SANCTUARY

EXPERIENCE

#10 : APOTHEOSIS

- 28 octobre 2005 -

v10c0

Je me suis perdu
dans un salon
près d'un stand
plein de booth babes
J'ai attendu qu'on
me retrouve.

EDITO

ATTENTION ! La grippe aviaire est aux portes de notre splendide pays ! Nous pouvons maintenant mettre un nom sur le Mal moderne : POULET ! En effet, à l'heure où j'écris ces tristes lignes, l'humanité tout entière tremble de peur devant la menace des gallinacés. N'est-ce d'ailleurs pas légitime ? Après tout, les poulets ont depuis longtemps la réputation d'être des bêtes féroces et impitoyables. L'un de mes nombreux amis agriculteurs a été picoré jusqu'à l'os la semaine dernière : on a retrouvé son cadavre dans l'étang qui se trouvait à quelques mètres du poulailler. Des rumeurs courent quant à la création d'une armée de poulets, ces derniers auraient peut-être même déjà fait l'acquisition d'un arsenal nucléaire des plus modernes - rien à voir avec les milliers de missiles rouillés qui traînent encore dans certains pays d'ex-URSS.

Et pendant ce temps, il existe encore des êtres humains - ou plutôt des cinglés inconscients ! - qui ne réalisent pas le drame du contexte politique actuel et font des films d'animation en stop-motion. On nous prédisait la disparition du dessin animé traditionnel au profit du tout 3D et au lieu de ça, on assiste à un grand retour aux racines du genre. Je pense que le fait que des créateurs continuent de ne pas se soucier du terrible conflit qui oppose les humains aux poulets montre bien que l'on peut se passer de ces gens, voire de les exclure de la société progressivement afin de les remplacer par des renards, notre dernier rempart face à l'invasion de ce que l'on surnomme avec un respect teinté de crainte les « Plumeux ».

El Fouine

EXPERIENCE

SANQUA

EXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIEN
CEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIE
NCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPER
IENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPE
RIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEXPERIENCEX

laugh and the world laughes with you

28 octobre 2005

KYLIAN

MEEGO

EL FOUINE

TOM

IANOS

STAR TEAM

PTITMEC

SNOOPERS

SNAPE1212

EKIANJO

Relecture : DarkNemo, KHannibal

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

“

Bonjour

(je suis poli, hein?),

Je me pose une question, à propos de votre magazine:

Quelle votre position vis-à-vis du partage?

Ben oui, dois-je partager cette merde à la parution aléatoire avec d’autres personnes, propager son existence jusque dans les contrées les plus reculées, auprès des peuplades les moins développées (des lecteurs de jeux video.com par exemple?), sur le net, sur les réseaux de P2P (cas pratique, un certain Ekianjo (véridique) télécharge un Sanqua sur mon PC, ai-je le droit de le diffuser?).

Ou alors est ce que je dois veiller à ce que l’existence de Sanqualis reste secrète, a la manière du Fight Club du film éponyme (et culte, a mon avis)?

En vous remerciant de votre éclairage, dans l’impatience de recevoir votre réponse cher El fouine (ou son esclave, je m’en contenterai) salutations distinguées, etc...

P.S. : désolé pour les fautes d’orthographe, mon traitement de texte est en panne.

P.P.S. : je joue bien le suce boule?

”

Gregoire1fr

Non, tu n’es pas poli, ton mail a été envoyé à 22H38, bonsoir aurait été plus approprié.
Alors, notre position vis-à-vis du partage est simple : nous voulons que personne ne lise Sanqua. Nous faisons tout ça pour nous-mêmes, et d’ailleurs, on va arrêter de diffuser le mag gratuitement sur le net pour passer à une distribution plus confidentielle : moyennant un abonnement de 59,99 $ par mois, vous aurez droit à la version papier de votre webzine préféré, en version core -le pack Premium coûtera lui un peu plus de 120 $ par mois et vous aurez le droit à la totalité du contenu de Sanqua. En effet, il est bel et bien révolu le temps de la gratuité sur le net, et il faut que nous mettions nos pendules à l’heure.
Pour ce qui est des lecteurs réguliers de jeuxvideo.com, si tu penses à titre personnel qu’il est possible de les sauver, de les mener sur le chemin de la rédemption divine, c’est à toi de voir, de notre côté on s’est déjà fait « incendié » pour avoir essayé de les réveiller un peu.
Pour ce qui est de la distribution sur les réseaux de P2P, on n’a rien contre, c’est juste moins pratique lorsqu’on doit faire les comptes pour savoir combien de lecteurs on a. De toute façon, le mag est gratos, donc, tant que tu ne le diffuses pas avec un contenu modifié, ça nous arrange plutôt. Notre but étant de régner sur la Terre d’ici à dix ans, la propagation de notre idéologie rigide et réactionnaire ne peut que nous satisfaire.
Ensuite, pour ce qui est du statut de film culte concernant Fight Club, laisse-moi mettre un bémol à ton enthousiasme, Greg : c’est un très bon film, mais bien trop didactique pour être culte. Dans la même veine, un Fear and Loathing… est bien plus intéressant, mieux réalisé, interprété et écrit.Enfin, pour l’histoire de tes fautes d’orthographe, le coup du traitement de texte est une excuse bidon : tu n’es pas capable d’écrire correctement sans ordinateur ?
Pour terminer, le fait que tu aies croisé Eki en train de télécharger Sanqua sur un réseau P2P est tout à fait normal : 1) Il refuse de télécharger Sanqua sur le site parce qu’il trouve la mise en page de ce dernier désastreuse. 2) le nom de notre magazine est tiré du titre d’un porno amateur allemand qu’il n’avait pas vu depuis longtemps.

Bonne route quand même, vieux…

the first rule of
El Fouine
is : drink bourbon

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 Cafe
un café qui voit grand.

11 Play Bistrot
le plus cool du coin selon les d'jeuns.

12 Chez Mario
le seul bar qui sert aux gosses.

13 Mister Tea
on parle PC dans cet endroit.

14 Screening
les derniers arrivages de screens.

19 iN Video
la vidéo à voir cette semaine.

20 Pour une poignee de $$$
parce que le jeu c'est une industrie.

22 Ironic
ça arrive à tout le monde d'être con.

24 Fausse route
il ne faut pas aller trop loin

28 On refait le monde
Ah, ces salons... on bave tous pour y aller quand on est gosse, et puis finalement... on se demande bien pourquoi, rétrospectivement.

#10 : APOTHEOSIS — Sanquaexperience

34 tekken 5
Heihachi Mishima is dead

38 charts uk-us-jap & next
c'est inutile mais on adore ça.

42 movie ticket
La chronique d'El Fouine

48 in ze pocket
vous et vos machines de poche.

50 old boy
les anciens Sanqua.

51 game on
le prochain numéro.

52 contact
si l'envie vous prend...

53 legal legout
attention c'est chiant.

May the Force of the 360 be with you

La pression monte. Avec sa petite mousse, et tout. Voilà, mon verrre est bien rempli, je m'éloigne du bar du Xbox café, mon trésor à la main. Ce soir, on sent une certaine tension chez tous les habitués. Bien entendu, ça se marre, ça vomit, ça se fritte comme d'habtitude, mais il y a une espcèce de mélancolie dans les affaires courantes. Personne n'ose trop parler du line-up de la 360. Après Oblivion sans doute repoussé, Perfect Darz Zero qui fait plus rire qu'autre chose, PGR3 et ses collisions à la mode d'il y a 10 ans, la console n'a pas grand chose pour elle. Restent bien sûr les graphismes, mais cela suffira t-il ?

Alors que je finis mon verre pour m'aider à réflechier, voila qu'une loque humaine arrive péniblement au bar. Ce pauvre type fait pitié à voir. Je m'approche pour commander une nouvelle bière, quand je remarque qu'il s'agit en fait de... Peter Moore ! Un haut responsable logistique et marketing de la team Xbox. Sans me regarder, il parle dans le vide : «si on avait su, on n'aurait pas sorti la 360 dans le monde entier en même temps». J'arrive avec une tape dans le dos, le rassure en lui sortant : «bah, t'inquiètes, la console se vendra bien quand même !». Le voilà qui reprend vie et se met à parler de la Force (façon Star Wars), de comment la Xbox t'aide à te concentrer, à éviter la constipation, à revenir au centre de l'expérience pour nous aider à mieux comprendre le sens caché du monde. Alors qu'il continue sa longue tirade, Kevin, qui venait d'arriver, le prend soudain par les épaules, et l'aide gentiment à rejoindre la sortie avec des «Peter, on t'a déjà dit de rester chez toi, c'est plus possible là, prends tes médicaments, enfin». Peter hurle «trois-cent-soixante !!!» avant de quiter le bar pour de bon. Kevin revient près de moi, apparemment exténué. «Marre des gens de Microsoft, marre». Il se met à me raconter une de ses dernières aventures. Il était à New York ce weekend, et est passé rapidement voir les bornes Xbox 360 qui étaient en démonstration dans certains magasins. Alors qu'un certain Bob jouait, l'ami Kevin avait sorti son PDA et était en train d'utiliser une connection wi-fi pour m'envoyer un email que je ne reçus jamais.

A mon étonnement, il m'explique : «alors que je me rapprochais de la borne 360, ma connection s'est soudain perdue, comme si le pad faisait une sorte d'interférénce. J'ai dû quitter le magasin pour résoudre le problème. J'avoue, j'étais un peu vert...»

Le barman, écoutant attentivement notre conversation, assure que Microsoft a depuis résolu le problème. Un bug software, semble-t-il. Alors que je m'enfile une Despé, je remarque qu'une bande de jeunes sont en train de regarder un site sur le PC du coin. En rigolant, je lance au barman «alors, vous servez de l'alcool aux gosses maintenant?». Sans surprise, il m'assure le contraire - «nous exercons nous aussi une sorte de contrôle parental !». Amusé, je demande à Kevin plus de détails. Apparemment, la 360 sera dotée d'une fonction contrôle parental de base, qui permettra aux parents de bloquer systématiquement les jeux non destinés à leur trop jeune progéniture. J'imagine déjà les visages déconfis de tous les jeunes gamers qui s'échangeront des jeux à la cour de récré, sans pouvoir les essayer de retour chez eux. Il y aura des pleurs et des grincements de dents !

Un nouvel arrivant vient de pénétrer dans le bar, suivi d'une horde de journalistes. A peine arrivé, un commande un bourbon, s'assoit comme on pose et une fois que les caméras sont bien placées, il déclame : «IBM n'a pas fait du travail de tapette les mecs. On a sorti un processeur 64 bits avec 165 millions de transistors, notez bien, 165! Rien que pour la 360. Et tout ça à plus de 3 Ghz, ça vous la coupe hein ?». Ceci dit, il enfile son verre d'un coup, et repart aussitôt, la horde de journalistes fait de même.

«C'était quoi, ça?» j'interroge Kevin. «bah, laisse tomber, ils nous sortent des chiffres pour couvrir le manque de jeux potables. Technique bien connue.»

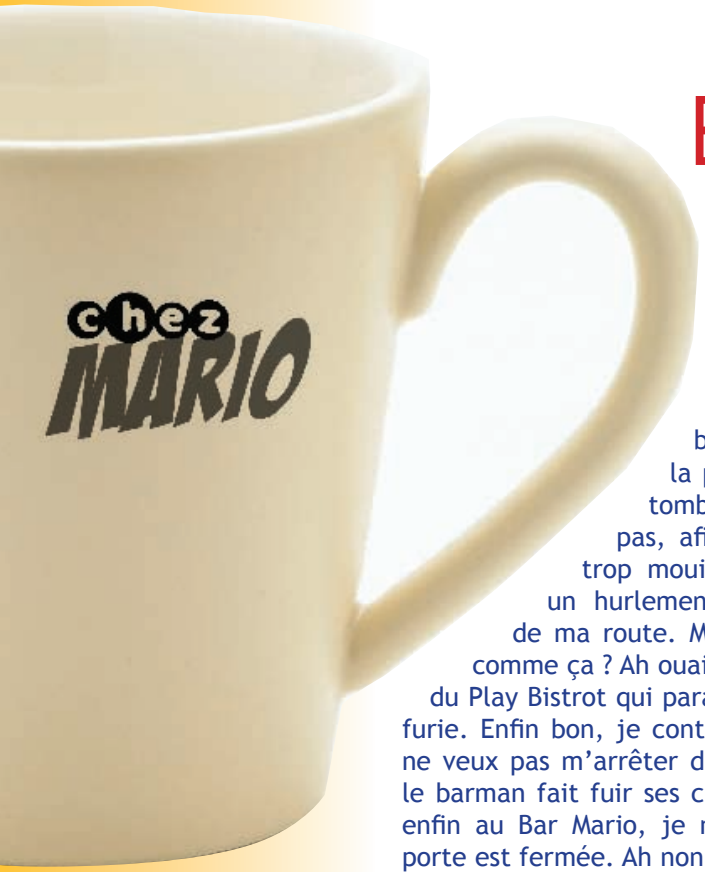
Ekianjo

mieux vaut que ça repousse, c'est halloween

Sacrée semaine, après avoir cherché un job afin de subsister à mes besoins, la réponse est flagrante, il n'y a aucun taff dans ce pays. Dépité du constat qui me crève les yeux depuis un bout de temps et qui crève les yeux de tant d'autres depuis des années, je décide de passer au Play Bistrot. Certes je n'aurai pas de travail là-bas, mais au moins, je vais pouvoir me détendre un peu. Arrivé au Bistrot, je décortique l'endroit. « Karl, qu'est-ce qui t'a pris ? Tu prépares Halloween ? - Bah ouais, comme chaque année. Même si cette année, cette fête populaire va faire un bide complet je le sens. Mais pour ce qui est de l'actualité des jeux d'horreur, ça va faire mal. Entre les adaptations cinématographiques de Silent hill et de Forbidden Siren et l'arrivée imminente de Resident Evil4 en jeu, je peux faire une petite déco au bar rien que pour ça. – Ouais, si tu veux Karl, mais Silent Hill, il n'est pas près de sortir. À part quelques photos, on n'a pas grand-chose. - Même si on connaît l'histoire de ce futur chef d'œuvre hollywoodien ? - Mouarf, une histoire de dingue, on n'a jamais vu ça, c'est une femme qui part à la recherche de sa fille dans la ville de Silent Hill. Tu imagines le script de ouf, le nombre de personnes qui ont dû être présentes pour nous pondre une histoire comme ça. » « Le pire » me dit-il, « c'est que pour le jeu Forbidden Siren, il y a aussi un film qui se prépare, là c'est caviar. Des films d'horreur qui vont devenir des films humoristiques. Je le sens trop ! »

On verra bien de toute façon. « Dis Karl, tu pourrais descendre de l'escabeau une minute s'il te plaît. - Euh ouais, pas de problème, mais pourquoi ? - J'ai, comment dire, une nouvelle qui risque de te faire craquer là. Alors bon, je préfère éviter l'accident stupide, tu vois. » Karl me regarde avec l'œil inquiet tout en descendant de l'escabeau. « Ouais, vas-y je t'écoute. - Tu as entendu la dernière nouvelle sur la PSP ? Non ? Bah, disons que Sony sort un nouveau pack. Pour la modique somme de 299€ tu as un value pack, mais surtout une Memory Stick de 1GO et non celle de 32 Mo qui ne sert à rien pour peu qu'on veuille utiliser toutes les capacités de la psp et le tout sort fin novembre. » Tout sourire, j'attends une réaction violente de Karl. Mais non niet, rien du tout, aucune réaction. Pas drôle, en fin de compte. Tant pis, résigné, je décide d'aller voir les postes de télévision afin de zieuter les tout derniers trailers mis à disposition. Les premières images sont celles de Ace combat 5. Ouah, quelle claque une fois de plus. « C'est clair », acquiesce mon voisin. Comme d'habitude, Namco en met plein les mirettes avec leurs jeux d'avion. La modélisation des coucous est impressionnante, le rendu est proche du réalisme et le gameplay semble une fois de plus ultra addictif. Ce n'est pas un flight simulator niveau gameplay mais toujours plutôt arcade – on est sur consoles, hein. J'espère seulement qu'ils vont pas refaire comme l'opus précédent le coup des dialogues. C'était ennuyeux et cela n'apportait pas grand-chose au jeu.
« Ah mais, c'est pas possible !! » Je me retourne, oui, c'est bien notre Karl qui s'énerve. Trop heureux de le voir péter les plombs, je pars à sa rencontre. « Qu'est-ce qui se passe Karl ? -Encore un jeu qui est repoussé ! J'en ai marre, on attend patiemment et v'lan, les développeurs repoussent comme ça, ils font chier. - Mais de quel jeu parles-tu ? - 24 Heures Chrono. Moi qui suis fan de la série, je me faisais un plaisir de jouer au jeu pour cette fin d'année. Malheureusement, il est repoussé pour Mars 2006. Sûrement pour finir l'année fiscale de façon correcte » me dit-il. C'est une pratique courante. « Ouais, mais bon Karl, à première vue, le jeu va être moyen, voire pourri. Les graphismes n'ont pas l'air d'être de grande qualité et le gameplay semble un peu bancal. À part les scénaristes qui ont participé au jeu pour l'histoire et les acteurs, ça va être une fois de plus un jeu à licence dont le but est de se faire de la thune en attirant tous les amateurs de la série. Classique quoi ! » lui dis-je avec un petit sourire au coin des lèvres. Aussitôt dit, je m'éloigne, la réponse allait être sévère, à peine ai-je eu le temps de passer la porte que j'entendis Karl s'époumoner. Il s'en remettra !

Snape1212



Boire et déboires

Fatigué, exténué par cette semaine de durs labeurs, je pars directement au bar Mario. Alors que la pluie commence à tomber, j'accélère mes pas, afin de ne pas être trop mouillé quand un cri, un hurlement me fait dévier de ma route. Mais qui peut crier comme ça ? Ah ouais, c'est le Barman du Play Bistrot qui paraît-il est une vraie furie. Enfin bon, je continue ma route, je ne veux pas m'arrêter dans ce troquet ou le barman fait fuir ses clients. En arrivant enfin au Bar Mario, je m'aperçois que la porte est fermée. Ah non ! Pas ça ! La pluie redouble d'intensité, je vais être mouillé jusqu'au cou. Je commence à tambouriner à la porte comme un diable afin qu'on puisse m'entendre de l'intérieur. Après quelques secondes, j'entends la serrure et la porte s'ouvre. Ouf sauvé ! J'entre dans le bar. Mais il n'y a personne ? « Tu as fermé pour quelle raison ? » je demande au barman. « Y'a pas grand monde dans mon bar actuellement » me répond-il l'air triste avec comme musique de fond Penneroyal tea en acoustique. Evidemment, y'a de quoi se flinguer avec cette ambiance. « Laisse ouvert, les gens vont quand même venir ! » …même s'il faut l'avouer Nintendo n'est pas au top actuellement. Même si la DS marche bien et que la GBA micro ne fait pas de flop, pour ce qui est du Game Cube et de la Révolution, on peut s'inquiéter. Pour l'un, les jeux qui sortent sont extrêmement rares et pour l'autre le concept a l'air génial, mais on a tellement peu d'infos qu'on peut pas trop miser dessus pour le moment. « Bah ouais » me répond le barman en se servant un whisky. Gêné et ne sachant pas trop quoi faire, je regarde autour de moi afin de lancer un sujet de discussion pour casser l'ambiance déjà bien morte. « Tiens, tu as vu la pub pour le prochain Mario Party? Il a l'air cool, on va enfin pouvoir jouer en équipe. Ça va être encore plus convivial non? Des équipes de deux, on pourra s'éclater jusqu'à 8 joueurs. - Euh ouais si on veut. Mais perso, j'en ai marre, on est déjà au septième opus des Mario Party, 7. A quoi ça sert ? Toujours la même rengaine, toujours le même principe. Pour le dernier opus ils ont créé un micro spécial pour le jeu. Résultat des courses, on ne s'en sert presque pas. Là, un mode huit joueurs où deux joueurs vont avoir la même manette en même temps. Vu la taille des manettes, il ne va pas falloir jouer avec un Rubgyman. - Ouais mais attend, si tu lis le prospectus, on peut se servir du micro pour cette édition. – Ouais, super, mec… » me dit-il d'un air désabusé en avalant son verre de Whisky.
Bon il va falloir que je trouve autre chose pour lui remonter le moral parce que les clients commencent à arriver et notre Mario n'a pas l'air très frais. « Hé Mario, t'as vu, y'a Kojima qui va développer un jeu sur Revolution ? » Cette phrase vient d'un des nouveaux clients qui arrive pour s'installer au bar. « Mais non, c'est pas Kojima-San » rétorque Mario « …mais une de ses équipes. Pour être précis, l'équipe qui a développé Metal Gear Ac!d sur PSP » et tout en disant cela, il se ressert un verre. La situation devient critique, à cette vitesse là, il va vite nager le crawl sur le carrelage notre Barman.
Odama, oui, Odama, ce jeu me revient en tête. Voilà un jeu novateur qui mélange jeu de flipper et tactique grâce au micro. Là, il ne pourra rien rétorquer notre dépressif d'un jour. Zou, je saute au bar et lui lance au visage, « ODAMA ! » Tout le monde me regarde bizarrement. Mario encore plus. « Ouais ? Quoi ? Qu'est ce que tu me veux avec Odama ? - Le jeu a l'air novateur et bien pensé non ? – Euh… ouais, c'est vrai, j'avoue que pour une fois, ce n'est pas un jeu qui pompe sur ses concurrents et c'est encore moins une redite d'un jeu à succès. Par contre, tu connais la grande nouvelle? – Non » lui répondis je. « Bah le jeu est fini, mais Nintendo doit penser qu'il y a déjà trop de jeux sur Gamecube pour la fin de l'année, alors ils ont décidé de le sortir pour 2006. Quelle bande de c.. je te jure. Pfff, je vais me resservir un verre pour fêter la « grande » nouvelle.»

Snape1212

Après avoir fait son annonce, le type à la parka s'en va sans demander son reste et me laisse seul à méditer sur ce qui occupe mon esprit depuis bientôt une semaine : où pourrais-je trouver des vaccins contre la grippe afin de rester en vie cette année ? Je sens que mes anticorps ne suffiront pas, surtout que je connais l'état de léthargie dans lequel ils sont constamment plongés. Il faudra plus que du bourbon pour m'en sortir cette fois à en croire les journaux télévisés alarmistes qui me bousillent le cerveau depuis que je les regarde en boucle. Je pensais être sorti de ma déprime du moment quand, soudain, Valve apparaît. Je n'en peux plus, je ne sais pas si je pourrais le supporter plus longtemps sans lui foutre mon poing en travers de ses dents. Il avance vers moi alors que le juke-box joue « Black N°1 », les mains dans les poches, visiblement agacé par la géniale mélopée qui explose le speaker de l'unique source musicale du Mr. Tea. Il tient une bière américaine dans sa main droite — dont il semble tirer un plaisir plus routinier que sincère - et me crache à la tronche que Lost Coast sortira la semaine prochaine. Je fais comme si je ne l'avais pas entendu et passe mon chemin pour aller m'accouder au bar. Jacky sort un verre et la bouteille de Jack, il me sert. Je bois le breuvage d'une traite, mais je sens le vent du changement souffler sur mes neurones : il me faut quelque chose de plus doux, de moins énervé. Je lui demande de me servir un whiskey sour que je savoure cette fois. Tandis que je trempe mes lèvres dans mon godet, le barman se met à me parler : « Sympas, ces mecs de NP3. ». Je ne suis pas en état de comprendre ce qu'il me raconte et décide donc de brancher mon magnétophone : « Ils vont faire une sorte de béta test *hey connard, tu vas me rendre ma bière ou j't'explose* de leur nouveau MMORPG, Dark and Light *et ta sœur, elle en veut ?* qu'ils ont baptisé Settlers of Gaerneth *tu vas voir c'que j'vais te foutre dans la gueule, enfoiré*. Le tout sera gratos *oh putain, tu vas jongler, roulure* jusqu'à la sortie de la version complète, en avril *c'est ta mère qui va jongler, sac à foutre…*». Notre conversation est alors interrompue par une classique baston de bar, tout le monde se jette sur tout le monde et le sang et la sueur coulent à flots. Je m'éclipse dans les toilettes pour laisser passer la tempête et vider ma vessie. Lorsque je reviens, le rade et la quasi-totalité de ses clients sont dans un piteux état mais les esprits sont calmés et « Electric Demons » détend l'atmosphère. C'est ce moment que choisit un petit homme étrange pour venir serrer ma main encore imprégnée de cette horrible odeur de savon à la noix de coco. Il m'annonce que le vieux Dynasty Warriors 4 va sortir sur PC le 4 décembre, soit deux ans après la version PS2. Je lui réponds que ce n'est pas trop mon créneau les jeux de stratégie d'arcade, et il me dit que c'était juste histoire de m'informer. Je le remercie et retourne au bar.Je commande un deuxième whiskey sour et c'est à cet instant précis qu'un zombie pénètre dans l'antre des geeks. Il prend place à mes côtés. Il est de toute évidence au courant que je suis la personne la plus réceptive aux problèmes qu'il rencontre quotidiennement en tant que mort-vivant évoluant au sein d'une société composée en grande majorité par ses semblables. « Ces crétins ne semblent pourtant pas au courant qu'ils ont franchi la Dernière Frontière, ils prétendent vivre alors qu'ils ne font que subir », me dit-il, «Quoi qu'il en soit, en tant que représentant syndical de la coalition des Zombies Pour La Vie (ndlr : une société secrète qui aide les morts-vivants les plus démunis à s'intégrer, trouver un travail décent, voire une compagne digne de ce nom), il est en mon devoir de vous annoncer un jeu sur lequel nous sommes des consultants de longue date : They Hunger: Lost Souls. ». Qui ne se souvient pas de ce fameux mod pour half-life, plus flippant que Doom 3 par moments? Il m'apprend, au rayon bonnes nouvelles, que le soft sera distribué à petit prix, et au rayon mauvaises, qu'il sera sur Source. Je plonge ma tête dans mes mains…

El Fouine

Prairie **Wind** blowing through **my** hair…

PC

SCREENING

Auto Assault

Auto Assault, c'est un peu le Mad Max des jeux online. Le jeu va évidemment tourner autour des combats entre voitures toutes options comprises, avec ABS, AirBag conducteur et passager, sans oublier la mitrailleuse rotative sur le toit. Graphiquement, ça tient bien la route (oh oh, elle était facile) et le jeu est actuellement en phase de béta fermée. Attention, n'espérez pas de simulation, ça restera a priori très arcade et vous n'aurez aucune pénalité en cas d'explosion. Reste à savoir comment les collisions seront gérées avec le possible LAG online. Sortie en 2006, distribué par NCSoft, le maître coréen des jeux online.

SCREENING

Sonic (next-gen)

SEGA

XBOX 360

PS3

Sonic, vous connaissez tous. Eh bien, comme le quinzième anniversaire de la bestiole arrive en 2006, les gars de Sega nous ont concocté un nouvel épisode pour les next-gens. Rappelez-vous, le jeu avait été présenté lors d'une courte vidéo au dernier E3. Sur les images distribuées, les robots ont un arrière-goût des roides de Star Wars. Le reste semble très soigné, mais les héros (dont Sonic qui se transforme en Super Saiyen jaune) font un peu tache sur un décor ultra-détaillé. Enfin, on a le temps de voir. Reste une certitude : c'est encore un jeu en 3D. Il y a de fortes chances qu'il fasse «pschiiiiit» comme dirait l'autre.

SEGA

XBOX 360

SCREENING

Full Auto

Chez Sega, on aime les extrêmes. On vous aborde, quand vous êtes tout jeune, avec un gentil Sonic, et puis voilà, une fois converti, on vous met du Full Auto dans les mains. Décidément le concept des jeux de caisses armées, jeu venu tout droit des cités, commence à faire des émules. La référence dans le genre était l'excellent Twisted Metal (que de rires en coop à deux) et Full Auto surfe sur la vague, en proposant en plus un mode online pour mieux faire chier vos potes à distance. Pour l'instant, c'est beau. Il faudrait voir comment ça bouge, et surtout comment ça joue, pour éviter de s'enflammer sur un jeu non sorti. Rendez-vous en 2006 pour, espérons-le, une bonne surprise.

KONAMI

PS2

SCREENING

Suikoden V

Voilà. Je suis l'exemple typique du gars qui va écrire un truc sur une série qu'il ne connaît pas. Alors, oui, euh, cette série, euh, ultrapopulaire depuis ses débuts il y a 10 ans sur PS1, revient pour un cinquième épisode. Alors... le gameplay est hors du commun, me dit-on, et l'histoire, haletante, me souffle-t-on, se focalisera sur une rune, la rune du soleil. Ca se passe dans Farlena, pfiou, je sais plus quoi dire. Moi à la base, j'avais juste mis les images pour faire plaisir aux lecteurs (cf la bombasse de la première). Vous êtes ingrats, de me faire faire des commentaires. La sortie est prévue aux states en 2006, pas encore en Europe, donc n'espérez pas vous taper la jolie blonde à la forte poitrine avant un moment.

FROM SOFTWARE

XBOX 360

SCREENING

Chromehounds

Voilà un jeu qui peut s'avérer intéressant. Ça se passe dans le futur, et évidemment, la faute à Bush, tout le monde en est venu à se fritter le face. On a même de nouveaux tanks pour faire, beaucoup moins ringards que ceux de Metal Gear. En solo, vous ferez partie d'une escouade et vous devrez aider vos coéquipiers... et en multi, enfin une bonne idée, un joueur prendra le rôle de chef d'escouade, et aura toute la visibilité sur le terrain. Son rôle sera donc de communiquer avec son équipe pour mieux prendre l'autre équipe en fourbe. Comme d'hab', c'est pour 2006, encore une date super vague.

IN VIDEO

XBOX 360

LIEN

ENCHANT ARM

source : xboxyde.com

Enchant Arm continue à faire parler de lui en tant que premier RPG nippon à sortir pour la Xbox 360. Il est d'ailleurs prévu pour la sortie japonaise de la console. Ce trailer nous montre en 3 minutes le style du jeu - combats, déplacements dans un monde en full 3D (un peu à la manière de Jade Empire). Les cinématiques semblent aussi faites avec le moteur du jeu, à la manière de Final Fantasy X sur PS2.
Au passage, certains persos sont dotés de costumes ridicules comme seuls les japonais savent les faire. C'est presque une marque de fabrique, à ce niveau-là. Mais quand même, ce petit jeu de From Software a de quoi faire parler de lui.

Si la réalisation ne semble pas hors du commun, on remarque de jolis effets de lumière, et surtout des extérieurs immenses qui s'étendent à l'horizon. L'animation des personnages est elle un peu hachée. Les dialogues semblent parlés (en japonais) ce qui nous terrifie quant à la version anglaise. Les combats semblent prometteurs en termes visuels, mais la musique laisse entrevoir une chanson «dance» toute pourrie. Bref, rien de comparable avec l'oeuvre musicale de Nobuo Uemastu, compositeur sur la plupart des Final Fantasy. Reste à voir si le scénario tient la route. Réponse en 2006.

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.

LA XBOX PART EN LIVE (2008)

Les prévisions, c'est super. La météo à 5 jours, les ouragans à 2 semaines, et les ventes de consoles à 3 ans. «Pinaise !»

Les gars de KAGAN (non, ils ne sont pas marseillais) n'ont vraiment rien à foutre. Ces gars qui font apparemment des études de marché foireuses, se sont penchés sur ce que serait 2008 pour les jeux vidéo. Selon eux, en cette année de grâce, Sony aura la main mise sur le marché américain, en dépassant les ventes cumulées de la Xbox, et en prenant 54% des ventes de consoles de l'année, contre 24% pour la Xbox 360, et 22% pour la Revolution. Écoutez, c'est évident que ces mecs se plantent. Ils ont oublié de compter les ventes de la Phantom. Toujours selon KAGAN, les ventes en 2008 devraient s'élever à 18 millions de consoles. Bref, ces prévisions sont bien jolies, mais comment leur donner une quelconque crédibilité? C'est un fait, cette situation ne s'est pas encore produite dans le passé : un concurrent de Sony arrivant avant le maître sur le marché. Enfin si, une fois, avec la Dreamcast, mais SEGA n'avait quand même pas le même gabarit que Microsoft.

D'autre part, la part donnée à la Nintendo Revolution semble très optimiste, vu les résultats mitigés de Nintendo avec ses consoles de salon depuis... 10 ans, presque. Les voir vendre autant de consoles que Microsoft, aux US, aurait quand même de quoi surprendre énormément. De deux choses l'une: soit Nintendo réussit vraiment a faire un gros hit avec son nouveau contrôleur, soit ils se plantent lamentablement. Ce changement radical de perspective peut leur coûter très cher.

De plus, ces chiffres débiles ne prennent pas en compte les possibilités marketing de Microsoft, qui n'a «rien à perdre», qui peut se permettre, grâce à la maison mère, des déficits records, juste pour planter Sony dans le dos.

Mais bon, il est toujours temps de vendre vos actions Microsoft et de les changer contre des Sony, au cas où ces petits play-boys de KAGAN auraient raison. On parie, chéri ?

LE BAN PREVENTIF A LA VAZ VITE

Les anglais ont aussi droit à leurs politiques lourds, en la personne de Keith Vaz. Vaz-y quoi ! (oh oh oh)

Keith Vaz, membre du parlement britannique (oui, les Français ne sont pas les seuls à élire n'importe qui) a demandé au gouvernement de surveiller de près le jeu de Rockstar, BULLY, actuellement en développement. Le mec, Keith, s'est enflammé tout seul en sortant: «est-ce que vous trouvez normal que l'on puisse à travers un alter-ego à l'écran, frapper les camarades de classe ? Allez-vous demander au premier ministre de faire vérifier cette vidéo au British Board of Film Classification ? S'ils ne modifient pas le contenu, est-ce que le gouvernement va user de son autorité pour interdire cette vidéo ?». Hum.
Déjà, Keith a un petit problème. Il n'a pas compris qu'un jeu vidéo et une vidéo, c'est pas pareil. A la base le British Board of Film Classification s'occupe de films, pas de jeux. Mais c'est pas grave, hein, c'était bien essayé. Tu repasseras au prochain Question pour un Champion, d'accord, et tu repartiras avec ton dictionnaire Larousse, comme tout le monde.
D'autre part, le jeu n'a pas encore été montré en public, et à moins que l'ami Vaz ait ses pass backstage chez Rockstar, il n'a guère d'arguments pour parler d'un jeu encore non finalisé.
C'est justement la réponse de Rockstar Vancouver, qui renvoie gentiment Vaz dans son bac à sable en lui demandant de ne pas juger un jeu par son nom. C'est clair, regardez GTA : il ne faut pas le juger par son titre, qui suggère uniquement le vol de voitures. Ben oui, il y avait aussi un peu des assassinats, de la mafia, de la drogue, quand même. Ça serait dommage que Bully se limite à taper les camarades, quand même.
Il faudrait aussi foutre en taule tous ces gosses qui jouent à la guerre dans les cours de récré, qui se battent avec des épées en carton, des pistolets à eau et autres objets à haute valeur significative de violence. Vaz, t'as raison, faut tous les enchaîner.

LA REVOLUSSION SE TRO LE KIFF

Ca pourrait être un commentaire tiré des fora de jeuxvideo.com, mais non, c'est ce que disent les devs japonais qui roXXor.

La Révolution, ça a l'air d'être super populaire chez les développeurs japonais. Le dernier NINTENDO DREAM, un mag japonais, cite pas mal de ces petits gars qui trippent trop leur mère sur ce fichu contrôleur. Kouichi Souda, président de Grasshopper Interactive (à l'origine de Killer 7), est catégorique : «on a pas le choix, on doit faire des jeux pour ce truc», bien qu'il n'ait pas eu la chance de toucher le machin. Toshiro Nagoshi, producteur de F-zero et Super Monkey Ball pour Sega, pense que le fameux rectangle en plastoc combine tous les éléments pour vous permettre de vous fendre la poire en pensant être à la place du personnage principal. Takanobu Terada, producteur sur Super Robot Taisen, était par contre un poil déçu au premier abord. C'est vrai, on lui avait promis un truc révolutionnaire, et on lui présente une vulgaire télécommande de salon. Non mais ! Cependant, ses doutes se sont estompés.
Kouichi Ishii, producteur chez Square de World of Mana, pense sérieusement que cela va changer les méthodes de game design à la base, et que des jeux complètement différents vont pouvoir naître.
Ce bel enthousiasme est touchant. Mais aussi, d'une certaine manière, inquiétant. Aucune annonce de jeux, aucune image, rien de que des pélos qui disent que ça farte, qu'Nintendo c'est trop de la balle, mais sont-ils réellement en train de bosser, ou attendent-ils la vague sur la mauvaise plage ?
De plus, des jeux hors du commun, ça veut dire des jeux spécifiques à cette plateforme, ça veut donc dire confiance en Nintendo pour en vendre des brouettes. Car des équipes qui travaillent sur des jeux Revolution, ça ne travaille pas sur des jeux Xbox 360 ou PS3, deux machines qui sont, elles, assurées de se vendre. On se rappelle aussi de Capcom soutenant la Gamecube avec Resident Evil avant de vouloir rapidement se retirer de la mauvaise affaire. Qui n'en veut ?

"We tried Xbox 2. We tried a number of names. Went around the world for four months, and Xbox 2 got a shrug of the shoulder. Then we explained the Xbox 360 as a living entertainment experience powered by human energy [that] revolves around you and makes you at the center of your experience [and] people were like [snaps fingers] ... 'I get that.'"

Peter Moore (Microsoft, octobre 2005)

IRONIC

" We tried Xbox 2. We tried a number of names. Went around the world for four months, and Xbox 2 got a shrug of the shoulder. Then we explained the Xbox 360 as a living entertainment experience powered by human energy [that] revolves around you and makes you at the center of your experience [and] people were like [snaps fingers] ... 'I get that.'"

IRONIC

[we tried Xbox 2]

Peter Moore, le mec avec la chemise (à mourir) à droite, c'est le... (attendez, je prends mon souffle)... «Corporate Vice President of Worldwide Marketing and Publishing for the Home and Entertainment Division of Microsoft»... ouf. J'ai survécu. Ce mec, avec son titre qui fleure bon la glandouille et le harcèlement de ses secrétaires, s'est occupé de trouver le fameux nom de la nouvelle Xbox. Pendant 4 mois, quand même. Ca glande sévère.

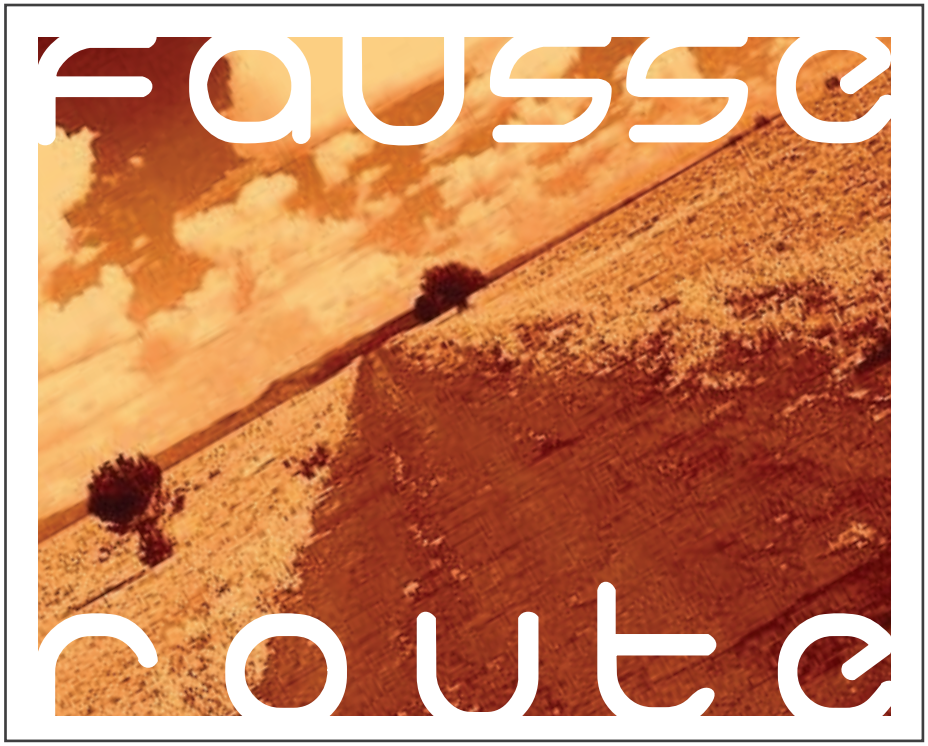
[powered by human energy]

Vous savez, on a pas l'habitude, dans Ironic, de faire figurer des citations récentes. Mais c'était tellement énorme. Vous imaginez, Moore qui vous sort que la 360 est un appareil mystique, qui interagit avec votre esprit, vous fait léviter et vous fait sentir tout bizarre, comme quand vous grimpiez à la corde en cours de gym. En fait, la 360, c'est trop la machine qui te fait maîtriser la Force, man.

['i get that']

Ouais, c'est sans doute la réponse des pauvres joueurs qui n'avaient rien demandé, et qui prennent peur tout d'un coup face à un mec qui s'enflamme tout seul. Avec tous les fous, il est prudent de ne pas les contrarier, hein. On sait jamais comment ça réagit, ces gens-là. Enfin voilà, les enfants, ne mélangez pas les anti-dépresseurs et la coke, à moins de vouloir devenir marketos chez Billou.

Lui, c'est Peter Moore. Oui, je sais, il a une bonne tête de vainqueur. Depuis ses déclarations, il paraît qu'il est souvent invité à dîner chez pleins de gens, comme ça, pour qu'il parle de sa passion, et qu'il revienne sur comment il a trouvé le nom de la 360. Bref, un mec qui se fait plein d'amis.



Connaissance : le mieux ennemi du bien ?

«Wikipédia, l'encyclopédie libre» C'est par ce titre aussi escamoté qu'accrocheur que le savoir universel, avec ses charmes et ses affres, se voudrait représenté. Qui ne connaît pas Wikipédia ? Un certain nombre encore si l'on en juge par les débats étonnés et détonants ayant éclos ci et là. Des brebis à évangéliser forçant certains journalistes, improvisés en bergers de supérette, à en faire trop pour n'en pas dire assez (et inversement). Croyant bénoîtement à l'once d'honneur qui doit bien rester à l'humanité, je dis à ces dévoyés de ne pas s'arrêter à la démonstration hasardeuse d'une apprentie pigiste de Canal Plus en mal de reconnaissance, leur suggérant plutôt de consulter le site en question. Aux plus feignants, je résumerai Wikipédia ainsi : une encyclopédie (d'où le «pédia ») sur le web et entièrement modifiable à volonté par l'ensemble des internautes (d'où le néologisme «wiki-»). Donc oui vous, moi, nous pouvons à loisir participer à cette encyclopédie planétaire. A vous d'étaler votre connaissance de la tourte aux courgettes, à moi de réécrire l'histoire de Groucho Marx, qui n'a rien à voir avec Karl, le candide hémogénique. Contrairement au Larousse de trente mille pages en cinquante volumes - rédigé par des élites et croulant sous la poussière toujours plus dense de l'oubli populaire (le

Larousse, pas les élites, quoique…), l'universalité de Wikipédia n'est donc pas seulement dans son contenu mais également dans ses auteurs. Avec quelle fiabilité ? Une belle question de conscience en perspective.

Un faux semblant

Mais une question sans objet, si l'on y regarde de plus près. Certes, la passion ambiante infirme cette idée : d'un succès d'estime, Wikipédia a passé la vitesse supérieure, au point d'engendrer d'ardentes passes d'armes entre partisans d'une connaissance à sens double et ceux supputant que le danger est immense de voir y apparaître n'importe quoi, sans

une encyclopédie à 1 euro ?

aucune garantie de véracité. Les fora bruissent un tantinet de cette polémique, exacerbée par les imperfections évidentes vues sur le site et dont le point culminant fut peut-être la démarche récente d'un impayable musée Ariane qui, sur une arène de télévision et en direct, n'hésita pas à tomber dans des méthodes d'un autre âge, vandalisant Wikipédia avec une fieffée fierté pour démontrer son refus d'une information partagée. Car oui, plus que sa maladresse, c'est le mal fondé de sa démarche et son inquisition qui retiennent l'attention ; ils cachent une vraie peur de ces professionnels de l'info spectacle et condensée à se voir dépassés et délaissés au profit de ceux qui agissent hors des sentiers battus. Ce passage télévisé l'illustrait admirablement : la peur n'est jamais pire conseillère que lorsqu'elle étreint les caciques de la vieille vague face aux flots de l'innovante jeunesse.

Un faux débat

Que reproche-t-on à Wikipédia ? De n'être pas fiable, de raconter des bêtises. Pour une encyclopédie cela peut effectivement faire désordre. Qu'objectent les idolâtres ? L'action des garde-fous, des modérateurs consciencieux surveillant de près chaque modification ; traquant l'erreur plus avidement encore que le marin étarquant à l'éveil du vent du large. Pour ma part je

n'y vois là rien de plus qu'un faux débat, les deux camps ayant à la fois tort et raison. Car après tout, dès lors que l'on parle d'évolution dans le microcosme ébouillantant du web, les torts seront toujours une raison et la raison ne sera pas toujours un tort. Comprenez: passéisme d'un modèle éprouvé et changements des mentalités ne peuvent pas aller l'un sans l'autre; ils coexistent car aucun modèle n'a terrassé l'autre même si l'on sent que le premier, accroché à ses acquis d'une gloire tôt ou tard révolue, ressemble à la Du Barry demandant encore une minute de jouissance à son bourreau tandis que luit la lame de la guillotine.

Un faux ami

Développons cette dualité confrontée. D'une part Wikipédia n'est pas le monstre que l'on aimerait voir décapité en place publique car elle répond à la règle élémentaire de l'Internet : la mise en commun des informations individuelles. Elle est le liniment aux idiopathies, l'onguent face aux plaies éparses du savoir. On doit saluer cette entreprise, même largement imparfaite. De toute façon, quelle source l'est ? Les manuels scolaires le démontrent : la vérité ne fut jamais la même des deux côtés du miroir. Jusque là on l'ignorait ou feignait de l'ignorer, c'est tout. Wikipédia est fausse, oui, mais pas beaucoup plus

qu'une source officielle n'osant reconnaître son imperfection. Je me sens plus trompé devant certains journaux télévisés ! Avec l'encyclopédie gratuite du web, il n'y a pas tromperie sur la marchandise - puisque l'on est prévenu de ses dérives.

D'autre part, nul ne doit nier pour autant de telles errances. Ni s'économiser leur dénonciation. Wikipédia est un faux ami. Ses erreurs sont nombreuses, les travestissements historiques sont flagrants et rien n'empêche la publication, même temporaire, de bêtises. Plus encore qu'ailleurs, il convient donc de toujours remettre ses dires en cause. Mais alors une telle encyclopédie est-elle utile ?

Je le crois. Car ainsi s'éveillent en nous le sens critique et la nécessité de chercher plusieurs sources pour recouper les données. De cette façon, peut-être les prochaines générations arrêteront-elles de prendre chaque parole dite experte (notamment de la télévision) pour argent comptant, contrairement à nos aînés et parfois à nous-mêmes.

Ce développement l'a prouvé : quiconque limite le débat à ces seules considérations fait fausse route. Abonder dans l'un ou l'autre sens ne se résumerait qu'à ergoter des silences. La question du bien-fondé de Wikipédia n'est pas celle à poser. Elle cache une interrogation

Jimmy Wales, le fondateur de Wikipedia

plus vaste : à quel point devons-nous globaliser la matière même de la culture ? Il ne faut pas avoir peur de comparer Wikipédia à un Kazaa, un EDonkey, un Métro et consorts gratuits ou même à un blog: vidéo, musique, journaux, textes ou donc articles encyclopédiques…le problème est bien celui de la libre création et du libre accès à la connaissance conglomérée, défaits des chaînes et carcans de modèles économiques passéistes. Wikipédia ou l'évolution de l'humain aux crochets de l'informatique ? Et pourquoi pas ! Autrefois marionnette de croyances fondées ou non, l'Homme s'approche chaque jour un peu plus des cimes du divin : génétique, médecine, biotechnologies et donc gigantesque dilution des consciences qui séduit les uns et horrifie les autres. La connaissance totale et universelle, portable et ubiquiste, bientôt à portée : pour mener à quoi ? Au jardin d'Eden… ou à la chute qui s'ensuivit pour n'en être pas dignes.

Kylian

on refait le monde

Il y a des lieux où tous les gamers rêvent d'aller. Des endroits où seuls certaines personnes peuvent rentrer...

LES SALONS DE JEUX

Y'a t-il un pilote dans le salon ?

Mais la réalité dépasse souvent la fiction, dans le mauvais sens.

Ekianjo

Je me rappelle encore, quand je feuilletais les magazines de mon enfance, et que je voyais les images du CES de Las Vegas, du CES de Chicago, de l'ECTS de Londres, de l'E3 de Los Angeles, et du Tokyo Games Show de.. Tokyo. Hum.
Ça faisait rêver, c'était des endroits inaccessibles, sortes de Mecques du jeu vidéo, de Jérusalem des développeurs. Avec ces jolies photos qui montraient des demoiselles légèrement vêtues pour ressembler aux héros et héroïnes de nos jeux préférés, ces allées immenses où se massent des tonnes de gens a priori passionnants. Et des tonnes de jeux en exclusivité.
Et puis, un jour, à Sanqua, nous avons eu nous aussi la chance d'aller à quelques salons, pour voir. Malgré l'enthousiasme qui nous animait, comme des gamins arrivant pour la première fois dans un Disneyland, une chose est devenue certaine : soit les salons ont bigrement changé, soit l'image que nous nous en faisions était extrêmement déformée. Difficile de répondre à cette question sans voler la Doloreane de Doc Brown.
En tout cas, de nos jours, un salon, c'est surtout une expérience un peu pénible. Il y a trop de monde. Et je ne parle pas de ceux qui sont ouverts au public, où c'est encore pire, mais même les salons professionnels sont bardés de types qui n'ont rien à y foutre.
Par exemple, tous les «resellers», c'est à dire les revendeurs, qui se pointent - ils ne sont pas là pour interviewer des développeurs, ni pour discuter de la qualité des jeux, mais simplement prendre le parfum des nouveautés qui «vont se vendre». Tiens, ça me rappelle le coup où nous avions fait la queue pendant 1h30 pour voir une miteuse vidéo de Half Life 2 (même pas exclusive!). Juste avant d'entrer, quelques revendeurs s'étaient incrustés sans faire la file pour prendre les places au premier rang. Comme si ce n'était pas assez énervant, alors que la plupart des gens, au vu de la vidéo, s'exclamaient «ouah, ça le fait trop», l'un des revendeurs se touchait grave, frétillant comme

L'ECTS : endroit mythique des jeux vidéo sur le territoire européen pendant une bonne dizaine d'années, avant de perdre de sa superbe et d'être progressivement délaissé au profit de l'e3 et du TGS. Plus récemment, la venue du salon de Leipzig a porté un coup fatal à l'anglais qui ne s'en remettra sans doute pas avant un bon moment.

un batard, en ruminant à son voisin «c'est bon, ça va se vendre, ca, ça va se vendre».

Super.

Ensuite, il y a les hôtesses. On ne va pas cracher dessus, elles sont bien jolies, la plupart du temps, mais quand même, à cause d'elles, on se retrouve avec un attroupement de mecs en chaleur qui rôdent autour, créant des bouchons dans les allées, et posant des questions débiles dans l'espoir (vain, je vous rassure) de les emmener boire un verre (et plus) après le salon. Tout ce temps gâché avec ces jolies filles, qui finalement se savent même pas ce qu'elles promeuvent, c'est du temps de moins passé avec des développeurs ou des éditeurs.
Parlons-en, de ces éditeurs, qui bien souvent n'ont rien à montrer de bien nouveau, si ce n'est derrière des portes fermées - quand vous arrivez à avoir un rendez-vous sans vous appeler Gamespot ou IGN. Ce concept des démonstrations «fermées» est d'ailleurs étrange. Pourquoi mettre une barrière supplémentaire alors que les éditeurs sont à la base sur place pour faire parler de leur jeu et faire monter la «hype» ? Sans doute une histoire de privilèges, de bons services rendus à une presse sélectionnée sur le tri, qui justement n'ira pas cracher sur un produit même s'il est merdique.
Au final, de tous les salons que nous avons faits, il n'y a guère qu'à la Game Connection de Lyon, petit salon dédié aux développeurs à la recherche d'éditeurs, que l'on peut se poser et discuter avec plein de gens ouverts, sans aucune contrainte, et sans booth babes dans tous les coins qui vous montrent leur seins et leur strings qui dépassent.
Et puis, il y a les salons officiels, - invitation only -, tels que l'X05. Microsoft a voulu soigner son affaire récemment, en organisant un petit salon à Amsterdam. Nous n'y étions bien entendu pas, mais d'après les comptes-rendus distillés ici ou là, peu de surprises. En effet, aucune annonce nouvelle

Quand on vous dit qu'il y a trop de monde dans les salons, on n'exagère pas. Entre les distributeurs, les vendeurs, les journalistes, les exposants, les booth babes, les développeurs et les éditeurs, il est parfois difficile de se frayer un chemin dans les allées. Sans parler du vacarme ambiant qui vous tape sur le système avant la fin de la journée. Rien à dire, on est dans de meilleurs conditions pour jouer chez soi, quand même.

de la part de Microsoft, et à part les jeux présentés en version jouable, rien de bien exceptionnel à se mettre sous la dent. Quand on voit que le line-up rétrécit de jour en jour (Oblivion apparemment renvoyé dans les moules pour un moment) et que seuls PGR3 (d'ailleurs un peu moins beau que prévu) et Kameo tiendront la console à bout de bras, on se demande si ce lancement fin 2005 n'a pas été un peu précipité. Et ne parlons pas de Perfect Dark Zero, qui devait marquer le grand retour de Rare, mais qui nous fait plutôt nous poser de sérieuses questions quant au potentiel de la boîte rachetée.

Evidemment, pas un mot sur les problèmes que Moore entrevoit vis-à-vis de stocks de la console lors de sa sortie. C'est le comble.

L'X05 est l'exemple même du salon quasi-raté : des annonces qui n'ont rien de nouveau, des jeux qui ont du mal à faire envie, bref, pas grand chose à se mettre sous la dent. Heureusement que c'est Microsoft qui invite et tout.

En fait, plus que le contenu même des salons, c'est l'existence de ceux-ci qui est en jeu.

À quoi servent les salons, concrètement ? Revenons un peu en arrière. À la base, à l'époque de la presse papier, il fallait bien réunir tous les acteurs du jeu vidéo dans un même endroit, histoire de discuter, de voir les nouveautés, de lier des contacts, et surtout, de distiller l'information glanée dans le prochain numéro suivant la visite. C'était à l'époque où les gens du milieu étaient relativement peu nombreux. Les gros éditeurs tels que nous les connaissons aujourd'hui n'existaient pas encore, les plus modestes pouvaient tirer leur épingle du jeu relativement facilement, vu que tout était à faire.

Puis, la famille s'est agrandie. De plus en plus, les salons ne pouvaient accueillir tout le monde, et le jeu de l'offre et de la demande a bien marché : le prix d'un stand est devenu rapidement de plus en plus exorbitant, évinçant de là même les plus petits éditeurs ou les indépendants. Qui dit davantage de jeux, dit davantage de public, et davantage de revues et de distribution, donc plus de visiteurs. Qui dit plus de visiteurs, dit encore un prix du mètre carré qui monte en flèche, et surtout un

gros problème : rester visible. Non contents de devoir faire des gros efforts de décoration, avec des stands qui s'élèvent parfois très haut pour mettre en avant leur logo, tel un repère dans l'espace, les éditeurs ont vite analysé le genre des visiteurs : des mecs à 90%. Pour attirer ce genre de populace, rien de plus facile, il faut jouer sur les femmes, d'où le concept des booth babes. Dans le cas extrême, on se retrouve avec des visiteurs qui passent finalement leur temps à photographier les booth babes sans prêter attention aux jeux qui défilent derrière, dans le fond. En clair, c'est un beau mic-mac. Pour se démarquer encore plus, les stands utilisent aussi les décibels, ce qui engendre un énorme brouhaha ambiant, et vous force à crier pour parler à votre voisin, à prendre l'habitude de dire «hein?» dès que vous voyez quelqu'un remuer les lèvres dans votre direction. Et dire qu'on attend des journalistes des previews et tout. Il faut bien s'imaginer dans quelles conditions ça se passe, sans compter que les bornes d'essai sont souvent prises d'assaut par des gamers qui se croient être sur une borne d'arcade gratuite, rempilant partie après partie jusqu'à la fin de la journée, même quand des dizaines d'autres poireautent dans leur dos.
Trop de monde, trop de bruit, mais pas assez de l'essentiel : les jeux. La plupart des opinions issues des jeux montrés aux salons s'avèrent souvent très limitées. A tout casser, on a passé 20-30 minutes maximum par jeu. Comment écrire autre chose que des conneries quand des previews sont si brèves, quand les démos jouables ne montrent que ce qu'elles veulent montrer ?
A l'heure où de plus en plus de journalistes sont invités à essayer des jeux chez les éditeurs ou les développeurs, où les démos de jeux arrivent souvent 1 mois avant la sortie, où l'information sur tous les projets en cours ne manque pas, quel est l'intérêt de ces grands rassemblements ?
Bien sûr, il reste une dernière chose aux salons : les annonces. Mais, souvent sous forme de conférences

On connaissait les booth babes. Au dernier e3, Namco a employé une technique plus évoluée : le babes stage. Toute une tripotée de danseuses en plein raccolage passif, qui se trémoussent pour attirer les foules de geeks en furie. C'est triste de voir que le jeu vidéo, censé être un milieu original, emprunte les techniques utilisées dans les salons de voitures et autre matériel hifi. Ca fait cheapos.

de presse sans interactions, la valeur ajoutée d'être sur place est très limitée.

En fait, la presse a servi pendant très longtemps de relais entre les éditeurs et les joueurs, par le biais de ces salons. On voit d'ores et déjà les comportements changer, petit à petit. Les éditeurs montent des sites pour faire leurs annonces, avec des comptes à rebours, sans pour autant attendre un moment précis de l'année.

Les sites officiels de jeux sont devenus courants, régulièrement mis à jour avec de nouveaux screenshots, des vidéos, des descriptions.

Plus que jamais, les éditeurs n'ont plus besoin qu'un besoin accessoire de la presse. Il suffit de voir comment les critiques des sites ou magazines influencent si peu les achats des joueurs.
Les éditeurs possèdent leurs propres moyens de communication - en direct avec les consommateurs. Le tout est ensuite de créer une envie, un besoin autour d'un titre.

D'où les multiples mecanismes employés pour générer de la «hype», comme décrits dans Sanqua 9.

Les salons risquent fort de devenir de plus en plus superficiels et/ou marginaux. Le regroupement des éditeurs, de plus en plus énormes, fera qu'un jour, ces derniers pourront inviter 30 journalistes chez eux pour leur montrer une cinquantaine de jeux à la fois. Des gros titres, en plus, ceux qui «vont vendre», comme les revendeurs les aiment.

Normal, vu que le jeu devient très grand public, donc très formaté.

Un jour, on n'ira plus aux salons pour voir des nouveautés, mais simplement pour se montrer. Il n'y aura plus grand-chose à écrire que les lecteurs ne savent pas déjà.

Dans un futur un peu plus lointain, on n'aura peut-être même plus besoin de journalistes. Avec une connection très très haut débit, on se connectera sur le site de l'un des deux éditeurs restants (après les fusions successives), on pourra directement essayer les démos jouables, comme dans les salons, et on pourra chatter en direct avec ceux qui les essayent en même temps.

C'est finalement aussi de notre faute, les visiteurs. Si nous ne pouvons décidément plus écrire grand-chose d'intéressant dans nos reportages, c'est qu'il n'y a sans doute plus grand-chose à dire.

Cut the Middle-Man.

Tekken 5

Ekianjo / PS2

Les suites, c'est mal. Oui, vous avez déjà lu ce qu'on a pu écrire à ce sujet. Mais non, là, ça n'a rien à voir. C'est mal, parce qu'on prend tout de suite un coup de vieux. Un jour, vous direz à votre petit-fils que vous avez joué à Tekken 1, et il vous prendra pour un dinosaure. En attendant, c'est Tekken 5 qu'on nous ressort. Autant être honnête avec vous, j'avais carrément fait l'impasse sur le 4, si ce n'est un peu en arcade. Mais, je sais pas pourquoi, j'ai eu envie de me faire ce cinquième épisode. Nostalgie, sans doute. Truc marrant, alors que vous venez juste de mettre le DVD dans la console, une sorte de mini-jeu en 3D «old school» genre galaxian 3, apparaît. Vous pouvez bien entendu prendre le contrôle et shooter les ennemis qui ne vous veulent pas du bien. En fait, ce petit interlude vous sert d'écran de chargement, et après 5 secondes vous pouvez appuyer sur start (ou continuer, si l'envie vous chante). Arrive enfin la cinématique de début de jeu, encore une fois magnifique. Tekken nous a habitué à des séquences de synthèse de haut niveau et il faut dire qu'on en prend toujours plein la vue. La première partie de la scène vous montre comment le vieil Heihachi Mishima, le boss de tous les Tekkens précédents, se fait piéger dans son château et comment il meurt dans l'explosion d'une bombe. Cette scène finit avec les mots «Heihachi Mishima... is dead». Évidemment, une aura de mystère entoure ce complot. Le Story mode vous en apprendra un peu plus - il faudra creuser. La deuxième partie de la cinématique reprend un peu le style de l'introduction de Soul Blade sur PS1 : une bonne musique de fond et un montage très agressif pour montrer la plupart des protagonistes du jeu. Et il y en a, oh oui!

La mort de Heihachi aurait dû mettre fin à sa société, la Mishima Zaibatsu. Mais bizarrement, elle continua comme si de rien n'était. Qui se cache derrière tout cela, hein ?

Et hop, avant même que vous n'ayez la chance de trop réfléchir, la Mishima Zaibatsu organise un nouveau Iron First Tournament : Tekken 5.

De la meuf, y'en a dans Tekken, mais le jeu ne joue clairement pas sur les petites tenues. Christie est sans doute la plus dévêtue, et elle n'est même pas belle. Tekken est un jeu de mecs, de vrais. Et l'idée de faire revenir des persos d'âge mûr (la quarantaine) est excellente. Law, Paul, Baek sont visiblement vieillis. Au fait, le jeu vous propose de rejouer aux versions arcades de Tekken 1, 2 et 3. Autant vous dire que les graphismes vont vous faire un gros gros choc. Et dire qu'on trouvait ça beau il n'y a pas si longtemps...

Après cette mise en bouche plutôt réussie, voilà le sempiternel menu qui arrive. Il a une sale gueule entre nous. Mais qu'importe, hop, le story mode pour commencer. On est loin ici de Tekken 4 et son pauvre choix de personnages. Là, pas moins de 20 personnages directement sélectionnables. Les légendes de Tekken sont de retour, avec Paul, Law (Marshall, pas Forest), Lei le flic, Julia l'Indienne, la fille de Michelle de Tekken 2, évidemment les membres de la famille Mishima avec Kazuya et Jin, le fameux catcheur King à la tête de tigre, le robot Jack-5, et Nina WIlliams, toujours en froid avec sa soeur Anna. Des nouveaux font leur entrée, avec Marduck, une espèce de grosse brute épaisse, Feng, un chinois spécialiste des arts martiaux et Raven, un mystérieux assassin vêtu de noir, avec une grosse balafre en X sur le visage.

Mais ces 20 persos ne sont le début que d'une bien plus longue liste de persos débloquables, et vous retrouverez Anna, Kuma, Panda, Mokujin, Baek et bien d'autres encore. Au final, on se retrouve presque avec une compil' de tous les meilleurs persos, tous Tekkens confondus.

Mais vient le moment de commencer. Première impression : les chargements sont ultra-rapides. Rien à voir avec les versions précédentes. Pour une fois, on peut dire «maman, j'ai l'arcade à la maison! ». C'en est même impressionnant, on se demande comment la console charge toutes ces textures, ces mouvements, en si peu de temps.

Évidemment, c'est beau. Rien à voir avec l'infâme Tekken Tag Tournament sorti avec la PS2, on se surprend à regarder les décors, plutôt réussis - mais parfois un peu trop vides. Les personnages sont très bien modélisés. Le jeu, par contre, n'a guère changé. Certes, tout est en 3D, mais la notion d'espace est très relative. Tout se joue comme si Tekken était un jeu 2D avec un décor 3D. Contrairement à Soul Calibur, n'espérez pas faire des esquives de côté (à part Steve), elles sont rarissimes dans Tekken. Quant aux décors, n'attendez pas d'interactions à la Dead or Alive, là encore, si vous touchez un mur

Sur ces quelques screens, les petites flammes caractéristiques de Tekken sont toujours là. On peut trouver ça un peu lourd, mais quand on joue, on les voit à peine. Par contre, les persos qui tombent laissent une sorte de cratère par terre... cratère qui disparaît dès qu'un autre cratère se forme... ça fait tache ! Et l'effet n'est finalement pas très intéressant...

de temps en temps, c'est presque par erreur plus qu'autre chose. Tekken 5 est tout sauf innovant : il affirme que le bon vieux jeu de baston en 2D old school a encore ses heures de gloire, même si on lui refait un lifting.

Namco a oublié certains trucs.

D'une part, malgré l'abondance de personnages, tout n'a pas été peaufiné dans les moindres détails. Certains persos sont encore beaucoup plus forts que d'autres. Le jeu manque globalement d'équilibre. Et pas de bol, sur consoles, on ne peut pas patcher, et le jeu demeure et demeurera bancal. Si un de vos potes connaît bien Paul, vous pourrez toujours courir pour le battre avec un autre perso. l'idée de Tekken était de confronter des gars avec des techniques de combat différentes, mais le concept se veut trop large. Certains styles diffèrent tellement des autres qu'il leur est impossible d'être véritablement efficace.
Reste quand même le point fort de Tekken : la palette de coups. À côté, Dead or Alive peut aller prendre un suppo et au dodo. Même si la plupart sont inutiles, ils sont là, et les essayer vous prendra un bout de temps.

C'est riche, très riche.

Gros bémol, encore.

Le boss de fin. Comme la famille Mishima n'était pas assez grande, on est allé chercher le grand-père, Jinpachi Mishima, qui est apparemment sorti des décombres du château d'Heihachi après l'explosion. Cet ami Jinpachi se transforme, avant le combat, en une sorte de démon, et en l'occurrence devient aussi une grosse grosse pute.

Je vous explique.

Il possède deux pouvoirs très énervants. L'un est de vous paralyser, cash, pendant 5 secondes. Alors

Hop, encore d'autres décors. À gauche, on se bat sur une station spatiale autour de la terre. Mine de rien, l'ensemble du fond est entièrement animé, et l'effet d'immensité est très réussi. Le combat en haut des immeubles n'est pas mal, avec quelques jolis trucages de réflections ici ou là. Contrairement à Dead or Alive 3, le parti pris de Tekken 3 n'est pas le réalisme des décors. Mais une sorte d'extravagance, de petite fantaisie mesurée. Bref, tout à fait en accord avec les persos.

qu'il pourrait s'allumer une clope, regarder au ciel ou pisser un bol, il en profite généralement pour vous latter la gueule en toute impunité. Et il fait mal, très mal. Et vous n'avez pas de Synthol sur vous.

Deuxième pouvoir : sur son torse se trouve une sorte de grande bouche de démon, et quand vous commencez à vous rebiffer, il s'écarte un peu pour faire sortir de sa gueule une grosse boule de feu des familles. Pour ne rien gâcher, il est quasi impossible de l'éviter ou de la parer, et quand vous la prenez en pleine gueule, la moitié de votre barre y passe. Et si vous croyez que le mode easy allait arranger les choses, détrompez-vous : c'est une grosse pute quelque que soit le trottoir... enfin, le niveau de difficulté.

Heureusement, les fins de Tekken 5, toutes en cinématiques, valent largement le coup : vu le nombre de persos, vous allez vous régaler. L'humour des gens de Namco ne fait apparemment pas défaut, comme ce pauvre Marshall Law qui rejoint le tournoi pour payer les frais d'hosto de son fils, Forest, qui s'est cassé la gueule avec la moto de Paul.Je vous laisse imaginer la fin... avec Paul.

Après, je pourrais vous dire que Tekken 5 possède pas mal de petits jeux, d'options parfaitement inutiles (costumisation de personnages)... mais ça ne changera pas le coeur même du jeu. C'est du Tekken. Un bon cru, qui fait presque collector avec son grand nombre de persos.

Sur le marché de baston 3D à mains nues, trois références se démarquent actuellement. KOF Maximum Impact, Dead or Alive et Tekken. Tous suffisamment différents pour ne pas être comparables.

Mais Tekken 5 aura au moins le mérite de vous faire rire avec son histoire plus-tordue-tu-meurs et ses fins bien poilantes. On ne se marre pas tous les jours.

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (ps2, xbox)	KONAMI
2	FOOTBALL MANAGER 2006 (pc)	SEGA
3	FIFA 2006 (gc, pc, ps2, xbox, etc)	EA
4	THE WARRIORS (ps2, xbox)	ROCKSTAR
5	POKEMON EMERALD (gba)	NINTENDO
6	F.E.A.R. (pc)	VIVENDI
7	TIGER WOODS PGA TOUR 2006 (ps2, xbox, gc, pc, gc, psp)	EA
8	ULTIMATE SPIDER-MAN (ps2, xbox, gc, pc, gba, ds)	ACTIVISION
9	DBZ : BUDOKAI TENKAICHI (ps2)	ATARI
10	QUAKE 4 (pc)	ACTIVISION

CHARTS UK UNITED KINGDOM

Et voilà ! Encore une fois ! Il suffit qu'on s'absente une semaine pour que le top 10 des rosbifs change soudainement. Et qu'on ne vienne pas me parler de coïncidence, c'est désormais clair : SANQUA a une influence sur le top anglais. Au Royaume-Uni, le football est roi et c'est bien évidemment que PRO EVOLUTION SOCCER 5 se taille la part du lion. Chose amusante, il devance son confrère de chez EA, j'ai nommé FIFA 2006. Pour ceux qui aiment le banc de touche, FOOTBALL MANAGER revient en édition 2006. Enfin, en quatrième position, le nouveau titre de Rockstar, qui s'en sort pas mal vu qu'il ne parle pas de foot. Un Pokemon revient, mais c'est en fait un retard spécifique aux rosbifs. Allez savoir. Enfin, du côté des FPS, QUAKE 4 est prié de ramasser ses dents alors que FEAR s'installe tranquillos au milieu du top 10. DBZ BUDOKAI TENKAICHI réussit bien pour un nième jeu basé sur l'univers de Toriyama.

DU 15 OCTOBRE AU 22 OCTOBRE

Source : ELSPA

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	SOCOM 3: US NAVY SEALS (ps2)	SONY
2	NBA LIVE 06 (ps2)	EA
3	FIFA 06 (ps2)	EA
4	FAR CRY INSTINCTS (xbox)	UBI SOFT
5	FIFA 06 (xbox)	EA
6	POKEMON XD (gc)	NINTENDO
7	SLY 3: Honor Among Thieves (ps2)	MIDWAY
8	NBA LIVE 06 (xbox)	EA
9	MORTAL KOMBAT: Shaolin Monks (ps2)	THQ
10	FIFA 06 (gc)	EA

DU
09
OCTOBRE
AU
16
OCTOBRE

Source : EBgames

Wow, l'EA mètre de cette semaine indique un réchauffement global de la planète, c'est certain. Non mais, 5 titres EA dans le top 10, c'est presque du jamais vu. Évidemment, ce sont des gros jeux de sport comme les ricains les aiment. Chose étrange, il semblerait que nos amis ennemis de la terreur commencent à apprécier le football de chez nous, enfin le «soccer» comme ils disent. Faute d'avoir une équipe, ils ont des fans, c'est déjà ça. Et comme les terroristes, c'est toujours populaire, il fallait bien calmer les foules avec SOCOM 3 pour PS2. Et puis comme il faut aussi voir du monde et voyager, les amis de la gâchette continuent à s'étriper sur FAR CRY INSTINCTS, qui est décidément pas bien terrible - à moins que ça ne soit le multi ? Peu importe. Tiens, un jeu de plates-formes vient polluer le top, c'est SLY 3, qui continue son bonhomme de chemin sans trop faire parler de lui. Il ira loin ce petit gars.

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	DRAGON BALL Z SPARKING! (ps2)	BANDAI
2	CODE AGE COMMANDERS (ps2)	SQUARE-ENIX
3	YU-GI-OH DUEL MONSTERS GX: Mezase Duel King! (gba)	KONAMI
4	FAMICOM MINI: SUPER MARIO BROS. 20th Anniversary version (gba)	NINTENDO
5	TAMAGOTCHI NO PUCHIPUCHI Omisecchi (ds)	BANDAI
6	TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
7	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
8	TSUUKIN HITOFUDE (gba)	NINTENDO
9	SHIN SANGOKU MUSOU 4 Moushouden (ps2)	KOEI
10	JUMP SUPER STARS (ds)	NINTENDO

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

Au Japon, les sorties ne se sont pas bousculées récemment. Du coup, c'est les grosses licences qui raflent tout. En l'occurrence DRAGON BALL Z SPARKING!, plus connu chez nous sous le nom de BUDOKAI TENKAICHI. Dingue ça, j'ai toujours cru qu'ils avaient gardé le titre à consonance japonaise pour faire «in», mais en fait non, ils ont fait un faux titre japonais pour l'Europe. ATARI, bande de fourbes! SQUARE-ENIX nous refait le coup du jeu de rôle qui touche le haut du top avec CODE AGE COMMANDERS. L'histoire est encore une fois assez obscure : le monde se referme sur lui-même, pour entamer un processus de renaissance. L'humanité décide alors de créer «l'Arc» pour se mettre en hibernation et éviter ce désastre. Mais la guerre entre les humains éclate... tain tain tain !! Sinon, du YU-GI-OH, du MARIO BROS, du TAMAGOTCHI, bref, que des jeux de merde qu'on espère ne pas voir traverser les frontières.

DU
09
OCTOBRE
AU
16
OCTOBRE

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
CALL OF CTHULHU (xbox)	28 octobre 2005
GTA Liberty city stories (psp)	28 octobre 2005
STARSHIP TROOPERS (pc)	28 octobre 2005
THE SUFFERING 2 (xbox, pc, ps2)	28 octobre 2005
XENOSAGA EPISODE 2 (ps2)	28 octobre 2005
CIVILIZATION 4 (pc)	4 novembre 2005
THE MOVIES (pc)	10 novembre 2005
MARIO KART DS (ds)	25 novembre 2005
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	début 2006 ?

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

CALL OF CTHULHU n'en finit pas d'être repoussé. C'est dingue, les gars d'Headfirst ne savent plus quoi faire pour faire parler de leur jeu, comme si on l'attendait. Ça risque véritablement d'être une fichue grosse déception. Retenez quand même cette date du 28 octobre : il sort une platrée de jeux ce jour-là, et même si on ne vous recommande pas STARSHIP TROOPERS les yeux fermés, vous devriez pouvoir y aller tranquille sur GTA LCS pour PSP et pour XENOSAGA EPISODE 2 pour un bon RPG bien frappé des familles. Après le gros flan de Molyneux avec BLACK & WHITE II, il a encore une chance de se rattraper avec THE MOVIES, même si on commence à douter du potentiel de la personne pour faire de bons jeux à nouveau. Pete, reprends-toi, bordel. C'est sûr, vous allez acheter CIVILIZATION 4, même s'il n'y a rien de nouveau à part la 3D, juste pour vous la jouer next-gen. Et Mario Kart DS... Snape en a assez fait.

NEXT FR PAYS DU FROMAGE

Enfin, votre prétentieux et larvaire serviteur s'est décidé à se déplacer dans une salle obscure. Il faut dire que l'actualité cinématographique était plutôt pauvre, hormis la sortie des Frères Grimm, un film loin d'être indispensable. Cette semaine, c'est pour The Descent que j'ai bougé mon derrière, à la recherche de sensations fortes… En effet, je savais que le réalisateur, Neil Marshall, n'en était pas à son premier méfait dans le petit monde fermé du cinéma d'épouvante puisqu'il avait déjà commis Dog Soldiers quelque temps auparavant.

movie ticket

The Descent

El Fouine

Le gore reprend ses droits

On commence par la réédition Dog Soldiers était un film sympathique, divertissant, mais sans plus. Disons qu'il manquait un petit quelque chose au métrage pour devenir plus qu'un flick qu'on regarde entre potes fans de films gores, histoire de faire une pause entre Evil Dead et Bad Taste, pour se remettre des émotions provoquées par les quantités astronomiques de bière que vous avez décidé de boire ce soir parce que votre copine vous a largué. Vous aviez bien tenté de l'accoutumer à votre univers en l'amenant voir le Rocky Horror Picture Show samedi soir, mais devant un spectacle si terrifiant pour le non-initié, son dégoût envers vous n'a fait que croître de seconde en seconde, jusqu'à l'instant fatidique où vous avez décidé d'être entreprenant. C'est là que vous avez fait la grossière erreur de l'amener manger un grec…sur place…entourés d'odeurs de friture et cernés par les regards méprisants des cuisiniers aiguisant leurs couteaux sales. Vous flippez, vous êtes en nage, vous ne vous contrôlez plus, vous dites n'importe quoi. Deux mois plus tard, vous n'êtes plus pour elle qu'un sujet de plaisanteries. Quel meilleur moyen, donc, qu'un bon petit film d'horreur pour oublier que l'on vit vraiment dans un endroit chaque jour un peu plus détruit par la vanité des Hommes ?

L'histoire de The Descent se résume en peu de mots : six amies partent faire un coup de spéléologie dans les Appalaches, se paument dans une grotte, et là, tout va de plus en plus mal. L'important pour un film qui n'a qu'un seul et unique décor est, entre autres, de développer les personnages, de leur donner du corps. Sinon, comment compatir, comment la catharsis peut-elle s'opérer ? Comment les atrocités vécues par les héroïnes peuvent-elles être partagées avec le public ? Le pari du réalisateur semble être de nous faire découvrir les protagonistes dans leur environnement naturel, pour que l'on comprenne bien qui elles sont lorsqu'elles ne sont pas confrontées à une situation où elles ne mettent pas leur vie en jeu.

Cette première partie, assez courte, fait peur. En effet, on peut croire pendant une bonne dizaine de minutes que cela ne va pas être possible de supporter ces six nanas surexcitées pendant tout un film : je commence à flipper…

De l'allégorie de la caverne

Au moins, on sait que ce sont de jeunes femmes énergiques, et qu'on aura droit à de la baston, de la vraie, pas de la tape de lopettes. Heureusement, un tas d'emmerdes viennent enfin enfreindre leur enthousiasme, pour notre plus grand plaisir. Cela commence par le bouchage - un des termes les plus laids de notre langue - par un éboulement de la cavité par laquelle elles ont pénétré à l'intérieur de la grotte. La tension commence à monter doucement, mais cette progression est gâchée par de trop fréquents « moments à sursauts » qui deviennent prévisibles au bout d'un ou deux, et donc, énervants. Après avoir cherché une issue pendant un bout de temps, les noises continuent : le personnage principal, interprété

par Shauna MacDonald, est pris d'hallucinations et commence à voir des trucs bizarres ramper sur les murs de la grotte.
La réalisation de Marshall est assez intéressante, surtout en ce qui concerne la photo : les seules sources de lumière sont celles mises à disposition des spéléologues, à savoir des torches, frontales ou non, des flares, et les petits bâtons qui deviennent phosphorescents lorsqu'on les casse, et dont j'ai oublié le nom - je ne l'ai d'ailleurs jamais su et je m'en fous.
De ce point de vue, c'est une réussite totale qui peut provoquer un sentiment de claustrophobie chez ceux que le fait d'être enfermé dans un endroit exigu terrorise. Cependant, les décors visités par les protagonistes semblent ne jamais se finir. C'est la lumière seule, ou plutôt son absence qui vous étouffe. La fameuse ombre au tableau serait le montage des séquences d'action, confus et brouillon au possible. Seul le plan final de chacune de celles-ci s'attarde un brin, en général sur un petit détail goret à souhait : on aurait souhaité un rythme moins linéaire.

« I feel so good I don't know what to do »

L'impression que laisse the Descent après que vous ayez quitté la salle est mitigée. Certes, on a bien sursauté et la fin est marrante, mais un arrière-goût de manque subsiste. En fait, on aurait aimé que chacun des actes du film soit plus détaillé.

Les personnages évoluent bien tout au long de leurs péripéties, mais certaines passent à la trappe un peu trop vite, voire de façon trop évidente. Reste un petit flick sympathique, bien gaulé et par moment jouissif au possible, mais à qui il manque ce zeste de folie et d'humour pour arriver au niveau d'un survival de référence. Ce qui serait bien, c'est qu'au moins un film de ce niveau sorte par mois, histoire d'aller un peu moins à reculons dans les salles : on passe un bon moment, et c'est le minimum que l'on peut exiger.

L'ami Tom n'arrête pas de me faire chier depuis une semaine : « Tu dois absolument aller voir Wallace et Gromit, mec, c'est trop mortel ! ». Bon, d'accord, on va parler d'animation, vieux, calme-toi un peu, détend-toi deux secondes. Le problème c'est que j'y vais un peu à reculons étant donné que je m'étais fait chier comme un rat mort pendant Chicken Run…

movie ticket

Wallace et Gromit : le mystère du Lapin-garou

El Fouine

« Rabbit Fighter »

On a beau dire, le format le plus adapté pour l'animation est le court-métrage. Qui ne se rappelle pas des débuts triomphants des studios Aardman et surtout des deux personnages fétiches du studio Wallace et Gromit ? J'espère le plus grand nombre d'entre vous, mais il est probable que le seul méfait de la firme que vous connaissiez soit le très long et inintéressant Chicken Run. C'était la première expérience de Nick Park aux USA, sous la houlette d'une grosse boîte de production et de distribution, Dreamworks, qui avait imposé au génie de la pâte à modeler un casting des plus encombrants pour assurer un carton au box-office américain. Fort de son succès avec son film médiocre, Nick Park se décide enfin à nous pondre un long-métrage mettant en scène l'inventeur le plus déjanté du Royaume-Uni et son fidèle compagnon canin. Les deux compères sont de nouveau confrontés à un mystère des plus farfelus : tandis que les habitants du village dans lequel vivent nos deux héros préparent fiévreusement le Grand Concours Annuel de Légumes, une mystérieuse bestiole réduit les vergers de ces derniers en cendres. Cela n'aurait eu aucune espèce d'incidence sur l'existence de Wallace et Gromit si ces derniers n'avaient vu dans l'engouement de la population pour l'agriculture une occasion en or pour se faire des couilles en… En effet, ils ont monté une entreprise de protection des vergers à l'aide de moyens garantissant qu'aucun mal ne sera fait aux terribles lapins, de petites bêtes voraces, en manque cruel de légumes. C'est donc lorsque la situation dégénère qu'on fait appel à eux pour permettre le bon déroulement du Concours. Quelle ne sera alors leur surprise lorsqu'ils se retrouveront face à l'abominable Lapin-garou à l'appétit insatiable.Vous aurez pu le remarquer : au moins, le scénario rocambolesque ne trahit pas l'esprit des courts originaux. Même s'il n'atteint pas le niveau d'absurde d'un Wrong Trousers ou d'un A grand day out, le synopsis est assez prometteur pour nous faire rêver à un film d'animation en stop motion de très haut niveau.

« Sweet Vibrations »

Je prends place au deuxième rang, personne n'est devant moi. La salle est peu remplie et surtout, lourde de silence. Je suis étonné par le fait que personne ne parle pendant les pubs et je commence à réaliser petit à petit que l'ambiance est à la déprime. Je me retourne pour constater, à mon grand étonnement, que le public est surtout composé d'adolescents lobotomisés : peu d'adultes, pas d'enfants. Je m'étais pourtant préparé à lancer un : « Tu vas fermer ta grande gueule, morveux de merde, ou je vous bute toi et ta salope de mère », mais je n'ai pas eu l'occasion de le placer. Je suis déception, la lumière se baisse, le projecteur vrombit, et le film commence. Le métrage s'ouvre sur le décor splendide de la petite ville typique du pays des Angles, et après un court instant apparaissent les premières traces d'animation à proprement parler. L'écho d'un

constat encourageant rebondit sur les parois de mon petit cerveau : « c'est vachement beau ! ». Il n'y pas à dire, M. Park et son équipe de joyeux drilles se sont démenés pour offrir à vos yeux un spectacle tel que vous ne l'avez presque jamais vu. La réalisation, le montage, la photo, tout est au mieux - certains plans sont de pures merveilles.

« Freeway Jam »

En ce qui concerne la partie artistique du film, à savoir l'écriture et le jeu des acteurs, il y a pas mal de choses à redire, surtout pour ce qui est du premier point. Comme d'habitude avec les Studios Aardman, le scénario n'est pas adapté pour un long-métrage. Même si l'on n'atteint pas le niveau d'ennui d'un Chicken Run, on n'en est pas loin. Le problème se situe surtout au milieu du film, c'est à ce moment que commencent à intervenir les premiers bâillements. Rien à voir avec un Godard, mais on a la triste impression que les auteurs n'ont pas grand-chose à raconter. Cela dit, certaines des vannes du film comptent parmi les meilleures du cinéma moderne, ainsi, comme d'habitude avec les studios de la firme anglaise, on a le droit au traditionnel double niveau de lecture, et, lorsqu'on monte à ce fameux deuxième degré, certaines des plaisanteries sont délicieusement grivoises. Autre fait amusant : cette chère et excellente Helena Bonham Carter (Fight Club, la Planète des Singes et Charlie and the Chocolate Factory) semble abonnée aux films d'animation. Hasard du calendrier ou non, elle se retrouve à la tête d'affiche des deux productions les plus attendues de cette année - soient le film dont vous êtes en train de lire la critique, et Corpse Bride, le prochain Burton animé- en l'espace de deux semaines. Il faut croire que l'ami Helena aime bien passer son temps en salle de doublage…

Le nouveau Wallace et Gromit n'est pas la réussite que l'on attendait, mais reste une référence dans le domaine de l'animation en pâte à modeler, faute de mieux -n'oubliez pas que l'on parle de longs-métrages. Après, si vous êtes accro au merveilleux univers Aardman, je vous conseille d'y jeter un coup d'œil. Je finirais cette critique en vous interdisant formellement d'aller voir ce film en VF. Comme d'habitude, vous me répondrez, certes, mais encore plus ici. En fait, si vous avez un piteux niveau d'Anglais, n'allez même pas le voir, car les sous-titres sont tellement mauvais qu'on a l'impression qu'ils ont été faits par de vrais incultes, vous allez rater la quasi-totalité des blagues puisque seule une infime partie a été traduite. Encore une fois, on se fout de la gueule du monde, ce qui commence à devenir routinier dans le monde de la traduction des films d'animation.

Burton n'arrête pas en ce moment. Alors que son Charlie… vient tout juste de sortir, il décide d'asséner à ses fans le coup de grâce avec son nouveau film d'animation. Il faut avouer que j'ai eu un peu peur lorsque j'ai vu qu'il comptait mélanger 3D et stop-motion : l'idée de mêler les deux ne me paraissait pas des plus brillantes, surtout lorsqu'on voit son Nightmare Before Christmas, irréprochable d'un point de vue technique…

movie ticket

Tim Burton's Corpse Bride

El Fouine

Wild Night...not!

Il est 21H40, je reçois un coup de fil de Tom:

"-T'es allé voir Corpse Bride ?
-Non, pas encore…
-Je croyais que tu devais faire ton article pour Sanqua hier…
-Moi aussi…
-Je vais à la séance de 22H avec cinq copines, tu viens ? ».

Je finis ma « cigarette ». Cinq copines ? Carrément mec, ça me changera des locaux désespérément virils de Sanqua :

«-J'arrive.
-A toute. ».

Je me pointe devant le cinéma et je ne vois personne. J'appelle ce maudit dessinateur pour apprendre qu'il va bientôt me rejoindre, qu'il a déjà ses places, qu'il me suffit d'attendre cinq minutes. Je sors un bouquin et m'adosse au feu tricolore en face du Gaumont Parnasse. Quinze minutes plus tard, Tom n'est toujours pas là et il n'y a plus de places disponibles pour le nouveau Burton. Je repars chez moi, furieux, avec l'impression de m'être fait trahir par un ami de longue date - impression des plus ridicules due à mon état lamentable. Une fois arrivé, j'allume ma télé et enfourne le dvd des one-man shows de Dupontel et, à ma grande surprise, m'endors comme une masse. Je me réveille tôt le lendemain matin, à 11H15. Je me dis qu'il serait sage de rester étendu comme une loque lorsque je me souviens de ce fameux papier que je dois rendre avant ce soir sous peine de me faire pendre par les tripes à la tombée de la nuit. Je me grille une sèche, me lève, me lave, et fonce au ciné. Une fois dans la salle, j'ignore les bavardages immondes des adolescents qui la peuplent en majorité - la jeunesse n'est plus ce qu'elle était, on se serait cru à un défilé de mode sponsorisé par Disney.

Break on through to the other side

Les pubs défilent, je pique du nez, puis c'est au tour des bandes-annonces de films que je n'ai pas envie d'aller voir. Un avertissement indiquant qu'il est interdit de filmer dans la salle sous peine de poursuites judiciaires me réveille. Le film commence. On va enfin pouvoir jeter un oeil à ce que nous préparait l'ami Tim depuis si longtemps. L'histoire pourrait se résumer ainsi : un jeune homme du nom de Victor, fils de riches bourgeois, est forcé de se marier avec Victoria, la fille de nobles déchus. Le problème est que le jeune bougre n'en a pas vraiment envie, et alors qu'il quitte la répétition du mariage à venir le lendemain, il s'enfuit et s'engage par erreur avec une morte.
Avec une base pareille, on était en droit de s'attendre à du bon Burton, du vrai. Surtout lorsqu'on sait qu'en plus de Depp, Helena Bonham-Carter, Christopher Lee, Emily Watson, Tracey Ullman ou encore Michael Gough, sont de la partie. Ils sont d'ailleurs tous d'une justesse à pleurer et on sent qu'ils prennent le projet à cœur, qu'ils ne le font pas entre deux tournages, à la va-vite. Cette impression vient

sans doute du fait de l'excellente écriture et du design grandiose et à mourir de rire des personnages. Danny Elfman, le fidèle compositeur de Burton, est lui aussi présent pour notre plus grand plaisir. Les séquences de comédie musicale, à l'exception d'une, un peu chiante, apportent au film une énergie dont il a par moments bien besoin. Même si l'ambiance générale du film est excellente -meilleure que celle de Nightmare… selon moi- et les décors sublimes, le parti pris graphique confère au film un manque de vie évident. Normal, me direz-vous, pour un film dont une grande partie se déroule dans le pays des morts.
En fait, pas vraiment puisque le but est de donner l'impression au spectateur que tous ces cadavres respirent comme vous et moi.

The Spirit carries on

En effet, le point noir de Corpse Bride est d'être trop froid, trop distant. On ne sent plus les personnages que par abstraction alors qu'on avait la sensation de pouvoir les toucher dans The Nightmare… On est alors en droit de se demander pourquoi Burton et Mike Johnson (le second réalisateur) ont choisi de garder des figurines chiantes comme pas deux à animer, au lieu de tout faire en 3D, quitte à tenter d'obtenir un rendu artificiel pour permettre de garder l'esprit burtonnien. Certes, cette technique a le mérite d'être plus originale, mais tant qu'à faire quelque chose d'aussi long et épuisant à réaliser, autant le faire à fond, non ?
Considérations graphiques mises à part, Corpse Bride est à l'image de presque tous les Burton (sauf Planet of the Apes et Big Fish) : bon, divertissant et familial. Vous mettez n'importe quel gosse un peu ouvert d'esprit devant, il va tout de suite adhérer.

La séance est terminée. Je me retourne et jette un œil sur la population de la salle pour tenter de percevoir leur avis, mais c'est impossible : les yeux vides des jeunes victimes consentantes et leur air ahuri m'énerve à un tel point que je m'en vais du plus vite que je peux, effrayé, et rempli d'aversion face à leur cynisme, si profondément ancré dans leurs têtes de piafs. Il ne me reste plus qu'à rentrer chez moi pour me goinfrer de nourriture indigeste et écouter du Matthias IA Eklund pour me relaxer en attendant que mon tranquille quotidien soit perturbé par une nouvelle aventure.

IN ZE POCKET

Snape1212
Ekianjo

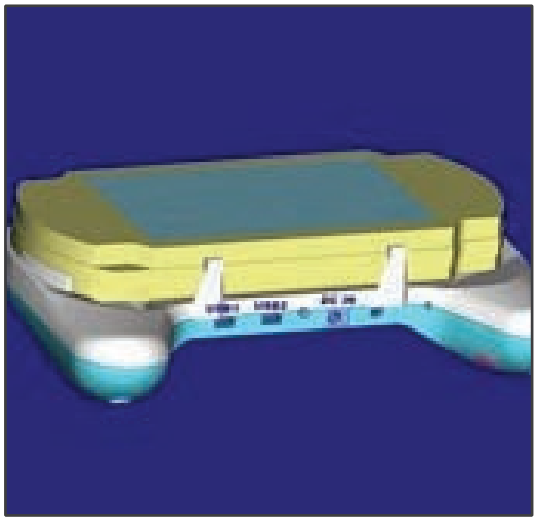
Alors que la semaine passée fut plus que morose question news pour la Nintendo DS, cette semaine, c'est tout le contraire, on ne sait plus par quoi commencer. J'ai donc décidé de faire un tri et de prendre les jeux les plus intéressants. On commence d'ailleurs par Mario et Luigi. Second opus de la série et sûrement pas le dernier quand on connaît la mentalité de Nintendo pour l'utilisation à outrance de ses licences ! Ce jeu reprend le principe de Mario et Luigi superstar saga sorti sur GBA en 2003. Pour rappel, ce jeu était un mélange d'action RPG dont l'originalité était de contrôler Mario et Luigi simultanément. Cela permettait de résoudre les énigmes tordues proposées par le jeu. Pour ce deuxième jeu sous-titré « Partners in time », le principe du jeu reste identique. La seule nouveauté, et pas des

moindres, est la possibilité pour nos deux compères de partir dans le passé afin de résoudre certaines énigmes. Vous prendrez donc possession de Mario et Luigi bébé. Pour ce qui est de l'histoire, je dois avouer que Nintendo s'est encore surpassé. Imaginez donc que la Princess Peach a disparu de nouveau. Oui oui, et apparemment l'infâme Bowser serait mêlé à cette étrange affaire. Bref, rien de palpitant de ce côté-là. Encore heureux que les jeux Nintendo soient parfaitement jouables parce que niveau histoire…Enfin, comme on est sur DS, on s'attend à l'utilisation des deux écrans et c'est chose faite avec ce jeu. Durant les combats, il faudra surveiller l'écran du haut puisque les ennemis pourront attaquer d'en haut ! Oui, rien que ça. C'est tout, rien d'autre, mais c'est déjà ça. Pour une date de sortie Européenne, il va falloir encore attendre un peu, par contre pour les amateurs d'import, ils pourront acheter la version Américaine prévue pour le 28 décembre.

Comme j'évoquais les déboires de la Princesse Peach dans la précédente news, hop la transition est faite pour que je vous parle de « Super Princess Peach ». Ce jeu de plate-formes vous propose d'incarner la Princess Peach qui part à la recherche de Mario et Luigi qui ont été… kidnappés. Oui, vous avez bien lu. Pour une fois ce n'est pas cette boniche de Peach qui a été enlevée, mais les deux frères moustachus. Quand la firme de Kyoto raconte des histoires, ça fait peur, on ne les arrête plus, ils sont lâchés ! Quoi d'autre, sur ce jeu à l'histoire

renversante d'originalité ? Hum, il y aura 40 niveaux à se farcir pour aller sauver les deux frères et la princesse pourra se servir de quatre pouvoirs spéciaux basés sur ses émotions. Le joueur pourra les déclencher grâce à l'écran tactile (il faut bien qu'il serve à quelque chose celui-là).Il faudra attendre la sortie japonaise prévue pour le 22 octobre pour en savoir plus. Pas encore de date pour le vieux continent, mais cela devrait vite arriver.

Harry Potter, qui ne peut passer à travers cette déferlante médiatique et littéraire ? Ilogo, c'est sûr, il n'a pas résisté, et EA non plus. Mais EA, c'est juste pour des questions pécuniaires. À quelques semaines de la sortie en salle du dernier film, EA ne peut pas passer à côté de manne financière aussi grosse. Intitulé Harry Potter et la coupe de feu, le jeu plutôt joli graphiquement propose d'incarner le gars aux binocles dans sa quatrième année à l'école de magie. Dans cet opus, la coupe de Quidditch prend une place importante puisque Harry devra affronter d'autres élèves afin de remporter la coupe. Pour la version DS, l'utilisation des deux écrans est une fois de plus un gadget. L'écran du haut affiche le jeu et l'écran du bas, bah euh... pas grand-chose, la barre de vie de Harry et des protagonistes qui vous aident dans l'aventure. Bref, encore rien de bien palpitant. Seuls quelques mini-jeux usant de l'écran tactile seront présents



et on prendra ça comme un petit bonus pour la Nintendo DS. À part Nintendo, pas grand monde n'utilise le deuxième écran de manière cohérente.

Ouais, Snape, t'as bien raison, à ta place je laisserais même carrément tomber la DS. Viens, viens rejoindre le clan des pro-PSP ! Allez, pour te faire un peu baver, un nouvel accessoire va sortir pour la console de Sony. C'est Neo-PSP 4in1 pad, de NeoFlash, cf image ci-dessus. Il s'agit d'une extension qui se présente sous la forme d'un pad se fixant donc sous la PSP, qui comporte deux ports USB supplémentaires, deux batteries en plus, et surtout deux ports assez excellents: un port pour cartes-mémoires SD et un autre pour CompactFlash. À nous les plaisirs des cartes pas chères !! Ça changera des Memory Stick hors de prix estampillés Sony. En plus, le fameux pad permettrait de mieux prendre les contrôles en main, ce qui n'est pas un mal. Pour ne rien gâcher, le prix serait assez faible (99 dollars) pour la version de base. Une version livrée avec un microdrive de 4gigas est aussi prévue pour 179 dollars. Bref, une bouchée de pain en moins comparée à l'autre disque dur que nous avions présenté la dernière fois. Vive les périphériques !

Ensuite, on s'y attendait un peu, mais la sortie de GTA LCS pour PSP s'accompagne d'une protection qui vous oblige à passer au firmware 2.0. Et les simuleurs de firmware n'y feront rien, le jeu ne s'exécutera que si vous faites l'update. Certes, c'est en théorie possible de passer en 2.0, de jouer à GTA LCS, puis de revenir au 1.50 pour les homebrews, mais les manips de ce genre sont relativement pénibles. Est-ce que cela va freiner les achats de ce GTA ? Les chiffres nous le diront bientôt.

Comme vous le disait Snape à son retour du Play Bistrot, Sony va nous sortir un gigapack à 300 boules, avec une PSP value pack et une carte 1 Go. Pour ce prix, ils vous ont tout mis, sauf le cordon qui vous permet, par sécurité, de garder votre PSP attachée à votre poignet. C'était juste un bout de cordon, pas la mort, pourtant. Quand on est radin, on se refait pas.

SANQUA EXPERIENCE

8

SORTIE LE 2 OCTOBRE 2005

WOMAN AS TEMPTRESS

Une nouvelle rubrique, Incognito, vous parlant de la soirée du Game Hotel, le 22 septembre à Paris. On fait le point sur la Revolution, on s'essaye à Virtua Tennis, avant de finir sur le Tokyo Games Show 2005. Un gros numéro.

SANQUA EXPERIENCE

9

SORTIE LE 13 OCTOBRE 2005

ATONEMENT WITH THE FATHER

Nous vous parlons de Fahrenheit (PC) et de Burnout Legends (PSP) parce que vous le valez bien. Et comme Sanqua aime parfois aller à contre-courant, vous saurez qu'on pense que la HYPE, c'est LE MAL. Tout y est, sauf le Movie ticket habituel, vu qu'El Fouine avait décidé de larver.

Sanqua sort THEORIQUEMENT toutes les semaines, n'hésitez donc pas à aller voir par 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 - LEGOUT

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