

YANNIS (E)UJIA

EXPERIENCE

1 1 : THE ULTIMATE BOON

- 11 novembre 2005 -
v11c2





EXPERIENCE

On continue dans la série « Terreur sur la ville » avec cette semaine une nouvelle apparition fracassante de notre nain de ministre préféré. La horde est lâchée! Ses membres vont voler vos biens, user de la force sur votre précieux moyen de locomotion tout juste fini d'être payé, et violer vos femmes et vos filles sans aucune pudeur...et on ne parle pas des sacrifices humains... Après la grippe aviaire, un nouvel ennemi nous arrive tout droit des banlieues : les pauvres ! Al Qaida aurait déjà infiltré, grâce à un réseau d'imams perfides et surentraînés, les alentours des grandes villes françaises, afin de renverser le gouvernement actuel pour le remplacer par un régime dirigé par des musulmans intégristes. Mais, sachez-le, la barbarie ne triomphera pas de notre précieuse démocratie : nous nous battons pour préserver les valeurs chaque jour mises en pratique d'intégration, d'égalité des chances pour tous, de répartition des richesses et d'amour réciproque entre chaque citoyen de notre grande patrie -amour sans doute issu de la grâce qu'a accordée à notre nation Dieu le père. Autre fait amusant : on a la légère impression que les pédophiles sont des gens très généreux. En effet, alors que le Tsunami qui avait ravagé la Thaïlande quelques temps auparavant avait ému la communauté internationale des pervers, tout le monde se contrefout du Cashmere. Je ne comprends pas, ils sont pourtant sympas leurs pulls, non ? Bon d'accord, c'est plus cher si on veut se taper une petite locale de dix ans que dans un bordel de Bangkok, mais la qualité est là. Et puis il reste toujours les moutons...

■■■ El Fouine

LUGH
KYLIAN
MEEGO
EL FOUINE
TOM
IANOS

**STAR
TEAM**

PTITMEC
SNOOPERS
SNAPE1212
ILOGO
SILENTZEN
EKIANJO

Relecture : DarkNemo
<http://www.Sanqualis.com>

EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
IENC EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
XPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
ENC EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
PERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE

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

“

Salut à toi El fouine ! *

J'ai parcourus avec attention les pages du dernier Sanqua, sur lequel le lecteur averti que je suis glisse tel le cygne sur le fleuve du bonheur, tant le style est fluide et agréable (bon, la partie cirage de pompe c'est fait maintenant la suite !), mais, car il y a un mais, une vague de travers a manquée de me faire chavirer. Explications !

La descente du fleuve, se déroulait sans encombre, ponctuée par le clapotis des news et le bruit lointain de quelques barriques sur pattes adeptes d'un rade sinistre tenu par un ancien plombier moustachu, reconverti dans la distillation d'un alcool qui rendrai aveugle le commun des mortels. Bref la vie s'écoulait paisiblement dans nos vertes contrées vidéoludiques, quand une lame de fond me prit par surprise par bâbord. L'origine de ce déchaînement soudain des éléments fut rapide à démasquer, car aisément identifiable, se présentant sous le nom de « the descent » !

Et celle-la de descente je peux t'assurer qu'elle ne fut pas si agréable que celle du doux fleuve Sanqua! La faute à une complaisance injustifiée de ta part envers un film qui à mes yeux ne mérite même pas que l'on jette un coup d'oeil à l'affiche.

J'ai en effet, en compagnie et sous l'impulsion d'un certain Snape1212, eu le malheur de voir cette descente aux enfers pour tout amateur de cinoche digne de ce nom. Attention, je ne mets pas en doute ton objectivité, ton amour et ta connaissance du 7ème art. Je me demande juste si lors de la projection, tu n'étais pas sous l'influence de [...]

[...] quelques produits stupéfiants à tendances hallucinogènes ou sous celle de quelques packs de Kro ! Ben ouais, je m'excuse mais l'évolution des personnages, j'ai eu du mal à la voir, sauf si elle consistait à montrer un groupe de gonzesses se transformer en véritables machines à tuer (souviens-toi de la scène ou l'une de nos spéléologues en goguette pète le cou d'une des bestioles à la manière de notre grand J-C Van Damme dans ses heures de gloires !) !

Bon je sais qu'il y a sur tout sujet une multitude de points de vue et je trouve ton analyse sur le parti pris du réalisateur de n'utiliser que les lumières artificielles intéressante, mais cela reste trop mince à mes yeux pour sauver un tel nanar.

Tout du moins je dois reconnaître un mérite à The Descent : l'ami Snape1212 et moi je crois qu'on ne s'est jamais autant fendu la gueule au cinoche, grâce notamment à quelques grands moments de n'importe quoi, comme les scènes de "plantage de piolet entre les gonzesses" ou "l'enfonçage de doigts dans les orbites", façon matraquage de manette à track'n field.

Une autre consolation fut la p'tite mousse que Snape s'est empressé de m'offrir pour se faire pardonner du calvaire qu'il m'avait fait vivre.

Enfin bref cela ne reste que mon avis et comme j'ai vraiment souffert pendant 1h40 devant l'écran, ben je voulais te faire part de celui-ci. Mais comme j'aime le dire : la vie est faite de conflits, de divergences de points de vue et c'est ce qui le rend si passionnante ! Non ?

Delawo ”

* Note : par respect pour l'illettrisme de nos lecteurs, nous publions leurs emails ou autres lettres SANS correction orthographique préalable.

Salut vieux,

Non, la divergence d'opinions n'est pas intéressante, encore moins constructive. Comme tu le sais, je suis un admirateur de la pensée unique et du dogmatisme, je vais d'ailleurs à l'église tous les dimanches pour demander à Notre Seigneur de débarrasser la Terre des infidèles et des mécréants.

Ensuite, sache que la bière que Snape t'as payée est passée en notes de frais et que maintenant, grâce à toi, Sanqua va déposer le bilan. Apart ça, si j'ai bien compris ta missive, tu n'as pas aimé *The Descent* et, au-delà de ça, tu ne comprends pas pourquoi, moi si. Je vais donc paraphraser ma propre critique -du jamais vu, en exclusivité sur Sanqua.com : ce film n'est pas un chef d'oeuvre, c'est un bon petit flick. Cela signifie que si tu n'adhères pas au genre à la base (le survival), ce n'est pas *The Descent* qui te fera changer d'avis.

Pour ce qui est de l'évolution des personnages, toutes ne deviennent pas des machines à tuer : la plupart meurent dans d'atroces souffrances, je te trouve donc un peu de mauvaise foi, mon petit.

Ensuite, ces fameuses gonzesses, celles qui survivent, ne sont pas des petites natures, elles sont habituées aux situations extrêmes et en tirent même un plaisir que je trouve personnellement malsain. Normal donc qu'elles décident de se battre plutôt que de subir... Enfin, je trouve ton utilisation du terme « nanar » abusive : pour moi, *Van Helsing* est un nanar, un vrai, et friqué en plus -ce qui décrédibilise encore plus ce naze de Stephen Sommers, spécialiste du genre. Après, si pour toi, un film doit être chiant et joué par des acteurs dépressifs pour être bon, je comprends que tu ne puisses pas être touché par la fraîcheur d'un *Descent* qui, je le répète, n'est pas un chef d'oeuvre, loin de là.

Si tu ne les as pas vu, je te conseille de mater les deux films dont je parle dans la critique, tu sauras peut-être un peu mieux les intentions du réalisateur. Et si je pouvais me permettre de te donner un autre conseil : mets de temps en temps ton cynisme de côté, surtout si tu vas voir un film aussi basique d'un point de vue émotif qu'un *Survival*, tu l'apprécieras sans doute plus.

El Fouine
paye ta bière Snape



Van Helsing, le Chuck Norris des films de vampires.

Vous l'avez sans doute remarqué, fidèles lecteurs et Castro, Sanqua ne paraît plus chaque semaine comme auparavant, mais avec un peu de retard. Deux explications à ce phénomène étrange. Tout d'abord, faisons taire la rumeur, nos locaux n'ont pas été incendiés dans les récentes émeutes de banlieues, bien heureusement. Mais deux problèmes épineux se sont posés récemment.

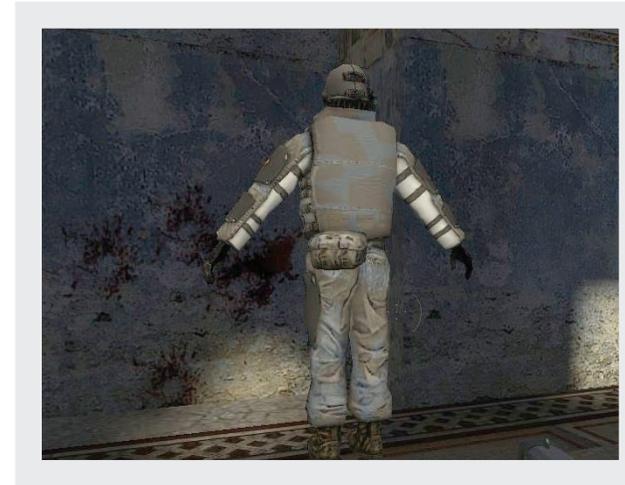
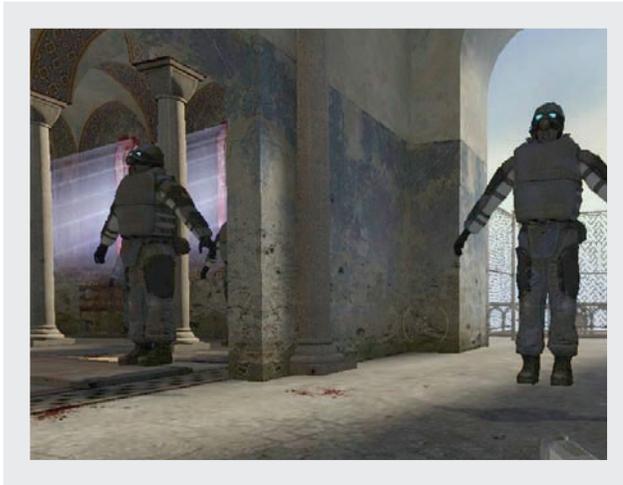
Un. On s'est remis à jouer. Ouais, ça ne nous était pas arrivé depuis un bon moment. Enfin, sérieusement, quoi, jouer tous les jours. La fin d'année approche et avec elle, pas mal de titres qui valent le coup d'oeil. Il faudra bien qu'on en parle. Ensuite, on reçoit depuis peu quelques candidatures, et il faut les évaluer, tester leur résistance à l'alcool, les soumettre à une heure d'El Fouine et de Kylian en délire, et croyez-moi, ce n'est pas de tout repos. Deux candidats sont déjà morts d'épuisement, paix

à leurs âmes. Un candidat a réussi à survivre et le voilà désormais dans la Star Team. SilentZen, qu'il s'appelle. Mmm, c'est pas un nom de glandeur, ça ?! Ça y ressemble fort en tout cas, on va le surveiller de près, ne vous inquiétez pas.

Enfin, on réfléchit aussi au futur de Sanqua, au prochain cycle en particulier, puisque celui-ci touchera très bientôt à sa fin, mine de rien. C'est aussi le moment pour nous contacter - on a déjà des idées, mais de nouvelles sont toujours les bienvenues.

Pour finir sur une note d'humour, quelques screens de mon cru à partir de Lost Coast de Valve qui réussit le tour de force d'être l'addon gratuit le plus long à sortir, le plus court à finir, mais aussi le plus buggé et finalement le plus pourrave avec son pétard mouillé de HDR. On attend impatiemment Aftermath. Non, je déconne.

Sanqua brûle-t-il ?



Eki : Gabe, il y a un bug dans Lost Coast ! - Gabe : C'est pas possible, on a mis deux ans à le développer, et en plus c'est basé sur le jeu de l'année 2004, donc tu dois sûrement être un gros connard jaloux. - Eki : Putain, mais Gabe, regarde les screens de tes soldats paralytiques et dis-moi dans les yeux que Valve teste ses jeux avant de les refourguer par millions. - Gabe : Mais Euuuuuuuuuuuh !



SANQUA EXPERIENCE

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

10 xbox café
un café qui voit grand.

13 mister tea
on parle PC dans cet endroit.

20 POUR une poignée de \$\$\$
parce que le jeu c'est une industrie.

11 play bistrot
le plus cool du coin selon les d'jeuns.

14 screening
les derniers arrivages de screens.

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

12 chez mario
le seul bar qui sert aux gosses.

19 in video
la vidéo à voir cette semaine.

24 fausse route
il ne faut pas aller trop loin.

28 ON REFAIT LE MONDE

Lugh a profité de son temps libre sur son bateau pour nous pondre un gros machin sur sa vision des jeux de rôles. Ne vous endormez pas !



11 : THE ULTIMATE BOON

SANQUA EXPERIENCE

51 BROTHERS IN ARMS 2

un add-on au prix d'un jeu neuf.

54 CODENAME PANZERS P2

le retour des petits tanks qui font boum.

60 CHARTS UK-US-JAP & NEXT

c'est inutile mais on adore ça.

64 MOVIE TICKET

la chronique cinéma.

71 IN ZE POCKET

vous et vos machines de poche.

72 OLD BOY

les anciens Sanqua.

73 GAME ON

le prochain numéro.

74 CONTACT

si l'envie vous prend...

75 LEGAL LOGOUT

attention c'est chiant.



Pénurie de bières et de Xbox

J'ai décidé, ce soir, de prendre des risques. Alors que le couvre-feu est d'application, je me faufile discrètement dans une allée, loin de la rue principale, pour rejoindre le Xbox Café. Bien évidemment, comme arrangé à l'avance, les lumières sont éteintes pour faire croire que le lieu est fermé. Alors que dans la rue, un quidam essaye d'éteindre sa voiture en flamme, je cogne discrètement la porte d'entrée, 3 coups, comme convenu. Doucement, la porte s'ouvre et bien que je ne voie rien, je suis conduit par l'épaule à travers des escaliers qui descendent au sous-sol.

Je commence à apercevoir la lumière et surtout mon passeur, qui n'est autre que Kevin. Le sous-sol ressemble à ces caves typiques avec murs en pierres se rejoignant en arches pour former une voûte. Le Xbox Café s'est improvisé ici, avec des tables en bois sorties à la va-vite, sans oublier les packs de bière qui circulent entre Kevin et le barman. Malheureusement, à cause des émeutes, les livraisons d'alcool ont été interrompues et c'est désormais au prix fort que la bière s'écoule. Un client à moitié ivre-mort s'emporte d'un coup

«elle est où la despé que j'ai commandé, merde !!». Kevin lui explique gentiment à nouveau que le stock est épuisé, et qu'il faudra faire comme pour la 360 : attendre les nouveaux stocks. Selon lui, seules 30000 consoles seront disponibles le jour du lancement en France, et toutes sont déjà pré-commandées. Jouer à la Xbox 360 le 2 décembre sera un luxe partagé par peu de monde... Au total, Microsoft espère écouler 4 millions de 360 d'ici fin avril 2006.

Alors que je m'installe à une table, savourant l'une des rares bières encore disponible, je vois deux gars en train de feuilleter le livret de... Kameo ! Mais oui, c'est bien Kameo ! Je viens juste de remarquer sur le coin de la table la boîte qui traîne, négligemment ouverte, avec son beau petit DVD à l'intérieur. Je tente l'improbable question : «Euh, excusez-moi, vous l'avez eu où ?». Il m'explique que le jeu est déjà en vente dans les étalages aux US, et qu'il vient de le ramener parce que ça le faisait marrer de l'avoir avant la sortie de la console.

Il continue en me livrant des rumeurs folles sur une soit-disant fête organisée par Microsoft aux US pour le lancement se sa console, avec une tripotée de VIP invités en plein milieu du désert californien. Allez savoir ce qui se trame véritablement... Malgré l'ambiance et le monde dans le sous-sol, il fait relativement froid et je vois qu'une poignée de gens se massent petit à petit pour se réchauffer les mains sur un bloc

noir posé sur une table. Je touche, à mon tour, c'est chaud, et branché à une prise d'ailleurs. Interloqué, je demande à Kevin s'il s'agit d'un nouveau chauffage design, et il éclate de rire. «Mais non, c'est le bloc d'alimentation de la 360 ! Un de mes potes en a dégotté un, il est tellement énorme qu'on l'a mis en exposition... et en plus, il s'avère bien utile par ce temps !». Je vois dans le coin, près de la prise, deux ventilateurs qui traînent sur le sol, fraîchement retirés d'une quelconque structure. Je me tourne vers Kevin... «Ne me dis pas que... ces ventilos... ?». Kevin esquisse un sourire : «Il fallait bien les enlever si on voulait se chauffer ce soir !». Puis il se retourne et va vaquer à d'autres occupations. Les mains bien chaudes, je reviens à ma table quand une scène insolite se déroule devant mes yeux, entre deux amis : « Vas-y, paie ta bière, la dernière fois je t'en ai lâché deux, fais pas ton vieux rat ! - Non je peux pas, sérieux, je veux me prendre Call of Duty 2, il faut que j'économise, comprends moi bordel ! ». C'est alors que je vois le catalogue FNAC ouvert au milieu de la table : c'était donc vrai ! La plupart des jeux seront à 70 euros... sauf les jeux édités par Microsoft, qui tourneront autour des 60 euros. Groupes, il faudra décidément apprécier chaque gorgée au Xbox Café de manière conséquente.

■ ■ ■ Ekianjo

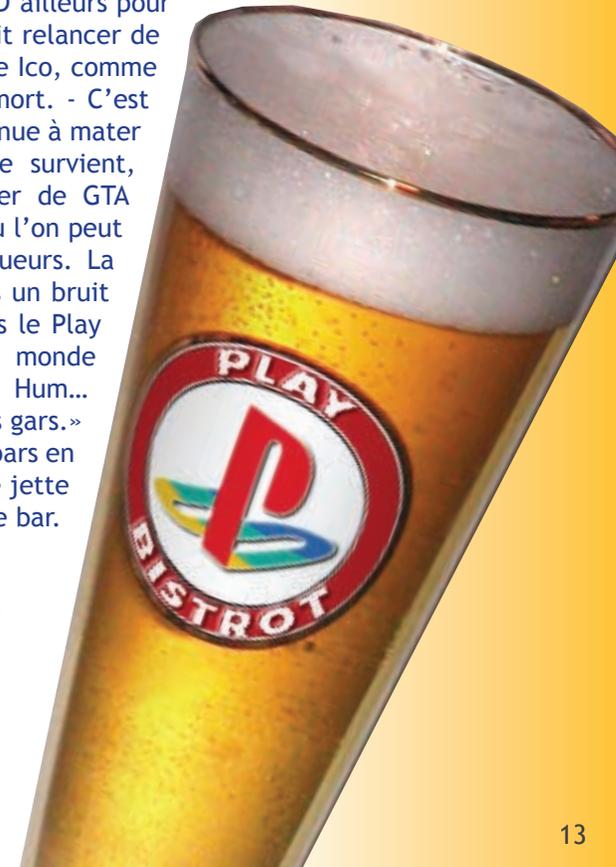
Ambiance morose dans le Play Bistrot aujourd'hui. Karl déprime derrière son comptoir, les clients regardent leur PSP avec amertume. Pas un bruit, seules les vidéos qui passent en boucle sur les écrans LCD viennent casser cette ambiance de mort... mon voisin de boisson lui aussi interrompt ce lourd silence avec ses quelques problèmes intestinaux. Après avoir avalé ma troisième bière, j'ose me lancer dans une discussion afin de rompre avec cette atmosphère «suicidaire». Je me dégage la gorge, respire un grand coup et lance sans peur «vous connaissez la date de sortie de GTA Liberty City Stories sur PSP ?» A peine ai-je eu le temps de finir ma phrase, que tous les clients tournent la tête dans ma direction et me lancent des regards de tueur. Ok ok, je pense que j'ai choisi le mauvais sujet de discussion me dis-je inconsciemment. Hum, j'ai le pressentiment qu'ils vont me faire souffrir pour cette question que je qualifierais de bête au vu des circonstances. «Bah non on sait pas, il est là le problème» me répond un client qui se met à regarder sa PSP les yeux larmoyants. «Ouais le problème est que Sony annonce aucune date, il paraît que ça serait un problème de traduction pour la version française. - Mais non, tu dis n'importe quoi!» rétorque son compagnon de table. «C'est Take2 qui veut sortir son jeu plus tard, comme ça ils auront plein de thune pour finir l'année fiscale. - Mouais, pas sûr, quoi qu'il en soit, aucune réponse claire n'a émané de Sony, la seule chose qu'on sait,

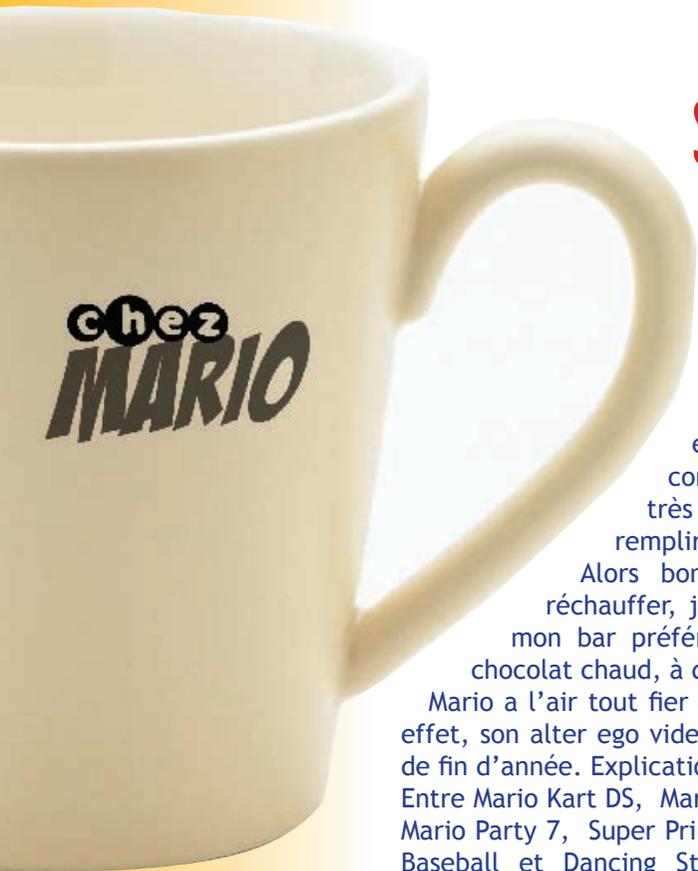
c'est qu'il faudra encore attendre quelques semaines avant de pouvoir y jouer.» Cette parole censée vient de Karl qui pour une fois ne s'est pas excité et reste même très calme sur le sujet. Etrange... Je commande une quatrième bière et attends impatiemment qu'un des clients sorte de sa léthargie afin de discuter... parce que rester dans le Play Bistrot pour boire comme un trou, autant que j'aïlle chez «la Gerboise». Mais non, rien, aucun client ne veut bouger ou parler, un jeu peut-il mettre dans cet état ? Je décide donc de sortir mon Joker, Ken Kutaragi. Certes, l'ambiance est maussade mais Ken est plus fort que tout et sa dernière grande déclaration restera dans les annales. «Hé les gars, vous avez entendu la dernière nouvelle de Ken, il paraît que la Playstation3 pourra faire tourner des jeux à 120 images par seconde !». Eclat de rire dans le Play Bistrot. «Ah non mais, il est fort Ken quand même !» répond Karl. «Comment fait-il pour sortir autant d'âneries par an? Quand on voit que les jeux sur console affichent 30 fps et de temps en temps du 60 fps on a du mal à croire que la Playstation3 puisse faire ça. - Qu'ils nous montrent des vraies images de jeu !» lance un client «...parce que les vidéos c'est sympa, les phrases stupides que nous gratifie Ken tous les mois sont drôles, certes, mais ils ne font pas avancer le schmilblick. On n'a toujours pas vu de vrai jeu tourner sur PS3.» Et puis de toute façon, à quoi ça sert de dire ça ? Les téléviseurs actuels sont incapables de

rafraîchir suffisamment vite pour que cela soit utile. L'atmosphère renaît enfin dans le Play Bistrot. Tout le monde recommence à vivre et à parler. Nous voilà sauvés, me dis-je. A droite, à gauche, tout le monde commence à déballer les dernières nouvelles. «Ouais, tu as vu, la fille de Sam Fisher meurt dans Splinter Cell 4 et il paraîtrait que Sam serait viré de Echelon3, et qu'il irait braquer des banques» entends-je derrière moi. Une vidéo de Shadow of the Colossus est diffusée sur les écrans. «Il a fait un carton au Japon» m'explique mon voisin, «c'est rare qu'un jeu comme ça marche aussi bien là-bas - Mais il sort quand en Europe ce jeu ? - Hum... apparemment pour février en France. D'ailleurs pour cette sortie, Sony devrait relancer de nouveaux exemplaires de lco, comme quoi, ce jeu n'est pas mort. - C'est clair» lui dis-je. Je continue à mater la télé quand le drame survient, c'est le troisième trailer de GTA sur psp qui est diffusé où l'on peut voir les modes multi-joueurs. La vidéo à peine finie, plus un bruit ne se fait entendre dans le Play Bistrot. Out, tout le monde repart dans sa déprime. Hum... «Bon bah moi j'y vais les gars.» Je paie mes bières et repars en direction de la sortie. Je jette un dernier regard dans le bar. Pathétique...

■■■ Snape1212

GTA est décidément mauvais pour la santé





Secret de polichinelle

C'est un fait, Noël est (presque) déjà là. Il commence à faire frais dehors, et même Mario, comme d'habitude, très en retard, songe à remplir sa cuve à pétrole.

Alors bon, moi, pour me réchauffer, je me réfugie dans mon bar préféré, près d'un bon chocolat chaud, à discuter.

Mario a l'air tout fier en ce moment, en effet, son alter ego vidéoludique est le roi de fin d'année. Explications.

Entre Mario Kart DS, Mario Smash Football, Mario Party 7, Super Princess Peach, Mario Baseball et Dancing Stage : Mario Mix, Nintendo n'en voit plus que par lui. Enfin moi, ce que j'en dis... Il commence donc à m'expliquer les principes de Dancing Stage. A l'aide d'un tapis de danse, offert avec le jeu, vous réaliserez les plus folles chorégraphies, dignes de celles de Kamel Ouali (oui, celui qui officie à la Star Ac'). Apparemment, ce jeu est destiné aux petits, aux très petits même. Alors si vous aimez danser sur « Une souris verte », ce jeu est fait pour vous ! Dans son élan d'excitation, il continue avec Mario Baseball. Sport peu courant sur nos consoles, et également ici en France, Nintendo nous offre un bon petit jeu, sans grandes prétentions, mais qui en mêlant stratégie et fun, réussirait

à nous scotcher suffisamment au jeu pour s'y intéresser. Mais le chouchou de Mario, et aussi des fans, c'est bien entendu Mario Smash Football. Alors que la guerre éclate entre Fifa 06 et PES, Mario lui vient sur un terrain neutre pour notre plus grand plaisir ! Le jeu semble bien dément, et l'absence d'arbitres est enfin possible dans un jeu de foot ! Vous m'en donnerez des nouvelles lorsque vous verrez ce que cela peut donner ! La réalisation est extrêmement soignée et le jeu sort très bientôt puisqu'il est prévu pour le 18 de ce mois-ci !

Et en ce qui concerne le nouveau Mario Party, le jeu de plateau vous permettra cette fois-ci de jouer jusqu'à 8 joueurs en simultané.

C'est sur ces quelques mots que je finis mon premier chocolat chaud. J'explique alors à Mario que, fort heureusement (haussement de sourcil de sa part), il n'y a pas que du Mario en cette fin d'année.

Je fais bien sur allusion à Gun qui vous mettra dans la peau de Colton Wright, cowboy pour le moins antipathique. Encore une fois, le jeu s'annonce somptueux ! Ah, le Grand Ouest, quel beau voyage ! Sinon, les grosses sorties de fin d'année pointent également le bout de leur nez. On ne devrait pas tarder à voir arriver entre autres Harry Potter et la coupe de feu, les Sims 2, True Crime New York City ou encore Viewtiful Joe : Red Hot Rumble quant à lui prévu pour le premier semestre 2006. Encore plus détonnant, plus fun, et « plus mieux », nul

doute que le succès est assuré !

Mais puisque les jeux vidéo ne sont pas tout dans la vie, Mario et moi avons fini par discuter lequel d'entre nous décorerait le bar pour Noël. Et devinez qui devra décorer tout le bar, les fenêtres et l'arbre de Noël ? MOI ! Mais cela ne me gêne pas, je trouve ça magique !

Je repars donc, un peu frustré de m'être fait quand même un peu arnaqué par le bon Mario, mais je ne pars pas seul, en effet, j'ai dans la poche, mon GameBoy Micro avec le tout nouveau Pokemon. De la bombe ce jeu, que je vous dis ! D'ailleurs, son guide officiel est désormais disponible avec en cadeau un poster ! Un guide très intéressant pour tout Pokemaniac qui se respecte !

■■■ Ilogo

À peine ai-je sorti ma tête de mes pognes que Valve vient se mêler à notre conversation. Tandis que nous parlions avec passion du devenir de la communauté zombie, le développeur, visiblement remonté à la cocaïne, vient mettre son grain de sel. Dès l'instant où j'apprends qu'il a attiré l'attention sur lui pour parler de Lost Coast, je m'emporte dans une rage qui surprend même ce cher Jacky : « Mais tu vas nous lâcher à la fin avec tes effets d'annonce à la con ? Tu crois que je ne l'ai pas testé ton niveau foireux ? Tu veux vraiment que je te dise ce que j'en pense? ». Valve comprend qu'il est allé trop loin, mais pas assez longtemps pour s'empêcher de me provoquer: « Mais, t'as pensé quoi du HD? ». Je me jette alors sur le bouseux pour le frapper frénétiquement. Le sang gicle de son nez et vient tacher ma chemise toute neuve. Je sens soudain un bras velu m'étrangler et me tirer en arrière afin de me séparer de mon adversaire, je m'y oppose, puis, je reçois un coup sur la nuque qui me donne l'impression de m'être fait renverser par un cinq tonnes à plein régime... Dès mon réveil, je sais que je ne suis pas le centre d'intérêt principal : ceux qui ne sont pas encore passés à autre chose entourent le corps inanimé de Valve. J'entends le juke-box cracher « Moonshine Whiskey ». Les secours arrivent cinq minutes plus tard et l'un des ambulanciers me tend une compresse pour empêcher mon arcade sourcilière ouverte de saigner. Je me relève et vais m'accouder au bar tandis que les

secouristes emportent le tas sanguinolent hors du Mr. Tea. J'ai besoin d'une Guinness pour me remettre d'aplomb. J'en commande une et la sirote, et c'est ce moment que choisit un homme de petite taille pour prendre place à mes côtés. Après avoir discuté pendant quelques instants de l'absurdité de la frénésie paranoïaque liée à ces histoires de grippe aviaire, j'apprends qu'il n'est autre que le géniteur d'Act of War ou de Gladiators: Eugen Systems. Au-delà d'être l'un des développeurs les plus prometteurs de la décennie, le frenchy aurait-il, en plus, une personnalité intéressante ? Rien n'est moins sûr, mais ce n'est pas pour parler propagande qu'il s'est déplacé jusqu'à cet endroit peu recommandable, mais bien pour annoncer un add-on à Act of War, pour l'instant sobrement baptisé Extension. Il me dit que cette extension sera surtout orientée vers les batailles navales. « I am a Child » se lance, j'en fredonne la mélodie avec de plus en plus d'enthousiasme, allant même jusqu'à mimer le jeu de guitare de l'ami Neil, Eugen me quitte, visiblement honteux d'avoir été vu en si pitoyable compagnie. Je n'ai plus rien à faire dans le rade et je commence à m'en apercevoir. Mon regard se pose sur chacun des clients pendant quelques instants et je m'imagine en train de danser sur la table tout en leur faisant à tous des doigts d'honneur. Je comprends qu'il ne faut pas que je fasse long feu dans le coin et décide de sortir à toute vitesse, flippé au possible, «Get Back» résonne dans

ma tête. Dehors, un cow-boy est adossé à une des poutres devant la façade du Mr. Tea, il fume un cigarillo conique et aspire chaque bouffée avec passion, tel un véritable amateur de tabac. Son cas m'intéresse et je me décide à lui parler : « C'est quoi ton nom, l'étranger? ». Il ne me répond rien. Apparemment, ce n'est pas le genre de personne à entrer dans le jeu du sarcasme. N'importe qui d'autre aurait réagi ainsi, je n'en aurais rien eu à secouer et je me serais tiré en moins de deux, mais je voulais vraiment savoir qui il était, intrigué par le bonhomme. Je reste à le toiser durant d'interminables secondes, et, enfin, le cow-boy se décide à bouger : il porte sa main à sa poche intérieure et en sort une carte de visite toute froissée. Dessus est inscrit son nom, Bethesda, sous lequel est dessiné un étrange vieillard : « Oblivion aura du retard ». Je fais comme si je n'avais pas entendu. « Il arrivera entre février et avril », continue-t-il. J'opère alors un demi-tour, puis, reviens à ma position initiale : « Quoi? C'est tout ? Tout ça pour ça? On s'y attendait... ».

■■■ El Fouine

I dropped by to **pick up** a reason...



UBI SOFT

XBOX

PS2

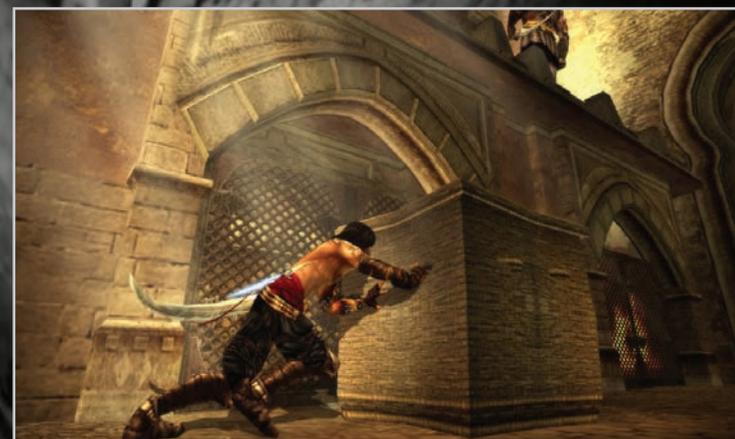
GC

PC

SCREENING

Prince of Persia 3

Alors qu'il n'est même pas encore racheté par EA, Ubi Soft s'est déjà converti à la mode des suites faites juste pour l'amour de la thune et du moindre effort. Reprenez le même personnage principal que dans le 2, relooké façon gothique parce qu'il faut bien attirer les ados fans d'Evanescence, ajoutez le Daggertail, une sorte de fouet qui vous permet aussi bien de frapper que de vous balancer au-dessus des obstacles, et voilà ! Servez bien réchauffé juste avant Noël histoire de garantir un succès facile, rien que sur le nom du jeu. A quand un «Street Prince of Persia» ou «Prince of Persia Underground» ?





SCREENING

Dreamfall

Vous vous rappelez du jeu d'aventure The Longest Journey ? C'était il y a déjà 5 ans et Funcom réussissait un jeu plutôt sympa pour l'époque. Voici qu'on attend désormais la suite pour le deuxième trimestre 2006. Tout commence quand Zoe Castillo, en 2219, part à la recherche d'un ami perdu, avec l'aide de Jacques Pradel. Elle découvre alors un monde magique parallèle. Et aussi des ennuis. Une personne va partir à sa rescousse : April Ryan. Apparemment vous pourrez contrôler le destin de 3 aventuriers, dont un certain Kian dont on ne sait pour l'instant pas grand-chose si je ne m'abuse. On attend ce nouvel opus avec intérêt - vu la rareté des jeux d'aventure actuellement...

FUNCOM

XBOX

PC

SCREENING

Viewtiful Joe Red Hot Rumble

Le petit Joe fait un retour en fanfare sur GC. C'est cette fois un jeu d'Action/ Baston, en lieu et place de la plateforme, qui vous est proposé. Vous ne serez pas dépaycé puisque la présence de Sexy Silvia ou encore de Jet est d'ores et déjà assurée. Viewtiful Joe : Red Hot Rumble vous propose deux modes de jeu. Le mode Story, autrement dit le mode « normal » où vous progresserez dans l'aventure. Le second, le mode Versus, vous permettra de faire les missions dans l'ordre que vous préférez !



EMPIRE AT WAR

source : lucasarts.com

Un nouveau trailer est sorti pour ce jeu Star Wars - on en avait déjà parlé, ce sont d'anciens ayant déjà travaillé sur des titres de Westwood (la série des Command & Conquer) qui s'y collent. On a donc cette fois-ci un maigre espoir que ça ne soit pas aussi pourri que la plupart des titres Star Wars (non Bioware) de ces dernières années. Le jeu s'annonce comme un RTS des plus classiques, si ce n'est dans la particularité de jouer à différents niveaux, sur terre et dans l'espace. Il se situe un peu avant les événements de l'épisode IV (le véritable PREMIER épisode de la série), ce qui laisse de la matière. Sortie prévue en février 2006, pour l'instant...

Graphiquement, ça paraît être de haut niveau, si ce n'est peut-être au niveau des armées qui n'ont pas l'air d'être des millions à l'écran. Qu'importe, Warhammer et Warcraft ont bien réussi à nous amuser malgré un nombre d'unités très faible à l'écran. On ne sait pas encore comment les combats dans l'espace vont être gérés (ça pourrait facilement devenir confus) mais une chose paraît enfin innover : les actions pourraient être persistantes, c'est à dire que les résultats de vos missions précédentes influeraient les missions à suivre. Ils parlent aussi d'une campagne en multi qu'on pourrait sauvegarder au milieu... À suivre !



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.

PAULO : “DRACULA DANS LE CUL !”

Paul Anderson a décidé de récidiver après les adaptations cinématographiques de Mortal Kombat et Resident Evil.



Paul Anderson est un génie. Ce n'est pas n'importe qui, qui peut mettre notre Christophe Lambert national dans le rôle de Raiden dans Mortal Kombat : il faut être un psychopathe hors du commun. Les producteurs, sans doute impressionnés par tant de bon goût, ont refilé à l'ami Paulo une nouvelle opportunité de casser un mythe. Et pas n'importe lequel, on parle cette fois de Castlevania, vous savez, la série de jeux console sur les vampires qui a quasiment 20 ans. Pourquoi s'embêter avec Castle ? Cette série n'a rien de vraiment original du point de vue scénaristique (on nous ressort toujours des nouveaux personnages issus de nulle part, pire que dans les «Feux de l'Amour») ni ludique. Le point fort de la série résidait sans doute dans un bon gameplay

et une bonne musique. Et bien entendu, du mythique principe des boss, exploité à outrance. Donc, au cinéma, on se demande bien ce qui va rester. Sans parler qu'on a déjà fait un nanar sur les films de vampires, il n'y a pas si longtemps avec Van Helsing - c'est bon Paulo, on est encore sous le choc là, pas la peine d'en rajouter. Paul Anderson, en plus, est un mec trop fort : il n'a quasiment fait que des films basés sur des jeux vidéo dans sa courte carrière. Oui, cette pensée vous fait frissonner : il est encore JEUNE. Qui dit qu'il ne s'attaquera pas à d'autres titres que nous affectionnons, à d'autres noms qui nous ont fait rêver... avant de nous faire rire, ou pleurer de honte, au cinéma. Pendant ce temps, Gans, notre frenchy et son kung fu du 18e siècle (autre adhérent à «Psychopathes Sans Frontières»), a montré les premières images de son Silent Hill. Horreur ! Les images sont propres, la photo est impeccable. Mais... où est passé l'aspect «sale» et «répugnant» des jeux Silent ? On nous refait le coup du film d'horreur pour ados, qu'on va voir avec du Pop Corn. Non, franchement, les gars, merci.

L'ETRANGE PROCES DE MR JACK

Jack Thompson s'est retiré du procès qui l'opposait à Rockstar en Alabama - Bah alors Jack, on la ramène plus ?



Jack Thompson est un mec bien. Un gars qui part en croisade contre la violence et le sexe dans les jeux vidéo, c'est admirable.

Dernièrement, il s'était insurgé contre un tas de trucs, au hasard, la scène de sexe dans Killer 7 (vous savez, celle où on ne voit rien, mais alors rien, où tout est suggéré), Bully (normal, c'est du Rockstar, c'est donc forcément mal, et en plus, c'est pas encore sorti) sans oublier les Sims 2 (un jeu pour pédophiles puisqu'un patch permet de voir les personnages nus).

En perpétuelle effervescence, Jacquot a pourtant mis le holà en se retirant de la partie civile dans le procès opposant des familles à Rockstar, Take2 et Sony à propos d'une sombre histoire de meurtre où l'on cherche à faire porter le chapeau à GTA. Ben alors, t'as

perdu tes couilles ou quoi ? C'est pas toi qui disais que GTA était un «simulateur de meurtre utilisé par les gangs» ? Justement, le juge James Moore (aucun lien de parenté avec Lova) a vu notre grand pote Jack pour lui demander des explications sur sa conduite auprès du public, et ses allégations gratuites basées sur rien d'autre que l'imagination fertile de son esprit malade. Le bon juge a même suggéré qu'une fois cette affaire de meurtre terminée, il pourrait très bien s'attaquer directement à Jack pour ses propos déplacés. Et de lui signifier que lui, en tant que juge, dispose d'un peu plus de pouvoir que l'ami Thompson, notamment celui de demander sa révocation de l'ordre des avocats. Jack est donc parti la queue entre les jambes du procès, en disant qu'il fallait mieux qu'il s'en aille, que le procès prenait une tournure personnelle à son encontre, et que pour les familles des victimes c'était la meilleure solution.

Notre Jack-au-grand-coeur en est remercié. Saluons la bonne action du juge Moore qui, espérons-le, arrivera à tenir la grande gueule de Jack fermée pour un moment. Vous pouvez continuer à jouer.

JE VAIS REFAIRE MA PISCINE

Sid Meier a dit « Amen » au rachat de sa boîte Firaxis par Take2. Le pauvre homme veut sans doute retaper sa piole.



Sid Meier est un grand homme. Enfin, «était». Il a quand même pondu une bonneribambelle de jeux excellents et novateurs - allez, au hasard, Civilization, Colonization, Pirates!, Silent Service, Railroad Tycoon... bref, quand même, quoi. Plus récemment, le grand âge l'a rattrapé et il ne semble plus capable que de pondre des suites ou des remakes (Civilization III, puis IV, Pirates!) qui n'apportent pas grand-chose de nouveau et donnent une grosse impression de s'être fait méchamment entubé. En pleine phase de créativité exubérante, Sid a décidé, tant qu'à faire, de vendre son studio à Take2, sans doute pour faire des jeux encore plus innovants, sous la houlette d'un éditeur qui viendra vous dire comment travailler. Curieusement, les détails

financiers du rachat n'ont pas été dévoilés. Sid, petit cachottier! En guise de discours d'entrée chez Take 2, Sid a même déclaré : «Nous sommes très emballés par toutes les possibilités qui nous attendent en travaillant ensemble pour explorer de nouvelles idées, de nouveaux PRODUITS et des nouveaux MARCHES.» Non, ce n'est pas Jean-Pierre Gaillard de la Bourse de Paris qui parle, mais bien Sid Meier qui, à force de faire des simulations économique-politiques, semble être devenu un financier de base et raisonne en termes de ventes. On aurait plutôt aimé entendre ce genre de trucs : «aller chez Take2 va nous permettre de financer des projets plus osés, plus risqués, que nous n'aurions pas eu les couilles de faire tout seuls». Sid, grand chapon de Firaxis Games, s'est sans doute dit qu'il a fait des excès dans sa jeunesse, comme ces 68-ards en France, à la base gros rebelles qui finissent par se fondre dans le moule comme personne. Et même, certains deviennent députés européens sous l'étiquette verte, dingue ça. Alors Sid, t'es tout excusé. Envoies-nous des photos de ta nouvelle villa dix étages, ça nous fera plaisir.

“ It’s very difficult to build wildly ambitious games without the financial security of a larger company, especially when their development cycles are so unpredictable [...]. It’s very tough for an independent developer to weather that kind of slip, and it’s not just Digital Anvil.”

Chris Roberts (Digital Anvil, décembre 2000)

IRONIC

“ It’s very difficult to build wildly ambitious games without the financial security of a larger company, especially when their development cycles are so unpredictable [...]. It’s very tough for an independent developer to weather that kind of slip, and it’s not just Digital Anvil.”

[wildly ambitious games]

Chris Roberts n’est pas n’importe qui. Avec à son actif un glorieux passé (la série des Wing Commander sur PC) il sait de quoi il parle quand il mentionne des jeux ambitieux. A l’époque de cette interview, son studio, Digital Anvil, se faisait racheter par Microsoft, avec son consentement. Avec l’espoir, bien entendu, de pouvoir faire des jeux sans soucis financiers. La suite, on la connaît : alors qu’il tentait de mener à bien Freelancer, un projet selon lui ambitieux, il quitta le studio Digital Anvil.

[so unpredictable]

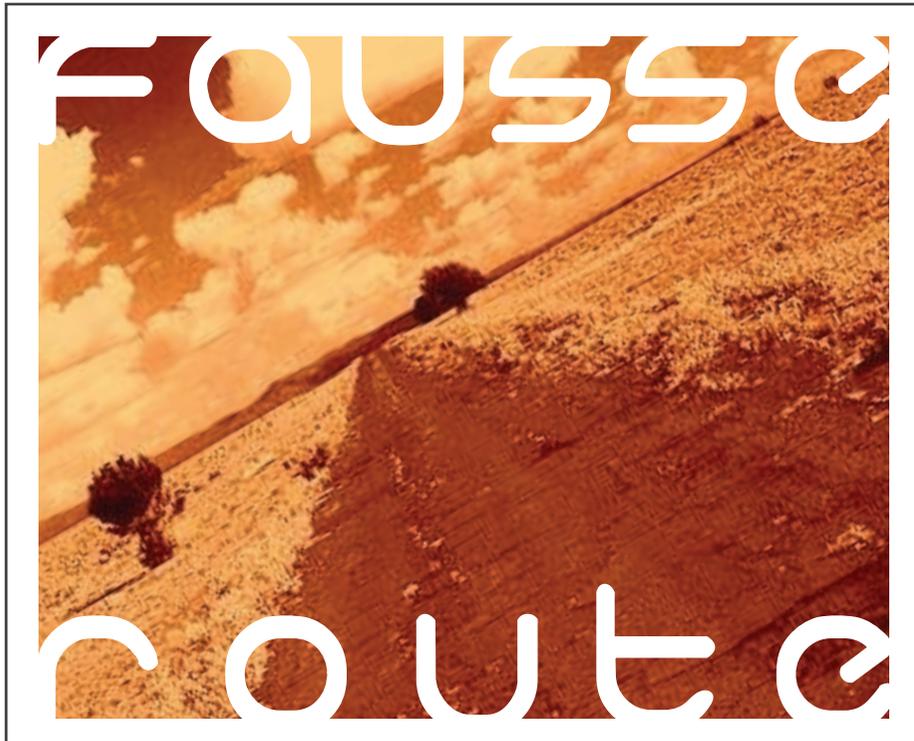
La réalisation de jeux vidéo manque encore de rigueur (comparé aux autres industries) et les développeurs ont bien du mal, même aujourd’hui, à mettre en place des systèmes pour mesurer des temps de développement. Combien de fois n’entend-on pas parler de retards ? Problème, au lieu d’avoir plus de temps en faisant partie d’un gros groupe, on se retrouve à devoir respecter coûte que coûte un calendrier imposé.

[financial security]

Certes, l’argent ne manque pas chez un gros éditeur. Mais les moyens de négociation disparaissent une fois rachetés, et il est facile pour eux de dissoudre un studio au sein d’une grosse organisation, au mépris des projets les plus intéressants. De nos jours, les jeux préférés des gros éditeurs sont ceux qui reviennent à chaque sauce régulièrement. Pour l’ambition et l’innovation, on repassera. Quand EA eut mangé Origins, la même situation s’était produite. Le fait que Chris Roberts ait pour l’instant quitté le monde du jeu vidéo pour celui du cinéma est révélateur de ce malaise entre sous et ambitions.



Devenu maintenant producteur de films, Chris Roberts semble avoir mis de côté son passé chez Origins et Digital Anvil. Voir fuir de l’industrie des gens aussi capables est un peu alarmant : le jeu vidéo serait-il simplement une sous-industrie servant de tremplin à autre chose ?



Tenue correcte exigée.

Récemment, j'ai eu l'occasion de suivre un petit débat sur le net concernant les tenues de travail des «geeks». Comprendre, avec ce terme, les gens qui travaillent dans le milieu de l'informatique à longueur de journée.

Le gars à l'origine du débat plaidait pour une tenue correcte minimale, un «dress code» comme on dit dans les grandes compagnies ricaines, pour aller au travail. Selon lui, le fait de mieux s'habiller les aiderait à disposer de davantage de crédibilité et de respect.

Retour en arrière. Le secteur de l'informatique est l'un des rares à jouir d'une telle liberté. Par extension, même le monde du jeu vidéo s'avère très libre à ce niveau

là, il est même plutôt la norme de croiser des développeurs en jeans & t-shirt, même aux salons. En hiver, on en trouve même qui portent des pulls achetés chez les Deschiens. Ok je suis méchant.

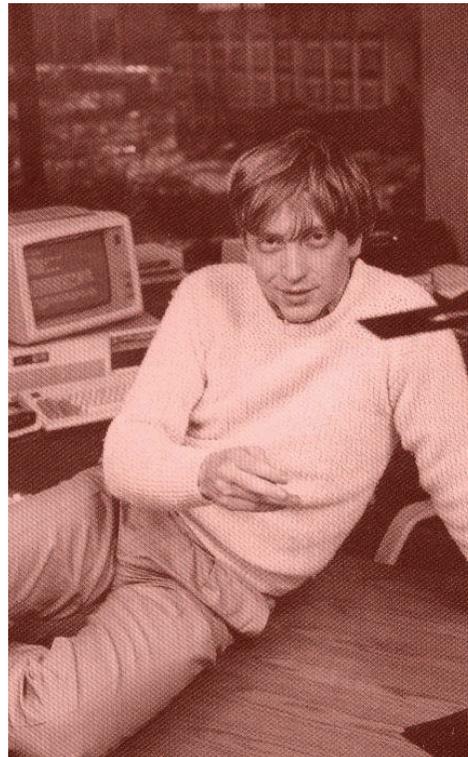
A la base, cette liberté est due non pas à une lutte acharnée de leur secteur pour un laxisme vestimentaire, mais au facteur d'exception. Il y a 20 ans, les professionnels en informatique étaient des gens passionnés, autodidactes (il n'y avait pas d'écoles), et les entreprises n'avaient pas trop le choix : c'était eux, ou personne. Alors mieux valait les accepter tels qu'ils étaient.

Depuis, c'est devenu une sorte

de tradition. Les métiers de l'informatique se sont de plus en plus professionnalisés, mais la liberté vestimentaire subsiste toujours.

Et quand on parle de la remettre en question, c'est presque l'insurrection sur les fora. Après tout, pourquoi devraient-ils arborer une tenue de travail ? Rares sont ceux en contact direct avec les clients. La programmation, le développement est une occupation qui vous plante dans des positions similaires (souvent assises) à longueur de journée : il faut certes mieux «se sentir bien dans ses baskets» dans ces cas-là.

Sans parler des repas parfois pris sur la table même de travail, style



sandwich, dans son «cubicle», qui ne manqueraient pas de vous dégueulasser un beau costard en moins de 2. Mais plus qu'une simple histoire de praticité, c'est aussi une question d'individualité qui se pose. Porter une «tenue correcte», c'est plus ou moins équivalent à «rentrer dans la norme», «se fondre dans le moule», et finalement, l'idée de l'uniforme n'est pas loin.

Le monde de l'informatique, finalement, est aux antipodes de la conformité. Pour s'en rendre compte, il suffit de jeter un coup d'oeil à votre fond d'écran : vous n'avez pas le même que votre voisin. Ni la même organisation de fichiers (quand, encore, c'est

organisé!), ni les mêmes icônes si vous avez cherché à «costumer» un peu. C'est justement dans ce mot, la personnalisation, que réside l'esprit de l'informaticien et de tout ce qui en découle. Le net en est un autre très bon exemple, avec ses myriades de sources différentes pour un même sujet, ses contributions de millions de gens à titre personnel, jusqu'aux extrêmes même, avec le phénomène des blogs.

Et ne parlons pas des fora avec les petites images d'avatars, les signatures personnalisées et autres signes de différenciation.

Pourquoi de tels efforts, sur le net, pour marquer ses différences? Simplement pour donner un

avant-goût de sa personnalité. Se donner une identité, chose qui est totalement transparente sur le grand réseau. C'est aussi un peu tout ça qui fait que les professionnels de l'informatique sont attachés à une certaine forme de liberté vestimentaire. Toujours avoir le choix, ne pas rentrer dans un système. Une sorte de principe érigé en fondement.

A l'opposé, les employeurs vivent dans un autre monde : par soucis d'éviter les problèmes, les jalousies, les envies, la solution de l'uniforme ou du «dress code» est parfaite : elle sert à mettre l'ensemble des larbins sur un même pied d'égalité. Mais cette réalité va plus loin que dans les

simples apparences. C'est aussi une conception de l'être humain, ramené à un chiffre, un code, une unité, à rapprocher à l'idée de bétail. C'est d'ailleurs plus facile quand il s'agit de procéder à des licenciements. La force de travail de l'employeur est tellement stéréotypée dans ses apparences qu'il est facile de se dire que tout un chacun est aisément remplaçable. Un pingouin par un autre pingouin.

Le pire, finalement, c'est que dans ce domaine comme dans beaucoup d'autres, il n'y a ni bien, ni mal. Les deux démarches se justifient selon la perspective employée. L'une, la mise en avant de l'individu, l'autre, privilégier le



respect d'autrui en acceptant de renoncer à tout signe extérieur de personnalité.

Mais tout est aussi une question de culture, et de la perception de l'apparence dans notre société. La télévision, la publicité, le cinéma sont autant de media qui mettent très facilement des étiquettes sur le look. Cette activité réductrice (et destructrice) a pour fonction d'imprimer dans nos petites têtes une corrélation apparence-personnalité. Un mec en costard sera forcément un gars à prendre au sérieux, qu'on appellera «Monsieur», alors qu'un pauvre type en jeans déchiré souffrira de préjugés dévalorisants avant même de l'ouvrir.

L'expérience montre bien souvent le contraire. Les gars en costard peuvent s'avérer être de gros incapables qui cachent leur faiblesse derrière une cravate et une langue de bois que seuls eux comprennent. Et d'autres négligemment habillés pourront surprendre par leur vision des choses, comme cet inventeur dont j'ai eu la chance de suivre le discours lors d'une journée de conférences.

Puisqu'il y a tant à gagner des différences de chacun, il ne faudrait pas chercher à les annihiler sous couverture d'une «tenue correcte», surtout dans le milieu professionnel. C'est un travail de déconstruction que nous devons



faire : arrêter de juger avec les yeux, mais avec les oreilles. Savoir écouter, réaliser que l'uniformité est un beau concept qui n'existe pas, serait un gros pas en avant pour de meilleures relations. Et pour une fois, baser la crédibilité d'une personne sur ses actions et ses intentions au lieu de regarder la couleur de sa cravate.

Et ces gens qui ont appris à communiquer de plus en plus par écran interposés le savent: la substance d'une personne n'est pas liée à son visage, à son accoutrement. C'est une affaire de coeur et d'esprit.

L'institution fait encore une fois fausse route. Les politiques, les

premiers, nous donnent un mauvais exemple : certains prétendent animés d'une «nouvelle» vision, et quel signal renvoient ils au peuple? Celui de gars, toujours en costard. Pourquoi ne pas commencer par faire tomber les apparences, et se débarrasser de ce bon vieil habit qui a déjà 3 siècles dans le nez ?

Surtout quand on sait qu'à la base, la cravate avait une fonction toute autre : elle servait à cacher les boutons énormes utilisés sur les vêtements de l'époque.

Comme quoi, bien peu de choses ont de réelles justifications...

■■■ Ekianjo



on refait le monde

Il est une expérience ultime en terme de jeux qu'on oublie souvent de mentionner sous sa véritable forme...

LES JEUX DE ROLES

Rôlisme et ramifications

dont l'incarnation en jeux vidéo n'est qu'une pâle image.

Je m'en souviens comme si c'était hier. C'était à la Fac de LYON (la Doua pour ceux qui connaissent) en octobre de l'année 1981. J'étais tranquillement assis sur les marches de l'escalier en attendant de rentrer en amphï lorsque j'ai, sans le vouloir, posé mon regard

tendais l'oreille et... c'est ainsi que je fis la connaissance d'un fabuleux concept : le jeu de rôles, Role Playing Game en anglais. Quelques heures de conversation débridée plus tard, j'avais créé mon premier personnage (un illusionniste) et embarqué pour une aventure qui

Mais c'est quoi donc !?!

Pour bien remettre les idées en place et pourquoi pas informer les quelques rares lecteurs adepte du mode de vie néanderthalien n'ayant jamais entendu parler des jeux de rôles, voici une petite description de la partie dite classique autour

l'histoire se déroule et participe au jeu lui-même en incarnant ce que l'on appelle les personnages non joueurs (NPC, Non Player Character in english). Il doit être capable d'improviser, de pouvoir répondre aux questions des joueurs et de faire en sorte que l'aventure



Oui, c'est ça, les VRAIS jeux de rôles : des gens autour d'une table, quelques dés en main, des boissons, de la bouffe, et surtout une imagination débridée. Comme ça, ça paraît pas très sexy, mais après une bonne partie, on en comprend tout l'intérêt.

sur mes voisins en train d'attendre comme moi. L'un d'entre eux tenait une sorte de grand livre sur ses genoux. Je saisis quelques mots de la conversation, personnages, joueurs, caractéristiques, dés, règles de jeu... Interloqué, je

allait occuper la majeure partie de mon temps libre pendant de nombreuses années. Folie me direz-vous et je vous donnerais raison, mais cette folie-là je ne l'ai jamais regrettée.

d'une table (nous verrons plus loin qu'il existe des variantes). Pour organiser un jeu de rôles, il faut :

- Un « Maître du jeu » : celui-ci organise le jeu, prépare le scénario, le monde dans lequel

soit fluide et plaisante. C'est une sorte de metteur en scène puissance 2. Beaucoup de choses dépendent de son imagination, de sa capacité d'interprétation et d'improvisation. Souvent il devra incarner, un paysan, un

clochard, un dragon, un roi, une femme, un homme, un enfant... et sa conviction et la crédibilité qu'il déploiera sera un facteur déterminant dans l'aboutissement de l'objectif ultime du jeu de rôles: Passer un moment magique.

préalablement créé en présence du maître de jeu suivant des modalités qui varient en fonction des règles employées ou de la bonne entente du groupe. Il est crucial que les joueurs s'impliquent dans leurs personnages, un peu comme un acteur de théâtre. Il

n'importe comment.

- Des règles de jeu : utilisées principalement par le Maître du jeu, celles-ci permettent de résoudre les actions qui ne peuvent pas être interprétées par le joueur. Par exemple, un

l'action est une réussite ou un échec. Attention, un des travers les plus pénibles du jeu de rôles réside dans la prise de pouvoir des règles. Le jeu de rôles devient alors un wargame, jeu tout court où l'on se contente de lancer des dés et d'avancer ses pions comme

Voici une partie de l'illustration du tout premier set de jeu «Dungeons & Dragons» qui a mis un certain temps avant de franchir les frontières. Très rapidement, l'essor des jeux de rôles va aussi entraîner dans sa course une ribambelle d'artistes qui dépeindront ces univers de la plus belle manière.



- Des joueurs : au minimum 2, au maximum 7, l'idéal se situant entre 4 et 6, plus c'est le « bin's », la cacophonie, le désordre et finalement l'ennui pour ceux qui vont fatalement décrocher. Les joueurs incarnent un personnage

faut que le joueur imagine les situations présentées par le maître du jeu et répondent de manière cohérente à celle-ci en fonction de leur personnage. Il n'est rien de plus destructeur d'ambiance et de partie qu'un joueur agissant

personnage doit sauter à travers un précipice et celui-ci est assez large. Le maître du jeu va évaluer les chances de réussite du saut en fonction des caractéristiques physiques du personnage et lancer un ou plusieurs dés pour voir si

si on jouait aux petits chevaux ou au Monopoly. Ne jamais oublier que les règles de jeu ne sont là que pour faciliter la résolution de certaines situations, elles ont leur utilité, mais en aucun cas elles ne doivent prendre une place prépondérante.

- Du temps : En effet, une partie de jeu de rôles ne peut matériellement pas durer moins de quelques heures. Cela demande une mise en place, une introduction de la part du maître de jeu et une « mise en route » de la part des participants. De toute façon,

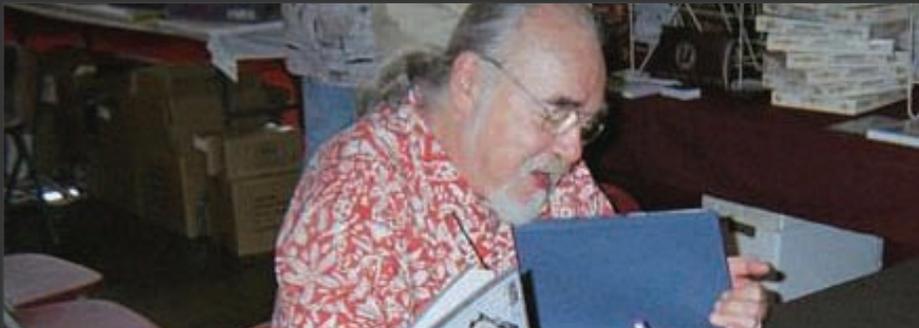
autres considérations (sommeil, faim, temps) sur son passage.

- Un lieu tranquille avec une table de bonne dimension, quelques petites figurines sensées représenter les personnages (pas indispensable, mais bien pratique

- De l'attention dans le délire, car comme disait je ne sais plus qui : Rien n'est plus sérieux que l'inutile

Lorsque tous ces paramètres sont réunis, le maître de jeu va donc déployer un monde et une intrigue

et avec le maître du jeu comme s'ils étaient en lieu et place de leurs personnages à la manière du théâtre d'improvisation. Contrairement aux jeux traditionnels, la réussite ou l'échec dans une partie de jeu de rôles réside davantage dans l'interprétation satisfaisante des



Gary Gygax, l'un des premiers inventeurs des mécanismes du jeu de rôles sous sa forme moderne. Avant de lancer «Dungeons & Dragons», il eut un passé de wargamer - c'est d'ailleurs à la suite de l'une de ses créations, «ChainMail», un wargame avec figurines, que l'idée de «Dungeons & Dragons» fut développée. Il créa ensuite TSR (Tactical Studies Rules) à la fin des années 70 - société qui édita un gros nombre de jeux de rôles par la suite - mais il la quitta en 1985 à cause de magouilles en interne. Désormais, le monsieur est quasi retraité, bien qu'il continue à jouer régulièrement.

la plupart du temps, les heures s'écoulent comme des minutes et on se retrouve souvent à jouer 8, 10 voire 15 heures (mon record : 27 heures) d'affilée sans même s'en rendre compte. Telle est la magie du jeu de rôles qui emporte toutes

pour matérialiser certaines situations)

- De la nourriture et de la boisson facile à avaler, car il est rare que l'on s'arrête de jouer pour se sustenter.

devant les joueurs et les inviter à y participer. Les joueurs devront donc faire œuvre d'imagination et incarner leurs personnages. Avec l'aide du maître du jeu, ils devront mimer, simuler ou bien décrire leurs actions, dialoguer entre eux

personnages, la création d'une ambiance et la participation à une histoire que dans de quelconques victoires ou autres gains. Cette réussite, cette satisfaction presque inconsciente génère parfois comme un état de grâce, une fracture sans

l'espace et le temps capable de vous envoyer planer loin, loin... loin.

Aux origines

Comment est né le jeu de rôles, comment un concept à la fois aussi simple et aussi innovant a vu le

des blocages comportementaux. Le principe étant de mettre les personnes dans une situation imaginaire afin de l'amener à agir virtuellement. L'action virtuelle étant a priori plus facile à envisager il s'en suit une prise de conscience permettant à l'individu de

Un peu d'histoire

Pour transformer le concept médical en l'anodin, mais ô combien envoûtant passe-temps deux catalyseurs furent nécessaires. Le premier fut la légende littéraire universelle, à savoir Le Seigneur des Anneaux.

réelles (du passé) ou imaginaires. Ces jeux faisaient (et font toujours) appel à des règles complexes destinées à simuler les actions de nombreux personnages (soldats) sur un théâtre d'opérations (une table). Certains des joueurs de ces Wargames eurent l'idée de réduire

J.R.R. Tolkien, le célèbre écrivain visionnaire - à l'origine d'un monde médiéval-fantastique comme jamais détaillé auparavant. Son travail fut une source d'inspiration pour plusieurs générations, et on peut sans trop se tromper le considérer aussi comme un indirect instigateur de la mode des jeux de rôles.



jour ? Le jeu de rôles existe en temps qu'homonyme depuis que la psychologie a pris une certaine importance. Le jeu de rôles était et est toujours utilisé à des fins thérapeutiques pour permettre à certaines personnes de surmonter

surmonter ses peurs, ses angoisses dans la vie réelle.

On reconnaît facilement les similitudes entre cette thérapie et l'activité ludique qui est l'objet de cet article.

En effet, de quoi parle ce livre ? Il s'agit de l'aventure d'un petit groupe de personnages dans un monde imaginaire et fantastique. Le deuxième catalyseur fut l'évolution des jeux de société vers des jeux destinés à simuler des batailles

le nombre de leurs combattants dramatiquement jusqu'à n'en avoir plus qu'un par joueur tout en adaptant les règles de simulation à un nombre de personnages réduits et à un nombre d'actions plus étendu et susceptible de rendre

compte d'actions très diverses et non forcément axées sur le combat. Voici comment apparut au début des années 70 le maintenant célèbre Dungeons & Dragons, D&D pour les intimes. Créé par Gary Gygax, cette vénérable institution est restée longtemps, malgré ses défauts, la

directement issu de l'univers du Seigneur des Anneaux avec nains, magiciens, elfes, dragons et autres créatures fantastiques, il permit à des millions de joueurs de découvrir le jeu de rôles tout d'abord aux États-Unis puis en Europe.

Pratiquement tous les univers furent couverts, le fantastique, la SF (Star Wars), le cyber punk (Shadowrun), les univers à forte personnalité tel que l'œuvre de Moorcock (Stormbringer) ou celle de Lovecraft (Call of Cthulhu) et même l'œuvre de Tolkien avec

destinées à simuler les différentes actions des personnages, ces jeux offrent des mondes « clef en mains » permettant aux maîtres de jeu de réduire le travail nécessaire à la création des aventures. Parallèlement à ces sorties, la popularité du jeu de rôles augmenta



Lovecraft, autre écrivain d'exception, et sans doute complètement psychopathe, fut à l'origine du mythe de Cthulhu et créa un univers transposé sur notre réalité - ses nouvelles sont remarquablement prenantes et ont le don de vous faire vous demander s'il s'agit vraiment de pure fiction ou non. Malheureusement, de santé fragile, il mourut assez jeune. Mais son travail, complètement inconnu de son existence, fut enfin apprécié à sa juste valeur bien des années plus tard. Et à leur tour, ses aventures inspirèrent dans bien des domaines, du jeu de rôles au jeu vidéo.

référence du jeu de rôles. C'est sur la version « advanced » que j'ai fait mes premières armes, à l'époque nous jouions sur la version anglaise, la version française mit bien longtemps à sortir... Situé dans un univers « heroic fantasy»

La machine était lancée. Bientôt de nouvelles règles de jeux faisaient leur apparition à un rythme effréné. Il ne se passait pas un mois sans qu'un nouveau système de jeu débarque dans les boutiques spécialisées.

JRTM (le jeu de rôles de la terre du milieu). Certains créaient leur propre monde original tel Rêve de Dragon, Néphilim, Runquest ou encore à base historique (légendes celtiques). Non content de proposer des règles de jeu

régulièrement tout au long des années 70 mais surtout dans les années 80. Ces années-là virent le développement d'une variante des jeux de rôles très particulière : Le Grandeur Nature.

Le Grandeur Nature

Le principe du jeu de rôles grandeur nature est de se rapprocher du réel. Non content de jouer un personnage nous allons l'incarner ! Et nous voici parti pour un lieu propice tel que château (en ruine ou non), vieille forêt, grottes... là

un joueur devra véritablement frapper un autre joueur (avec une épée inoffensive bien sûr...) pour le blesser « virtuellement ». L'attaquant annonçant un certain nombre de points de dommage lorsqu'il touche véritablement son adversaire, celui-ci devant intégrer

s'implique dans le processus et «entretienne» la partie qui en général s'étend sur 2 voir 3 jours pratiquement sans interruption. Si la participation en tant que joueur à de telles parties peut être véritablement magique, l'organisation de celle-ci bien que

ces parties réside souvent dans une organisation extrêmement rigide et dirigiste surtout orientée vers des affrontements du fait du grand nombre de participants (plusieurs dizaines).

Ne prenez pas le Grandeur Nature pour une réunion style Cosplay. Ici, l'accoutrement est secondaire et sert simplement à favoriser l'immersion. Cette dérive du jeu de rôles peut être véritablement exceptionnelle, mais aussi difficile à mettre en place - de par d'ampleur de la tâche et des paramètres à prendre en compte. Et surtout, il faut des joueurs un tant soit peu sérieux...



nous nous déguisons en autant de guerrière, magicien, voleur, paysan, seigneur, princesse, mendiants... Des règles, très simples, ne sont plus sensées simuler les actions des joueurs, mais uniquement leurs conséquences. Par exemple,

cette « blessure » pour simuler lui-même son comportement (tomber s'il a été mortellement touché). Il ne peut pour ce genre de jeu, très complexe à organiser et à gérer, n'y avoir qu'un seul maître de jeu. Il faut qu'une équipe entière

très gratifiante représente une somme d'effort considérable si l'on veut véritablement proposer un divertissement de qualité avec de l'originalité et une certaine liberté laissée aux joueurs. Le principal défaut de beaucoup de

Jusqu'à nos jours

Si on peut dire que le grandeur nature a réussi à donner un nouveau souffle au jeu de rôles qui dans sa version traditionnelle avait atteint une sorte de plafond vers le début des années 90, ce fut un peu

aussi le chant du cygne. En effet, une bonne partie de la popularité des jeux de rôles (traditionnel ou grandeur nature) était due à un effet de mode et de curiosité. Nombre de personnes s'essayèrent à ce nouveau « divertissement » et n'accrochèrent pas pour un certain

active de tous les participants. La deuxième raison est liée à la capacité ou non de laisser libre court à son imagination pour incarner un personnage et se mettre dans des situations inhabituelles, étranges ou mêmes dérangeantes.

du simple jeu et s'impliquèrent au niveau intime et personnel sans avoir le recul nécessaire et allant jusqu'à vivre une deuxième existence à travers le jeu. Quelques-uns de ces cas firent les gros titres des journaux et lancèrent un temps un débat sur

la différence entre la réalité et le jeu. D'ailleurs la comparaison jeu de rôles, jeu vidéo s'applique totalement dans ce cas-là. Le jeu en lui-même n'est que le révélateur d'un déséquilibre psychologique du joueur et en aucun cas la cause. Toujours est-il que la



Comme toujours, les dérives ont aussi eu lieu dans le milieu du jeu de rôles, avec des ados déséquilibrés notamment. Mais le débat est toujours le même: Le jeu de rôles, pas plus que le jeu vidéo, n'est à l'origine du déséquilibre, mais simplement un agent révélateur. On devrait aussi parler des effets bénéfiques du rôlisme, puisqu'il fut aussi utilisé par des psychologues pour aider des patients en perte de repères.

nombre de raisons. La première est sans doute liée à l'implication nécessaire.

En effet, le jeu de rôles demande beaucoup de temps et un certain «effort», une participation

En définitive, cette capacité n'est pas si universellement répandue, bien au contraire. Enfin, il y eut des dérives et dans plusieurs directions, toutes préjudiciables au développement du jeu de rôles. Certains dépassèrent la limite

la malignité du jeu de rôles, sa dangerosité.

Bien sûr, l'écrasante majorité des joueurs sont des personnes saines d'esprit et équilibrées, parfaitement capables de faire

mauvaise presse (littéralement) du jeu de rôles lui a sans doute été préjudiciable. En d'autres temps durant lesquels on ne parlait pas de principe de précaution cela aurait pu être une bonne chose, mais hélas dans notre société

devenue peureuse et névrosée, la contre-publicité fut certainement payante et détourna bon nombre de candidats à l'expérimentation.

La deuxième dérive, celle-ci plus grave peut-être, est à rapprocher avec un phénomène couramment

de rôles disparu au profit d'obscurs et stériles combats techniques et d'interminables interprétations de règles. Bien évidemment, tout nouveau venu tombant dans cette galère s'empressait de fuir à toute vitesse, à moins d'être lui-même un mathématicien forcené.

court. Bien sûr, ce tableau paraîtra sans doute bien noir pour ceux qui pratiquent encore le jeu de rôles dans toute sa plénitude, mais force est de constater qu'il est redevenu l'affaire de petits groupes d'amateurs et qu'il a fui pour longtemps (pour toujours ?)

les jeux vidéo. Mais le jeu vidéo est-il la continuation, une nouvelle mutation, l'évolution naturelle du jeu de rôles traditionnel ou bien une récupération commerciale et abusive du concept ?

Les dés. Sans doute l'instrument des jeux de rôles les plus mal utilisés. Alors qu'ils ne sont censés servir qu'à déterminer la conséquence d'actes difficiles à évaluer, trop de maîtres de jeu centrent l'ensemble de leurs actions sur eux. Sans parler des parties qui deviennent littéralement du hack & slash comme dans un bon vieux Diablo.



observé dans les jeux vidéo : la « technicisation ». Nombre de maîtres de jeu et de joueurs s'adonnèrent à un jeu de rôles de plus en plus complexe avec des règles de plus en plus précises et contraignantes. L'interprétation

Même les anciens finirent par désespérer et lâcher prise, ne reconnaissant plus leur amour de jeunesse et lassé des recherches infructueuses de parties intéressantes. Le jeu de rôles était redevenu un jeu tout

le grand public, et c'est peut-être mieux ainsi. Mais le jeu de rôles n'a pas complètement disparu des étagères et de la lumière du jour, il est encore des endroits grouillant de vie et de lumière ou s'arborent fièrement les lettres magiques RPG:

Les jeux de rôles et les jeux vidéo

Un avant-propos : tout d'abord, je voudrais dire que je n'aborderais pas ici les jeux dits d'aventure. Pour moi ces titres trouvent davantage leur origine dans les jeux d'énigmes et les casses têtes que dans les

jeux de rôles. Cela dit, les deux genres ont eu parfois tendance à se rapprocher l'un de l'autre. Ainsi, certains jeux de rôles ont eu la propension d'user et d'abuser d'énigmes et autres constructions logiques qui, il faut bien le dire n'ont jamais rien apporté de bon

verrons plus loin, n'a pas nuit au jeu d'aventure, au sens que celui-ci est avant tout un « casse tête évolué » et le rendre plus joli et plus intéressant en construisant une histoire et un scénario autour ne peut ni le dénaturer ni en diminuer l'intérêt. Bon, fermons la

des environnements interactifs. Les tout premiers jeux de rôles se contentaient du texte et les options de jeu se limitaient à appuyer sur quelques touches. Puis vinrent les premiers graphismes. Les choix étaient toujours aussi limités, mais les résultats de ces choix

Tyrann sur Oric 1.

Le but du jeu était de promener un petit groupe de personnages dans un labyrinthe et d'exterminer les monstres que l'on trouvait à l'improviste. Bien sûr, les seuls graphismes à l'écran étaient



Les jeux d'aventure, même s'ils essayent de reprendre des éléments directement issus des jeux de rôles, centrent leur intérêt sur la résolution d'énigmes, de manière plus ou moins complexe. Myst en est d'ailleurs le pire exemple. Les jeux de rôles sur ordi et consoles empruntent aussi parfois ces mêmes énigmes, choses qui n'ont souvent rien à voir avec la véritable essence du jeu de rôles.

au genre et avaient pour unique but d'augmenter artificiellement la durée de vie de soft. Les deux genres ont également évolué dans la même débauche visuelle mais ce qui a été peu bénéfique au jeux de rôles, comme nous le

parenthèse et revenons aux jeux de rôles.

Très tôt, dès que les ordinateurs sortirent de l'environnement purement utilitaire, des programmeurs tentèrent de simuler

étaient plus jolis et évocateurs. À l'époque, on s'émerveillait à voir quelques lignes droites se dessinant lentement sur l'écran... c'était le début des années 80 et le premier pseudo jeu de rôles qu'il a été donné de jouer s'appelait

une vue en 3D (en fil de fer du labyrinthe et le choix consistait à avancer, tourner à gauche ou à droite si cela était possible. De temps en temps, un texte vous avertissait que vous étiez attaqué par certains types de monstre et

vous deviez indiquer (en tapant sur le clavier) qui attaquait quoi et avec quelles armes. À chaque monstre tué, vous gagniez quelque argent et avec cet argent vous pouviez acheter de nouvelles armes ou des potions de guérisons ou autre.

Tout un chacun pourra voir dans cette description l'essence même de la quasi-totalité des jeux de rôles sur ordinateur. Il n'est point là question d'incarner un personnage ni de la faire vivre dans des situations les plus diverses, mais bien d'un mécanisme ludique

et la faculté d'improvisation et la coopération (ou l'affrontement) entre joueurs.

Tout au long de son développement, le jeu de rôles « électronique » a tenté de pallier ces défauts en faisant montre d'une débauche de

Que faudrait-il donc pour qu'un jeu vidéo se rapproche du jeu de rôles ?

1/ Une liberté d'action

Il faut que le ou les personnages puissent interagir avec leur environnement, pris au sens

L'ancêtre «Dungeon Master» : il suffisait de se diriger à l'intérieur d'un labyrinthe, de résoudre certaines énigmes, de tuer des monstres à la chaîne en faisant évoluer ses personnages. Pas vraiment du jeu de rôles, mais c'est encore trop souvent le même mécanisme qui est utilisé encore aujourd'hui, même si on a remplacé les murs par d'autres décors.



À chaque monstre tué, vous gagniez également des points d'expérience qui, cumulés, permettaient à vos personnages de devenir plus forts et ainsi d'affronter des monstres plus puissants.

basé sur le thème plus général de victoire ou de défaite face à un challenge. Bien sûr, le jeu de rôles dans les jeux vidéo utilise des règles similaires à celles des jeux de rôles traditionnels, mais il en a perdu la diversité des actions possibles

graphismes, de sons et d'options diverses. Mais tout comme une pieuvre ne pourra jamais voler, les jeux de rôles tels qu'ils sont réalisés jusqu'à maintenant ne pourront jamais prétendre à l'héritage de leur ancêtre.

large, le plus diversement possible tant physiquement que sociologiquement. Par exemple, on doit pouvoir couper un arbre afin de bloquer une route ou bien traverser une rivière ou encore faire du bois pour se chauffer

ou fabriquer un objet... Autre exemple: on doit pouvoir intimider une personne pour lui extraire un renseignement, obtenir une baisse de prix sur un achat ou éviter un affrontement. Les exemples sont légion, mais l'esprit est de permettre aux joueurs de laisser

l'expérience. Pour reprendre l'exemple qui précède, si le personnage passe un certain temps à couper des arbres sa force physique, son endurance, le maniement de la hache vont s'en trouver améliorés de manière automatique et ceci que le joueur

- ce qu'il fait : voir l'exemple du bûcheron.

- ce qu'il ne fait pas : Si notre bûcheron décide d'arrêter de couper des arbres et d'aller cueillir des fleurs, il va petit à petit, au fil du temps perdre sa force, son endurance...

D'autre part, en conséquence directe sur le personnage lui-même. Abattre un arbre n'est pas une action anodine et on peut très bien se retrouver écrasé accidentellement. De même, un exercice aussi épuisant nécessitera de grandes quantités de nourriture



Molyneux devant un écran montrant Fable. Les idées de Molyneux sur le sujet étaient tout à fait louables, mais force est de reconnaître que l'ami s'est complètement enflammé et le résultat, on le connaît : un pseudo jeu de rôles qui n'a rien à voir avec les prétentions de simulation qu'il affichait. C'est bien dommage...

libre court à leur imagination et leurs envies.

2/ A toute action, réaction

D'une part en ce qui concerne le développement du personnage, ce que l'on appelle communément

le veuille ou non. Il est abscons que dans la plupart des jeux le joueur décide comment son personnage va évoluer. Il n'y a que trois moyens d'influencer l'évolution d'un personnage :

- ce qu'on lui enseigne : si notre apprenti bûcheron travaille sous la direction d'un bûcheron confirmé, il progressera bien plus rapidement dans le maniement de la hache mais pas plus vite dans l'amélioration de sa force et son endurance

qui devra soit être achetée (mais il faut de l'argent) soit obtenues par la chasse (mais il faut y passer du temps).

Enfin en ce qui concerne l'influence du personnage sur le

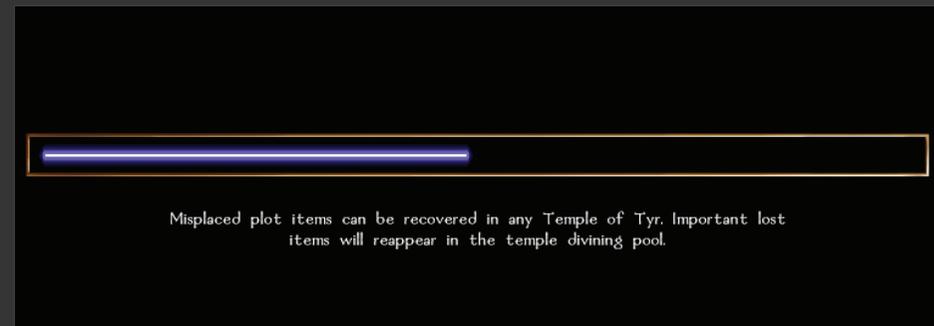
monde. Si notre personnage passe son temps à couper des arbres il va peut-être s'attirer les foudres des protecteurs ou du propriétaire de la forêt ou bien d'autres bûcherons qui estiment être sur leur territoire ou pourquoi pas même empêcher un incendie de se propager.

habitants et cinq pauvres maisons. Il faut de la vie et foisonnante qui plus est! Des animaux dans les forêts et la campagne, des paysans qui travaillent dans les champs, des chasseurs dans les bois, des pêcheurs aux bords des rivières... Il faut absolument parvenir à

sais que ceci est faisable puisque certains jeux le proposaient tel Asheron's Call par exemple (en ce qui concerne les déplacements en extérieur du moins) mais également Ultima 7 si on remonte plus avant dans le temps.

manifestement carnivores enfermées dans un lieu clos semblant attendre notre venue depuis Dieu sait combien d'années... Comment ont-elles survécu jusqu'alors? Mystère... Il faut absolument que l'univers puisse prendre en charge ce genre d'incohérence

L'ennemi du jeu de rôles sur ordinateurs et consoles : la page de chargement. Cette barre qui signifie que le jeu est bien découpé en rondelles indépendantes les unes des autres, qui met au grand jour l'artifice au lieu de chercher à le dissimuler. Bioware a beau nous mettre des femmes en petite tenue dans leur loading screens, ça ne change pas que dans leurs jeux comme dans les autres, une telle page, c'est comme aller pisser au moment où l'équipe de France marque un but contre le Brésil.



3/ De la vie et de l'espace

Il faut en finir avec les univers pauvres et arides, peuplés d'un poignée de créatures jetées de ci de là au petit bonheur de Zones de jeu ridiculement étroites. Il faut en finir avec les « villes » de trois

supprimer les zones de chargement à répétition et obtenir une liberté totale de déplacement sans avoir à attendre 30 secondes avant de pénétrer dans une habitation ou bien de pénétrer dans une autre « zone » totalement arbitraire... Je

4/ Un univers cohérent, actif et réactif

Qu'est-ce qu'un univers cohérent? C'est un univers équilibré et qui fonctionne. Combien de fois ne sommes-nous pas tombés nez à nez avec de féroces créatures

et créer un écosystème ad hoc (avec prédateur et herbivore). Il faut qu'un aventurier explorant une forêt puisse chasser pour se nourrir ou bien devenir la proie d'une créature carnivore, mais pas systématiquement ! Les créatures

potentiellement agressives doivent rester « potentiellement agressives », une multitude de paramètres doivent entrer en ligne de compte pour savoir si le personnage va être attaqué ou non. Après tout, il n'est qu'un élément parmi tant d'autres et pas

relations entre le personnage et les personnages non joueurs doivent être cohérentes. Qu'un personnage acquiert une certaine réputation et que celle-ci le précède, soit, mais si le personnage débarque quelque part où personne ne le connaît ou bien s'il change son apparence, les

différemment. Et bien sûr pas de manichéisme idiot, le personnage peut massacrer un village entier et être accueilli en héros par un village rival. Une attitude ou une action peut la plupart du temps et être appréhendée différemment par les habitants de l'univers. Un

d'action pour le joueur. Nous avons déjà abordé ce point plus avant, mais également pour l'univers. Le monde doit pouvoir réagir et agir de manière autonome et de manière non « scriptée ». Le créateur de ce monde ne devra pas être capable de connaître



Alors que le jeu de rôles se doit d'être un exemple de liberté, où le bien et le mal sont relatifs, la plupart des jeux persistent encore dans un manichéisme puant de premier ordre. Fable, encore lui, qui voulait changer les choses, se conforme à la bonne vieille morale à la lettre. Décidément, il y a du boulot pour changer les mentalités...

l'élément central de l'univers. Si une créature quelconque se trouve dans un lieu clos, il faut qu'elle meure de faim après un certain laps de temps ou bien que quelqu'un la nourrisse périodiquement. De même, les

réactions doivent redevenir neutres envers celui-ci. De même, si un personnage agit contrairement à sa réputation envers un ou plusieurs individus il est parfaitement possible que ce ou ces individus puissent considérer le personnage

assassinat peut attirer la sympathie de certains et la haine d'autres. Une aide apportée à un individu ou une communauté peut aboutir au même résultat... Pour ce faire, il faudrait qu'apparaisse une réelle liberté

l'évolution de celui-ci par avance. Le joueur sera alors à même d'influencer son environnement et inversement l'environnement réagira en fonction des actions du ou des joueurs. L'univers devra également avoir une vie propre un

peu comme un écosystème et avoir sa propre existence au dehors de toutes actions du personnage. Celui-ci doit pouvoir ne rien faire et observer l'univers évoluer, se modifier, en bref exister par lui-même. Fable, le dernier jeu de Peter Molyneux se glorifiait de

de travail et d'expérimentation nécessaire à la mise au point d'un tel jeu. De plus, il faudrait investir davantage de ressources dans ce qui n'est pas immédiatement visible et cesser la surenchère des effets visuels. La plupart des amateurs de jeux de rôles

nouvelle console permet de nous offrir :

- Des zones très grandes, voire une seule et immense zone largement peuplée (il faut appliquer un facteur 10 à la surface et nombre d'habitants)
- Un système d'interaction entre

le niveau actuel d'innovation dans les jeux vidéo et on ne peut qu'être très pessimiste pour l'avenir du jeu de rôles du moins dans sa version informatique.

Les MMORPGs, que cela soit avec World of Warcraft ou les autres, se limitent bien souvent à des chat rooms énormes ou à de la chasse aux monstres en groupe, pour faire un bon level-up des familles. Quand on pense que cela aurait pu être la parfaite correspondance virtuelle du jeu de rôles grandeur nature, on a de quoi se mordre les doigts jusqu'au coude...



telles possibilités, force est de constater que nous en sommes encore loin et sans doute encore pour longtemps.

En effet, il n'est pas besoin d'être grand clerc pour imaginer la somme

sont prêts à tergiverser sur les graphismes si les autres éléments du jeu gagnent en intérêt. Par exemple, je suis parfaitement prêt à accepter un Fable 2 sur XBOX360 avec des graphismes identiques au premier si toute la puissance de la

personnages plus sophistiqué

- Beaucoup plus d'actions possibles pour le joueur
- La suppression de la guilde des héros (impératif!!!!)

Si l'on compare ces impératifs avec

Les jeux de rôles massivement multi joueurs

Un temps, j'ai pu cultiver un certain espoir envers les jeux de rôles dit massivement multi joueur. Mais hélas dans cette direction également il ne semble pas y avoir

d'espoir dans l'immédiat puisque la seule évolution consiste à faire à plusieurs ce que l'on faisait seul avec un point noir supplémentaire, il n'y a pas de fin...
Là encore, une évolution identique au jeu de rôles mono joueur serait susceptible d'améliorer

Pas des jeux de rôles, mais...

La seule réussite des jeux de rôles informatiques jusqu'à maintenant a résidé dans leur capacité à raconter une histoire de belle manière et à plonger les joueurs dans un univers riche et original, un peu à la manière d'un film ou

titres ont gardé une place dans les cœurs nostalgiques des vénérables joueurs, ils ne resteront pas comme des références incontournables.

En voici quelques-uns :

Mais tout seigneur tout honneur, commençons par la référence du jeu de rôles sur PC, j'ai nommé Ultima 7. À cette époque, le studio Origins régnait en maître absolu avec leur célèbre devise: « We create Worlds » avec notamment des titres phare tels



On a déjà parlé (peut-être trop) d'Ultima 7, mais il mérite bien. L'un des studios les plus respectables, ORIGINS, a été à l'origine d'une bonne tripotée des jeux les plus marquants (tout court). ULTIMA 7, WING COMMANDER, et une bonne plâtrée d'autres jeux moins cultes et moins réussis, mais toujours innovateurs. Racheté par EA, le studio est devenu ce qu'on en sait : plus rien. Encore un argument contre les fusions éditeurs-développeurs...

considérablement l'expérience ludique. Il faudrait donc un véritable écosystème pour les « monstres » et des interactions beaucoup plus évoluées avec les personnages non joueurs.

d'un livre. Dans cette optique, voici quelques exemples de titres ayant réussi à se faire une place au soleil.
Je passerai assez vite sur quelques antiquités qui ont marqué les heures naissantes du PC mais si ces

La série des Wyzardry
La série des Ultima (du 1 au 6)
La série des Might and Magic (10 ou 11 au total je crois...)
Dungeon Master
Lands of Lore

Wing Commander et justement les Ultimas. La réussite totale d'Ultima 7 marqua quasiment l'apogée du genre. Encore aujourd'hui avec ses graphismes 2D en 256 couleurs, sa vue de dessus, sa musique Bontampi, Ultima 7 réussit le

tour de force de nous capturer de nouveau par son ambiance unique et une perfection dans les détails qui jamais plus ne fut égalée (y compris par ses mêmes auteurs).
Voyez par vous-même :
- Gestion du jour et de la nuit, du climat (pluie, orage, soleil, neige)

nuit et vaquent à leurs activités le jour)
- Un nombre incroyable de mini-quêtes totalement inutiles à la résolution de la trame principale. Des villes entières peuvent être négligées sans pour autant vous empêcher de vaincre le «

sont en désaccord avec leur éthique.
- Un grand nombre de dialogue (en textes). Il est possible d'interroger pratiquement tous les personnages du jeu et de dialoguer avec eux sur un grand nombre de sujets.
- Possibilité de pénétrer dans

tiroir, armoire, coffre et autre tonneaux et caisses, pratiquement tous contenant divers objets ou nourriture.
- Possibilité d'utiliser des montures, chariots, bateau (à condition d'avoir un équipage) et même un tapis volant...

Certes, Ultima 7 a vieilli graphiquement, mais il reste encore incontesté dans ses possibilités et mécanismes. Et attention, on ne parle pas de 20-30 misérables heures de jeu en durée de vie - mais de plusieurs centaines d'heures. Bref, un jeu qui vous prend, vous implique pendant plusieurs mois.

C'est aussi ça : que sont devenus les jeux vidéo de nos jours, en terme de temps dans nos vies ? On se rapproche davantage du repas MacDo en 5 minutes que du restaurant gastronomique...



- La nécessité de se nourrir et donc de devoir soit chasser ou bien acheter de quoi se nourrir
- La gestion d'un grand nombre de personnages non joueurs ayant chacun leur activité diurne et nocturne (les gens dorment la

gardien»
- La magie requiert des composants que vous pourrez soit acheter ou bien récolter dans la campagne à la manière de la nourriture.
- Vos compagnons de voyage pourront se rebeller si vos actions

les maisons et jouer les voleurs, mais attention de ne pas se faire surprendre par d'honnêtes gens qui s'empresseront d'avertir la garde.
- Possibilité de pénétrer dans tous les édifices et de fouiller chaque

- Possibilité de travailler pour gagner de l'argent, de fabriquer des objets ou bien de la nourriture. Par exemple, vous pouvez faucher du blé puis aller dans un moulin pour faire de la farine puis accéder à un four pour faire votre pain et

ensuite soit le consommer soit le vendre...

- Une histoire pleine d'humour et de rebondissements qui commence par une enquête sur un meurtre horrible et qui se poursuit dans une ambiance étrange où on ne sait pas vraiment discerner les

peux conseiller aux amateurs de jeux de rôles ne connaissant pas Ultima 7 de s'y essayer. Le soft est téléchargeable sur Internet ainsi que le logiciel permettant de la faire tourner sous Windows XP (exulte). La suite, The Serpent's Isle est du même bois avec quelques

temps réel : Une hérésie, car les amateurs de jeux de rôles ne sont pas en général friands de jeux de combat, en tout cas le mélange des genres était et reste une affaire des plus délicates. Dans la pratique les combats dans Ultima 8 étaient extrêmement frustrants

personnage avec pour effet de diminuer le champ de vision et rapprocher le joueur de l'action. Dans l'optique d'un jeu de combat, c'était logique, mais pas pour un jeu de rôles dans lequel il est capital pour le joueur de pouvoir facilement appréhender l'univers



Tout changement en terme d'esthétisme peut se payer lourdement au final. Ultima 8, en modifiant son mode de caméra pour une vision en 3D isométrique plus moderne, a du même coup réduit à la hache les possibilités de son grand frère Ultima 7. Et ne contrôler qu'un seul personnage est aussi un grand pas en arrière. Les joueurs devraient se battre pour leurs «acquis sociaux» en terme de gameplay, aussi féroce que nos amis les fonctionnaires.

amis des ennemis.

Je ne pense pas avoir fait le tour de toutes les possibilités de ce jeu, mais ce qui est sûr, c'est qu'à ma connaissance il reste à ce jour inégalé. Un chef d'œuvre, vraiment. C'est sans crainte que je

améliorations d'ordre esthétique.

On ne peut que regretter que la saga des Ultima ne donna pas lieu à d'autres chefs-d'œuvre. En effet Ultima 8 fut un échec cuisant et pour d'évidentes raisons :

- l'introduction de combat en

principalement du fait du deuxième défaut du jeu j'ai nommé :

- Une modification de la perspective et la position de la caméra. Au lieu d'une vue de dessus on est passé à une vue en 3D isométrique et la caméra s'est rapprochée du

tant pour des besoins tactiques que pour mieux s'immerger dans le monde.

- Le contrôle d'un seul et unique personnage. Encore une fois, le principe de groupe d'aventuriers est un des points forts des jeux

de rôles. Pour en finir avec la chute et la mort de la saga Ultima j'évoquerais Ultima 10 (Ultima 9 passa à la trappe) qui sonna le glas de la série tout du moins sa composante traditionnelle puisque Ultima Online vut le jour un peu plus tard. Ultima 10 était entièrement

rôles en vrai 3D. Celui-ci vit le jour peut de temps après Castle Wolfenstein tout en le dépassant sur bien des points. Bien sûr ce n'était pas de la 3D comme nous sommes aujourd'hui accoutumés, mais à l'époque cela fit son effet. Comme le jeu en lui-même était

Dans un genre radicalement différent, je citerais Final Fantasy 7 (déjà, le chiffre porte bonheur) mais également le 9, n'ayant pas eu l'occasion de jouer aux autres titres je m'abstiendrais de les critiquer. Clairement les gens de chez Square privilégient

sont également à complimenter ainsi que les personnages souvent hauts en couleur et attachants. Préparez-vous à un nombre de combats impressionnants et à faire beaucoup de « leveling » car la difficulté des combats est souvent élevée, obligeant à jouer assez

Ultima IX avait un drôle de sous-titre : Ascension. Pourtant, à tous les points de vue, ce jeu montrait bien la déchéance, la mort de la série. Le passage à la 3D a transformé les villes des précédents Ultimas, autrefois grouillantes de gens, en villages abandonnés où deux pélos se courent après. Il était temps que le massacre s'arrête.



en 3D, désespérément buggé et désespérément vide. Sans vie et sans intérêt, bref vraiment une triste fin pour une légende. Dans cette chute un Ultima se distingua, il s'agissait d'Ultima Underground le premier jeu de

plutôt sympathique, bien qu'un peu sombre (Underground), il reçut un bon accueil dans la communauté des amateurs. Malgré ce succès, il fallut attendre beaucoup de temps avant de revoir la 3D dans les jeux de rôles.

l'ambiance et les histoires torturées avec une mention spéciale pour les scènes de coupe en images de synthèse de toute beauté. Tant et si bien que l'on en vient à jouer pour avoir le plaisir de voir la CG suivante. Les musiques

finement avec les équipements et autres magies. À consommer sans modération.

Bioware s'est taillé une réputation méritée de spécialiste du RPG. Profitant de la puissance sans

cesse plus élevée des PCs, ils ont su mettre à jour graphiquement les RPGs et donner le jour à des softs de toute beauté, mais hélas en retrait par rapport à Ultima 7. Malgré tout, les titres comme Planescape Torment, Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter

ont su allier règles de jeu connues et éprouvées avec une certaine simplicité d'abord.

Je ferais deux reproches à ces softs.

Tout d'abord, le premier concerne

plus « grand public », plus simples au fil du temps. C'est si vrai que Jade Empire est pratiquement un hybride avec un jeu de combat. Ceci est une évolution dangereuse pour tout amateur de jeux de rôles digne de ce nom... Mais tous ces softs méritent le détour avec une

vénérable Ultima Underground et du ô combien décevant Ultima 10) et l'introduction du personnage unique avec une impression mitigée. En effet, vous ne contrôlez directement qu'un seul et unique personnage et n'aurez qu'un ou deux équipiers tandis que



Les titres de Bioware sont loin d'être exempts de défauts, mais il faut leur reconnaître quelques qualités : notamment celle de raconter des histoires et de donner un corps à celles-ci d'une manière originale. Planescape Torment est en un très bon exemple, avec une idée de départ qui sort des sentiers battus, et un humour omniprésent.

Nights, KOTOR et Jade Empire ont réussi à attirer un large public.

Utilisant les règles d'ADD (Advanced Dungeon & Dragons) troisième édition tout en conservant un système pseudo temps réel, ils

l'environnement qui est en général très statique. Les personnages non joueurs sont plantés à un endroit et vous attendent tranquillement de jour comme de nuit. Le deuxième concerne l'évolution des titres qui ont tendance à devenir de plus en

petite préférence pour Planescape Torment et son personnage immortel, Baldur's Gate 2 avec une ambiance sombre à souhait et un elfe diabolique. Neverwinter Nights inaugure la 3D dans les jeux de rôles (si l'on fait abstraction du

dans les titres précédents votre équipe pouvait être composée de 6 personnages tous entièrement contrôlables par vos soins. Si le titre original Neverwinter Nights est assez sympathique (avec la belle Aribeth) n'hésitez pas à vous

procurer l'extension « Horde of the Underdark » qui est à mon avis supérieure à l'aventure originale tout en donnant la possibilité au joueur de diriger des personnages surpuissants et par conséquent d'affronter des ennemis ... démoniaques.

Avec Kotor (Knights Of The Old Republic) Bioware a mis en scène avec brio la franchise Star Wars avec un scénario superbe et des personnages et des doublages extraordinaires.

Enfin, j'aborderais les titres de Bethesda software, j'ai nommé Daggerfall, Morrowind. Si ces titres donnent une grande liberté au joueur, l'univers est par contre aussi figé que ceux des autres. D'autre part, l'ambiance du jeu est tout bonnement glaciale. Vous êtes jeté dans le jeu sans plus d'informations ni sur l'univers ni sur votre personnage sans autre procès. Un jeu de rôles fonctionne beaucoup sur l'ambiance et là, je

la cherche encore. À la sortie, on a affaire à un titre pour spécialistes acharnés capables de passer des centaines d'heures à creuser à mains nues dans une matière ludique dure comme de la roche à la recherche des moindres détails.

Le futur

Le jeu de rôles dans sa version traditionnelle reste et restera à jamais un type de divertissement unique qui continuera à attirer à lui des joueurs curieux à l'esprit ouvert, friand d'aventures et à l'imagination débordante.

Coté vidéoludique, nous aurons certainement droit aux sorties de Final Fantasy 15, Kotor 4, Oblivion et consœurs. Nous ne pouvons souhaiter qu'ils soient d'une qualité au moins aussi bonne que leurs prédécesseurs (chose loin d'être garantie) mais il serait vain d'imaginer une évolution de ces titres dans le « bon » sens.

En effet, l'apparition de «vrais» jeux de rôles sur PC et autres

consoles est plus qu'incertaine. Tout dépendra de la volonté de certains développeurs et éditeurs de bien vouloir quitter le confort douillet de la conformité pour se lancer sur les terres inconnues de l'innovation. Bien entendu, cela ne se fera pas sans risque, mais à coup sûr, ceux qui sauront amener de nouvelles idées seront accueillis avec enthousiasme par les joueurs toujours friands de nouveauté.

Il faudra véritablement proposer de nouvelles solutions et pas seulement se répandre en promesses mirobolantes dans les media car rien n'est pire que les espoirs déçus.

Bibliographie

- Bien souvent les jeux de rôles se sont inspirés d'œuvres littéraires, en voici quelques exemples les plus emblématiques.

Bilbo le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, le Silmarillion
de *JRR Tolkien*

Une immense saga, un monde d'une densité et d'une profondeur inimaginable, fruit de plus de 20 ans de travail. Un incontournable chef d'œuvre. Indispensable à lire pour comprendre d'où vient le jeu de rôles.

Elric le nécromancien
de *Moorcock*

Les aventures brutales et flamboyantes d'un survivant à travers un monde chaotique, magique et désespéré.

L'œuvre du mythe de Cthulhu
de *HP Lovecraft*

C'est auteur à développer à travers un certain nombre de nouvelles un univers horrifique et profondément pessimiste dont la mort ou la folie sont les seules issues des « héros ». Plusieurs recueils sont disponibles, mais je citerais notamment quelques nouvelles comme « l'appel de Cthulhu » et « la couleur tombée du ciel ».

Le jardin de Suldrun, la perle verte, Madouck
de *Jack Vance*

Une vaste trilogie qui nous entraîne à travers la fabuleuse île d'Is. Là, magiciens, rois ambitieux et créatures magiques se disputent le pouvoir. Un grand souffle, une description minutieuse d'un monde original et halluciné grouillant de créativité.

- À l'inverse, certains ouvrages sont issus des jeux de rôles et des aventures qu'ils ont engendrées.

Lancedragon Chronicles & Lancedragon Legends

La première série (Chronicles) de livres est directement issue d'une longue partie de jeu de rôles de ADD. Un bel exemple de construction d'un monde relativement original et de personnages à forte personnalité et ambigu destinés à sauver le monde du mal.

La saga de l'elfe noir

Les royaumes oubliés (Forgotten realms) président également aux aventures de Bioware dans leurs différents RPG. Il s'agit là d'un « module » sorte de monde clef en main dédié à être utilisé en conjonction avec les règles de jeu, ADD en l'occurrence.

Cette série de romans (près d'une quinzaine) dépeint les aventures d'un elfe noir atypique à travers les

royaumes oubliés. Collant au plus près des règles et de l'univers ADD, les combats incessants de Drizzt et de ses compagnons représentent un bon exemple d'aventures qu'il est possible de vivre au court de partie de jeu de rôles autour d'une table.

BROTHERS in arms 2

■■■ Meego / Xbox

J'ai toujours été de nature enthousiaste à tel point qu'il m'arrive souvent d'être naïf. Si j'avais été une femme (NDEki : c'est jamais trop tard, je peux te recommander un bon chirurgien) j'aurais vite fait de me faire manger le cul par tous ces hommes en imperméable qui proposent aux jeunes innocentes des sucettes bizarroïdes. Dieu merci je suis né mâle avec la paire de couilles qui va avec, et cette voix rauque apparue bien assez tôt pour chasser les vicieux qui tournent autour de ma candide de sœur, un bonbon à la main. Heureusement que je suis là, tiens. Bizarrement, malgré tous mes attributs de mâle, je ne cesse de me faire embobiner par les discours des beaux parleurs - les marketeux. Avec

le temps, j'arrive doucement à me détacher de cette foutue ingénuité, en conservant toutefois un résidu d'espoir que ce monde n'est pas aussi avide qu'on le laisse souvent entendre. El fouine, si tu lis ces lignes...

En fait, tout ça me rappelle l'annonce de Brothers in Arms. Les développeurs étaient pleins de promesses, comme d'habitude. Et moi, en bon troufion naïf que j'étais, je me contentais de tout gober. Comme d'hab'. En fait, Gearbox avait pour idée d'introduire une certaine forme d'humanité à son titre et faire en sorte que le joueur puisse s'attacher à ses collègues de front. Il souhaitait

ardemment qu'il se sente réellement concerné et par le conflit et par les différents personnages qu'il allait côtoyer au fil de l'histoire.

Tout un programme.

Au bout du compte, difficile de ne pas être déçu par la maladresse avec laquelle Gearbox a exploité son idée. On s'est finalement retrouvé face au spectre du concept initial, au point d'en inverser les effets escomptés. Non, Brothers in Arms n'était définitivement pas émouvant pour un sou et même souvent pathétique - merci à la VF craignos : difficile de s'attacher à des PNJ au charisme de moule en



Dans l'ensemble, les environnements ne sont pas tellement plus diversifiés que dans la précédent opus mais on a tout de même le droit a quelques décors qui sortent du lot. Comme ici sur le screen du milieu. Bon, on reste en Normandie, hein, il ne faut pas trop en demander non plus niveau diversité...

les côtoyant hors combat trente petites secondes par mission. C'est bien difficile à admettre mais les craintes d'El fouine me semblent bel et bien fondées. Ma naïveté m'a encore joué des tours.

Un peu plus de six mois. C'est le temps qui sépare la sortie du premier et du second opus. C'est peu, même très peu. On se demande d'ailleurs comment les développeurs ont pu combler les lacunes évidentes de BiA et en renouveler l'intérêt. Enfin bon, sortie prématurée ou pas, on va faire table rase et éviter de penser, à tort ou à raison, qu'on cherche à nous pomper du fric. Et puis ils n'oseraient tout de même pas, chez Gearbox, nous pondre une

suite identique en tout point à la première itération et se foutre royalement de notre gueule ?

Apparemment si.

El fouine 2 - Meego 0. La sensation de déjà vu s'installe sans aucune gêne dès les menus. L'impression d'avoir relancé un jeu terminé six mois plus tôt se fait vite ressentir. Bizarre. Difficile de croire que l'on se trouve face à nouvel épisode. Sans m'attarder trop longuement sur l'aspect technique, sachez juste que le jeu n'a pas évolué d'un poil graphiquement - mis à part peut-être des effets climatiques et de lumière plus réussis.

Les couleurs pastels et ternes sont toujours de la partie et assurent un rendu plutôt vraisemblable aux différents environnements.

Gearbox semble tenir à la Normandie puisque les combats s'y déroulent une fois encore. Et plutôt que d'envisager un quelconque changement de région, ils se sont dit qu'il serait plus sympathique (et sûrement plus pratique) de réutiliser l'éternel débarquement de paras comme toile de fond pour nous pondre cette suite.

Super.

Et ce n'est pas tout. Les ficelles de la trame



Graphiquement, ce nouvel épisode est identique au précédent, mis à part peut-être des personnages un brin mieux modélisés. Mention spéciale aux effets de lumières bien réussis et à la crédibilité générale de l'univers du titre.

scénaristique, si je puis me permettre le terme, sont exactement les mêmes que dans BiA premier du nom. En gros ça donne ça : on incarne un soldat qui raconte son histoire plusieurs jours après le débarquement. Cette fois-ci, on ne joue plus Matt Baker, mais le paysan Joe Hartsock, un troufion sous les ordres de Baker qui se trouvait dans le même avion que lui le Jour J. Un détail sans importance mais qui a néanmoins permis à Gearbox d'établir une pseudo relation, plutôt bancale soit dit en passant, entre les deux épisodes - au final, ça n'apporte pas grand chose mais ce n'est pas faute d'avoir essayé. Ainsi, il n'est pas rare de croiser certains personnages du précédent opus et même

de re-sillonner certains fronts, ce qui accentue encore cette curieuse impression de déjà-vu.

En plus de repomper le contexte du premier BiA - ce qui reste à la limite plutôt compréhensible, Gearbox ne s'est pas gêné pour en faire de même avec les mécaniques du jeu - ce qui l'est déjà beaucoup moins. Du coup, le schéma de la campagne reste inchangé : la mission commence (l'occasion de passer quelques cruciales secondes de pure partage entre hommes), les objectifs sont donnés, on parcourt vingt petits mètres avant de se retrouver nez à nez avec l'ennemi qu'on ne tardera pas à annihiler en utilisant les

méthodes de contournements si caractéristiques à BiA, on avance encore un peu avant d'arriver face à un barrage d'MG42, on élimine la vermine allemande en les prenant par les flancs, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la mission. Le tout dans des environnements typiquement normands qui ne donnent d'ailleurs pas envie d'aller visiter le coin. Bah ouais, ça semble super monotone la Normandie et d'après Gearbox ça se résume à ça : des champs, des villages, encore des champs, des entrepôts, une gare, des villes, encore des champs...

Pas super folichon.



La maniabilité n'a pas changé d'un poil. La visée est toujours aussi casse-couille et imprécise – il paraît que c'est réaliste. On retrouve vite ses marques. Pour diversifier un peu le tout, il arrive d'utiliser un sniper pour éradiquer la vermine et d'être un peu trop souvent confronté à des tanks bien difficiles à éliminer.

Enfin bon, toute mauvaise foi mise de côté, BiA «2» propose un semblant de bonne expérience, malgré tout. Gearbox ne s'est pas foulé, c'est certain, à tel point que ce second opus n'apporte aucune vraie nouveauté ; juste quelques petites améliorations par ci par là. C'est plaisant mais définitivement trop peu pour bouleverser ce à quoi nous avait habitué BiA.

On pouvait reprocher aux ennemis du premier opus d'être bien trop statiques et de rester sur leurs positions comme de vieilles campouzes apeurées dès que les rafales étaient un peu trop nourries. On pouvait aussi naïvement penser que ce nouvel opus allait être l'occasion de rectifier le tir... Ben

non. La seule différence, c'est qu'il leur arrive de passer d'un abri à un autre lorsqu'on tente de les contourner. Pratique pour les allumer lorsqu'ils sont à découverts, tiens.

BiA « 2 » est toujours aussi dirigiste. Cependant, le level design est plus permissif et les champs de bataille ont gagné en ouvertures, offrant ainsi davantage de possibilités tactiques. Mine de rien ce gain de liberté, bien que plutôt limité dans le fond, permet de rendre les affrontements plus immersifs et poignants. Certains passages permettent même de se la jouer « j'prends des initiatives » et de passer au-delà du classique « j'contourne, j'allume ». On se

fait son petit assaisonnement. Tantôt salé et relevé, tantôt sucré tout court. Enfin un bon point.

Quand même, Gearbox s'est bien foutu de nous. Il a fait le con et renvoie l'originalité du premier opus au placard en nous servant sur un plateau de zinc un met tellement proche du précédent qu'il révèle sans gêne toute sa banalité. La recette a du mal à reprendre.

En soi, le jeu n'est pas mauvais mais il s'avère que BiA « 2 » aurait dû être un simple add-on.

En tant que suite, c'est un peu faible, mon cher.

CODENAME PANZERS

PHASE 2

■■■ Ptitmec / PC

Salut amis lecteurs !

Me voici de retour afin d'avoir le bonheur suprême de vous parler de CODENAME PANZER PHASE II. Autant l'écrire tout de suite, je n'étais pas emballé lorsque le boss m'a demandé (enfin, plutôt sommé sous peine de flagellation en place publique) de réaliser le test du soft sus nommé. Arrivé à l'heure de coucher sur le papier électronique le fruit de mon dur labeur, je reste toujours dans l'expectative. En effet, PHASE II (on va faire simple) me laisse un sentiment mitigé. Mais ne brûlons pas les étapes et commençons par le commencement.

Pour les lecteurs qui reviennent d'une retraite de méditation transcendante en apnée, de plus d'un an, dans les pages Web du catalogue de la Redoute (pages des culottes, hein ! petits vicieux), voici un petit historique de CODENAME PANZER phase 1. Ce jeu, puisqu'il s'agit d'un programme de ce type, prend comme cadre la deuxième guerre mondiale et vous met dans la peau ... et puis zut ! Pour ceux qui ne connaissent pas CODENAME PANZER, il faut se reporter au test que nous lui avons consacré dans une édition précédente de SANQUA. De plus, cela vous fera une bonne raison de réviser votre magazine préféré. C'est vrai quoi, ras le bol ! En 2004, on a eu droit à toute une ribambelle de

R.T.S. avec pour toile de fond le deuxième conflit mondial. Il faut rappeler que l'on fêtait le 60ème anniversaire du débarquement, ce qui permettait de s'en donner à cœur joie dans le bombardement, le mitraillage, la dispersion façon puzzle de toutes sortes d'ennemis. Quel bon défouloir ! Pour 2005, on pouvait espérer un peu plus d'originalité de la part des éditeurs (mais non, je plaisante, les éditeurs n'ont de l'imagination que dans la façon de dépenser les sommes fabuleuses que nous leur laissons en achetant leurs jeux). A la décharge des petits gars de chez FOCUS (l'éditeur), il faut dire qu'ils avaient prévu dès le début de sortir 3 opus de la série CODENAME PANZER. Ils ne sont pas les seuls



Le désert, oui, le désert, encore et toujours. Vous devez commencer à l'aimer, le sable. D'ailleurs, les environnements sont suffisamment ouverts pour vous permettre différentes stratégies d'attaque. Bon, ce que je dis dans le cas du désert est stupide, c'est tellement ouvert que vous pouvez attaquer de tous côtés. Enfin, comme vos unités gagnent de l'expérience, autant être prudent avant de partir au front pour ne pas perdre ce qui a été durement glané.

à mettre en rayon le deuxième volet de leur jeu. En effet, on peut se procurer, moyennant quelques euros, BLITZKRIEG II. Le premier du nom a connu, lui aussi, un bon gros succès lors de sa sortie. Je pense que la bagarre va être rude entre les deux softs. Y aura-t-il des morts ? Qui sait ? Mais, de toute façon, le grand gagnant restera le consommateur (je ne sais pas pourquoi j'écris ça, mais ça sonne bien).

Anyway, il faut bien regarder les choses en face et, le moins que l'on puisse dire, c'est que la différence entre PHASE I et PHASE II n'est pas flagrante. En tout cas, pas de quoi se relever la nuit. Je vous passe les

détails, de toute façon les fans vont courir acheter le jeu quoi que je puisse écrire. Et les autres, eh bien je leur conseille d'acheter la PHASE I en occase. Cela leur fera des économies et, à mon sens, le plaisir de jeu sera le même. Fort heureusement, PHASE II est un stand alone, ce qui veut dire que vous n'avez pas besoin du premier CODENAME pour l'installer et jouer sur votre ordinateur.

Lorsqu'on s'installe devant son ordinateur devant PHASE II, on constate de suite qu'on n'est pas dépaysé. En effet, on retrouve les mêmes graphismes que ceux qui nous avaient éblouis chez son grand frère. En plus, les cinématiques sont très

bien faites, avec ce côté vieillot dans le rendu qui fait plaisir à voir. Le gameplay est très semblable, lui aussi, et comme il reste sans grand défaut, avec une prise en main très simple, on apprécie. On a vraiment le sentiment de retrouver tout ce qui a fait nos longues heures de bonheur avec le premier épisode. Peut être un peu trop à mon sens, car les ajouts ne sont pas très nombreux et si la variété des missions est bien présente, je ne vois pas ce qu'apporte le fait de jouer de nuit sans phare (à part, passez moi l'expression, que cela ressemble à combat de nègres dans un tunnel). Le côté multijoueur n'a pas été oublié et reste bon. Le seul vrai plus, à mes yeux, est la présence d'un éditeur



Les combats de nuit, la principale nouveauté de l'ami Codename Phase 2. On voit pas grand chose, mais au moins les explosions ressortent mieux à l'écran. Demandez à votre ami Sam Fischer de vous prêter ses lunettes infrarouges.

de cartes. Alors là, amis fans de ce jeu, vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie. Lâchez-vous. Et on va pouvoir trouver, dans quelques temps, sur internet des scénarios originaux. Ca va décoiffer. Tout le reste est sans, mauvaise, surprise et d'un bon niveau.

Ce qui m'a le plus énervé, et qui, au fond, fait que je m'interroge sur cette suite, c'est quelques détails que je trouve agaçants et par certains côtés indignes d'un jeu de ce niveau. Prenons, par exemple, les voix. Non, je ne suis pas Jeanne d'Arc, mais j'en entends quand même. Car, dès que l'on clique sur un perso ou un groupe, ils se sentent

obligés de vous répondre et, à force, vraiment, ça laisse d'entendre toujours les mêmes phrases. Je sais, je vous bassine avec ce truc, mais lorsqu'on devient vieux, on fait une fixette sur des détails et ça vous pourrit la vie. Vous verrez... En évoquant ce détail, je me permets de faire un aparté.

Dans mon dernier test j'avais fait (pour voir ceux qui suivent...) ce même reproche aux persos de DUNGEON SIEGE II alors que non, lorsque l'on clique dessus, ils ne disent rien (c'est, d'ailleurs, un réel bonheur). C'est un peu comme vous, je dois dire. Pas un mail d'injure, pas une lettre de chantage, pas un coup de téléphone vengeur pour me reprocher mon

incompétence patente et demander ma mutation dans un quelconque site Web de jeux vidéo ou, pire, m'envoyer finir ma vie à Saint-Etienne (dieu quelle horreur). Il n'y a donc personne qui nous lit. Pourquoi, alors, s'échiner de longues heures devant son écran à jouer en croyant vous faire plaisir, cher public, je vous le demande. La solitude du testeur de jeu vidéo est incommensurable...

Revenons à nos lance-flammes, nos bazookas et autres chars Sherman. Ce qui m'a le plus frustré, c'est que dès le début du jeu, en sélectionnant le camp italien, on se retrouve avec des blindés italiens, avec des conducteurs qui vous parlent en



Comme dans le précédent opus, il s'agit d'un RTS qui mélange un peu des éléments typiquement tirés des wargames : par exemple, vous n'allez pas détruire un tank en tirant au fusil avec votre petit gars, même s'il tire pendant 3 jours. Non, certaines armes sont requises pour endommager les véhicules, et même, il faudra prendre en compte le fait qu'une attaque latérale sera plus efficace plutôt qu'une confrontation directe avec le blindage avant du char.

Italien. Jusque là rien à redire. Mais les véhicules d'accompagnement (camions de transport ou de réparation) sont non seulement allemands, mais, en plus, ils vous répondent en Allemand. Alors là ! Ca me la coupe, c'est vrai que c'est un minuscule détail dans un océan de choses bien, mais, pour moi, ça m'a pourri le jeu.

En effet, cela ressemble plus à de la programmation de vendredi soir qu'à du bon boulot.

Je m'explique, dans le type de jeu dont nous parlons, nous savons tous que la réalité historique, on s'assoit dessus et que ce qui est important, c'est,

avant tout, le fun que procure le fait de jouer dans un cadre historique. Alors pourquoi faire l'économie d'une recherche de documentation sur les camions italiens de cette époque ou, pire, l'économie d'une programmation de réponse des conducteurs en italiens si vraiment il n'y avait pas de camion Italien valable à cette époque ?

Mais lorsqu'on voit les chars français de cette époque, on se dit que les camions italiens n'auraient pas été pires.

Cela peut passer pour un infime détail, disais-je plus haut, mais cela m'a laissé pantois. Car les questions

que soulève ce genre de comportement dérangeant. Est-ce de la fainéantise ? Dans un soft qui reste de très bon niveau par ailleurs, ça serait vraiment dommage. Est-ce un contrôle final un peu laxiste ? Peut-être, faut-il exiler de ce pas le testeur final, pour une durée indéterminée dans cette bonne ville de Saint-Etienne avec un abonnement au stade de foot.

Je sais, c'est dur comme supplice, mais si on ne prend pas de mesures disciplinaires drastiques avec le petit personnel où va-t-on, je vous le demande ? Plus sérieusement, je trouve qu'un détail de ce genre fait tache dans un jeu où tout est de bonne



Le moteur n'a pas bougé, mais tient encore le coup en 2005. Il est toujours marrant de voir autant d'éléments destructibles. L'IA tient aussi la route, même si l'ennemi a un peu trop tendance à tenir les positions fermement plutôt que de riposter violemment.

facture et ou le souci du détail est manifeste.

Bon, j'ai fini de faire le coupeur de poil de c.. en quatre et, avant de retourner me transformer en protozoaire devant la Star Academy, je voudrais finir en vous disant que CODENAME PANZER PHASE II est un peu comme les suites au cinéma (genre MATRIX, INDIANA JONES....) le deuxième ne bénéficie plus de l'effet de surprise et l'on a tendance à être plus difficile. PHASE II reste un bon R.T.S., mais il a du mal à passer à la vitesse supérieure par rapport au premier. Il va donc souffrir face à BLITZKRIEG II. Si le troisième CODENAME PANZER ne nous en donne pas vraiment plus, il va être difficile de se passionner

pour un jeu peu novateur. De plus, grâce à vous qui allez nous pondre des super scénarios que l'on va pouvoir télécharger sur le net, il sera tentant de ne pas acheter la PHASE III si elle déchire pas un max. Voilà, les amis, à plus et bonne journée...

Vive l'O.L.



Petit avantage par rapport au premier : vos unités attaqueront automatiquement les ennemis, quand elles se déplacent. Au lieu de mener des attaques terrestres, il est bien entendu aussi possible de faire appel à des bombardements aériens, en gros lâches que vous êtes. Mais honnêtement, les niveaux dans le sable sont chiants au possible. Pas de quoi développer des stratégies fantastiques...



CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	STAR WARS : BATTLEFRONT II (pc, ps2, psp, xbox)	LUCASARTS
2	GTA : LIBERTY CITY STORIES (psp)	TAKE2
3	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (ps2, xbox)	KONAMI
4	FIFA 2006 (gc, pc, ps2, xbox, etc)	EA
5	THE WARRIORS (ps2, xbox)	ROCKSTAR
6	TONY HAWK' s American wasteland (gc, ps2, xbox)	ACTIVISION
7	RESIDENT EVIL 4 (ps2)	CAPCOM
8	FOOTBALL MANAGER 2006 (pc)	SEGA
9	CALL OF DUTY 2 (pc)	ACTIVISION
10	THE SIMS 2 (pc, ds, gc, ps2, xbox, psp)	EA

Incroyable mais vrai : STAR WARS BATTLEFRONT II est passé devant GTA sur psp en termes de ventes, mais tout s'explique quand on comprend que le jeu a été promu avec la sortie DVD de NANAR épi.. pardon, STAR WARS épisode III. Les jeux de foot sont toujours dans le haut du top, normal, on est en Angleterre. Pour une première semaine, la position de RESIDENT EVIL 4 (enfin sorti sur PS2) est décevante, surtout quand on voit l'avalanche de récompenses et de bonne presse autour du titre. Quand on vous dit que la presse a peu d'influence... Enfin, CALL OF DUTY II s'en tire plutôt pas mal vu les grosses sorties du mois et le fait qu'il ne soit disponible pour l'instant que sur PC. LES SIMS 2 sont de retour, mais cette fois sur consoles, et c'est un échec de les voir relégués si loin dans le top, surtout pour un jeu poussé par EA. L'hiver va d'ailleurs être très froid, l'EA-mètre n'est qu'à 2 cette semaine. Préparez les anoraks.

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

DU
29
OCTOBRE
AU
5
NOVEMBRE
Source : ELSPA

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

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

DU
09
OCTOBRE

AU
16
OCTOBRE

Source : EBgames

Dingue, on a pas reçu de mise à jour pour ce top depuis la dernière fois. Il commence à dater, vous trouvez pas ? Bon, comme la dernière fois dans la même situation, je vais vous parler des ventes en Australie. Chez les kangourous, les chiens sont rois puisque NINTENDOGS occupe la première et deuxième place du top avec deux versions sur les trois proposées. Les d'jeunz rebelles ont droit à TONY HAWK en troisième place, suivi de près par un jeu de cricket, colonie britannique oblige. QUAKE 4 s'en sort étonnamment bien, avec une cinquième place après sa 4ème de la semaine précédente. Juste derrière lui, c'est FEAR qui se cache dans l'ombre - les FPS semblent donc être populaires chez nos amis d'en-dessous. Côté discrimination, les chiens sont durement touchés, avec la mise à l'écart de la race DACHSHUND alors que ses amies les LABRADORS et les CHIHUAHUA s'installent clairement dans l'Australie d'en haut. Australie, nouveau pays de l'apartheid ?

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	WANDER TO KYOZOU (ps2)	SONY
2	POKÉMON TOROUZE (ds)	NINTENDO
3	TOTSUGEKI! FAMICOM WARS (gc)	NINTENDO
4	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION Rebirth (ps2)	BANPRESTO
5	KOUKYOUSHIHEN EUREKA SEVEN TR1: New Wave (ps2)	BANDAI
6	TAMAGOTCHI NO PUCHIPUCHI Omiseccchi (ds)	BANDAI
7	HISSHOU PACHINKO KOURYOKU SERIES Vol. 1: CR Shinseiki Evangelion (ps2)	D3 PUBLISHER
8	TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
9	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
10	DRAGON BALL Z SPARKING! (ps2)	BANDAI

140 000 unités. C'est le chiffre de ventes de WANDER TO KYOZOU, soit SHADOW OF THE COLOSSUS au Japon. Cela représente 3/4 des ventes d'ICO depuis sa sortie. Autant dire que ce nouveau titre fait un gros malheur. Il faudra encore attendre un bon moment avant de le voir arriver en Europe. C'est normal, nous habitons le trou du cul du monde. TOTSUGEKI! FAMICOM WARS est en fait le titre BATTALION WARS développé en dehors du Japon. Etonnante réussite pour un jeu Gamecube, en plus. Pendant ce temps, un jeu de réflexion pour faire travailler vos neurones, à la façon de WORK YOUR BRAIN, était sorti sur PSP il y a peu, mais après une semaine, il a disparu du top. La DS paraît intouchable sur ces jeux de réflexion, et même sur les ventes tout court. En effet, il s'est écoulé cette semaine encore 47 000 DS alors que la PSP fait pâle figure avec ses 28 000 unités. Le prix joue sûrement, mais le manque de jeux convaincants sur PSP se fait cruellement sentir.

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

DU
23
OCTOBRE
AU
30
OCTOBRE

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
GUN (ps2)	11 novembre 2005
SHADOW THE HEDGEHOG (gc)	18 novembre 2005
SOUL CALIBUR III (ps2)	23 novembre 2005
NEED FOR SPEED MOST WANTED (tous)	24 novembre 2005
KIRBY : le pinceau du pouvoir (ds)	25 novembre 2005
METAL SLUG 5 (ps2, xbox)	novembre 2005
MARIO KART DS (ds)	25 novembre 2005
GTA Liberty City Stories (psp)	2 décembre 2005
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	février 2006 ?

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

THE MOVIES vient à peine de sortir et déjà on peut dire que le dernier jeu estampillé Molyneux n'est pas un grande réussite, mais un mélange improbable de deux phases de jeux trop distinctes. On en reparlera bientôt. GTA sur PSP a été repoussé au 2 décembre apparemment, stratégie commerciale oblige. Ah oui, on a oublié de vous parler de STARSHIP TROOPERS, il s'avère être un grosse daube. Faites donc attention. SEGA va bientôt nous offrir un nouveau SONIC, avec SHADOW THE HEDGEHOG. Toujours en 3d, toujours décevant ? A voir..

On a été gentils, on a mis un titre EA dans les sorties avec ce NEED FOR SPEED MOST WANTED, même si on l'attend très peu. N'oubliez pas si vous avez une DS de vous procurer le très bon KIRBY (Snape vous en avait parlé longuement avec une version d'import). METAL SLUG fait une réapparition avec le cinquième épisode. Enfin, MARIO KART sur DS aura sans doute la chance de remporter vos suffrages...

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

C'est marrant de voir l'évolution de la carrière de certains cinéastes. Prenez celle de Brian DePalma : alors qu'il a signé certains des plus grands chefs d'œuvre du cinéma des années 70-80 –« We'll remember you forever Eddy »- le maître du film de suspense ne pond plus depuis quelques années que des bouses, des films moyens ou tout juste bons –dans l'ordre Mission to Mars, Femme Fatale et Snake Eyes. David Cronenberg de son côté suit son petit bonhomme de chemin, tranquillement, ce qui lui permet de temps à autre de nous offrir un bijou...

movie ticket

a History of Violence

■■■ El Fouine

Spider me up !

Le précédent métrage de Cronenberg n'a pourtant pas marqué les esprits. Spider était bon, c'est certain, mais bien trop long. A plusieurs moments, le spectateur aigri que je suis s'était bien emmerdé : le rythme était mal géré et l'ambiance oppressante de certaines séquences ne faisait que rarement effet. Conscient ou non de ce semi échec, Sir David a décidé de nous en mettre plein la tronche et après un film si froid que Spider, on n'en attendait pas moins du géniteur de The Fly et de Videodrome. On sent que le génial réalisateur en a lourd à faire passer et le moins que l'on puisse dire, c'est que cela nous fait bien plaisir. Sachez au passage que le film n'est distribué que dans moins d'une centaine de salles dans tout

le pays, un fait honteux au possible -je n'ose même pas imaginer combien de copies de la nouvelle daube de Gérard Pires viendront inonder les multiplex. Bref, là n'est pas la question, A History of Violence est l'un des meilleurs films de tous les temps, et ça se saura un jour ou l'autre. Commençons par ce qui saute le plus aux yeux, à savoir le jeu des acteurs. Si l'on pouvait émettre des réserves quant au talent de Mortensen après le Seigneur des Anneaux, à la suite duquel on se demandait s'il était possible pour lui de se défaire de l'image d'Aragorn, plus aucun doute n'est maintenant possible : ce gars est foutrement bon ! Son jeu est d'une précision accablante, digne des plus expérimentés, et il retranscrit à la perfection le changement de

personnalité de son personnage, tout en subtilité. Maria Bello, qui tient le rôle de sa femme, n'est pas moins excellente. L'un des points les plus importants du scénario est leur relation de couple et son interprétation d'épouse amoureuse est d'une justesse à faire pâlir toutes les pouffiasse que l'on essaye de faire passer pour des actrices de nos jours... N'oublions pas non plus les « toujours au niveau » Ed Harris, formidable, comme d'habitude, et William Hurt, qui nous dévoile à chaque film un peu plus sa grande qualité.

« You never can tell... »

Au tour maintenant de l'exercice périlleux du résumé du film. D'habitude, c'est ce qui est le moins chiant à faire, mais ici

tout se complique car je ne veux surtout pas vous gâcher le plaisir de la surprise lors de la première projection. On va donc faire simple : Tom Stall (Vigo Mortensen) est le gérant d'une cafétéria dans une petite ville tranquille des Etats-Unis, or, un beau jour, deux gaillards menaçants se pointent pour piquer la caisse et Vigo les descend de sang froid, comme s'il avait fait ça toute sa vie. A History of Violence prend toute son ampleur en traitant des conséquences du massacre sur la cellule familiale dont fait partie le héros, mais aussi celles sur son entourage ou la communauté à laquelle ils appartiennent. Dans le contexte actuel, dénoncer le fait de célébrer un assassin, certes en position de légitime défense, parce qu'il a tué des « méchants », résonne comme une prise de



position. Le fait de décrire la violence comme congénitale est, entre autres, une explication bien plus sensée que celle qui consiste à dire que «les jeux vidéo et films violents sont la cause de la déchéance de notre jeunesse». Comme quoi, les solutions les plus évidentes sont souvent les meilleures...

J'ai appris lors du générique du film que ce dernier était adapté d'un graphic novel de John Wagner et Vince Locke. Je sais ce que vous allez dire : « Ah ouais, alors comme ça ton truc c'est les comics et tu ne savais même pas qu'une œuvre si importante existait ? Tu te fous de qui ? ». Et bien, je vous répondrais qu'on ne peut pas tout connaître, et que, pour me pardonner, la

première chose que je ferais quand j'aurais des ronds sera d'aller me procurer le bouquin et de vous en parler s'il vaut le coup. Tout cela ne m'empêche pas de me dire que les graphic novels semblent être la source d'inspiration prioritaire des producteurs hollywoodiens. C'est un véritable raz-de-marée qui sévit en ce moment : From Hell -douteux au possible, surtout comparé au matériau d'origine; V for Vendetta -que le grand Moore, auteur de la BD mais aussi de From Hell, a déjà renié alors qu'il n'est pas encore sorti; ou encore Sin City -une bonne petite réussite laissant tout de même en bouche un arrière-goût d'amère déception. Gageons qu'A History of Violence inversera la tendance.

« Let's go Downtown »

Techniquement, le dernier Cronenberg en laissera plus d'un sur la touche. Chaque plan est magnifique, et le rythme, gros problème de Spider, est ici parfait. Le montage, tout en sobriété, est d'une efficacité renversante et la photo est sublime, recherchée mais épurée de tout artifice. Les scènes d'action sont claires, comme pour faire un pied de nez à cette mode ridicule qui consiste à embrouiller le spectateur avec des mouvements de caméra à gerber pour faire passer n'importe quoi. Il faut dire que le cinéaste n'hésite pas à barbouiller sa toile de sang sans pour autant en faire trop. Chaque meurtre, chaque coup de

feu, chaque bout de cervelle qui gicle semble réel, tangible tant les détails sont judicieusement mis en valeur par le cadre et le montage. C'est dans ces séquences que l'on retrouve le goût du réalisateur pour la chair, abîmée de préférence. La capacité qu'il maîtrise à la perfection de nous mettre mal à l'aise, autant grâce aux situations qu'aux images elles-mêmes, sert brillamment le scénario signé Josh Olson. Personne d'autre que Cronenberg n'aurait pu rendre un héros si touchant malgré son parcours : après tout, n'avait-il pas réussi à nous faire sympathiser avec un savant fou se transformant en grosse mouche dégueulasse ?



Concurrence impitoyable. Nécessité d'amortir son budget. Deux faits qui hélas, entraînent trop souvent le retrait prématuré de films au potentiel intéressant, sacrifiés sur l'autel de la rentabilité. Échec cuisant lors de sa sortie en juillet dernier, *Lords of Dogtown* –Les Seigneurs de Dogtown en français- en est le parfait exemple. Quatorze jours à l'affiche, c'est peu pour rencontrer son public, qui plus est sans matraquage publicitaire. Car la bobine de Catherine Hardwicke méritait mieux. Bien plus qu'un simple film sur le skate, il brasse les thèmes forts d'une génération d'ados qui donna à la discipline ses premières lettres de noblesse.

movie ticket

LORDS OF DOGTOWN

■■■ SilentZen

Welcome to Dogtown

Début des 70's. Tony Alva, Jay Adams et Stacy Peralta sont de jeunes surfeurs de Venice, Californie. Sans grandes ambitions dans la vie, fauchés, ils ne vivent que pour cette montée d'adrénaline, ce plaisir intense qu'ils ressentent une fois montés sur leurs planches de surf. Une invention remarquable va pourtant les détourner de l'océan et de ses rouleaux. Jusqu'ici sans réel intérêt, le skateboard se voit doté d'un nouveau type de roues faites de gomme. L'adhérence sur le bitume s'améliore, et les trois compères sautent sur l'occasion. L'horizon se dégage, les restrictions qu'entraînait la mer s'estompent. La ville leur appartient.

Avec un groupe d'amis et l'appui de Skip Engblom, propriétaire du Zephyr Shop, ils intègrent

l'équipe des Z-Boys. Ensemble, ils révolutionnent la discipline en glanant trophée sur trophée, participant à des compétitions dont l'esprit général est encore ancré dans un classicisme hérité du patin à glace - et par extension à roulette-. La légende est en route, la passion à son comble. Les piscines vidées. Le succès, les femmes et l'argent affluent. Leur amitié y résistera-t-elle ?

Passion leads to Glory

Propulsé dans cette fameuse époque dès les premières images, l'amateur qui désirait assister à la naissance de ce "sport" est servi. Le premier tiers de l'histoire est un spectacle honorable qui bénéficie d'une mise en scène inspirée, sans se montrer très consistant au niveau de l'histoire : on reste

dans le domaine de l'esquisse avec ces trois amis passionnés de surf qui découvrent les nouvelles possibilités du skate. Surtout, on en vient à douter de l'intérêt de la suite.

Et c'est précisément dans les deux tiers suivants que Catherine Hardwicke choisit de confirmer tout le bien que l'on pensait d'elle, depuis qu'elle passa à la réalisation avec *Thirteen*. En plus de composer ses plans avec un certain talent, elle sait aussi raconter une histoire, chose qui se raréfie par les temps qui courent. La trame générale sait, malgré une mise en route laborieuse, aller à l'essentiel et s'impose comme un modèle de simplicité. Stacy Peralta, scénariste de sa propre vie, développe tous les thèmes chers au mythe américain. Amis et

unis grâce à leur passion, divisés par l'argent et la gloire.

Le piège est classique, mais très efficace. Tony, Jay et Stacy ou même Skip sont des personnages attachants, car humains avant tout. Leur fulgurante ascension et ses conséquences ne laissent pas insensible. Petit bémol néanmoins avec l'ajout du personnage de Sid, meilleur ami de Jay et plus mauvais skateur de la bande. Si l'on peut comprendre son utilité à l'intérieur même de la structure narrative (il agit comme une sorte de sidekick par rapport au trio), force est de constater que le film fonctionnerait très bien sans lui. Doit-on y voir une concession du scénariste face aux velléités de la Columbia ? Probable.



Yeah Right !

Indéniablement, le choix du producteur John Linson fut judicieux. Le style se devait d'être en adéquation avec l'univers dépeint. C'est chose faite. Pour l'anecdote, on se souvient que David Fincher fut pressenti pour donner vie à ce projet, mais qu'il se retira pour céder la place à Hardwicke, sans pour autant quitter le navire, puisqu'il reste producteur exécutif. Un gage de qualité. Le parti pris « documentaire » de Hardwicke donne cette tonalité authentique au film. Une majorité des plans a ainsi été filmée caméra à l'épaule, lui conférant nervosité et énergie. Côté casting, le trio composé de John Robinson, Emile Hirsch et Victor Razuk est

au diapason. Débutants, ils sont parfaits dans leurs rôles tout comme les confirmés Heath Ledger ou Rebecca De Mornay.

A noter que la crédibilité de l'entreprise doit aussi beaucoup à la participation des vrais Alva, Adams et Peralta comme conseillers techniques durant les phases de pré production et de tournage, Alva allant même jusqu'à enseigner les rouages de sa discipline aux comédiens. Vous l'avez deviné, Lords of Dogtown est une petite réussite dans son genre. Pour l'apprécier, nul besoin d'être érudit de skate. Au-delà de certains défauts, comme un rythme parfois bancal ou un final versant légèrement dans le patho,

il réussit à communiquer cet état d'esprit, cette façon de vivre qui changea à jamais la face du skateboard. Ce n'est pas parfait, mais ça a du cœur.

Finalement, c'est déjà pas si mal.

* Lords of Dogtown est disponible en dvd zone 1 chez Columbia et annoncé en zone 2 pour 2006.



Tout fan de Final Fantasy VII digne de ce nom attendait depuis un bon bout de temps de revoir ses personnages favoris revenir d'une manière ou d'une autre. On le savait depuis déjà un petit moment, ça serait sous la forme d'un film en synthèse pour DVD et UMD, le format bâtard de Sony.

movie ticket

Final Fantasy 7 : advent children

■■■ Ekianjo

Square-Enix s'était méchamment planté avec le précédent film Final Fantasy, the spirits within (le générique de fin chanté par notre vache nationale, Lara Fabian, n'arrangeant pas leurs affaires) sans doute à cause d'un scénario ultra-simpliste, sans intérêt, doublé de personnages à fortes personnalités de poulpes à la psychologie digne des meilleurs Melrose Place. Le coût dudit film avait failli les mettre sur la paille. Forcément, retenter l'expérience était un gros risque. Alors, ils ont du se dire : autant reprendre le concept d'un jeu qui a trop bien marché, et de faire une sorte de suite ! D'où Final Fantasy VII : Advent Children.

FFVII est certainement l'épisode des FF le plus réussi à tous points de vue : monde passionnant, mix

réussi entre science fiction et médiéval fantastique, personnages ultra-charismatiques (dont Le Meilleur Boss de l'Histoire™, Sephiroth), rebondissements inattendus... le tout enrobé d'une réalisation hors pair pour l'époque, et bourré de cinématiques belles à pleurer. Assurément l'un des meilleurs titres de la PS1, vendu à des millions d'exemplaires. La fan-base étant donc assez énorme, le risque était moindre pour Square. Revenons à la fin de FFVII. Sephiroth vaincu, la grosse météorite qui menaçait d'anéantir le monde en s'écrasant sur la terre s'est vue stoppée par la « lifestream », sorte d'essence de vie positive issue de la Terre. La planète est donc venue à la rescousse de l'humanité pour éviter son extinction. Dans Advent Children, deux ans après

ces événements, on découvre les suites de l'affaire. Malgré le sauvetage de l'humanité, pas mal d'enfants et même Cloud souffrent de GeoStygma, une maladie issue du météorite, qui les consume petit à petit. Cloud part à la recherche d'une solution au problème, mais semble sans espoir. Pendant ce temps, un groupe de trois frères apparaît, dont un certain nommé Kadaj est le leader. Sous des faux airs de jeune Sephiroth, il est en quête de sa « mère ». On apprendra rapidement qu'il s'agit en fait d'autres clones issus des expérimentations sur Jenova. Leur but est évidemment de retrouver leur «mère», Jenova, pour former une nouvelle «réunion». Avec le pouvoir des enfants atteints de Geostygma, ils essayent de mettre la main sur ceux qui se

sont emparés de la tête de Jenova - qu'ils pensent être des anciens de la Shinra, Rufus et Reno.

Sans vous en dire plus, le script ne brille pas par son originalité ni sa complexité. La fin est écrite d'avance. Mais, curieusement, là où Spirits Within était lamentable, Advent Children réussit à recréer à plusieurs occasions de purs moments de grâce. A commencer par l'introduction, qui ne manquera pas d'en émouvoir plus d'un, avec une séquence rappel des événements du jeu. Le simple fait de revoir les environnements dans lesquels on a passé de si bons moments est véritablement touchant. A la musique, Nobuo Uematsu est de retour et achèvera avec la reprise des principales mélodies de vous décrocher une petite larme.



Le film n'est qu'un prétexte à de nombreuses scènes d'actions, toutes très impressionnantes. Ca virevolte dans tous les sens, épées ou flingues en main, renvoyant les meilleures scènes de Matrix à la cour de récré, dans le bac à sable. La réalisation de l'ensemble est d'ailleurs fantastique. Animation hors pair, expressions des visages à la limite du réel, avec des nuances incroyables dans les sourires, les sourcils et autres traits. Tifa est d'ailleurs véritablement délicieuse.

Non seulement le style de l'univers de FFVII est respecté à la lettre, mais les personnages, bien mieux réalisés qu'à l'époque, sont totalement fidèles à l'image qu'on a pu garder, entre manga et

design plus réaliste. Les doublages sont quasi parfaits (en japonais en tout cas) et les voix collent ridiculement bien aux personnages - plus naturel, tu meurs.

Cependant, certains gros plans affichent quelques défauts (au niveau des mains, souvent) et la flotte n'est pas toujours bien rendue. Qu'importe, l'ensemble est tellement de haut niveau qu'il ne s'agit que de détails qui passent comme une lettre à la poste pour l'œil non averti.

Le montage est relativement nerveux et certains plans assez osés, tirant bon parti des possibilités de la synthèse. Les gars de Square ont misé à

fond sur l'aspect nostalgique. Ainsi, alors que le monstre d'une l'invocation apparaît, la plupart des personnages principaux de FFVII déboulent d'un coup sans introduction, comme un tronc d'arbre sur la soupe. Mais regarder Advent Children, c'est déjà être un gros fan de FFVII à la base, donc... on nous donne un peu ce qu'on demande.

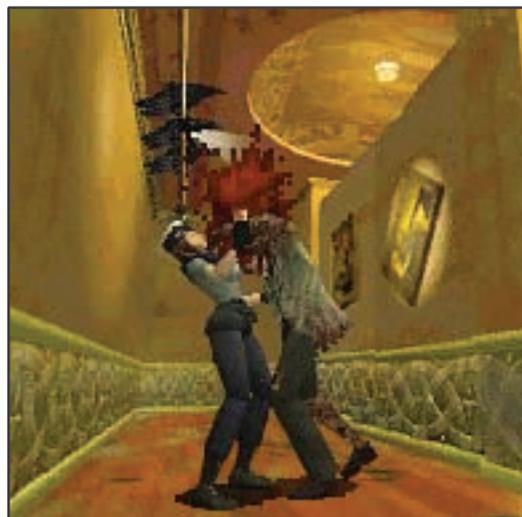
Advent Children est un film «feel good ». L'intrigue est simpliste et convenue, certes, mais les combats ambitieux à outrance, la nostalgie utilisée à son paroxysme. Les quelques surprises très sympas finissent par me laisser une très bonne impression. Il ne vient pas

cracher dans la soupe de FFVII. Il ne casse pas le monument, l'institution. Il réussit à faire ce que Star Wars a échoué pitoyablement avec sa nouvelle trilogie :

Une extension fidèle du mythe.



Une fois n'est pas coutume, je vais parler des jeux bien sûr, mais surtout vous donner les dates de sortie des jeux prévus sur la Nintendo DS pour les quatre prochains mois. C'est sympa ça tout de même non? Et puis comme Sanqua ne veut pas faire comme les autres, il n'y aura aucun tableau récapitulatif. Non, les dates seront mentionnées dans cet article, vous forçant à lire pour trouver les infos. Ouvrez l'œil ! On commence par Resident Evil Deadly Silence. Pour cet opus, Capcom a décidé de nous faire de la Full 3D sur DS. Et y'a pas à chipoter, c'est loupé ! Au vu des premières images, l'ensemble est très «cubique» et les zombies font plus peur par leur modélisation faite à la serpe que par leur ignoble apparence. Pour ce qui est de l'histoire, le jeu reprend le scénario de Resident Evil. Un



portage de plus pour Capcom qui ne s'est pas trop compliqué l'existence. Pour une fois, l'écran tactile de la DS sera utilisé à bon escient. Vous pourrez ainsi donner des coups

de couteau à vos ennemis en esquissant un trait sur l'écran tactile et vous devrez aussi résoudre des énigmes en utilisant l'écran. Bref, rien d'original dans cet opus portable, sortie prévue pour Janvier 2006 au Japon et un peu plus tard pour le vieux continent Européen.

On continue avec Animal Crossing : Wild World prévu pour le 31 Mars 2006. Pour tout ce qui aurait zappé Animal Crossing sur Game Cube, petit récapitulatif. Le jeu vous propose de vivre dans une ville imaginaire où votre voisinage est constitué d'animaux. Les jours s'écoulent à la même vitesse que les nôtres puisque le jeu utilise l'horloge du Game Cube. Vous fêterez donc les grandes fêtes comme Noël, le jour de l'an, Pâques etc. Le climat change pour suivre le rythme des saisons. Bref, une sorte de tamagotchi géant où aucune mission ne vous sera demandée mise à part d'être le plus présent possible dans votre ville sinon gare aux mauvaises herbes qui viendront envahir votre petit village. Vous l'aurez compris c'est un style de jeu bien atypique qui se mettra à côté de Nintendogs dans votre ludothèque.

On continue avec les jeux atypiques ou du moins qui changent de l'ordinaire avec Brain Training prévu pour Mars 2006. Comme le nom du jeu l'indique, il va falloir faire fonctionner les quelques neurones qui vous restent au fond du bulbe avec ce jeu. Ici,

IN ZE POCKET

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

aucune 3D affriolante ne viendra égayer vos pupilles mais plutôt une 2D sommaire, aucune histoire compliquée, aucun héros charismatique à prendre en main. Non, il s'agit juste d'une succession de mini-jeux à la WarioWare avec le fun en moins. Les jeux proposés peuvent être des calculs mentaux, des puzzles à résoudre etc. Un titre bien sympathique dans l'ensemble. Pour tous les fans de la série Urgence, ils pourront eux aussi s'éclater à charcuter des patients avec Trauma Center Under the Knife prévu pour le mois de Mars 2006. Oui, encore le mois de Mars, impressionnant non ?! Dans ce jeu vous jouez le rôle d'un médecin. Grâce au stylet vous pourrez opérer votre patient et interagir avec lui grâce au micro de la console. Plus vous avancerez dans le jeu, plus les opérations seront difficiles et délicates. D'ailleurs pour tous les «délicats» qui ne peuvent voir une trace de sang sans tomber dans les pommes, sachez que le jeu représente de façon grossière les organes du corps humains. Donc, pour tous les étudiants en médecine, ne croyez pas réviser en jouant au jeu ! Non mais !! Enfin on va terminer avec Harvest Moon for Girl. Cette édition « féminine » vous propose toujours le même principe de ce simulateur de ferme. Vous pouvez donc aller planter des graines, tâter de la vache et vivre votre vie de fermier ou de fermière. La seule grande différence avec la version Game Cube est



l'utilisation de l'écran tactile. Grâce à celle-ci, vous pourrez caresser les vaches dans le sens du poil et les nettoyer par la même occasion et toute autres activités bien sympathiques. Bref, les vaches à portée de paluche, comme pour un certain président au salon de l'agriculture.

Cette semaine, les possesseurs de PSP ont bien mal au cul. Non seulement GTA Liberty City Stories est repoussé au 2 décembre pour une basse stratégie commerciale censée diminuer les ventes de Xbox 360, mais on sait désormais qu'il faudra, pour sûr, le firmware 2.0 installé pour y jouer. Donc, adieu les homebrews et autres joyeusetés.

Enfin, j'exagère. Le 2.0, avec son exploit, permet de lancer quelques homebrews, mais c'est loin d'être la majorité à l'heure actuelle, mais ça s'améliore notamment avec la dernière version de l'Eboot Loader pour 2.0, sortie cette semaine.

Sony est en train de faire la promotion de son nouveau gadget pour PSP, qui peut s'avérer très utile s'il marche réellement : le Talkman. Il s'agit d'un micro accompagné d'un logiciel qui permet de parler dans une langue de son choix, et de voir sa phrase traduite et prononcée dans une autre langue. Pour l'instant, les conversions sont limitées au japonais, coréen, anglais et chinois. C'est déjà pas si mal. Cependant, vu la piètre qualité des programmes de traduction (mais il faut dire que c'est un exercice très hardu...), la chose se limitera sûrement à un vocabulaire très familier et courant. N'espérez pas parler de philosophie avec vos potes à l'autre bout du monde.

Enfin, on attend avec impatience un logiciel commercial pour PSP qui s'avérerait révolutionnaire... notez le conditionnel.

C'est PSPAdvance, un lecteur multimedia qui est censé pouvoir lire les fichiers DivX, Xvid, sans reconversion au format PSP. Vu la puissance que cela demande dans le monde PDA (624 Mhz avec chip graphique), on doute un peu que les 222Mhz voire les 333Mhz par overclocking de la PSP s'avèrent suffisants... Mais on veut bien croire au miracles.

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.

10

SORTIE LE 13 OCTOBRE 2005

APOTHEOSIS

Nous traînons notre pad sur Tekken 5 (PS2) tandis qu'El Fouine, pour se rattraper de sa vile absence, empile les movie tickets avec The Descent, Corpse Bride de Tim Burton ainsi que le dernier Wallace et Gromit. Pour vous détendre, on refait le monde autour d'une petite poire en discutant des salons de jeux vidéo.

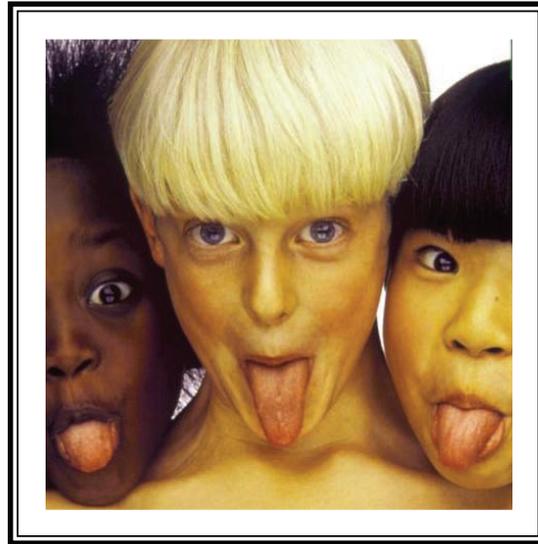
Sanqua sort THEORIQUEMENT toutes les semaines, n'hésitez donc pas à aller voir par vous-même ce qui se passe sur le site. Mieux encore, inscrivez-vous à Sanqua Alerte, notre service qui vous envoie un email dès que le nouveau Sanqua est dispo - sommaire compris. Pourquoi vous faire suer?

Vous avez loupé un Sanqua. Tout est là.

**OLD
BOY**

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

ou via la rubrique "nous" de www.sanqua.com

LEGAL - LECOUT

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

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

Si votre ordinateur plantouille, toussote et s'éteint successivement quand vous ouvrez ce document, pas de bol mais nous ne pouvons bien entendu pas prendre la responsabilité de tout dommage que subirait votre ordinateur ou votre grand-mère à l'ouverture de ce fichier.

L'équipe de Sanqualis pense écologique : le doc électronique, c'est bien, c'est propre, ça se lit sur un écran sans couper des arbres. Si l'envie vous prend d'imprimer Sanqua, sachez que vous

risquez fortement de réduire la durée de vie de vos cartouches (couleurs, entre autres). Mais comme dirait l'autre, y'en a qui ont essayé, ils ont eu des problèmes. Les propos diffusés dans Sanqua n'engagent bien évidemment que leurs auteurs et leurs pneus de voitures. Non pas que nous n'essayons pas, en séance de relecture à l'abbaye du Gouatreux-Les-Ignes, tous les lundis soirs, de corriger tout propos diffamatoire et insultant. S'il parvenait à en rester et s'ils parvenaient à vous offenser, nos amis de jeuxvideos.com se feront une joie de vous accueillir dans un monde plus pur épuré de toute critique, où les oiseaux gazouillent, les lapins broutent, et les testeurs dorment et se réveillent pour pondre des tableaux récapitulatifs aussi longs que leurs articles. C'est ça le pouvoir de l'Auvergne.

Nous ne détenons pas la vérité absolue. Il nous arrive de dire des conneries, et MEME de les penser. Mais bon, en gens responsables, on assume et on défendra coûte que coûte les idioties que l'on a pu écrire, par principe. Nous ne sommes pas non plus responsables des tumeurs et autres cancers que vous pouvez développer en lisant Sanqua sur un écran cathodique pourri, sans aucune protection. Pareil pour les myopies, douleurs articulaires et impuissance (?).

Non, ne cherchez pas, c'est pas notre faute pour tout ce qui vous arrive. De toute façon pour tout problème, c'est la faute à Al Qaeda, vous devez le savoir depuis le temps qu'on vous le dit.

Si vous avez un problème sérieux à régler avec Sanqua, vous êtes toujours les bienvenus pour en discuter dans notre ferme d'élevage de pitbulls dans le Massif Central.

Quelques crédits (non exhaustifs) :

Page 2 : Illustration de John Howe «King Under the Mountain».

Page 3 : Shawn of the Dead, film.

Page 25 : Oui, c'est bien Billou Gates, en ado lascif mais déjà pété de thunes.

Page 73 : extrait d'une publicité Benetton.

Page 74 : Situation courante dans les balkans.



Dédié à toute l'équipe de Valve et à Gabe Newell.