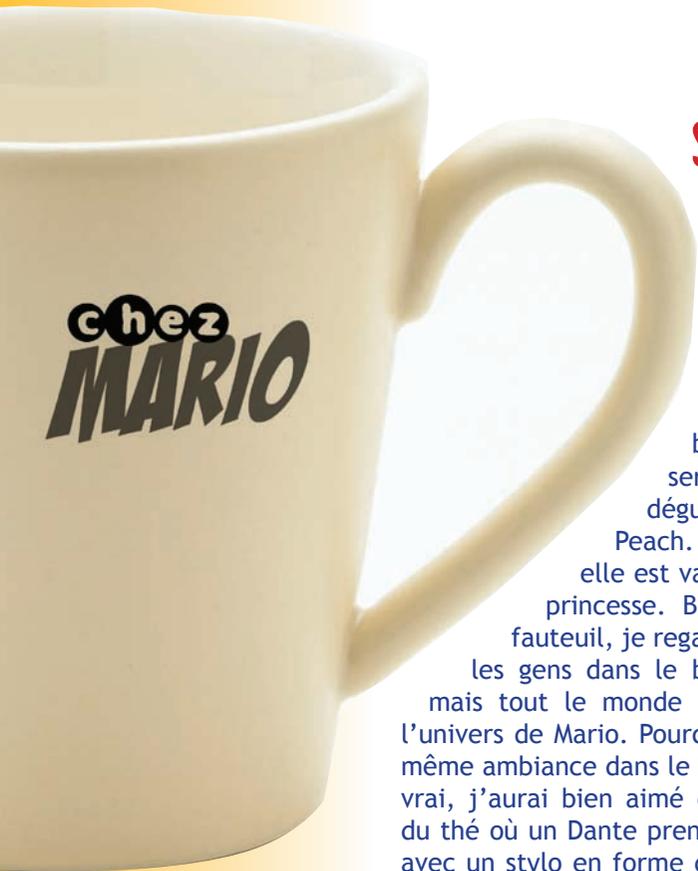
Impressionnant non ? Le tout est prévu pour le 8 Octobre chez les ricains et à mon avis dans pas très longtemps chez nous. Par contre le prix n'est pas fixé, mais quoi qu'il en soit, c'est quand même une bonne arnaque ce GTA San Andreas Special Edition. «Foutage de gueule putain !!!» et en disant cela, il se mit à taper violemment le comptoir. C'est peut être pour ça qu'il y a moins de monde dans le Bistrot. Je glisse à Karl : «Je crois que tu fais peur à ta clientèle.»

«Mouais, j'en sais rien» me dit-il en reprenant ses esprits. Après cette "crise" passagère, les gars qui squattaient les PC étaient sortis rapides, nous laissant donc seuls. «Eh Karl, c'est quoi les buzzers sur les tables là bas ?». «Ah ça, c'est Buzz ! the music Quizz. C'est une des dernières nouveautés qui est prévue sur Playstation 2 pour le mois d'Octobre. C'est hilarant et fun comme jeu. Il y a plus de 1000 extraits musicaux et les buzzers offerts avec l'achat du jeu servent... euh... de buzzer. Entre amis c'est excellent me dit-il tout sourire. D'ailleurs ce matin j'ai fait une petite démonstration avec quelques clients mais je suis assez mauvais joueur. Et quand je perds, ça m'énerve grave. Je pète un câble.» Hum... Je commence à comprendre la raison de la désertion du Bistrot.

■■■ Snape1212

Question pour un champion





Stop aux Arnaques...

Encore une bière barman ! Aussitôt d e m a n d é , aussitôt servie, une nouvelle bière bien fraîche servie par un barman déguisé en Princesse Peach. Hum rien que ça, elle est vachement poilue la princesse. Bien assis sur mon fauteuil, je regarde attentivement les gens dans le bar. C'est marrant mais tout le monde ici est "accro" à l'univers de Mario. Pourquoi il n'y a pas la même ambiance dans le Play Bistrot ? C'est vrai, j'aurai bien aimé qu'un Snake serve du thé où un Dante prenne les commandes avec un stylo en forme de flingue. Dans le Bar Mario c'est plus féérique quand même, plus agréable.

D'ailleurs au fond de la salle, un petit troupeau s'est formé depuis l'arrivée de DDR Mario Mix en exclu pour le bar. Fainéant que je suis, je décide de ne pas me lever et demande à l'un de mes voisins de m'expliquer la différence de ce DDR Mario Mix aux autres DDR. C'est une édition spéciale pour le Game Cube me dit-il. Tout l'univers de la célèbre saga est réuni pour passer un agréable moment. La plupart des musiques dans le jeu viennent de la série. Alors bien sûr, ils ont modifié les ziks d'origine, pour quels soit plus rapides et entre dans l'esprit d'un DDR. Et c'est tout ? «Non non, pour cette édition, ils ont

rajouté un mode histoire. Cela permet aux joueurs qui ne sont pas fans des high scores de s'amuser un peu plus et de se prendre au jeu plus facilement. Dans ce mode, tu as les joutes musicales mais aussi quelques mini-jeux bien débiles mais très drôles. Konami a fait un effort pour cette édition. Tiens d'ailleurs c'est à mon tour de jouer, je te laisse gars.» Et il part cash pour pouvoir bouger son corps sur le tapis posé devant l'écran géant. Bon allez zou, je termine ma bière et je pars d'ici.

La bière finie, je pars en direction de la porte quand je suis stoppé net par une GBA SP. Oui oui, une GBA SP géante placée devant la porte d'entrée. J'avais dû la manquer quand je suis entré.

«Que se passe t-il ?» demandais-je à une fille style Princesse Peach passant juste devant. «C'est une promo de Nintendo pour présenter la nouvelle GBA SP+».

«-Quoi, une nouvelle GBA. Qu'a-t-elle de nouveau ? Elle fait de la 3D ? Elle est plus puissante que la PSP ?»

Toutes ces questions s'entrechoquent dans ma tête quand la GBA géante me parle. Un mec est caché dans le carton ! Il me sort que cette nouvelle GBA SP+ est la troisième version de la Game Boy Advance. Elle a un tout nouvel éclairage. «Tenez regardez» me dit-il en me donnant la console dans les mains. Putain la vache, l'affichage n'est pas mal maintenant. Ça donne aux jeux une meilleure gueule tout de même. Mais à part ça ? Il y a quoi d'autre ? «Bah rien» me dit-il.

«On sort une nouvelle console avec un écran mieux éclairé. C'est vrai, quand on a sorti la première version, on s'est dit, il manque un truc non ? Ah oui, on a oublié d'éclairer l'image, du coup, le joueur devait choper un rayon de lumière pour jouer. Pas super classe. On a donc décidé de rajouter la lumière afin que le joueur puisse jouer dans le noir total s'il voulait. Et voilà qu'est né la GBA SP. Elle a très bien marché. Puis avec le temps, on s'est rendu compte qu'on pouvait rétro éclairer l'écran (merci la DS) donc on ressort une GBA, la GBA SP+. Elle devrait bientôt arriver en France, on attend un peu que les derniers couillons.. euh pardon les derniers clients achètent les GBA SP. Faut pas gâcher quand même.»

Je demande à quel prix sera vendue la console. «Hum... j'en sais rien» me dit-il. «Je suis juste là pour présenter la console, mais elle coûtera sans doute le même prix qu'une GBA SP.»

D'accord, mais alors à quoi elle sert la GBA Micro ? à part qu'elle soit minuscule et qu'elle tienne dans une poche ?

«Euh, mais EUH, qui veut essayer la nouvelle GBA ??» crie-t-il afin d'éviter de répondre à ma question. Après cette annonce, je suis bousculé et je me retrouve à terre, j'essaye d'éviter tant bien que mal les pieds des joueurs prêts à tout pour tâter de la "nouvelle" GBA.

Je quittai donc la compagnie de Jacky. En effet, la tâche de graisse située au niveau de son nombril sur son marcel commençait de plus en plus à me dégoûter. Je me dirige donc vers le juke-box et lance la version de Beck d' « I'm so Glad ». Les coïncidences sont sans doute celles qui ont fait croire à nos ancêtres en l'existence d'un dieu quelconque qui aurait un contrôle total sur leurs vies. C'est l'une de celles-ci qui se révéla à mes yeux alors même que j'appréciais la musique : devant l'entrée du bar, une limousine orange se gare et ses occupants en sortent prestement. Un son strident provenant du fond du bar me perce alors les tympans. Je me retourne et remarque quatre photographes auparavant assis autour d'une table mais maintenant droits comme des piquets. L'un deux frappe violemment le radio-réveil à l'origine de mes souffrances et l'horrible tintamarre s'arrête. Ils se ruent alors tous les quatre vers l'entrée pour être sûrs d'être les premiers à obtenir les clichés des nouveaux arrivants. Je reconnais ceux-ci au premier coup d'œil : ce sont les développeurs de Croteam. Ils sont passés annoncer que Serious Sam 2 était passé Gold et qu'il ne devrait pas tarder à arriver sur les étagères. Je saute de joie et me jette sur le bar pour attraper une bouteille de bourbon et en boire au goulot. Jacky m'arrache le breuvage des mains et me dit : « Arrête ou tu vas mal finir! ». Je lui répond qu'il devrait me lâcher la grappe, que même les meilleurs font des excès,

qu'il n'y a qu'à voir les développeurs de 3D Realms par exemple. Il paraîtrait qu'ils se sont remis à bosser sur Duke Nukem Forever depuis seulement début 2003. S'ils ne se torchent pas la gueule vingt-quatre heures sur vingt-quatre, je veux bien être pendu. C'est connu, on a beaucoup plus de chances d'être entendu quand on dit une connerie que lorsqu'on s'essaye à un truc sensé. De plus, au Mr. Tea, les oreilles sales traînent un peu partout, donc, j'avais toutes les chances contre moi. Voilà sans doute la raison pour laquelle Valve a surgi à mes côtés, une corde à la main. Jacky le calme et tente de le faire sortir du bar. Mais, le soulard ne veut pas lâcher prise. Le barman douteux est donc obligé de le porter. Je me rappelle encore aujourd'hui les hurlements qu'il poussait: «Day of Defeat est sorti sur Source, et, même si vous avez acheté la version boîte collector de HL2, il faudra payer ! Encore et toujours! Yiiiihah». Son cri perçant hante encore mes nuits. Jacky s'essuie les mains et retourne au bar. Je commande une Guinness pour me rincer un peu le gosier après toutes ces émotions, et la bois d'une traite. Je sens l'épaisse mousse descendre jusque dans mon estomac vide avec la volupté si particulière qui lui est bien connue. Un type est assis à l'autre bout, il rigole seul. Après s'être bien fendu la poire, il traîne sa carcasse poussiéreuse vers le juke-box et lance « Forces of Viktry». Il retourne ensuite à sa place tout en souriant de la blague qu'il s'était faite

plus tôt. Je lui fais signe pour lui dire que j'apprécie grandement son choix musical. Il m'invite à le rejoindre. Je vais m'asseoir à ses côtés et commande une seconde bière brune. Le type me dit que dans le coin, on l'appelle l'Opossum, à cause de ses chicots. Il me les montre fièrement et je peux ainsi constater l'étendue des dégâts : il n'a plus que ses deux incisives, et tout le reste de sa bouche est plus composée de vestiges d'un temps meilleur que de dents à proprement parler. Un court instant après avoir trempé mes lèvres dans le délicieux nectar irlandais, l'Opossum me saisit par le col et me crache presque à la figure : « J'en ai une bien bonne à te raconter, petit ! ». Je lui réponds de ne pas avoir peur de me faire mal, de balancer tout ce qu'il avait sans hésiter. Et alors il me crie : « Les gars de chez Disney, tu connais? -Buena Vista Games? - Ouais, c'est ça. Et ben, pour faire leur nouveau Turok, ils utilisent l'Unreal Engine 3 ! ». J'éclate d'un rire décomplexé: « Quoi, ils vont se faire chier pour faire la suite de Turok ? Il y a vraiment des gens qui n'ont rien à foutre de leur temps... ».

■■■ El Fouine

If you obey society's rules,
you will become society's fools



LEVEL 5

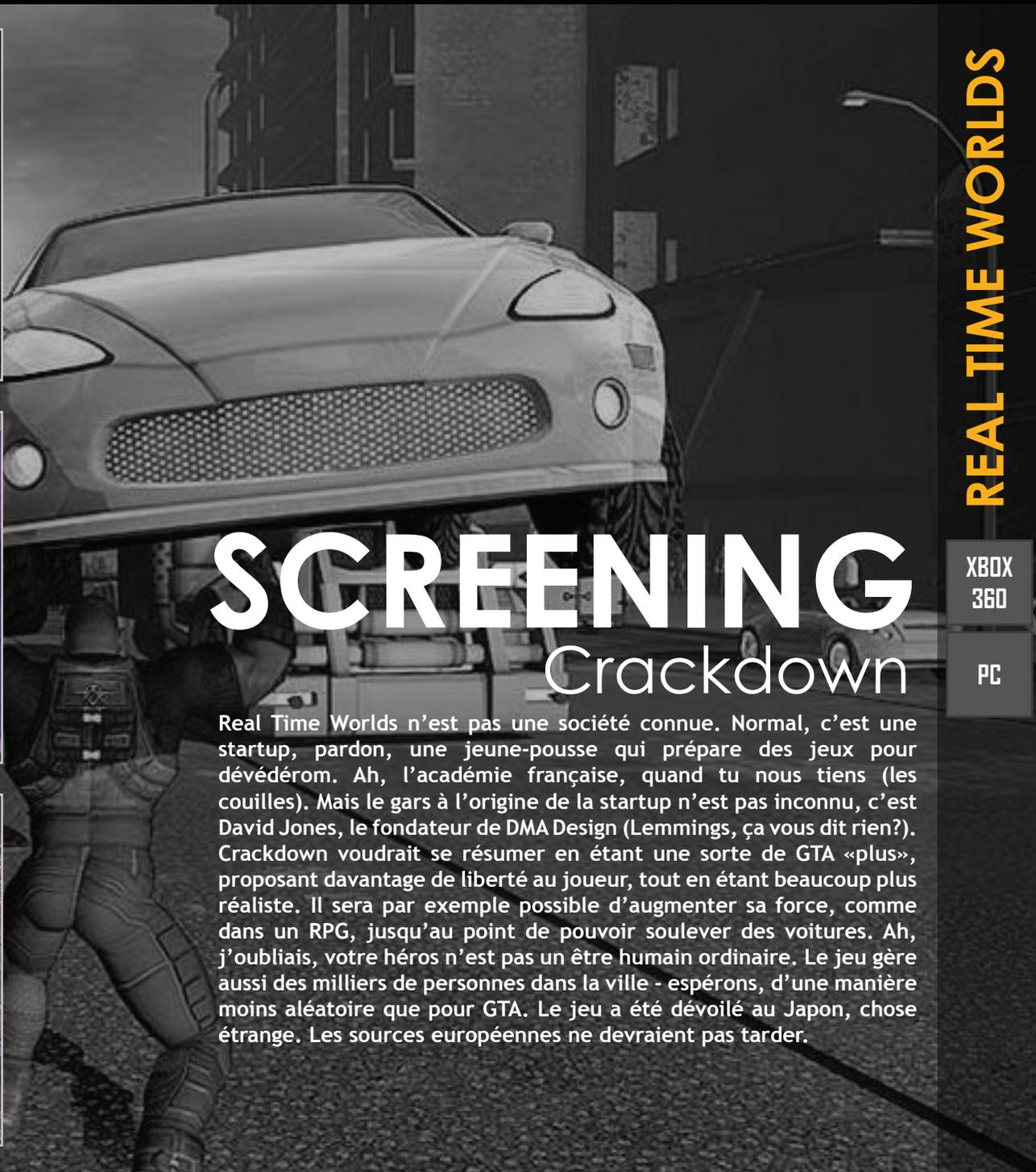
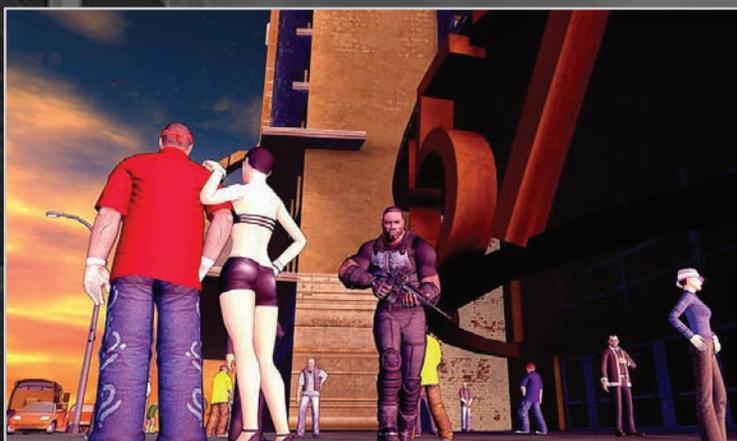
PS2

SCREENING

Rogue Galaxy

La suite de Dark Cloud et Dark Chronicle arrive et change de nom pour l'occasion. Le design a opté pour une 3d stylisée, un peu simpliste, mais pleine de charme. L'histoire se déroule dans la voie lactée, notre galaxie. Les conflits ne semblent pas prêts de s'arrêter entre les différentes planètes, ce qui fait le bonheur et l'argent des vendeurs d'armes et des chercheurs de trésors. Le jeu raconte l'histoire d'une bande de pirates destinée à devenir légendaire dans toute la voie lactée. Dans le jeu, on contrôlera 3 personnages simultanément, et les chargements sont réputés pour être très courts. Ca sortira début décembre au japon, et en 2006 en Europe, mais on sait pas quand, en bons trous du cul.





SCREENING

Crackdown

XBOX
360

PC

Real Time Worlds n'est pas une société connue. Normal, c'est une startup, pardon, une jeune-pousse qui prépare des jeux pour dévédérom. Ah, l'académie française, quand tu nous tiens (les couilles). Mais le gars à l'origine de la startup n'est pas inconnu, c'est David Jones, le fondateur de DMA Design (Lemmings, ça vous dit rien?). Crackdown voudrait se résumer en étant une sorte de GTA «plus», proposant davantage de liberté au joueur, tout en étant beaucoup plus réaliste. Il sera par exemple possible d'augmenter sa force, comme dans un RPG, jusqu'au point de pouvoir soulever des voitures. Ah, j'oubliais, votre héros n'est pas un être humain ordinaire. Le jeu gère aussi des milliers de personnes dans la ville - espérons, d'une manière moins aléatoire que pour GTA. Le jeu a été dévoilé au Japon, chose étrange. Les sources européennes ne devraient pas tarder.

SCREENING

We love Katamari

Ca tombe bien, alors qu'on parle de notre ami Keita Takahashi dans Incognito cette semaine, les screens de son dernier jeu, We Love Katamari, viennent de sortir en dizaines. Le jeu consiste toujours à amasser toutes sortes d'objets au fur et à mesure que l'on se déplace, jusqu'à grossir à une taille démesurée. Par exemple, un niveau vous plongera dans le rôle d'un apprenti sumotori qui doit combattre un gros gros vétérán. Il devra donc grossir suffisamment en enroulant les objets autour de lui pour finalement affronter le gros tas. Bref, rien de bien nouveau dans cette suite, si ce n'est un mode coopératif et versus. Ouais. Reste l'humour du jeu. Sortie en début 2006 chez nous.





SCREENING

Mario Smash Football

Le 18 novembre prochain sort la nouvelle itération de la marque Mario. Après Mario qui danse et chante comme une casserole, Mario qui joue au foot. Les premiers visuels viennent d'arriver, et c'est dans le ton qu'on attendait. Rien de fulgurant. Mais après tout, pourquoi pas ? Si Nintendo réussit à intégrer un côté fun de la même manière que dans Mario Kart, le jeu pourrait être marrant. Mais devra t-on se contenter d'un gameplay ultra basique, ou d'un vrai jeu de foot avec un peu de stratégie ? J'ai mis une image de Peach en tenue, rien que vous, petits cochons.

CAPCOM

XBOX
360

SCREENING

Dead Rising

Assurément l'un des gros titres que l'on attend à Sanqua. Les pisses-froid ici ou là vous diront que graphiquement, c'est pas terrible, qu'on a vu mieux pour la Xbox 360, etc et autres conneries qui n'ont pas d'importance. Ce qui importe c'est ça : Zombie et Capcom. La société qui a quand même le plus de savoir faire dans ce domaine, avec des années passées sur la série Resident Evil (et l'excellent quatrième épisode). L'action semble tout à fait jouissive sur ces nouveaux screens, difficile de résister. Et on a beau dire, mais une horde de 60 zombies simultanément à l'écran, c'est du JAMAIS VU. Pas de date de sortie, encore, rongez vos ongles.



IN VIDEO

XBOX
360

LIEN

NBA 2K6

source : xboxyde.com

NBA 2k6 c'est le nouveau jeu de Basket-ball développé par Visual Concepts et édité par 2K Games. Que dire de plus à part que c'est la suite de NBA 2k5? Pas grand-chose apparemment. On retiendra en particulier deux trois petites options assez sympathiques avec notamment le mode VIP qui permettra d'affronter un collègue de jeu sans qu'il ne soit réellement connecté en ligne. Intelligent comme il est, le jeu se calquera en fait sur ses techniques de jeu et jouera de manière similaire à lui. On attend de voir ça dans la pratique.

Xboxyde a mis en ligne le tout nouveau trailer du jeu. En vidéo, c'est juste hallucinant de réalisme. Les maillots bougent indépendamment des corps fraîchement humidifiés par la sueur de l'effort, les personnages sont joliment modélisés bref, graphiquement il n'y a pas à dire c'est tout bonnement sublime. Le jeu pêche encore par des animations qui font tâches par rapport au reste mais on sent clairement le saut d'une génération. La sortie est prévue pour cet hiver sur Xbox 360.



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.

J'EN AI REVE, SONY M'A VIRE

Ben oui m'dame, c'est pas d'not' faute, c'est les produits de merde que vous fabriquez. Ils se vendent pas, dingue ça.



Sony licencie. Voilà un titre qu'il est beau et qui ferait bien la une des journaux. La réalité d'un géant en difficulté, qui vacille et penche dangereusement vers les abîmes de la faillite? Sony se vautre, et il assume. A tel point qu'il a récemment annoncé, cash, qu'il comptait licencier quelques 10.000 personnes - dont 4.000 au Japon et le reste à l'étranger, histoire de pallier à ses "quelques difficultés financières". Mais ce n'est pas tout. Sony le mégalomane fait tout en grand et prévoit de fermer, par la même occasion, onze de ses soixante-cinq usines d'ici à 2007. Bien entendu, il a trouvé une parade à ses déboires financiers et grâce à un plan de restructuration, Sony compte bien économiser plus de 200 milliards de yens (1,471 milliards d'euros) d'ici

la fin de son exercice 2007-2008. Pour celui de 2005-2006, le géant nippon tablait sur un bénéfice net de 10 Milliards de yens. Hop, pas de chance, puisqu'il s'attend désormais à 10 Milliards de yens, mais de pertes nettes cette fois-ci. On le sait tous, la division Sony Computer Entertainment marche du tonnerre et sans elle, Sony ne serait pas dans un petit caca mais dans une belle merde. À cela, on pourrait aussi rajouter la montée en puissance d'un grand nombre de nouvelles marques dans les domaines dans lesquels Sony avait bâti sa renommée et qui l'ont réduit au statut de simple "marque parmi tant d'autres". La stratégie du géant japonais est simple: se concentrer sur trois secteurs porteurs: les produits électroniques de haute définition, le duo musique/cinéma et enfin les jeux vidéo. Howard Stringer, le gourou du groupe, a lancé lors d'une conférence de presse: "Nous devons être comme les Russes défendant Moscou face à Napoléon. Nous devons nous battre comme les guerriers de Sony que nous sommes". En mettant la ville à feu avec des PSTwo, à l'image des russes de l'époque ? Subtil, tiens.

DE PRECIEUX BIJOUX DE FAMILLE

Dis tonton Billou, t'aurais pas 4 milliards ? Allez, fais pas le vieux rat, fais péter un milliard au moins...



Microsoft, c'est une petite entreprise familiale. Le genre de petite boîte qui croit vraiment en son produit et qui ne cherche pas le profit à tout prix. On y devient président directeur général de père en fils, et on se forme auprès de son padré dès l'âge de dix ans. En fait, non. Microsoft c'est sûrement l'une des entreprises mondiale qui pèse le plus lourd: plusieurs dizaines de milliards de dollars, si ce n'est plus. Le genre d'affaire tyrannique au possible, impitoyable envers ses concurrents et qui use des plus perfides techniques pour éliminer toute trace de rivalité. Microsoft, c'est aussi et surtout le numéro un mondial du logiciel pour micro-ordinateurs. Avec la Xbox, il a tenté de s'imposer sur un nouveau créneau, celui des consoles de salon. Pas facile de

débarquer quand on est américain, et que le marché est dominé par deux grands noms nippons. Qu'à cela ne tienne, Microsoft tente le coup. A l'époque, tout le monde doutait de la capacité de Microsoft à rentabiliser son affaire. Plus de trois ans après la sortie, on peut dire qu'ils ne s'étaient pas totalement trompés. Bon il est certain que la Xbox est un succès vu qu'elle a permis à Microsoft de se faire une petite place parmi Nintendo et Sony. En trois années, le parc de consoles installé à travers le monde est plutôt important et on sait maintenant que Microsoft en a dans le slibard. Financièrement, c'est déjà tout de suite un peu plus délicat puisque Steve Ballmer a récemment communiqué les performances actuelles du groupe. Aïe aïe aïe, j'ai mal pour eux. En quatre petites années, la firme de Redmond a perdu la très petite somme de quatre milliards de dollars pour la division Xbox. Un chiffre juste astronomique qui fait tourner la tête. Enfin bon, pas de soucis à se faire vu les bénéfices impressionnants du groupe dans ses autres secteurs d'activités. Faut pas oublier que Microsoft a les couilles en or, c'est de famille.

JE DIS TOUT ET SON CONTRAIRE

Guillemot aurait pu écrire la chanson «je retourne ma veste, toujours du bon côté». En l'occurrence, le côté plein de fric.



Ah, le management à la française, c'est beau. On avait déjà Messier aux salaires surdimensionnés (genre gagner 10 000 euros le temps d'aller pisser) et son beau parachute doré. Maintenant, l'ami Guillemot, qui avait juré à corps et âme qu'il faudra lui passer dessus pour que EA rachète Ubi, s'est apparemment pris un petit coup sur la tête. Le voilà qui annonce maintenant qu'il ne peut plus rien faire pour contrer le rachat éventuel de Ubi par EA, que c'est les lois du marché, que c'est la faute de ce foutu capitalisme. Altermondialiste, l'ami Guillemot? Non, vous rigolez ou quoi ? Sa nouvelle stratégie, c'est : vu qu'Ubi va de toute manière être racheté, autant empocher un bon paquet de dollars au passage. Le voici donc parti en campagne

marketing, comme il sait bien le faire, en annonçant qu'Ubi est une société avec des reins super solides, qu'ils déménagent des pianos chaque week-end, sans les mains. De cette façon, il espère pouvoir capitaliser pour un rachat au prix fort, ce qui l'intéresse en premier lieu, lui qui possède un bon paquet d'actions d'Ubi. Ben oui, on devient pas homme d'affaires en étant désintéressé. Le jour de l'annonce, la nouvelle vision de Guillemot a fait grimper l'action de 1.36 euros, pour atteindre 42.40 euros. Ca donne une idée. Pour nous gamers, ça change quoi? Euh, pas grand chose en fait. Ubi s'est habitué au raisonnement EA depuis un bon bout de temps, c'est à dire «les suites, je connais que ça». On n'ira pas pleurer sur leur tombe le jour où ça arrive. Aucune nouvelle, pendant ce temps, du gouvernement français, qui voulait il n'y a pas si longtemps protéger les intérêts de notre beau pays. Il faut dire qu'une telle ingérence dans les affaires économiques est plutôt mal vue de Bruxelles. C'est normal, ça rappelle les glorieuses heures du communisme et des entreprises d'état. On sait ce que ça a donné.

“ EA owns the rights to Ultima and all of its characters, and in this case, no permission was requested or granted. As for Richard Garriott’s approval, that’s like getting permission from Toto to remake The Wizard of Oz. ”

Jeff Brown (EA) - Octobre 2001

IRONIC

“ EA owns the rights to Ultima and all of its characters, and in this case, no permission was requested or granted. As for Richard Garriott’s approval, that’s like getting permission from Toto to remake The Wizard of Oz. ”

[the rights to Ultima]

Citation un peu hors contexte, alors situons la. Garriott, créateur de la série Ultima pour PC et de la société «Origins», s’est vu évincé du développement une fois sa société rachetée par EA en 1992. En 1999, il quitte le milieu avant de revenir en 2000 avec Destination Games. En 2001, une équipe de jeunes développeurs indépendants s’atèle à un remake de Ultima 1, tout en 3D. Garriott autorise ce remake à condition qu’aucun argent ne soit fait avec. Mais EA ne l’entend pas de cette oreille là.

[Toto in the Wizard of Oz]

C’est qui Toto ? c’est le chien, compagnon de l’héroïne Dorothy dans le roman de Frank Baum, the Wizard of Oz. Pas la peine de vous faire un dessin, Toto est un personnage super secondaire dans l’histoire. Jeff aurait dit «Garriott, t’es comme le H de Hawäi - tu sers à rien», c’était pareil.

[getting permission]

Vous le savez depuis longtemps, on apprécie pas trop les gens qui se contentent d’encaisser de la thune sans rien faire. Les gens d’EA par exemple, qui s’assoient tranquillement sur une série de jeux créée pendant plus de 20 ans par un mec passionné. Alors oui, ils ont le petit papier misérable qui leur donne les droits du jeu, mais il leur manque un truc essentiel, qui fait toute la différence entre des vrais mecs et des lavettes : le respect. Et aussi savoir fermer leur grande gueule quand il le faut.



Non, c’est pas Jeff Brown en photo ici (déjà qu’on cite ses propos orduriers, on va pas en plus mettre sa tronche) mais Richard Garriott, le génial créateur de la série des Ultima et du studio Origins, lieu le plus prolifique en idées originales entre les années 80 et 90. Il travaille actuellement sur Tabula Rasa avec les gars de NCSOFT.

un parfum de Revolution

■■■ Snoopers

S'il ne fallait qu'une seule preuve de la véritable renaissance du TGS, ce serait celle là. Nintendo, éternel absent du show Tokyoïte au profit de son propre salon, vient d'y faire l'une de ses plus importantes annonces depuis le SpaceWorld de l'an 2000. Après des mois et des mois de spéculations intensives, parfois intéressantes, souvent grotesques, ouverture du rideau. En lieu et place des casques de réalité virtuelle rêvés par certains, une simple télécommande au design épuré, accompagné d'une petite poire en plastique dur surmonté d'un stick analogique. La déception est cruelle, mais elle ne durera pas longtemps. Une fois la technologie des capteurs

de mouvements en 3D dévoilée, l'amertume cède la place à un bouillonnement imaginaire sans précédent. Et chacun de lancer sa petite théorie sur les concepts de jeux que Nintendo pourrait valider pour son drôle de contrôleur. Il faut dire que les hommes derrière ce projet savent y faire, et mettent un point d'honneur à laisser au fantasme la place qui lui est due. Le pire, c'est que ça marche.

Contrairement à ses deux mastodontes de concurrents, qui s'arrachent griffes et poils à force de trailers toujours plus grandiloquents, Nintendo la joue fine. Ni jeu, ni graphismes, ni rien en fait. Juste une petite vidéo



promo d'une banalité étonnante, où l'on peut observer, tour à tour, grands-parents, petits-fils, groupe de filles et bande de potes jouer à la Révolution face caméra. Et ils ont l'air de bien se marrer, les bougres. Mais à quoi jouent-ils exactement ? Difficile à dire. Les seules informations à nous parvenir, ce sont les sons qui s'échappent des écrans de télévision. Et c'est pourtant largement suffisant pour comprendre où Nintendo veut en venir avec sa Révolution.

La première évidence, c'est que la prochaine console de Nintendo se veut destinée à tous. Et quand je dis à tous, je parle aussi bien de mamie Rolande que de l'otaku forcené. Du vacarme assourdissant produit par un jeune japonais croisant son fer virtuel, dans un jeu que l'on devine rien qu'à l'entendre ; du grand-père qui, sous les yeux ébahis de son petit-fils, envoie sa ligne en quête de quelque poisson dans ce qu'on imagine être un jeu de pêche ;

de la petite nana branchée qui s'éclate sur un Mario émulé, dont les bruitages sont reconnaissables entre tous... la base est posée. Rien qu'à voir tous ces gens jouer à des jeux que l'on se contente d'entendre, on intègre une somme d'informations considérable sur la Révolution. Aussi simplement que de saisir une télécommande et de bouger son bras dans le vide, la démarche de Nintendo est limpide. Permettre à n'importe qui de comprendre et manipuler un jeu en une fraction de secondes, de manière quasi instinctive. Et quoi de plus instinctif qu'une télécommande ?

Au-delà du public énorme que Nintendo semble prêt à engloutir, ce spot démontre également que les possibilités du combo télécommande / stick sont quasi illimitées. Du FPS au party-game, en passant par le jeu de plateforme, le jeu de pêche et même les combats d'épée, la firme japonaise rassure quant au potentiel de son

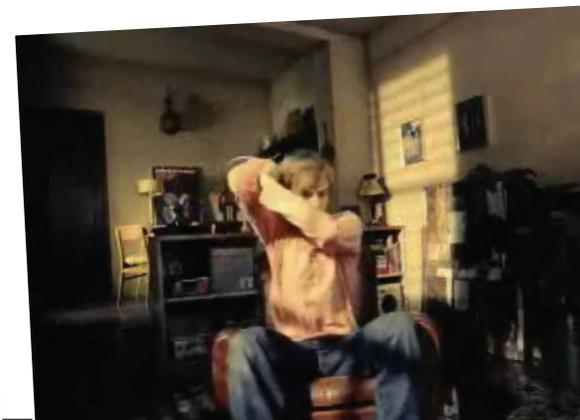


périphérique. Lequel n'était pas forcément évident à la simple lecture de ses caractéristiques techniques. Non seulement la Révolution apparaît comme une machine tout à fait capable de gérer la plupart des genres que l'on retrouvera sur les autres consoles « traditionnelles », mais il semble surtout évident qu'elle va permettre de les universaliser. Les rendre accessibles à tous, à l'aide d'un objet ancré dans notre quotidien depuis plus de cinquante ans. Il n'est évidemment pas anodin que le spot se contente de mettre en scène la télécommande de la Révolution entre les mains de ses utilisateurs, plutôt que de montrer des jeux. Ainsi, la console et ses softs disparaissent au profit d'un symbole universel et clairement identifiable : la télécommande. Pour n'importe quel non-joueur lambda, c'est un argument de taille. Et je suis persuadé qu'une fille sera bien plus interpellée par le fait de voir une bande de nanas s'amuser ensemble avec



des télécommandes Révolution plutôt qu'une pub banale de party-game. De même que le fait de voir un grand-père mimer un lancer de ligne avec son petit-fils est beaucoup plus parlant pour ce type de public que n'importe quelle cinématique CGI du dernier blockbuster à la mode.

Mine de rien, cette publicité d'apparence anodine cristallise de manière intelligente toute ce qui fera de la Revolution une machine à part. Véritablement conçue pour toucher un public jusqu'alors complètement mis de côté, en insérant son produit dans un cadre familial et quotidien, en insistant sur le côté social et instinctif du périphérique, Nintendo vient de complètement renverser le mode de fonctionnement qui régit l'industrie du jeu vidéo depuis l'arrivée des consoles de salon. Ou comment s'affranchir de la toute-puissance du jeu, pour mieux se recentrer sur le joueur.



TGS2005

■■■ Snape1212

■■■ Snoopers

■■■ Ekianjo

Sony

SHADOW OF THE COLOSSUS

Ico fut l'un des premiers jeux novateur sur la Playstation2. Finies les licences à perte de vue, Sony tape un grand coup dans la fourmilière avec ce jeu "atypique". Petite piqûre de rappel pour les personnes atteintes d'Alzheimer chronique et qui auraient donc oublié ses chefs d'oeuvres vidéoludique. Le jeu vous proposait de contrôler un jeune héros frêle pas très vélocé dont le but était de s'échapper d'un château par tous les moyens possibles. Cela n'aurait pas été un problème s'il était seul pendant son périple. Malheureusement pour lui et heureusement pour

nous, il rencontra un "boulet", enfin Yorda, une très charmante demoiselle, dont la représentation graphique très épurée montre à quel point Yorda est pure, naïve, candide. Pas de bol pour notre héros, elle parle une langue incompréhensible. Les seuls moyens de communiquer sont donc gestuels, en lui donnant la main, et sonores, en l'appelant ou plutôt en criant. Tout le jeu consiste donc à une entraide entre notre héros d'un jour au grand cœur et la petite Yorda. Un jeu qui restera dans les annales, pour son côté novateur, son gameplay sans violence et bien pensé. Quatre ans après, la firme nipponne nous offre une fausse suite à ce jeu. Appelé Nico dans les premiers trailers (joli jeu de mot au passage, Ni en japonais veut dire 2) le nom définitif sera Shadow of the Colossus pour les occidentaux. Le principe a grandement changé mais le jeu reste toujours unique. Pour cette "suite", vous jouez le rôle d'un héros qui part sur le territoire des

colosses. Vous arpentez leur vaste territoire sur votre destrier afin de les localiser. Lorsque ceci sera fait, il vous reste plus qu'à chercher un moyen pour accéder à la tête de ses géants, leur point faible, afin de les anéantir. L'escalade est donc de rigueur. Malheureusement celle-ci ne sera pas de tout repos puisque les géants ont une sérieuse tendance à donner des grands coups dans le vide pour vous déstabiliser et ne sont pas conçus pour se faire grimper dessus. Il faudra donc combiner dextérité du pad et regarder attentivement les réactions du colosse afin de prévoir ses réactions et agir en conséquence. Sinon, vous risquez de retomber et de devoir recommencer votre ascension. Arrivé au sommet, vous n'aurez plus qu'à donner les coups fatidiques, ce qui ne sera pas une mince affaire. Voilà sommairement le principe de Shadow of the Colossus. Le jeu est splendide avec des décors à perte de vue, des colosses superbement réalisés

et une animation remarquable des géants comme celui de votre cheval. Enfin pas de barre de vie à l'écran ou toute autre boussole pour vous repérer. Vous êtes seul avec les géants. Bref un jeu épuré qui garde la grande force de son aîné, le jeu garde son côté atypique, poétique et devient même mystique. Sortie le 27 octobre au Japon.



OKAMI

Autre jeu très remarqué, Okami, développé par les gars de Clover studio (dont Astushi Inaba, géniteur de Steel Battalion sur Xbox, Viewtiful Joe entre autres...). Ce jeu Capcom tout aussi atypique vous met dans la peau d'un loup (ookami en japonais) blanc qui n'est autre que l'incarnation de la déesse Amateru. Dès les premières secondes de jeu, on est surpris par ses graphismes très particuliers, colorés à la façon d'une estampe. Une impression qui rappelle un peu la découverte de Viewtiful Joe et de son style lui aussi unique. Le principe du jeu est lui aussi très singulier. Il faut redonner vie à cette planète bien terne. Le loup a la faculté de faire repousser les fleurs sur son chemin. Entre ses phases de plate forme, certaines énigmes vous demanderont de dessiner ce qu'on vous demandera afin d'avancer dans le jeu. En appuyant sur la touche R1, un parchemin apparaît,

vous permettant de jouer du pinceau. Petit exemple, dessiner une constellation, un pont etc. Un jeu donc très particulier, je vous l'accorde, qui séduit par sa patte graphique, son principe "novateur" dans son univers mystique.



SOUL CALIBUR III

Soul Calibur, cela vous dit quelque chose ? Bien sûr que oui ! Après des heures et des heures à avoir fritté vos potes sur le premier opus sorti sur la défunte Dreamcast! Ce jeu de combat où tout le monde est muni d'armes blanches revient pour un troisième opus sur la Playstation2. Une exclusivité, enfin pour le moment. Lorsqu'on regarde les vidéos, y'a pas à dire, ça claque à l'œil, mais on est loin de la révolution que fut la version Dreamcast (Rappelez-vous la claque qu'on avait pris la première fois, du jamais vu, avec une animation de rêve...). Quoi de neuf pour cette troisième itération? De nouveaux personnages, trois pour être précis, de nouvelles arènes, un nouveau mode intitulé Lost Chronicle qui vous permet de conquérir un vaste territoire en attaquant des forts défendus par des combattants. Une fois ceux-ci vaincus, à vous le fort et vous continuerez ainsi de suite afin de

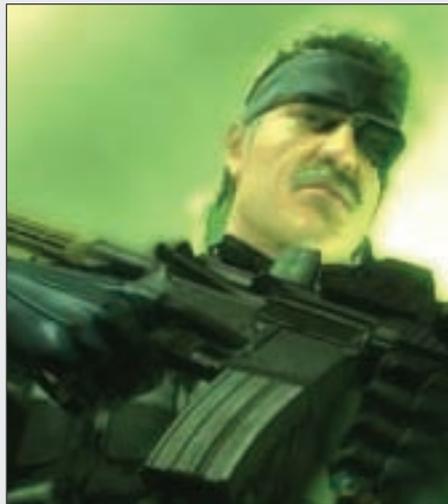
conquérir l'ensemble du territoire qui vous est proposé. Mais je m'étendrai plus sur ce jeu dans le prochain Sanqua Expérience n°9. Enfin, autre nouveauté remarquable, vous pourrez créer votre personnage de la tête aux pieds. Ce mode ultra complet vous permet de choisir le physique de votre avatar, couleur de cheveux, classe sociale (assassin, moine, pdg etc...) ses armes etc. Bref, vous pourrez jouer à la barbie comme vous l'avez toujours rêvé. Enfin, un mode story où entre deux combats vous devrez accomplir des QTE à la Shenmue. Des modes apparemment bien complets, voici sa seule raison d'être pour en attendant un Soul nouvelle génération.



METAL GEAR SOLID 4

Sur la Playstation3 a été présenté le premier vrai trailer de Metal Gear Solid 4. Hideo Kojima a une fois de plus frappé fort. Après vous avoir fait incarner un petit jeunot au passé très douloureux dans MGS2 et le très classieux boss dans MGS3. Pour ce quatrième opus, vous incarnerez un vieux papy, quoi qu'il soit encore agile et discret pour son âge. Apparemment, ce bonhomme aux faux airs de Magnum a tout pour plaire. Petite moustache qui va bien, cigarette et une tenue vestimentaire à la Sam Fisher, agrémenté d'un armement à la Rambo. D'après les slogans diffusés depuis l'annonce de MGS4, No place to Hide (nulle part où se cacher), le jeu se voudrait un peu plus basé sur l'action ? Quoi qu'il en soit, prenons nos distances avec cette vidéo, Hideo Kojima est un maître pour tromper son monde (il doit être très bon au poker celui-là). Seul l'univers présenté durant le trailer peut être un indice sur

le jeu. On jouera donc dans un monde bardé de robots géants, dans une ambiance très militaire, bref un futur verdoyant. Hum, il faudra attendre d'avoir le jeu en main afin de connaître les tenants et les aboutissants de ce jeu, et notamment le thème. Il révélera des points clés de cette saga et ça sera d'ailleurs la toute dernière participation de Hideo Kojima et de Yoji Shinkawa (Character Designer de la série). Enfin, ça, c'est ce qu'ils nous disent, hein, wait and see.



MGS3 : SUBSISTENCE

En parlant de MGS, il y avait bien aussi une démo jouable de MGS 3 Subsistence - le contenu a été légèrement modifié pour offrir aussi un mode de jeu en équipe. Mais ne croyez pas qu'il s'agit d'infiltration - d'après les vidéos, ce n'est qu'un vulgaire mode deathmatch à deux balles. Bref, de l'argent facile.



CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS

Les adeptes des vampires sont déjà au courant : un nouvel épisode de Castlevania est prévu pour PS2. Intitulé «Curse of Darkness», il reprend le moteur et le système de jeu de «Lament of Innocence», à cela près que le héros rappelle Alucard de l'excellent épisode PS1 «Symphony of the Night». Des alliés seront disponible en cours de partie - des monstres qu'on récupère dans certaines salles. Vous pouvez faire appel à eux ensuite à n'importe quel moment. Nul doute qu'il faudra s'en servir pour passer à travers certains obstacles. Tout ce beau monde doit sortir le 24 novembre au Japon.



TALES OF THE ABYSS

Question RPG, le nouveau Tales était en démonstration. Après le bon Tales of Symphonia sur Gamecube, Tales of the Abyss est prévu sur PS2. Rien de bien novateur dans ce titre, mais un design toujours aussi «kawaii» avec des personnages jeunes et attachants. Bref, de la 3d encore une fois simple mais stylisée.



DIRGE OF CERBERUS

Chose amusante, un jeu tiré de l'univers de Final Fantasy VII était en démonstration. On le connaissait déjà de nom, «Dirge of Cerberus». Le personnage principal n'est autre que Vincent, qui était caché dans FF7 à la base. Vincent apparaît d'ailleurs dans le film «Advent Children» de Square-Enix. Question jeu, rien de bien intéressant à dire : un simple shoot à la troisième personne. L'unique intérêt réside sans doute dans les cinématiques, à la Square. C'est à dire magnifiques.



MONSTER HUNTER

Et sur PSP ? Ce tgs a pas été très frugal en info fraîche pour la toute première console portable de Sony. Monster Hunter Portable a été présenté. Capcom n'a pas cherché l'originalité. Tout le jeu est en grande partie une grosse reprise de son grand frère sorti sur la PS2. Le but est simple, chasser des dinosaures. Au travers de cartes assez vastes, le joueur peut se promener en toute liberté afin de dénicher sa prochaine proie. Lorsque ceci est fait, c'est parti pour une bonne séance de chasse, comme l'émission "très chasse" de tf1, enfin avec des gars moins bourrus et surtout des armes un peu plus conventionnelles que le fusil de chasse avec lunette de visé infra rouge que Robert nous sort pour aller flinguer du pigeon. Bien sûr, pour ne pas rendre le jeu trop monotone, le jeu propose des missions, mais soyez rassuré, cela revient toujours à tuer du dino. Le jeu est très joli,

les décors s'affichent loin et les temps de chargements d'une zone sont assez courts. Une carte est répartie en plusieurs zones. Mais le point fort de Monster Hunter est sans doute dans son mode multi joueurs. Comme son nom l'indique, vous partez avec vos potes à la recherche de dinos. Le seul hic dans ce jeu est sa difficulté exacerbée. Il faudra être zen pour aller zigouiller du dino parce qu'en tuer un est excessivement long.



METAL GEAR ACID 2

Allez, une suite, pour changer. Ce coup là c'est Metal Gear Acid 2 qui y passe. Donc vous reprenez la même formule que MGA ! Des combats qui se déroulent avec des cartes, il y en a 500 d'ailleurs, donc deux fois plus que dans le premier opus. Deux personnages seront jouables, Snake et une inconnue dénommée Venus. Graphiquement c'est assez laid, en adoptant des couleurs criardes. Mis à part quelques détails techniques et visuels, le jeu ne change pas d'un iota. Le jeu est toujours aussi poussif pour les allergiques des jeux de carte. Sans parler des angles de caméra un poil pourris. Enfin l'histoire n'est pas rédigée par le maître Hideo Kojima. Que vaudra t-elle ? La réponse bientôt, mais n'espérons pas trop. Pour refourguer leur (futur) stock invendu, Konami a glissé le mot que des informations importantes relatives à MGS4 seraient dévoilées dans cet épisode. Eh ben, les gars, vous nous raconterez.

La bande A Mario

BAITEN KAITOS 2

Malheureusement pour tous les amateurs de la Gamecube, les adorateurs de cette console, il n'y a pas grand-chose à se mettre sous le pad. En parlant de pad, il y avait bien entendu l'annonce du pad de la Revolution (voir page 24).

Pour le reste, un Mario 128 (vous y croyez encore...?) absent, un Zelda repoussé en 2006, il n'y avait pas foule de choses à voir durant ce TGS. On peut quand même parler de Baiten Kaitos 2 qui diffusa sa toute première vidéo. Malgré le 2 qui suit le titre, l'histoire du jeu se déroule avant le premier opus. C'est donc une préface qui

permettra de consolider l'histoire et d'enlever les derniers zones d'ombres sur le scénario. Le jeu quant à lui garde ses qualités avec des décors et des graphismes de toute beauté et son système de jeu est conservé. Vous continuerez à affronter vos ennemis à coup de cartes (Magnus Cards). Une très bonne nouvelle pour tous les amateurs de RPG.



PROJECT RUB 2

Du côté de la Nintendo DS, c'est moins triste. On commence d'ailleurs par Projet Rub 2. On en a déjà parlé 30 000 fois dans Sanqua, mais allez, pour la dernière fois: vous jouez le rôle d'un homme qui tombe fou amoureux d'une demoiselle qu'il croise dans la rue. Afin de la draguer, vous allez devoir exécuter différentes épreuves plus débiles les unes que les autres. Par exemple, vous devrez ramer sur un rondin de bois afin d'échapper à des crocodiles, ou monter un escalator en évitant des sumos. Bref du grand n'importe quoi. La bande son excellente garde le côté génialissime du premier opus. Prévue pour le 20 octobre au Japon, cette suite devrait contenter les amoureux de ce jeu déjà culte.

Xbox

Mais l'attraction principale du salon, outre le trailer de Metal Gear « prend ça dans ta face » Solid 4 et la découverte du pad de la Révolution (voir page 24), c'était évidemment la Xbox 360. Débarquée avec plus d'une dizaine de jeux, manipulables pour certains, en présentation privée pour d'autres, la console de Microsoft a efficacement occupé l'espace tout au long de ces trois jours de salon. Petit tour d'horizon du stand.

KAMEO SORT DU BOIS

Les derniers media en date ne s'étant pas révélés aussi enthousiasmants que prévu, il faut bien dire qu'on attendait plus grand-chose de Kameo. Et pourtant, le jeu de Rare a véritablement cassé la baraque en moins d'une heure de présentation « pad en main ». Introduit par son créateur principal, le sympathique mais pas très photogénique Ken Lobb, Kameo s'est effeuillé niveau par niveau, révélant un gameplay d'une richesse jusqu'alors insoupçonnée. Le concept de base tient en une ligne : Kameo, pimpante petite fée, est dotée d'un pouvoir lui permettant de se transformer en une dizaine de créatures diverses et variées. Sachant que chaque créature possède ses caractéristiques propres ainsi que différents niveaux d'évolution, le tout balancé sur les pavés parallax-mappés d'un univers fantasy cohérent et visiblement travaillé en profondeur, on obtient

sans effort l'un des jeux les plus intéressants du salon. Alternant allégrement entre extérieurs chatoyants, scènes de batailles dantesques à plusieurs milliers de participants et autres séquences sous-marines, inutile de dire que Kameo s'annonce extrêmement excitant. Sacrée bonne nouvelle.



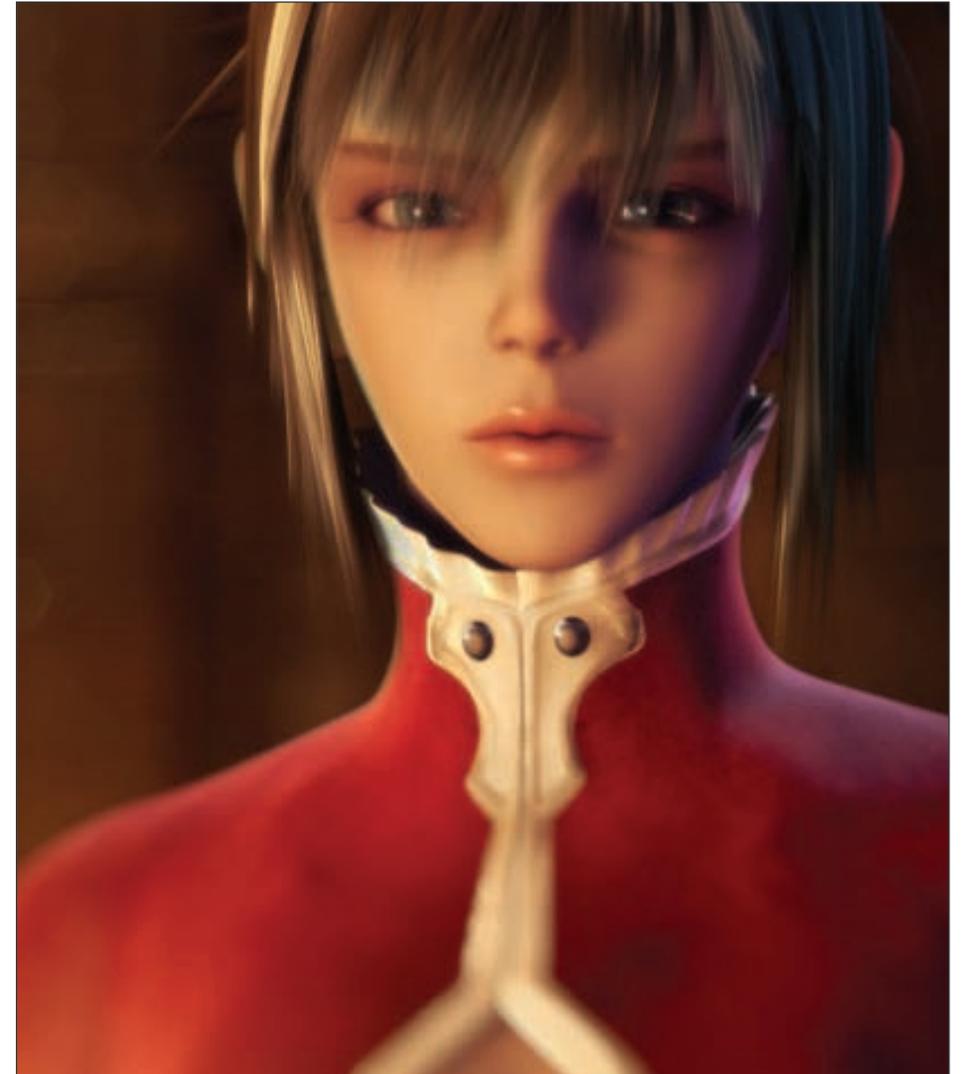
BONS BAISERS DE L'AU-DELÀ

Parmi les jeux japonais en présentation sur le salon, Dead Rising n'était certainement pas le moins intéressant de tous. Directement jouable sur les bornes d'essai du stand Microsoft, le jeu de zombies développé par Capcom était présenté dans une version largement plus aboutie qu'à l'E3, embaumé de cette patine granuleuse qui semble caractériser tous les jeux plus ou moins dégueulasses à avoir vu le jour depuis Silent Hill 2. Concernant l'intérêt ludique de la chose, difficile d'en dire plus sans avoir posé ses mains dessus. Mais le gameplay façon « tondeuse à gazon versus mauvaise herbe » semble quoi qu'il en soit toujours aussi drôle et jouissif. A suivre. Vous avez déjà du voir de nouvelles images dans le Screening de cette semaine.

LES MILLE-ET-UNE-NUITS DE MIZUGUCHI

Depuis le temps qu'on se demandait ce que le génial créateur japonais allait nous pondre pour son premier jeu nouvelle génération, difficile de ne pas s'avouer déconcerté. Après Rez, Sega Rally, Space Channel 5, Lumines et autres Meteos, faites donc place à Ninety-Nine-Nights, aussi connu sous l'acronyme « N3» (mais uniquement si vous êtes un parisien branché). Au gré d'une présentation en grande pompe, le voile est enfin levé. Mizuguchi nous prépare un bon gros beat-them-all des familles, le genre qui va faire des tâches sur ton pull blanc et que même, tu va en redemander. Développé en collaboration avec les gredins de Phantagram, déjà responsables de Kingdom Under Fire sur Xbox, N3 s'apparente largement à ce dernier, l'aspect stratégique en moins. Enfin, pas tout à fait « en moins », mais disons qu'il n'y en a plus des masses. Comme son créateur aime à le

répéter, N3 c'est 20% de stratégie et 80% d'action. Les choses sont on ne peut plus claires. Jouable en libre accès sur le salon, N3 s'est toutefois révélé relativement décevant. Extrêmement bourrin et gavé d'effets spectaculaires en tous genres, le jeu présente toutefois des décors complètement désertiques et un gameplay limité à son strict minimum. Certes, l'espace est plutôt bien couvert par les dizaines de milliers de combattants qui s'étripent sur le champ de bataille, mais c'est quand même choquant pour un jeu de nouvelle génération. On s'en tiendra là pour l'instant, le jeu étant toujours en développement intensif. Et on croise les doigts.



FULGURO-POING

Une des surprises inattendues de ce salon se cachait sous le nom étrange d'EM : Enchant Arm. RPG japonais dans la ligne directe des productions dont Square nous abreuve depuis presque dix ans, EM semble suffisamment soigné pour séduire, et se démarque de plus en plus de l'étiquette « RPG cheap » qui lui collait à la peau depuis son annonce à l'E3. Doté d'un design un peu creux mais propre, et surtout d'un moteur graphique tout à fait satisfaisant, Enchant Arm s'annonce comme un vrai RPG à l'ancienne, avec de vrais morceaux de combats aléatoires et autres grilles de déplacement à l'intérieur. Et puis, attendez-vous aussi à beaucoup de palabres, le jeu de From Software étant visiblement très bavard. On commence à avoir l'habitude.

SORTIE DE ROUTE POUR RIDGE RACER 5

Quoiqu'on dise, chaque nouveau Ridge Racer est un événement Rien à voir avec le jeu lui-même, la recette n'ayant pratiquement pas bougé d'un octet depuis bientôt dix ans (le mode d'accélération turbo mis à part). Non, le véritable attrait de tout Ridge Racer, c'est qu'il accompagne toujours la sortie d'une nouvelle console, et sert donc accessoirement de vitrine technologique. Sauf que là, carrément pas. Que l'on apprécie ou pas la froideur naturelle des graphismes de Ridge Racer, difficile de nier que Namco se fout littéralement de la gueule du monde. Modélisation médiocre du véhicule présenté, physique inexistante, moteur d'une banalité sans nom, les textures haute-résolution en plus... Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais ça mériterait un bon retrait de permis pour toute l'équipe. Non mais.



MELTING-POT

En vrac, signalons quand même les présentations de Gears of War, Call of Duty 2 et Dead or Alive 4 et Final Fantasy XI, quasiment identiques aux présentations de l'E3. Quant au reste de la cuvée japonaise, on pouvait retrouver World Airforce, simulateur d'avion relativement banal, Far East of Eden : Ziria, remake d'un RPG antédiluvien et calibré pour un public exclusivement japonais, et enfin Frame City Killers, qui s'est fait tellement discret sur le salon qu'on ne sait même pas s'il y était présent sous quelque forme que ce soit. Pour terminer, quelques mots sur Need For Speed Most Wanted, dont la version était aussi moche que son framerate était bas. Pour une surprise...





*in*COGNITO

■■■ Ekianjo

L'équipe de Sanqua est entrée - sans faire de bruit - à la soirée GAME HOTEL.
Des révélations brûlantes vous attendent.
Ames et nez sensibles, s'abstenir.

Jeudi 22 septembre au soir. Rue des francs-bourgeois, à Panam. Là, au fond d'une allée sombre, à travers un échafaudage qui semble à tout moment prêt à s'effondrer, se profilent des silhouettes de plus en plus nombreuses. Les passants s'arrêtent un instant devant cette bouche qui semble accueillir une réunion secrète. Puis repartent, en retournant parfois la tête, en quête de réponses.

19h45. Les derniers arrivants se massent dans l'allée qui ressemble de plus en plus à la foule devant Space Mountain. Cette fois-ci, impossible de le dissimuler plus longtemps. Il se passe décidément quelque chose. Alors que certains badauds semblent sortir leurs mobiles pour appeler la police, au cas où, la foule se disperse soudain, s'engouffrant dans le bâtiment. Il est 20h.

Entrant incognito (déguisé en geek), je me faufile à l'intérieur, comme si de rien n'était. Apparemment il s'agirait d'un hôtel. Enfin, d'un

Game Hotel. Bizarre, à voir la salle, ça ressemblerait plus à un dortoir. Mais où sont les lits ? Je vois bien des sièges, tournés vers une scène - mais même pas de sofa. On me fait signe de m'asseoir. Je m'exécute pour ne pas attirer l'attention. Sur la scène, un mobilier rudimentaire, constitué de chaises en plastique. Vu leur style, on s'attendrait presque à les trouver au milieu d'un bac à sable. Alors que je laisse passer les gens qui se battent pour une place bien placée, je remarque que le fond de la scène est illuminé - en fait, toutes sortes de vidéos sont projetées sur le mur. Il s'agit, bien entendu, de jeux vidéo, ne vous trompez pas sur la marchandise.

Le grand gourou de la soirée arrive soudain. Habillé simplement, jeans et t-shirt. Sans doute pour mieux tromper et détourner la jeunesse. Le crâne quasi-rasé, son intention ne me trompe guère. J'ai l'habitude des charlatans. Commence alors une longue introduction vantant



les mérites de la « Game Hotel » - sans doute la séance initiatique qui piègera les faibles d'esprits. Armé de mon appareil photo, je suis fin prêt à exposer au grand jour une conspiration naissante qui prend place au cœur de la capitale.

Car ils ne sont pas venus seuls. Voilà qu'on nous introduit « un grand homme ». Un oriental. Avec un nom qui finit par gucci. Mizuguchi, c'est ça. La suite m'étonne. L'oriental, d'origine japonaise, parle un anglais courant. Impressionné, je baisse mon appareil pour un temps, et prête l'oreille à ses dires. Apparemment, il est à l'origine de jeux assez connus. « Rez », « Sega Rally », « Lumines »... face à ces noms un peu étranges, je me connecte en wifi via mon pda pour vérifier de telles allégations. Le gars est effectivement connu. Mizuguchi de « Q Entertainment ». Encore une société secrète déguisée sous un voile de loisir. Ne doutant pas de ma présence dans la salle, le

fou se met à tout dévoiler. Carnet à la main, je note aussi vite qu'il m'est permis.

Q Entertainment est une petite société... qui est à la recherche du futur de « l'entertainment ». Ils veulent donner vie à de nouveaux media. Tout un schéma de propagande semble se tisser. La stratégie serait née de la PSP, la console portable de Sony. En effet, la machine se présente sous la forme d'un walkman interactif. Mizuguchi a donc imaginé un jeu qui puisse être joué, écouteurs sur les oreilles. C'est devenu Lumines - un prototype pour un nouveau genre de jeux. Rapide, facile à maîtriser, mais extrêmement dangereux, des dires de son concepteur. Ah, le voilà mon scoop. Pour éviter les morts par épuisement, les concepteurs ont donc opté pour un high score maximum - 999 999 points. Pour que le joueur ne puisse passer ses nuits et journées entières sans manger, boire ni pisser. Le jeu serait « too addictive ». Lumines



«Salut, ça farte Mizu ? - Oh putain, tiens moi par l'épaule, je suis grave torché, je vois même plus mes pieds».

est un travail de commando. 6 personnes ont travaillé sur le projet. Timings très courts. Ces gars ont vraisemblablement une expérience préalable dans le milieu pour être aussi efficaces. En quelques semaines, le mal était fait, et le jeu se vendait à 500 000 exemplaires. S'il est une société à surveiller de près, c'est bien la leur - autant de disciples en si peu de temps, cela a de quoi inquiéter. En tant que gourou, Mizuguchi s'est apparemment inspiré de musique africaine pour corrompre les foules. Les rythmes tribaux propres à la transe collective. C'est bien connu.

Le voilà qui part soudain dans une sorte de délire chamaniste. Là, il parle de la première projection cinématographique de l'histoire. Du train qui fonçait vers le public, sans aucun son, et qui effraya l'audience de l'époque. So powerful. Mais l'impact des films a perdu de sa puissance. Mizu croit en l'interactivité, en

la jeunesse des jeux-vidéo pour créer un nouvel ordre mondial. Une nouvelle culture. Il finit par une phrase qui restera dans les annales : « A fun game is fun ». Aucune réaction dans la salle. Je dois être le seul à étouffer un fou rire. Ou à comprendre l'anglais.

Fini ? Non, il repart de plus belle. Ce mec joue sur l'endurance. Je lutte à mon tour pour ne pas tomber dans son discours envoûtant qui désormais disserte sur la série 24h chrono. « 24h is so fun ». le mot FUN tourne dans ma tête. Je le vois , en lettres capitales, en fermant les yeux. Comme un éblouissement. Mizuguchi, apôtre du FUN ? Selon lui, 24h « is so fun » parce que tout est rapide, instantané. Une telle série n'aurait pas été appréciée il y a 20-30 ans. C'était trop rapide. Mais nos cerveaux sont en train de changer, dit-il. Bref coup d'oeil aux alentours - les gens sont apparemment lobotomisés : ils se contentent de sourire béatement,

et de hocher la tête. Oui, les cerveaux sont surtout en train de tourner en flaque d'eau, en ce moment.

Nos cerveaux se seraient donc habitués au multi-tâches. « You can surf and check your emails ». « You can play and check your email, man ». S'en suit une série de phrases du style qui finissent par « ... you can check your email ». Encore un essai de lavage de cerveau. Grâce à mon super-entraînement en Sibérie orientale, j'arrive à garder mon sang froid et à rester lucide malgré les assauts répétés.

Pas de contestations, pas de rébellion. Le conditionnement a déjà pris place alors que Mizuguchi commence sur N3 (Nighty Nine Nights). Un projet d'envergure internationale, pour la Xbox 360. Une collaboration presque contre-nature entre Coréens et Japonais, ce qui me fait frissonner. Aux commandes, Phantagram du côté coréen (il ne faut pas être devin



« C'est quoi ce truc ? Ca me rappelle un truc qu'utilise ma copine. d'ailleurs y'a aussi un bouton ON-OFF. Bizarre, ça vibre pas... je l'ai KC ? »

pour comprendre que le mot «pentagramme » se cache derrière) et Q Entertainment. 120 Personnes au total.

Alors que tout allait être dévoilé sur le projet, voilà qu'une sorte de pause rituelle a lieu. On offre une PSP à Mizuguchi pour affronter un joueur, élu du public. Evidemment, en moins de 10 secondes, le match est fini. Est-il truqué ? Je l'ignore. Mais cette façon de déifier le gourou en le montrant comme surhumain n'a rien d'exceptionnel. Nombre de sectes procèdent de la même manière.

Alors que Mizuguchi, en pleine forme se livre à une démonstration de Lumines, retransmise sur écran géant, « le temps des questions est arrivé », nous affirme l'initiateur.

Le micro circule à travers le public en délire. 2-3 questions surgissent au milieu du chaos. A chaque fois, L'ami M réagit avec la sagesse du bouddha. Il fait mine de ne pas

entendre les questions, et de rester zen et concentré sur sa partie de Lumines. Plusieurs fois, l'homme au crâne rasé insiste et répète des questions qui se déforment à chaque version. Lord M, les yeux rivés sur sa PSP, répond sous formes de bribes. Déjà, les traducteurs du premier rang sont à la tâche et se chargent d'interpréter les dires du saint-homme. Nous n'en saurons pas plus pour ce soir - après une ovation (orchestrée, bien évidemment), M est reconduit, bien entouré, vers sa loge.

On nous promet un autre invité de marque. Pour nous faire patienter, on fait entrer un homme de musique, yukulélé à la main. Celui-ci, clairement sous l'effet de drogues dures, se met à jouer des airs apparemment connus de jeux vidéo. Je ne dois pas avoir l'oreille - aucune ne me semble familière. Mais il est vrai que je n'ai pas des années de conditionnement derrière moi. Je ne peux pas jouer à armes égales ici.



« Oh putain, je dois trop les impressionner. C'est mon nouveau T-shirt qui fait fureur, à coup sûr. »

Après un bref passage d'un représentant d'Ubi Soft, aussi soporifique qu'inintéressant, je commence à regarder ma montre. Mazette, il est bientôt 10 heures. Je ne suis pas cendrillon, mais mon plan d'évacuation est prévu pour minuit, au cas où ça tourne mal.

Perdu dans mes pensées, je suis réveillé par des applaudissements. Voilà un nouvel invité qui s'apprête à surgir. Le créateur d'un jeu qui répond au nom de Katamari Damacy. Sans doute un autre oriental.

J'ai fait mouche, c'est un autre japonais qui entre, accompagné d'un homme qui se prétend être traducteur, mais qui a davantage la carrure d'un homme de main. Entrée remarquée, même. L'homme a une sorte de slip sur la tête, qu'il enlève rapidement, se rendant sans doute compte de son erreur. Alors que l'interview allait commencer, voilà qu'il fait signe de faire une pause. Il n'est

pas prêt. Et l'impensable arrive. Il dit simplement «Il faut trop chaud ici». Et le voilà qui enlève ses chaussettes devant tout le monde.

Ne savant pas trop comment réagir, j'applaudis comme le reste de la foule. S'agit-il d'un signe ? Dans le doute, je note les détails.

Keita Takahashi. Tel est son nom. Ce jeune a bien réussi dans la hiérarchie. D'abord sculpteur, avant d'arriver chez Namco, il a toujours aimé faire des choses amusantes. Sa passion pour les jeux vidéo n'arrivant pas en premier.

L'homme parle peu. Difficile de dire si il est extrêmement concis, ou si le traducteur en rajoute des tonnes. Un mot revient souvent cependant: l'originalité. Il revendique la création des jeux plus originaux, et donc plus intéressants.

Une petite démonstration de son dernier titre, «We love Katamari

Damacy» (un titre approprié pour enrôler davantage de monde) se révèle être une suite. Le grand gourou-présentateur en profite pour l'épingler sur ce sujet : pourquoi faire une suite s'il se bat pour l'originalité ? Gène difficilement cachée de Mister T. Il se perd en retournant la question et en expliquant que Namco voulait vraiment une suite. Point. Le traducteur n'en dit pas plus. Faut-il comprendre que les hautes sphères de la secte ont forcé KT à travailler sur le nouveau titre? Moyennant finances ? pression psychologique ? lavage de cerveau? Tant de questions restent sans réponses sur ce point si délicat.

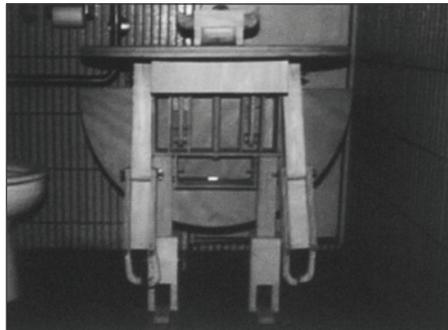
Takahashi a une façon un peu spéciale de travailler avec les gens qui l'entourent. Il donne beaucoup de liberté créatrice à son entourage. C'est donc ça : au lieu d'avoir une ligne directrice, la conspiration est tentaculaire car elle profite des idées de tous. Je gribouille des notes rapidement

sur mon calepin.

Voilà que de nouvelles images arrivent sur l'écran. Ce sont quelques unes des créations de T en tant que sculpteur. Il faut avouer que ces démonstrations ont de la gueule. On comprend mieux ce qu'ils utilisent pour corrompre la jeunesse.

Notamment cette table qui se transforme en robot. Il faut être deux personnes cependant pour la transformer. Il l'a conçu de cette façon pour que les gens puissent partager et communiquer avec cet objet. Ouais... «communiquer». On sait très bien ce que vous cachez derrière ce mot.

C'est l'heure des questions. Le micro ne passe pas dans mes parages, je laisse donc passer l'opportunité sans trop de regret. Les quelques questions posées sont dignes de décébrés, je ne prends même pas la peine de les noter. Contre toute attente, la soirée n'est pas finie. Voici qu'un précédent invité revient.



A gauche, la table qui se transforme en robot ! Il faut être deux personnes pour la transformer.

Au dessus, l'hippo qui fait portemouchoir et tirelire. Sans oublier la chèvre, qui fait pot de fleur. Et quand vous arrosez les fleurs, l'eau tombe des pis de la chèvre. Il reste plus qu'à faire votre fromage.

C'est Mizuguchi.

Il vient en effet en dévoiler davantage sur son projet N3, 99 Nights pour Xbox 360.

Après un trailer assez impressionnant, montrant une sorte de guerre dans un monde fantastique peuplé de gobelins et de trolls, il disserte sur la question.

Il est surpris que de nos jours, au 21ème siècle, la guerre existe encore entre les hommes. Donc, il a eu l'idée de faire un jeu sur la guerre. Mais pour éviter de tomber dans la traverse du jeu qui prend position d'un seul côté de l'histoire, ici on jouera le rôle d'un humain et aussi d'un soldat goblin.

Lors de la partie avec le goblin, les humains seront dépeints comme des êtres cruels et sans pitié. C'est un peu vrai finalement : il y a rarement de bon et de mauvais côté, mais surtout des gens qui souffrent.

La soirée touche bientôt à sa fin. Et à sa faim aussi. Un pâtissier entre dans la salle, accompagné de deux gâteaux au chocolat qui semblent ma foi délicieux. Evidemment, le rite du partage de la nourriture se retrouve aussi dans cette célébration. Mais pour marquer davantage les disciples, un jeu autour de nourriture a lieu alors que tous bavent d'avance à l'idée d'une part.

Le jeu consiste à reproduire la silhouette de CJ, le héros de San Andreas, sur le gâteau, avec des palmiers. Une équipe du public est tirée au sort, et affronte l'équipe de Mizuguchi et Takahashi.

Dès le début, les logiques sont différentes. Alors que l'équipe du public tente de reproduire fidèlement la figure proposée, Takahashi a une autre idée : il demande à Mizu de couper le gâteau en différentes tranches de forme triangulaire. Ces tranches



«C'est pas jour de fête mais j'ai amené deux de mes plus beaux gateaux pour être sacrifiés à vos jeux débiles».

sont ensuite disposées les unes sur les autres d'une manière qui paraît aléatoire. Petite touche finale, un petit Katamari, fait avec de la pâte, est déposé devant le tas. Bien vu. Le Katamari a, tout comme dans le jeu, fait se coller entre elles les parts de gâteau dans un amas de forme circulaire.

C'est l'originalité qui est récompensée et l'équipe de T et de M remportent la victoire. Mais pouvait-il en être autrement ?

Le gâteau est enfin livré aux affamés. Après quelques minutes, il ne reste plus que des miettes. Les disciples se répartissent en groupes et certains se prosternent devant leur idoles.

Je prends quelques derniers clichés. Je regarde ma montre. 23h30. Je dois m'éclipser. J'envoie un SMS pour qu'une escorte déboule me chercher. Alors que je sors, mes deux acolytes sont arrivés.

Je respire. Enfin en sécurité. J'ai réussi à ne pas succomber à la tentation. Je me débarrasse rapidement de mon déguisement de geek, à la première poubelle venue. Fouillant mes poches, je trouve mes calmants. Hop, en voilà deux pour la route. Il faudra bien ça pour dormir ce soir.



Putain, les mecs, je suis trop une star. Bon, la pute, elle arrive quand avec la coke ? Tiens, Bob, rends toi utile, au lieu de tenir le micro, fais briller mes pompes.



Mais j'avais proposé d'inviter Bashung, mais il était pas libre. On a trouvé un SDF qui jouait du Yukulélé, on l'a invité, ça coutait moins cher en fait.



C'est quoi ce jeu trop nase?
Arf, ça me stresse cette
histoire de boule qui roule
et qui amasse un paquet de
mousse, ça me fait suer des
pieds.



Putain, Robert, quand je te regarde, tu me donnes de ces envies. Je sais que t'es que mon traducteur, mais... tu fais quoi ce soir ?



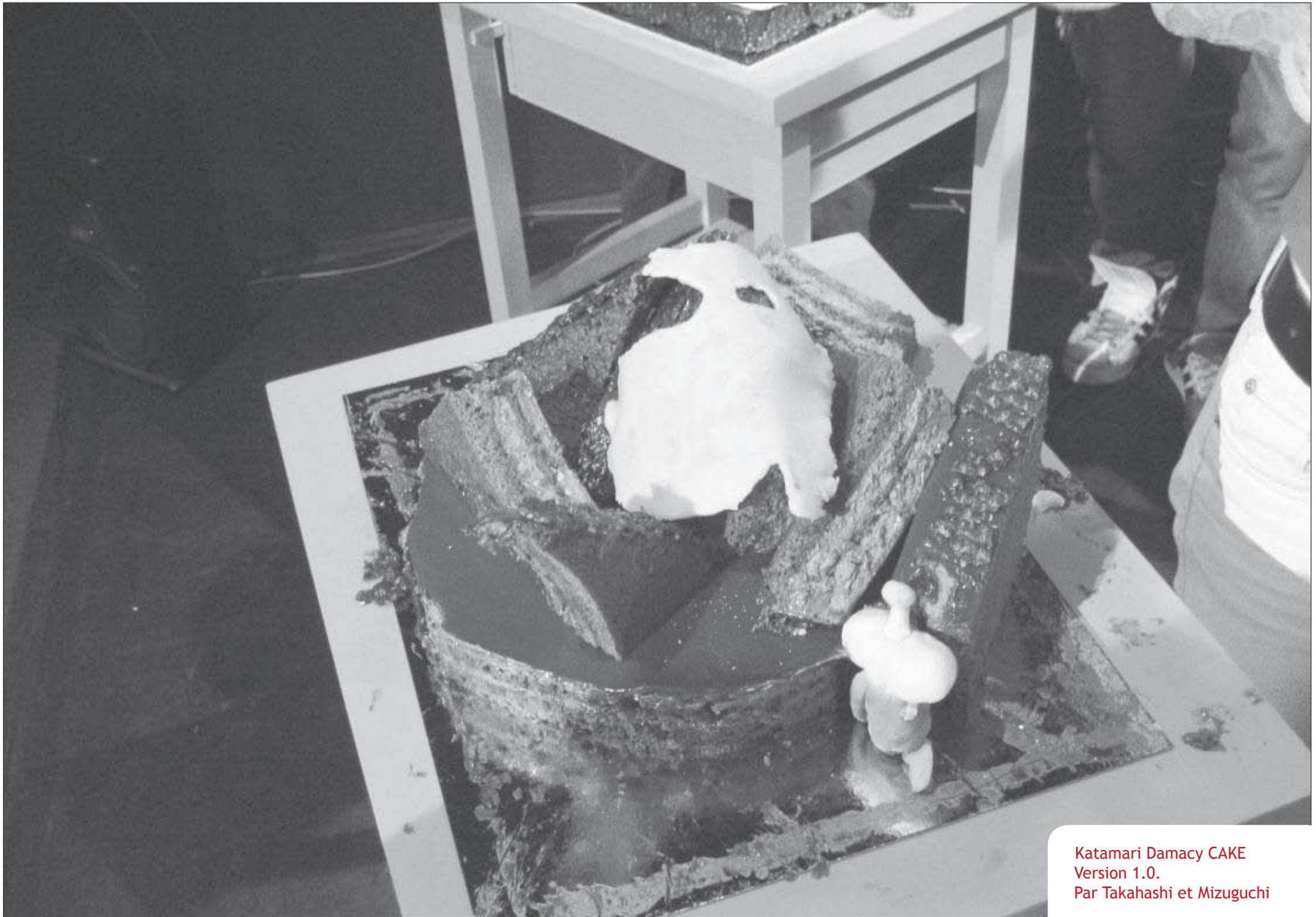
le Cake Deathmatch :
AVANT de voir ce qu'ils doivent
faire comme motif sur le
gâteau. Ca se gratouille déjà
le menton.



APRES, les «putain, on est bien dans la merde, on va avoir l'air ridicules pour le coup» fusent dans les deux équipes. Les mentons sont regratouillés.



Mais tout est bien qui farte bien. Les gateaux sont terminés, les développeurs ont gagné. Il ne reste plus qu'à manger.



Katamari Damacy CAKE
Version 1.0.
Par Takahashi et Mizuguchi



virtua tennis world tour

■■■ Ekianjo / PSP

Le tennis est un sport poignant. Pourtant, à vue d'oeil, ça n'a l'air de rien. Deux crétins (voire quatre quand on en trouve assez) qui passent leur temps à se retourner les balles à longueur de journée, on a vu mieux comme occupation. Mais, allez savoir pourquoi, c'est un sport populaire. Certains payent même des sommes astronomiques pour aller voir les échanges de balle de plus près. Et surtout, mais ça reste entre nous, pour se montrer au reste du public. «Oui, j'ai la thune pour venir ici, vous devriez donc me connaître». Le tennis est donc un sport d'argent. Pour frapper dans une balle, les joueurs sont mieux payés que n'importe quel chercheur qui essaye de trouver un remède à telle

ou telle autre maladie merdique qui empoisonne des milliers de gens. Pourtant, ils n'ont rien à dire, aucun message à délivrer - si ce n'est les slogans publicitaires de leurs sponsors vérolés. Alors pourquoi tant d'engouement pour ce jeu de cons ? C'est simple, le tennis est une forme moderne du duel. Du combat à mort, ou presque. Le décor est placé : deux adversaires. Un prix. Des témoins. Un juge. Les armes, deux raquettes. L'enjeu est, comme toujours, dérisoire.

Comme dans tout duel, ce n'est pas la technique qui va faire la différence. Mais la motivation, l'acharnement. Après deux heures de jeu, quand il s'agit d'entamer un énième autre set, les adversaires

sont au delà de leur condition. Leur rôle est de tenir plus longtemps que l'autre. De ne s'écrouler que le dernier. Et si le public s'enthousiasme pour un tel jeu, c'est qu'il partage l'excitation, le stress et l'obstination des deux ennemis. C'est un grand moment de vie par procuration.

Curieusement, le tennis et le jeu vidéo sont liés depuis un bon bout de temps. C'est en effet l'un des premiers jeux à avoir vu le jour : le mythique PONG - avec ses deux barres, une de chaque côté, représentant le plus schématiquement possible les deux joueurs. Et, tout comme le tennis, Pong n'a pour ainsi dire, pas vieilli. Il est encore facile de s'y



Voilà ce que ça donne graphiquement. C'est pas moche, c'est clair. Les personnages bougent bien, mais on sent que c'est un peu en deçà des versions consoles. Les personnages semblent avoir moins de polygones. Et moins d'animations, aussi. Ou alors c'est que le jeu a super vieilli. Le public est en sprites, en tout cas.

amuser avec des potes.

Dans la plus grande tradition de ces jeux de balle arrive désormais Virtua Tennis sur PSP. Une licence qu'on ne présente plus, je dirais. Les épisodes Arcade, Dreamcast, PS2 ont marqué leur monde et leur époque comme l'un des premiers jeux de tennis 3d réussi.

Alors pour cet opus, ils n'ont pas réinventé la roue.

Tout est, en gros, calqué sur Virtua Tennis 2. Vous commencez par créer un personnage masculin, à travers un menu de customisation. D'ailleurs, on se

fout un peu de votre gueule à ce niveau là (c'est le cas de le dire!). Les choix sont extrêmement restreints et si l'on élimine les plus ridicules, il ne restera finalement pas grand chose pour faire un perso potable. On est très loin, mais alors, TRES loin de l'excellent TOP SPIN à ce niveau là.

Ensuite, un deuxième perso. Oui, un deuxième, au tour de la femme. Non, vous n'avez pas le choix. Vous devez avoir deux persos pour le mode «World Tour».

Vous voilà arrivé à la carte. Différentes épreuves d'entraînement s'offrent à vous. On sent un léger

parfum de ridicule - pourquoi doit-on aller en Amérique du sud pour écraser des cannettes ? (entraînement au niveau des déplacements). A priori, rien n'est lié au pays en question. C'était sans doute pour éviter des menus dans le vide qu'il a juxtaposé une mappemonde...

Les entraînements sont donc à base de jeux débiles mais parfois marrants. Mon préféré est le mode bowling, dans lequel vous servez face à des quilles pour les faire tomber. D'autres sont plus pénibles qu'autre chose. Leur seul objectif est de faire grimper vos caractéristiques.



Voici quelques bons exemples de services (avec un magnifique service au milieu de terrain, à gauche) - il suffit d'appuyer une fois, le laisser la barre de puissance se remplir, et de rappuyer à nouveau pour sélectionner la puissance voulue - pendant l'animation qui découle ensuite, vous avez un peu de temps pour donner la direction à la balle. Mais soyons clairs : ça ne sert à rien, peu importe la puissance et l'angle, votre adversaire rattrapera toujours la balle.

Et vous avez grave grave besoin. Au début, votre joueur est vraiment aussi souple qu'un manche à balai. Lui faire retourner la balle à un endroit précis du cours semble demander un effort surhumain.

Après de nombreuses séances qui auront servi à vous assouplir et rendre tout ça plus jouable, viendra le temps de vos premiers matches.

De base, vous commencez classé 300 mondial.

Le but est évidemment d'arriver au top. Suivant votre classement, vous aurez accès à des tournois plus ou moins prestigieux.

Et le jeu, bordel ? je parle, je parle, et vous vous êtes déjà barré, vous croyant au milieu d'un «fausse route».

On passe un bon moment avec Virtua Tennis.

Encore une fois, ce genre de jeu est destiné aux portables. Le plus long match que vous ferez ne prendra que 10-15 minutes, et la plupart se torchent en moins de 7. Avec suffisamment d'entraînement, les matches sont relativement faciles, jusqu'au moment où vous arrivez dans le top 50.

La vue est claire et bien visible - certains terrains

ont des couleurs un peu dégueulasses, dans le jaune-orange de mauvais goût. Parfois la balle projette 4 ombres dans les 4 directions, rendant l'action un poil confuse. Mais en général, tout bouge relativement bien et à l'oeil.

Si ce n'est vos coéquipiers.

Quand vous jouez en double, avec un compagnon dirigé par l'ordi (moyennant contrat passé avec le personnage, donc thune), vous serez assailli par deux émotions : l'admiration et la honte.

Ah, il faut le voir, ce petit personnage, qui se rue



Attention, Virtua Tennis est un jeu «Stars Inside» avec les noms des joueurs connus et leurs photos. Heureusement d'ailleurs, vu la médiocre modélisation des visages, il faudra bien des sous-titres pour les reconnaître. Après, on essaye de vous faire croire que les IA ont des différences, que l'un court plus vite que l'autre, mais ne vous y fiez pas : c'est du pipeau péruvien.

sur toutes les balles, va de filet en filet, de smash en smash pour placer un point. Parfois, vous pouvez laisser votre compagnon IA jouer à votre place et rester pépère au fond du terrain.

Et parfois, c'est une très mauvaise idée. Genre, la balle arrive à 5 centimètres à sa droite, et ce con, qui vient de courir pendant 10 minutes pour chercher toutes les balles dans les quatre coins du terrain n'est pas fichu d'allonger son bras pour la rattraper.

Et, quand une balle est lobée, il arrive qu'il ne bouge pas, comme médusé de ne pas voir la balle

passer devant lui.

Mais Virtua Tennis c'est aussi un grand moment de rire, toujours en double, quand on voit DEUX adversaires dirigés par l'IA.

Les voilà qui courent dans tous les sens, se gênent, se placent extrêmement mal et ratent des balles qui passent au niveau de leurs pieds. Franchement, bravo, une IA de ce niveau, ça faisait longtemps que ça n'avait pas fait rire à ce point là. Il faut contacter Laurent Gerra qu'il nous fasse une imitation.

En solo, c'est à peine mieux. Il y a clairement des

tactiques que vous pourrez employer encore et encore pour marquer vos points sans problèmes. Alors, pourquoi est-ce que disais que tout ça devenait plus dur dans les niveaux avancés ?

En fait, l'ordi triche à mort. Les adversaires que vous battiez allégrement dans les tournois mineurs se trouvent être redoutables dans des coupes comme celle de Roland Garros.

Ils ont une maîtrise de la balle hors du commun. Capables de vous retourner une balle dans la direction opposée de votre position avec un angle de 120° - j'exagère mais c'est presque ça.



Ah, les matches en double. Un grand moment de rire, comme toujours. Au début, on la joue sérieux (image à gauche) en pensant au service et tout, mais on s'aperçoit ensuite (image 2) qu'on a affaire à une imitation de Laurel et Hardy (ou pire, de Benny Hill) par l'IA du jeu. Les pauvres adversaires sont ridicules, courent dans tous les sens et loupent la balle connement. Mais ne riez pas trop, l'IA qui dirige votre coéquipier est du même acabit. D'ailleurs (image 3) vous allez souvent regarder votre raquette en vous demandant ce que vous faites dans cette grande blague.

Il faudra donc retourner aux entraînements pour pouvoir faire la même chose. Inutile de vous dire qu'à ce niveau, les entraînements ont perdu leur charme et deviennent plus casse-couilles qu'autre chose.

Pour nous distraire, Sega a bien pensé à mettre des boutiques de vêtements (avec un choix, là encore, ridicule) et de raquettes (qui n'améliorent finalement pas grand chose). Rien de bien folichon.

Un élément à mon avis primordial manque cruellement au jeu. La gestion de la fatigue.

En effet, il n'est pas rare, à partir de matches un peu plus costauds, de faire des dizaines d'échanges pour gagner un point. Ce va et vient, en plus d'être peu réaliste, devient rapidement grotesque quand votre adversaire arrive à courir successivement du fond de cours au filet et vice-versa à plusieurs reprises.

De même, le service semble être devenu inutile. Peu importe la force, la position que vous y mettez, vous ne ferez jamais d'Ace à un adversaire contrôlé par l'IA.

Du coup, être le premier à servir devient un

désavantage : vous êtes mal placé pour la réception et vous n'avez aucune chance de marquer un point du premier coup.

Super.

Les adversaires, finalement, ont très peu de personnalité. Ce sont les mêmes bots auxquels on a changé l'apparence. Les mêmes techniques marcheront bien avec chacun d'entre eux. D'ailleurs, quand vous faites un partenariat, vous pouvez tous vous les payer, à un prix identique. Il suffisait de lire entre les lignes.



Pour se faire pardonner de tous ses défauts, Virtua Tennis offre... du tennis féminin ! C'est un peu le mode «consolation» quand vous aurez jeté l'éponge sur le reste du jeu. Avec leurs petits cris stridents, vous serez émoussillés par ces jolies filles en jupettes. Sega va-t-il suivre Tecmo et nous faire un «Virtua Tennis Beach Volley» avec les mêmes mais en plus dévêtues ?

Truc peu logique, vous êtes aussi systématiquement confronté aux têtes de liste durant tous vos tournois. Ca aurait pu être marrant de n'avoir affaire qu'à eux qu'au niveau des grosses compétitions, et non pas dans les tournois de troisième division d'Issy Les Moulineaux.

Le côté arcade du jeu tue finalement l'intérêt du long terme.

On sent que le jeu a été pensé pour mettre sa pièce, faire trois matches et perdre, puis rentrer chez soi.

Dès qu'on creuse un peu, on s'aperçoit que Virtua Tennis ne tient pas la distance, ni le Tie-Break.

En même temps, c'est le seul jeu de tennis de la PSP. Premier venu, premier servi.

Virtua Tennis, c'est comme le burger du coin : on y va avec des potes (mode multi), on reste vingt minutes (deux-trois parties) et on s'en va. On rote sur le chemin, on est content et on y pense plus jusqu'à la prochaine.

Pour un voyage en train, prenez plutôt un bon bouquin.

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	BURNOUT REVENGE (ps2, xbox)	EA
2	THE SIMS 2 : Nightlife (pc)	EA
3	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET (pc, ps2, xbox)	CODEMASTERS
4	WARHAMMER 40 000 : DOW Winter Assault (pc)	THQ
5	BURNOUT LEGENDS (psp)	EA
6	FAHRENHEIT (pc)	ATARI
7	TOTAL OVERDOSE (pc, ps2, xbox)	EIDOS
8	JUICED (pc, ps2, xbox, mobiles)	THQ
9	INCREDIBLE HULK : Ultimate Destruction (gc, ps2, xbox)	VIVENDI
10	DELTA FORCE : Black Hawk Down (pc, ps2, xbox)	NOVALOGIC

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

Je vais bientôt proposer un nouvel indice pour les Tops : l'EA-mètre - un truc qui mesurerait le nombre de jeux EA dans le top UK et US. Cette semaine, il fait plutôt beau temps si l'on en croit l'EA-mètre : avec un indice de 3, dont deux de la même license BURNOUT, et un du simulateur de bocal SIMS 2, ça fait pas mal pour la marque aux deux lettres. Surprise générale, FAHRENHEIT est toujours dans le top10, ce n'était pas qu'une passade - il tient bon, le français. Sans trop savoir pourquoi, d'ailleurs. WARHAMMER 40 000, en versions RTS, est de retour en grosse grosse force. Il ne s'agit que d'un add-on ici, et pourtant, il fait la nique à pas mal d'autres jeux PCs. Il faut dire que le monde des RTS est un peu en hibernation en ce moment. Ceux qui attendent SUPREME COMMANDER ont besoin d'un peu de réconfort. Enfin, la PSP a atteint un public suffisant pour qu'un jeu arrive dans le top 10 sans problèmes. Impressionnant.

DU
17
SEPTEMBRE
AU
24
SEPTEMBRE
Source : ELSPA

1	X-MEN LEGENDS II : Rise of the Apocalypse (Xbox)	ACTIVISION
2	TIGER WOOD PGA TOUR 06 (ps2)	EA
3	X-MEN LEGENDS II : Rise of the Apocalypse (Xbox)	ACTIVISION
4	WE LOVE KATAMARI (ps2)	EA
5	NINJA GAIDEN BLACK (xbox)	TECMO
6	MORTAL KOMBAT : Shaolin monks (ps2)	MIDWAY
7	TIGER WOOD PGA TOUR 06 (xbox)	EA
8	MORTAL KOMBAT : Shaolin monks (xbox)	MIDWAY
9	ULTIMATE SPIDER MAN (xbox)	ACTIVISION
10	MARVEL NEMESIS : Rise of the imperfects (xbox)	EA

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

DU
18
SEPTEMBRE

AU
25
SEPTEMBRE

Source : EBgames

Encore un bien bel indice à l'EA-mètre : 4 ! c'est plein soleil, attention aux UV et aux cancers de la peau. Pour faire un tel score, EA n'a pas lésiné sur les moyens : 2 grosses licenses, j'ai nommé TIGER WOODS, le golfeur milliardaire, et MARVEL, les super-héros qui n'en finissent plus de rapporter de la thune. En que serait EA sans une bonne suite des familles, celle de KATAMARI ? Vous savez, le jeu où l'on forme une boule de plus en plus grosse qui colle à tous les objets sur lesquels elle roule ? Avec les pandas ? Ah, vous vous souvenez des pandas. EA, ils sont tellement forts qu'ils ont réussi à faire pondre une suite au créateur du jeu, à la base très anti-suites (voir notre INCOGNITO dans ce Sanqua). Avec un petit chèque, tout s'arrange généralement. Pendant ce temps, c'est Activision qui rafle la mise avec... une license Marvel ! Le beat'em up en équipe revient en forme, en attendant le médiocre troisième film.

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	TAMAGOTCHI CONNECTION: Corner Shop! (ds)	BANDAI
2	DYNASTY WARRIORS 5: Mosho Den (ps2)	KOEI
3	FAMICOM MINI: Super Mario Bros. (gba)	NINTENDO
4	RHAPSODIA (ps2)	KONAMI
5	TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
6	GUNDAM BATTLE TACTICS (psp)	BANDAI
7	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 : Ubiquitous evolution (psp)	KONAMI
8	SUPER ROBOT WARS J (gba)	BANPRESTO
9	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
10	HARUKANARU TOKI NO NAKADE 3: Izayoiki (ps2)	KOEI

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

On avait manqué le top de la semaine dernière, sans doute un retard de la part de MediaCreate. D'après mes sources, ils étaient torchés après une soirée Moules-sushis-frites-saké et ont pris une semaine pour s'en remettre. Quels déconneurs ces japs. Voilà, en revenant, c'est le bordel dans le top 10 : les TAMAGOTCHI en ont profité pour revenir sur un jeu DS (décidément c'est la machine des zoophiles...), Nintendo en a profité pour arnaquer son monde en lâchant un remake de SUPER MARIO pour la GBA - encore ! - et KOEI se masturbe en voyant que sa série DYNASTY WARRIORS marche aussi bien. Heureusement que Konami est arrivé avec un petit RPG un peu frais, RHAPSODIA. La psp se voit dotée d'un jeu plus ou moins réflexion avec GUNDAM BATTLE TACTICS et les chanceux de nihonjins ont déjà pu s'essayer au PRO EVOLUTION SOCCER de la psp... M'en fous moi, je joue pas aux TAMAGOTCHI au moins...

DU
18
SEPTEMBRE
AU
25
SEPTEMBRE
Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
BROTHERS IN ARMS 2 (xbox, pc)	6 octobre 2005
GEIST (gc)	7 octobre 2005
DARKWATCH (xbox, ps2)	10 octobre 2005
BLACK & WHITE 2 (pc)	13 octobre 2005
X-MEN LEGENDS 2 (xbox, ps2)	14 octobre 2005
GTA Liberty city stories (psp)	15 octobre 2005
CALL OF CTHULHU (xbox)	21 octobre 2005
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks (xbox, ps2)	28 octobre 2005
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	début 2006 ?

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

Call of Cthulhu a été encore repoussé alors qu'il devait sortir vers le 30 septembre. C'est la peur du débutant. C'est vrai, ça fait 4 ans qu'ils préparent leur sortie, ils sont pas habitués, ça doit leur faire un choc chez Headfirst de laisser leur bébé partir. Pas de grands changements dans les titres à surveiller dans les semaines à venir. Hop, un petit rajout de Brothers in Arms 2, parce que le premier était un jeu sympa. Ca aidera à patienter la sortie des next-gens si le deuxième suit le même chemin. X-Men Legends 2 vient d'entrer dans notre sélection. Vu la fureur qu'il fait aux US, il y a des chances que ça ne soit pas une grosse daube finie. Et bien sûr, GTA sur PSP. On l'attend, le bougre. Mais avec aussi une certaine appréhension. Certes, c'est une PSP, mais quand même, PSP ou pas, les screens du jeu sont sacrément laids. Il faudra se conditionner en jouant à une NES les 8 jours d'avant, pour trouver ça beau.

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

Cette semaine un Movie Tickets un peu particulier car votre serviteur n'a pas eu le temps de se rendre au cinéma. Du coup, on va en profiter pour faire un peu le point sur quelques sorties DVD intéressantes toutes zones confondues.

movie ticket

LES DVDS du moment

■■■ El Fouine

« Who you gonna call ? »

On commence par la réédition attendue par une cohorte de fans en délire des deux volets d'une des meilleures comédies jamais réalisées, à savoir Ghostbusters. En effet, Columbia a décidé de sortir un pack réunissant le premier et le second en édition collector. Pour l'occasion, le studio a refait les transferts numériques pour la vidéo et l'audio. Vous aurez ainsi droit à une image quasi-parfaite (quelques passages du premier sont un poil douteux) et à un son en DD 5.1 qui vous perforera les tympans. Pour ceux qui n'auraient vu aucun des deux, sachez que le concept du film est assez simple: trois amis, des scientifiques, se retrouvent confrontés à des revenants et décident de faire de leur chasse leur boulot. Le scénario

est signé par Aykroyd et Rammis, une garantie de bonnes vanes tout le long du film, et le casting, qui comprend les deux auteurs, est aussi bon qu'il se peut faire avec la présence de Bill «Ghostbustin' ass» Murray et de Sigourney «Ripley» Weaver, entre autres. Après, du point de vue des effets spéciaux, le film a certes assez mal vieilli, mais la texture cartoonesque de ces derniers colle parfaitement à l'ambiance des bon vieux délires comme on n'en fait plus. Les années quatre-vingt, si elles ont été tristes pour la musique, ont vu la naissance de grands films d'exploitation (Alien et Star Wars pour commencer), c'était une époque où l'on ne pensait pas que le grand public était composé de tocards ignorants qui veulent tout le temps voir la même daube. On

savait que les gens avaient déjà vu des tonnes de films et on tentait peut-être moins de les séduire par la forme que par le fond.

Danger Bird

Le second DVD, d'un genre différent, est celui d'Aviator. Oui, je sais, ce n'est pas comme si le dernier Scorsese avait besoin de promo supplémentaire, mais son film vaut le coup qu'on en parle un brin. Signalons d'abord que DiCaprio est tout bonnement excellent dans le rôle d'Howard Hughes jeune, sa prestation force le respect, et, comme c'est si bien dit dans le making of, l'acteur a atteint grâce à Aviator la maturité qui lui manquait. Autant dans Gangs of New York, il était franchement risible, autant ici, son jeu est soigné au millimètre près. Performance

d'acteur mise à part, le film de Scorsese se laisse regarder comme un bon divertissement. On est cependant bien loin de la virtuosité passionnée de ses premiers chefs d'œuvres. Le film brille surtout par sa photographie et une direction artistique du meilleur aloi. Elles sont respectivement signées par Robert Richardson (Kill Bill, Natural Born Killers, Platoon) et Dante Ferretti (le Nom de la Rose, the Adventures of Baron Munchausen, Casino). Vous l'aurez compris, c'est sur le plan technique que the Aviator est intéressant, le scénario quant à lui est parfois trop caricatural sans être pour autant mauvais. L'ami Martin Scorsese, en grand seigneur qu'il est, a comme d'habitude pensé aux mélomanes en choisissant des morceaux puissants (Bach,



Gershwin, Tchaikovsky ...) qui illustrent parfaitement le propos et soulignent la force bien réelle des images.

Sunshine of our loves

Le troisième et dernier DVD de la semaine sortira quant à lui le quatre octobre. Il s'agit du concert reunion de Cream. Les trois musiciens hors pairs avaient joué pour la dernière fois le 26 novembre 1968 sur la scène du Royal Albert Hall et ils sont revenus mettre le feu les 2,3,5 et 6 mai 2005 à la mythique salle. Au cas où vous l'ignoriez, Cream est une formation du milieu/fin des années 60 composée de Clapton à la guitare, Jack Bruce à la basse et au chant la plupart du temps, et Ginger Baker à la batterie. Alors

que le premier venait du milieu du Blues Boom, Bruce et Baker se réclament beaucoup plus du jazz. Le résultat était à l'époque plutôt chaotique en concert car chacun voulait sonner plus fort que l'autre. En résultaient d'interminables batailles de solos pendant lesquelles chacun montait d'un cran son ampli pour faire plus de bruit que l'autre. Maintenant, les trois naturels ont depuis longtemps mis leur ego de côté pour se concentrer sur le jeu de groupe. On sent qu'ils se sont réunis d'abord pour le plaisir dès que l'on entend les premières notes résonner. Il n'y a pas à dire: Cream est resté un grand groupe. Leurs jeux respectifs se sont eux aussi affinés, et le son est bien

plus cristallin qu'il ne l'était à l'époque, pour le meilleur et le pire. Le principal reproche que l'on pourrait faire au groupe, ils ne peuvent rien y faire, est qu'ils manquent tout de même un tantinet d'énergie, de Raw Power. Même si, comme le dit Baker dans l'interview du DVD, Cream n'a jamais été exubérant, leur musique pourrait être plus osée, moins tranquille. Je ne demande pas qu'ils se trémoussent sur scène, loin de là, mais plutôt qu'ils y mettent un peu plus d'entrain et de créativité.

Signalons en vitesse que le DVD de Ray de Taylor Hackford est sortie depuis peu. Le film vaut le coup

si vous ne l'avez pas vu, Fox est génial en Genius (ahah, je me marre), la musique est bien sûr géniale. Seule ombre au tableau: les écrans rouges qui signalent les flash-backs. Dans le genre « on vous prend pour des cons », c'est pas mal...



Même si le TGS s'est déroulé la semaine dernière, les annonces fracassantes continuent de plus belle. Donc, pas de fioritures, on commence directement par une très grosse news. On la sentait venir, quand même, cette baisse de prix de la Nintendo DS pour le continent Européen. A l'instar de nos amis Américains, à la sortie de Nintendogs, ils avaient eu la très grande chance de voir la DS baisser de prix. Je vous le donne en mille, ça sera la même en France. Donc le 7 Octobre prochain, la Nintendo DS sera accessible pour la modique somme de 129.99 euros ma chère Simone. Pour ce prix, vous aurez le droit à la console et c'est tout. Mais comme Nintendo est très généreux, il y aura aussi la présence d'un pack qui comprend, attention asseyez vous bien, la Nintendo DS ainsi que le jeu



Nintendogs pour la somme de 149.99 euros, oui oui vous avez bien lu 149.99 Euros ! C'est le moment d'aller faire péter la carte bleue si vous êtes fan de jeu un peu décalé et si

vous étiez encore indécis pour l'acquisition du DS, c'est le moment non ?

Par contre, nos amis Américain auront la chance d'avoir à partir du 24 Octobre un tout nouveau Bundle qui comprend une DS rose ou bleue avec le jeu en édition spéciale intitulé "Best Friends" et le tout accompagné d'un stylet et surtout d'un nettoyeur d'écran. Vouï vouï, vous avez bien lu. Le tout pour la somme de 149.99 Dollars.

On continue avec une licence qui a déjà rapporté moultes piécettes à Nintendo depuis son adaptation en jeu vidéo, je veux bien sûr parler de Pokemon. Donc cette année, pendant que la GBA reçoit Pokemon Emerald en Europe (un an après sa sortie au Japon...), la DS voit débarquer Pokemon Toroze ou pour le nom Européen Pokemon Puzzle. Le principe du jeu ? Très simple, c'est comme un téttris. Il faut donc vider l'écran en faisant des lignes etc mais avec des têtes de Pokemon. Eh oui, rien que ça. On tire une licence jusqu'au bout en pompant allégrement sur des hits. Bien sûr, Nintendo propose au joueur un mode aventure ou vous pourrez récupérer 380 Pokemons et un mode coopératif. Bref, rien d'exceptionnel dans ce jeu. Mais il devrait marcher une fois de plus et rapporter plein de thune à Nintendo.

Je sais, j'avais promis mais j'ai craqué, je vais encore vous parler de chiffres de

IN ZE
POCKET

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

ventes au Japon. Pourquoi ? Hum... parce que j'aime bien vous faire mal avec des chiffres de ventes à l'unité près.

Donc la guerre fratricide continue entre la Nintendo DS et la PSP de Sony. On remarque donc que la DS mène toujours la danse au Japon puisqu'il s'est vendu en une semaine 72.167 Nintendo DS pour 70.152 PSP de Sony. Mais là où l'écart est considérable est sur le nombre cumulé depuis le début de l'année puisque la DS prend de plus en plus d'avance. Cela fait donc 1.697.283 pour la Nintendo DS contre 1.295.371 PSP de Sony. On peut donc dire que pour le moment, Sony n'arrive pas à bousculer Nintendo sur son territoire favori qui sont les consoles portables.

Certes, certes, mon cher Snape, mais ça risque de changer. Tiens, rien que ça : un downgrader est enfin disponible pour la 2.0. Des petits gars qui s'ennuyaient ont trouvé une faille au niveau de la gestion des fonds d'écran de la PSP2.0, qui permet un overflow et donc une exécution de code non signé. Magnifique. Il est donc maintenant possible de transformer sa PSP 2.0 en PSP 1.50 et de découvrir avec joie tous les homebrews disponibles pour cette version. Sony préparerait actuellement une nouvelle version. Bande de conservateurs !



En parlant justement de homebrew, un lecteur multimédia développé par des coréens vient de sortir en version 0.0.5, c'est PSP Media Player. Le pauvre truc est malheureusement loin de lire tous les codecs du marché, et oubliez aussi la fluidité pour les vidéos au dessus de la résolution PSP. C'est dommage, parce que l'accessoire PSPTV est apparemment prêt et bientôt disponible pour rebalancer le signal vidéo de la PSP vers une TV (voir l'image ci-dessus). Pratique en cas de séjour à l'hôtel. Application intéressante, un lecteur de PDF et de .txt, Bookr, est plein de promesses. Je l'ai essayé avec la versions pocketpc de Sanqua, elle aussi en PDF, et le résultat n'est pas mal. Mais encore un peu lent. Pendant que tout ce beau monde s'active

autour de la PSP, certaines rumeurs transpirent à propos de son futur.

Certains répandent les dires qu'une version prochaine de la PSP serait dotée d'un disque dur interne. Techniquement, ça ne doit pas être impossible. Le but serait de contrecarrer Apple et son ipod. Malheureusement pour Sony, si tel est le projet, la portabilité de la console et celle d'un Ipod est comme qui dirait très différente. Espérons que cette rumeur en reste une.

Dernièrement, on dit aussi que la PSP pourrait déclencher des convulsions. La fréquence, genre 5 cas sur 100 000. En même temps, c'est quand même moins dangereux que les mecs apprennent leur épilepsie chez eux devant un écran qu'en conduisant sur une autoroute bordée de platane espacés (connus pour donner le même phénomène de clignotement à l'origine des stimulations). Enfin, je dis ça, je dis rien.

Enfin, finissons par une bonne nouvelle. La Team Neoflash a annoncé la disponibilité prochaine de leur NEO-MS Converter v1.1. Il s'agit en fait d'un boîtier qui se branche sur le port Memory-Stick et qui permet de brancher des cartes mémoires au format compact Flash à la place. Quel intérêt ? Euh, les CF sont environ deux fois moins chères que les Memory Sticks. A vous les centaines de MP3 sur carte mémoire pour peu de sous. Vive la concurrence, des fois.

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 !

7

SORTIE LE 21 SEPTEMBRE 2005

MEETING WITH THE GODDESS

De la PSP, en veux-tu, en voilà, avec Mercury. Le PC n'est pas délaissé avec Dungeon Siege II. Et surtout, un petit article pour votre pause camembert concernant les remakes - A lire avant de vomir. Dispo sur PSP et Pocket PC, of course !

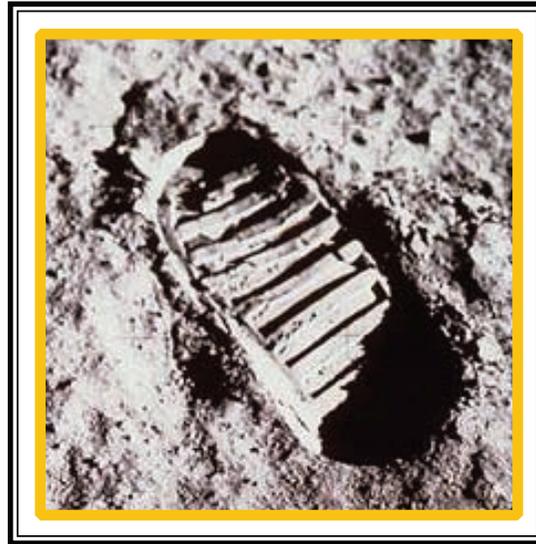
Sanqua sort THEORIQUEMENT toutes les semaines, n'hésitez donc pas à aller voir de vous-même ce qui se passe sur le site. Mieux encore, inscrivez-vous à Sanqua Alerte, notre service qui vous envoie un email dès que le nouveau Sanqua est dispo - sommaire compris. Pourquoi vous faire suer?

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

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.

