

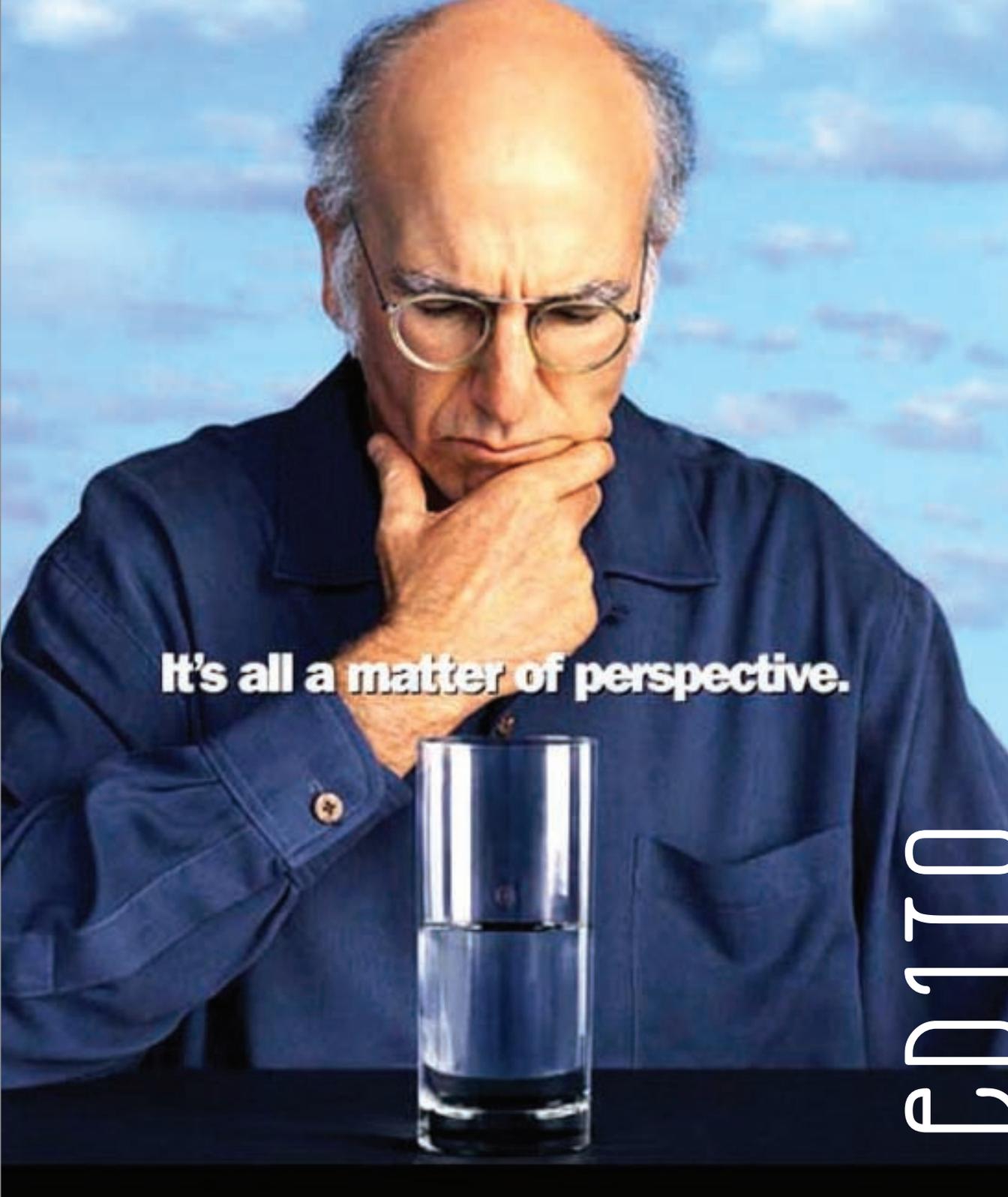
YANNICQUA

EXPERIENCE

1 2 : R E F U S A L O F T H E R E T U R N

- 24 novembre 2005 -
v12c1





It's all a matter of perspective.

ED110

EXPERIENCE

Bientôt, les « émeutes » vont être reléguées en fin de journal, si ce n'est déjà pas le cas lorsque vous lisez ces quelques piteuses lignes. Au moins les média savent enterrer les problèmes... Ainsi, nous pouvons vous dévoiler en exclusivité mondiale le prochain épisode de « Terreur sur la Ville ». Voilà : le Luxembourg dispose d'armes de destruction massive et ils sont en train de former une alliance avec la Suisse pour prendre le contrôle de la Terre. En effet, des transactions suspectes entre le gouvernement luxembourgeois et Saddam Hussein ont été dévoilées par Jean-Luc Delarue dans sa soixante-septième émission consacrée aux attardés mentaux obèses et dépressifs. L'un des invités, un étrange nain difforme - qui n'avait rien à faire là si ce n'est histoire de remplir les quotas de voyeurisme imposés à la télévision depuis le succès de programmes de qualité tels que « Y a que la vérité qui compte » ou « Confessions Intimes » - a apporté les preuves du complot visant à mettre fin à notre très précieuse, salubre et égalitaire économie de marché.

Comment les Luxembourgeois comptent-ils procéder ? Nous ne le savons pas encore mais nous avons envoyé une équipe de reporters armés afin de mettre à jour la terrible conspiration. Meego s'est porté volontaire, il sera donc le premier sur le front. Bientôt, le reste de la rédaction le rejoindra sur le terrain et nous pouvons vous assurer qu'on va tout faire pour que ça pète, y compris sacrifier des pandas - je me demande bien à qui ils vont manquer ces gros cons...

■■■ El Fouine

LUGH
KYLIAN
MEEGO
EL FOUINE
TOM
IANOS

STAR TEAM

PTITMEC
SNOOPERS
SNAPE1212
ILOGO
SILENTZEN
JIKA
EKIANJO

Relecture : KHannibal
<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

Bande de flemmards !

Cette semaine, pas de courrier des lecteurs, parce qu'on a rien reçu. A part sur quelques fora ici ou là, où d'ailleurs une erreur dans Sanqua 11 a été remarquée. Pourtant, on avait bien essayé de la cacher, comme quoi, y'a bien des gens qui lisent ce qu'on écrit, c'est dingue ça.

Il fallait bien sûr comprendre que les excellents ICEWIND DALE (1 et 2) ainsi que l'ultimissime PLANESCAPE TORMENT n'ont pas été développés par BOWARE, mais par BLACK ISLE STUDIOS, une division du feu INTERPLAY. BLACK ISLE fut à l'origine de FALLOUT, quand même, rappelez-vous.

Pourtant, BOWARE créa bien le moteur de BALDUR'S GATE à la base, qui fut réutilisé par BLACK ISLE STUDIOS dans ICEWIND DALE et PLANESCAPE TORMENT après quelques modifications, avant d'être à nouveau repris par les gars de BOWARE pour faire BALDUR'S GATE II. Les deux studios, structures distinctes, ont donc travaillé ensemble sur le moteur, et se sont même échangés des sprites de monstres entre les différents jeux.

D'où notre énorme confusion. Faut nous excuser, on est comme ces stars de cinémas qui ne regardent pas les films qu'elles font. Une fois pondu, hop, Sanqua est envoyé aux fourneaux sans vérification.

C'est aussi ça, la magie de l'internet.





SANQUA EXPERIENCE

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

10 xbox café

un café qui voit grand.

13 mister tea

on parle PC dans cet endroit.

18 POUR une poignée de \$\$\$

parce que le jeu c'est une industrie.

11 play bistrot

le plus cool du coin selon les d'jeuns.

14 screening

les derniers arrivages de screens.

20 ironic

une industrie aux multiples couleurs

12 chez Mario

le seul bar qui sert aux gosses.

17 in video

la vidéo à voir cette semaine.

22 fausse route

il ne faut pas aller trop loin.

26 ON REFAIT LE MONDE

La diversité, on en parle tout le temps, et c'est souvent n'importe quoi. Il est temps de remettre les pendules à l'heure.



12 : REFUSAL OF THE RETURN —

SANQUA EXPERIENCE

34 CASTLEVAANIA DAWN OF SORROW

le retour des vampires en 2d se fait sur DS.

54 MOVIE TICKET

la chronique cinéma.

63 GAME ON

le prochain numéro.

40 F.O.D.F.

même El Fouine en a eu peur.

60 IN ZE POCKET

vous et vos machines de poche.

64 CONTACT

si l'envie vous prend...

44 GTA LIBERTY CITY STORIES

pas très original, mais enfin un bon jeu sur PSP ?

62 OLD BOY

les anciens Sanqua.

65 LEGAL LOGOUT

attention c'est chiant.



Happy hour pour le Zero hour

Alors que je marche en direction du fameux Xbox Café, en pressant le pas, je repense au coup de fil de Kevin, il y a à peine une heure: «Amène-toi, on a ramené une Xbox des US juste ce soir, on fait une démo, il y aura plein de gens!». L'un des habitués a donc fait le voyage et est revenu avec l'une des rares unités mises en vente sur le territoire ricain. Si l'on en croit les photos, c'est un paysage d'après guerre devant les boutiques - des jeunes avec leur ticket de réservation, attendant le rationnement de 360, hamburger et poulets frits à la main. Voilà, j'y suis presque. Le vacarme s'entend déjà aux alentours, et des gosses sont pendus aux fenêtres pour espérer voir un bout de pixel qui dépasse. L'entrée étant complètement bouchée par le monde, j'appelle Kevin sur son portable : «Man, je suis coincé, pas moyen d'entrer là...». Il me dit de passer par la porte de derrière, qu'il laissera ouverte pour moi. Discretos, un petit tour dans une allée sombre m'amène devant la porte blindée en question. Après m'être détruit l'épaule pour l'ouvrir, je pénètre enfin dans l'ancre du Xbox Café. Ce n'est pas joli joli, les centaines de bouteilles accumulées, l'odeur des toilettes

trop servies qui remonte à vos narines, les posters dédicacés d'Allard et de Moore. Je fais signe à Kevin que je viens d'arriver, et le voilà qui se démène pour me trouver une place digne de ce nom. Autour de moi, les regards sont fixés sur l'écran géant qui montre une partie de Project Gotham Racing 3. Au pad, celui qui semble être l'heureux possesseur de la nouvelle machine. Rien à dire, c'est bluffant même si le framerate pourrait être un poil supérieur. La bande son semble aussi excellente, alternant entre des genres musicaux complètement différents, du classique au rock en passant par la J-pop. Il n'y a que des rires ce soir dans le bar, et le couvre-feu des dernières semaines est bien oublié.

Alors que je me tourne vers Kevin pour commander de quoi consommer, un grand silence s'installe d'un coup dans la salle. Sur l'écran, d'image s'est figée et des traits verticaux sont apparus, striant l'image à la manière d'une peau de tigre. Autour de moi, j'en vois même qui recrachent leur bière, pris en traître par un vieux bug qui frappe où on ne l'attend pas.

Le pauvre possesseur de la 360 paraît bien dépité et commence à insulter Microsoft dans son désarroi. Voici alors qu'un gars, assis au bar, lunettes noires et chapeau texan, petit bouc et moustache, prend la parole : «C'est bon, ça arrive à tout le monde d'avoir des consoles qui plantent. Admettez quand même que Microsoft a fait de l'excellent boulot avec le hardware».

Une petite discussion enflammée commence entre lui et le reste du monde. Alors que je fixe l'homme au chapeau, il me semble avoir déjà vu ses traits quelque part. Je fais signe à Kevin de lui soulever son couvre chef discrètement. Il s'exécute en grimaçant - j'en étais sûr : un chauve. Je crie alors: «Putain, mais c'est Peter ? Peter Moore?» A cela, il s'arrête de parler, me fixe, paniqué, choppe sa valise et commence à bousculer tout le monde pour sortir. Mais un mur se forme - «Je vous demande de vous arrêter!» crie-t-il en vain, en gesticulant des bras et des pieds. L'acheteur lésé le prend soudain par le col et lui administre un magistral coup de boule des familles.

Peter, à moitié comateux, est ensuite jeté comme un malpropre par l'allée sombre d'où je suis entré, les mains attachées avec un pad 360 FILAIRE tiré du Core System. En voilà un qui ne reviendra pas de si tôt.

De retour au bar, tout le monde retrouve le sourire et la boisson, même si les premières nouvelles des States ne sont pas roses, avec des ruptures de stock qui n'augurent rien de bon pour l'Europe.

L'hiver risque fort d'être long, très long, et très froid, sans son radiateur 360 chez soi et son alim' thermonucléaire.

■■■ Ekianjo

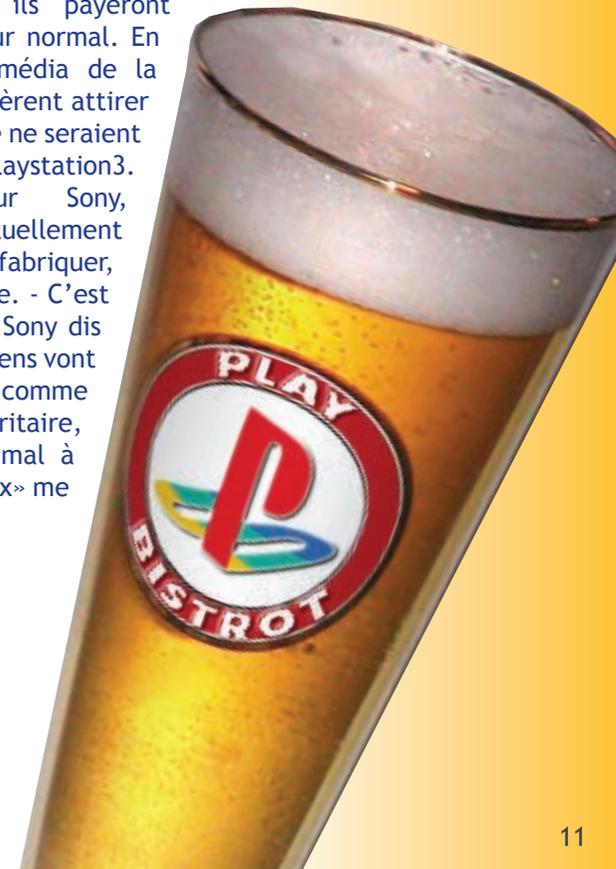
«C'est pas vrai, c'est pas lui. Sam, il est gentil, il ne peut pas avoir commis un délit. Je te jure, les premières images sont diffusées sur Internet, le gars il est en taule.»
« - Bon, les deux gamins au fond du bar, ils finissent leur menthe à l'eau et ils rentrent chez papa maman ok ?» prévient Karl à deux morveux qui s'éternisaient depuis quelques temps. «Mais ils parlent de quoi les deux morpions ? - Ah, du dernier Splinter Cell.» Les premières images viennent d'être affichées sur le site web officiel. On y voit notre pauvre Sam habillé en orange, la couleur des taulards aux USA. Apparemment il aurait commis un hold up. Mais y'a pire que ça pour notre agent secret d'Echelon3, sa fille Sarah serait morte fauchée par un chauffard qui conduisait ivre mort. Comme quoi la vie de Sam Fisher a radicalement changé. D'ailleurs son physique en est la preuve, le visage plus sombre, l'air complètement anéanti. «Hum tu as quelques images du jeu dans le coin ? - Evidement!» me répond-t-il et immédiatement après, les images passent sur l'écran HDTV accroché en face. Les premières images sont sombres, la prison est lugubre quand même. Ca pourrait être intéressant de voir comment l'histoire va progresser. Hum wait and see, mais c'est troublant de voir ce changement radical pour ce jeu. «C'est pas faux» me répond Karl en s'éloignant pour aller virer les deux garnements qui essaient de rester en cachette. Aussitôt virés, Karl revient me voir. «Mais bon de toute façon,

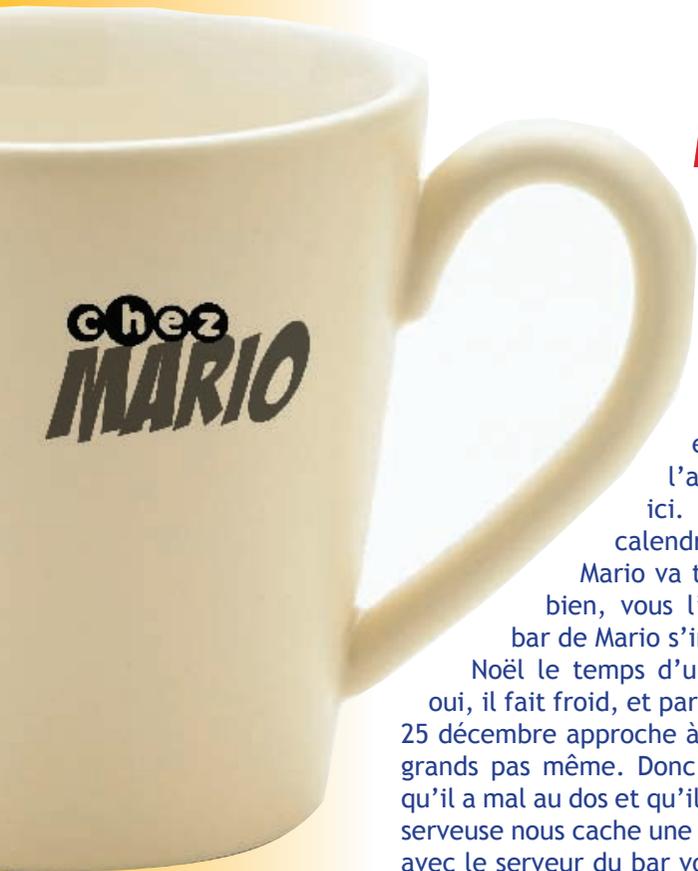
cela restera un énième jeu d'infiltration. J'attends impatient la déclaration des développeurs qui vont nous annoncer gaiement que ce jeu sera l'aboutissement de la série, que le joueur pourra parcourir les niveaux par différents passages, que l'IA sera révolutionnaire etc etc... - Hum, je te sens un peu narquois non ? - Oui un peu, j'avoue que j'en ai marre de voir encore un Splinter Cell comme j'en ai ras le cul de voir le quatrième MGS. Ils sont gentils les éditeurs mais maintenant il serait temps de changer de jeux, de faire du neuf et non du neuf avec du très vieux. - Mouais, c'est pas faux. - Devinette !» me lance Karl le visage joyeux. «Ok, à ton avis, quelle sera le prix de la Playstation3 ? - Hum, j'en sais rien, cher, très cher même, nettement plus cher que la xbox360 même au lancement de la console. 500 euros environs ? - Mouais, fort possible» me répond Karl. « En tout cas, aux Etats-Unis, le bruit court quelle serait distribuée dans les 500 dollars. Oui 500. Plus de 150 dollars par rapport à une xbox360. Sony va se brûler les ailes à jouer à ce petit jeu. - D'ailleurs, pourquoi cette console est-elle si chère ? Certes, le fameux processeur CELL va leur coûter une belle somme par console mais il n'y a pas que ça non ? - Yep, c'est ça, il y a le CELL qui va leur coûter les yeux de la tête mais aussi le Blue Ray. - ce fameux lecteur. Mais à quoi cela leur sert-il de faire ça ? Alors que la Xbox360 utilise un lecteur de DVD classique, Sony pourrait faire de même ? - Mais non!» me répond Karl. Tu ne

savais pas que Sony est en perte de vitesse depuis quelques mois? Une perte chiffrée à 90 millions de Dollars. Du coup, Sony veut réitérer le même exploit que la Playstation2. - A cette époque Sony avait sorti sa console en premier, mais ce coup-ci, c'est loupé. - Ouais je sais, mais rappelle-toi à l'époque la grande force de la Playstation2 était la possibilité de lire des DVD. Beaucoup d'américains on acheté la console pour ça à l'origine. Donc pour le Blue Ray, Sony veut jouer au même jeu. En mettant en avant leur lecteur Blue Ray, il espèrent réussir la même opération. Comme les lecteurs Blue Ray seront onéreux à leur sortie, beaucoup d'acheteurs vont se procurer la Playstation3, ainsi ils payeront moins cher qu'un lecteur normal. En mettant l'aspect multimédia de la console en avant, ils espèrent attirer des clients qui à l'origine ne seraient pas intéressés par la Playstation3. Malheureusement pour Sony, ce lecteur coûte actuellement extrêmement cher à fabriquer, d'où le prix de la console. - C'est bien joué de la part de Sony dis donc. Reste à voir si les gens vont prendre les Blue Ray comme nouveau format prioritaire, sinon ça va faire très mal à Sony. - Hum c'est pas faux» me répond Karl.

■■■ Snape1212

The future is blue ?





A la Madonna

Et une guirlande par ci, et une guirlande par là. Non, zut, cette ampoule est grillée. Hmm, l'arbre irait mieux ici. Si je mets le calendrier de l'Avent là, Mario va tout manger... Bon, bien, vous l'aurez compris, le bar de Mario s'improvise chalet de Noël le temps d'un mois. Parce que oui, il fait froid, et parce que oui aussi, le 25 décembre approche à grands pas. A très grands pas même. Donc, vu que Mario dit qu'il a mal au dos et qu'il est fatigué, que la serveuse nous cache une nouvelle love story avec le serveur du bar voisin, et qu'il n'y a personne pour s'occuper de la décoration, eh bien c'est moi qui suis désigné.

En ce moment, les clients se gaussent depuis l'arrivée de Re4 sur PS2. « Regarde moi ces cheveux au Léon, on dirait qu'il a pas fait de shampooing depuis 15 ans ». « Nan mais regarde moi ce filtre odieux pour cacher l'aliasing ». Les joueurs GC sont heureux, ils conservent la plus belle version. Et quand on sait que Capcom pourrait bien rééditer Re4 sur GC avec les bonus PS2, la joie n'en est que plus intense.

Les clients se targuent également d'en savoir plus sur Baten Kaitos 2. Bon, déjà, c'est une belle surprise. Au vu des ventes assez mitigées du premier, on ne s'attendait

pas à voir une suite, mais Namco retente le coup. Peut être qu'avec une publicité plus importante...

Tout comme dans le premier BK, vous incarnez l'esprit gardien du héros. De même que le système de Magnus reste sensiblement le même (comprendre ici qu'il n'a pas évolué d'un iota). On s'amuse à remarquer quelques références à Baten Kaitos premier du nom, notamment en rencontrant nos anciens héros adolescents. Car oui, rentrez le vous bien dans la tête, BK 2 se situe 20 ans avant BK. Oui, c'est assez tordu comme principe, mais c'est comme ça.

En parlant de publicité d'ailleurs, Mario est heureux, son alter-ego virtuel est devenu l'égérie de toute la nouvelle génération de d'jeuns qui ne jure plus que par lui. Mario footballeur, Mario danseur... les magazines, et même les spots publicitaires sont en adoration devant le petit plombier.

Il m'a même confié que pour le marché jeux GC, c'était sur la licence de Mario que Nintendo ramasserait le plus de brouzoufs. J'espère que tout cela ne lui fera pas avoir la grosse tête. Après tout, il n'y est pour rien.

L'année 2005 de Nintendo (pas fiscale, hein) touche à sa fin. Ce fut une année pleine de bonheur ! La meilleure année pour le GC. Entre BK et RE4, la GC a su profiter de sa supériorité technique par rapport à la PS2. Mais on reste tout de même sur notre faim en cette fin d'année. Ca manque cruellement de peps. Oh, Link, tu es si loin...

Mais nous nous consolons par des parties de franche rigolade sur le tapis de danse de Mario. Et oui, vous vous en doutez, tout le monde danse dans le bar. Tandis que quelques uns imitent avec brio Madonna dans Hang Up, d'autres se cassent inévitablement la figure, ou terminent en véritables crises de nerfs. Mario s'improvise professeur de tapis (de danse) et bouge sa salopette dans tous les sens pour être le roi des dance floor (et dire qu'il ne peut pas m'aider à décorer parce qu'il « a mal au dos »).

M'enfin, ce n'est pas grave, je m'amuse moi aussi à entrer dans le top des danseurs. Arriverez vous à me battre ? (Score inégalable de zéro, au bas mot)

Pour ce qui est de la décoration, il ne me restera plus qu'à accrocher l'étoile en haut du sapin le 24 au soir. D'ailleurs, que vais-je acheter à Mario ? Pour ce qui est de son cadeau, j'espère qu'il aura plus de « goût » que l'année dernière. Et dire que j'ai du porter pendant deux mois cet immonde pull décoloré qu'il avait tricoté avec ses mains et ses aiguilles. Bon, pour un début, c'était pas si ... catastrophique, mais il aurait pu au moins faire des manches de la même longueur... Mais bon, je suis d'accord avec vous, c'est l'intention qui compte !

■ ■ ■ Ilogo

Je me laisse guider par mes pas depuis une bonne dizaine d'heures maintenant. Quand j'y repense, je me dis que j'aurais vraiment dû faire le plein de cancrattes avant de quitter le Mr. Tea. Au beau milieu du désert, il est bien difficile de se procurer du précieux tabac. Après m'être rendu compte que je n'ai encore rien avalé de la journée, je m'écroule sur le sable. Je sens les grains pénétrer sous ma chemise, je tente de me gratter, en vain. Mes forces m'ont quitté. Cher Lecteur, je crois bien que c'est la fin... Je me réveille sur un vil matelas qui fleure bon la cellule de dégrisement. J'ouvre les yeux et constate la présence d'une jeune femme dans un coin de la pièce : « Vous n'auriez pas une clope ? ». Surprise que je sois déjà éveillé, la demoiselle s'avance vers moi et pose sa main sur mon front sans me répondre, elle ne comprend pas que j'ai besoin de ma dose de nicotine, sinon c'est la mort assurée : « Non sérieusement, il me faut à tout prix une sèche ! ». Elle ne me répond toujours pas mais cette fois me tend son paquet et m'invite à me servir. Je sens la fumée restaurer mes fonctions vitales et je me redresse sur le matelas. Au même moment, Jacky entre dans la petite pièce sombre, chuchote à l'oreille de mon infirmière improvisée et celle-ci s'en va en refermant la porte derrière elle. Le barman s'avance alors vers moi, une bouteille de Jack à la main. Je tend la mienne, prend le bourbon et en boit une bonne lampée. Une latte sur ma cigarette, et c'est reparti, je

suis sur pieds. J'écrase mon mégot sur le parquet qui en grince de mécontentement, pousse Jacky d'un revers du bras, et me rend dans la salle principale du Mr. Tea. Il y règne une ambiance détendue, le jukebox chante « Middle of the Road » des Meters, je devine que nous sommes le matin. En regardant l'horloge, je note qu'il est neuf heures et demie : je me sers une Guinness moi-même et repère un type qui me fait de grands signes avec ses bras depuis que je suis entré.

Le jukebox passe à « Redondo Beach ». Je suis en face de l'excité qui m'apprend une bien amusante nouvelle : Matrix Online, l'un des plus gros flops du petit monde du MMO, va intégrer de la publicité via les panneaux d'affichages déjà disponibles dans le jeu : « - Mouais, comme ça ce sera gratos ? Plus d'abonnement ?

- Non, pas du tout, il faudra toujours payer!

- Quoi ? Mais c'est de la connerie pure ? ». J'envoie alors le représentant véreux au tapis en lui collant une droite dont il se souviendra toute sa vie -ne serait-ce que pour les quelques dents que je lui ai fait perdre au passage. Je mets ensuite une pièce dans le jukebox et lance « He Was the King » tandis que des pochtrons tentent de remettre ma victime sur pieds. Ces salopards veulent voir plus de sang mais je ne leur en donnerais pas l'occasion, trop de violence dans une journée est une mauvaise chose. Je les laisse donc me provoquer jusqu'à ce

qu'ils se fatiguent et retourne à ma pinte. Soudain, le sol se met à trembler, l'éclairage grésille et la peur se lit sur tous les visages du bar, y compris le mien. Puis, le silence total. Plus effrayant encore. Le bar se met ensuite à trembler sur ses fondations, de la poussière noire tombe des poutres qui soutiennent le toit. Ce dernier, en seulement quelques secondes, se soulève sous mes yeux ébahis et révèle le visage d'un immense et terrifiant singe. L'animal m'attrape alors avec son énorme main et me dépose ensuite doucement dans son autre paume : «

- Salut vieux, c'est Kong !

- Putain, si je m'attendais à te voir ici !

- Je voulais juste te dire que pour encourager la vente de jeux en ligne, la version de mon jeu disponible sur le net sera plus joli que la version boîte.

- C'est-à-dire ?

- Les graphismes seront équivalents à ceux de la version xbox 360 pour la première... »

■■■ El Fouine

Fire on the Bayou...

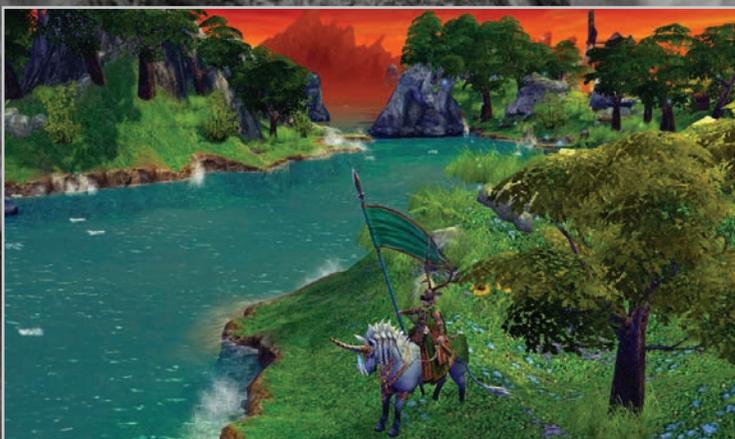


SCREENING

Rise & Fall : C@W

Midway lâche de nouvelles images de Rise & Fall : Civilizations at War, le RTS qu'il édite et qui est développé par Stainless Steel Studios. Le joueur aura la possibilité de prendre les commandes d'un des quatre plus grands empires du monde antique : la Grèce, Rome, l'Égypte et la Perse. Rien de bien innovant de ce côté-là. Plus intéressant, Rise & Fall : Civilizations at War est le premier jeu de stratégie à plonger le joueur au cœur même des combats et ainsi le faire participer directement à la victoire potentielle de son empire. L'idée est plutôt originale, reste à voir si l'intérêt sera bel et bien présent. Le jeu sera distribué par Nobilis dès février 2006.





SCREENING

Heroes of Might & Magic V

Hop, c'est au tour de Heroes of Might and Magic V - cinquième de la série donc, de s'illustrer à travers ces quelques nouveaux screenshots. Graphiquement et esthétiquement assez réussi, l'atmosphère qui se dégage de ces images ne laisse pas indifférent. Rappelons au passage que chacune des six campagnes sera composée d'une trentaine de missions (pour les matheux ça nous fait un total de 180 missions), que les modes online seront toujours de la partie et qu'une nouvelle faction s'ajoutera aux cinq précédentes. Sympatoche. La sortie est prévue pour début 2006.

SCREENING

Lemmings

Sony Computer Entertainment nous balance ces nouvelles images de Lemmings, le célèbre jeu de réflexion qu'il édite pour PSP, développé par Team 17. Rappelons qu'à la base, Lemmings était un jeu de DMA Design, édité par Psygnosis, sur Amiga. L'excellent Psygnosis fut absorbé par Sony avant d'être complètement dissous. Je vous demande une minute de silence par respect pour leur mémoire.

Lemmings, donc : le principe simpliste mais non moins excellent de la série n'a pas bougé et le titre ne semble donc pas apporter quelques nouveautés que ce soit. En fait, il semble bien que les niveaux soient les mêmes que le premier du nom, mais en plus joli. Le joueur aura toujours à sa charge des Lemmings pas très fute-fute qu'il devra sauver en leur donnant des tâches qui leur permettront d'éviter de tomber dans les pièges de la centaine de niveaux présents dans le jeu. La sortie est prévue pour cet hiver. Une seule question demeure : à la base prévu pour la souris, le pad analogique sera-t-il vraiment pratique ? Et le mode 2 joueurs sera-t-il toujours aussi fun ?



AGE OF CONAN

source : factornews.com

FUNCOM ne s'est pas trop endormi après le succès très mitigé d'Anarchy Online. Voilà en effet qu'ils dévoilent un trailer des plus impressionnants pour un jeu basé sur l'univers de Conan, la série de nouvelles de Robert Howard, déjà bien popularisée par le film de John Milius en 1982, qui servit aussi de tremplin à l'actuel gouverneur de Californie. Quand on y pense, le sort des californiens est lié à Conan... c'est dingue. Allez soyons honnêtes, c'est vraiment le plus beau MMORPG vu jusqu'à maintenant. Le monde semble modélisé avec une précision incroyable (regardez les screens, bon sang) et les personnages ne font pas tache.

Au niveau du jeu, la phase de création des persos vous permet de jouer sur 40 paramètres. Suivant votre race et votre sexe, vous commencerez à différents endroits dans le jeu. Chose amusante : pendant les 20 premiers niveaux, vous jouerez au jeu uniquement en solo. Ce n'est qu'après que le monde s'ouvrira enfin à vous sous la forme d'un MMORPG, pour le moins original. Le système de combat devrait lui aussi être un peu différent des concurrents actuels. Prévu pour fin 2006, le jeu sera disponible soit dans les étagères, soit directement téléchargeable en ligne. Sans oublier l'abonnement. A voir si tout tourne autour du level-up ou non...



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.

QUI VEUT PERDRE DES MILLIARDS

C'est notre ami Billou, qui se croit sur ebay à faire grimper les enchères sur les pertes sur la Xbox 360.



Oui, regardez bien ce jeune homme ci-dessus. C'est bien notre Billou, pris en photo par les bons poulets américains (non, pas ceux de KFC) à la suite d'un excès de vitesse dans sa jeunesse.

Aujourd'hui, Billou ne se fait plus arrêter pour des excès, car il en fait constamment. Tenez, avec la Xbox première du nom, il avait délesté Microsoft de quelques milliards, comme ça, pour s'amuser. Que voulez-vous, quand on est péti de thunes et qu'on a déjà tout, on s'ennuie ferme. Regardez Carmack, lui s'amuse bien avec des fusées miniatures, les jeux l'ont lassé. Billou, toujours en proie à l'ennui, raconte donc dans une récente interview que même si la 360 ne devient pas leader sur le marché des consoles de salon, il ne s'arrêtera pas là.

«We'll play again». Tenez, je vous le disais qu'il faisait ça pour s'amuser. Les lancements de next-gen, c'est un peu comme les jeux olympiques, ça revient régulièrement, et c'est toujours les mêmes qui gagnent. A moins que Microsoft, en sortant la 360 un an avant la PS3 sur la plupart des marchés, ait réussi à prendre la mise ? Selon Billou, la 360 est bien supérieure à tous les niveaux à la PS3, et les gamers le sauront d'ici un an quand les deux machines seront sur le marché, selon lui.

Il faut dire que les développeurs auront une bonne année de plus d'expérience sur la 360 pendant que les autres rameront encore sur la PS3 - Billou, en bon flambeur, prend des risques mesurés, loin des déclarations de Moore, l'allumé de service qu'on a engagé pour faire rire le reste de la galerie.

Enfin, Billou, en gamin espiègle, se réserve une killer-app pour le jour de la sortie de la PS3. Il avait dit auparavant qu'il s'agirait de Halo 3, mais il s'est ravisé en ne donnant cette fois-ci aucun nom. Vous l'avez compris, la Xbox est là pour rester. Encore faudrait-il pouvoir se la procurer dans les magasins, hein.

I AM JACK'S WASTED LIFE

Jack Thompson, le Sarkozy des avocats américains, vient de se prendre une révocation dans la gueule. Mange !



Oui, une photo noir et blanc de notre ami Jack Thompson, l'avocat ricain qui va défendre la veuve et l'orphelin contre le mal suprême: les jeux vidéo. La semaine dernière, sentant le roussi dans le procès en cours en Alabama, l'ami Jack avait décidé de se retirer des parties civiles. Le juge Moore (aucun lien avec Peter) a refusé ce retrait et en profité pour révoquer l'autorisation temporaire de Thompson en Alabama. En effet, Jack, pour participer à un procès dans un autre état, avait dû demander une autorisation spéciale. Autorisation qu'il peut désormais se manger en sauce, avec des croûtons.

Jack en profite pour cracher sur ses adversaires : selon lui, ils ont déjà évincé des avocats de la même manière dans de précédents

procès, et la décision de Moore va dans le mauvais sens.

Cette décision, parlons-en, mentionne que Jack est un sale mioche qui ne sait pas se tenir dans le cadre de sa fonction dans ce bel état d'Alabama. Et Moore de rappeler que si Jack se sent un peu vénér', il lui est tout à fait possible de faire appel.

Hargneux comme un pit', Jack ne va pas se contenter d'un simple appel. C'est trop old-school. Non, il préférerait lancer une plainte à l'Alabama Judicial Inquiry Commission à l'encontre du juge Moore. Nous lui souhaitons bonne chance dans sa croisade contre tout ce qui rend épileptique, fou, meurtrier et accessoirement con, c'est à dire les jeux vidéo.

Mais Jack, tu ne crois pas qu'en t'attaquant à tes pairs, tu risques un peu de faire hors sujet ? Que fais-tu de toutes ces familles qui attendent la justice dans d'autres états ? Pourquoi t'attarder en Alabama, pays de Forrest Gump ? De plus, ton adversaire a de son côté la loi... la loi de Moore !

Ouf, j'ai réussi à placer ma vanne, in extremis. Merci Jack, tu as fait perdre un pari à Meego et tu as fait de moi un homme (plus) riche.

BE THERE OR BE SQUARE

Quand Square fait des déclarations, on n'y comprend plus rien : Alors, vous avez choisi votre console next-gen les gars?



Il n'y a pas si longtemps, le 15 novembre, plus précisément, le président de Square Enix, Yoichi Wada, s'est fendu d'une déclaration plus embrumée que le montage de Park Chan-Wook dans Lady Vengeance. En effet, il a annoncé que d'ici l'E3, Square travaillerait pour mettre ses deux plus grosses franchises (Final Fantasy et Dragon Quest) soit sur Xbox 360 et PS3, soit sur l'une d'entre elles uniquement. Bref, la seule information du jour était que Square n'avait pas décidé encore de laisser ou non tomber la 360. Pour une raison obscure, Square vient de lancer un nouveau communiqué de presse qui spécifie qu'ils n'ont pour l'instant «pris aucune décision concrète sur la direction stratégique à ce sujet». Bah, vous êtes gentils, mais on

le savait déjà, pas besoin de le répéter les gars. On se croirait en pleine campagne présidentielle avec un candidat qui joue la carte du suspense «j'ai pas encore décidé si j'allais me présenter» et de surenchérir «au fait, je vous ai dit que c'était pas sûr, mais que j'y pensais fortement ?». Demandez des couilles pour Noël, bordel.

Une chose est certaine : si Final Fantasy se retrouve aussi sur Xbox 360, cela risque fortement de changer la donne des parts de marché aux US et en Europe. FF est typiquement le jeu qui fait vendre des consoles. Si la PS3 perd ce privilège, il lui restera certes encore des titres majeurs, tels que MGS4 et Gran Turismo, mais Ken fera un peu moins le fier (super!). FF, c'est quand même 60 millions de jeux vendus depuis le début de la série, et même si la qualité n'est pas toujours au rendez-vous, on ne peut difficilement passer à côté vu le travail de fou passé sur chaque épisode. Dont les FMV.

Alors voilà, c'était ma news qui n'était pas une, puisqu'on ne sait rien de plus si ce n'est que Square-Enix devrait arrêter de l'ouvrir pour ne rien dire. Bossez, bossez, le XII est encore en retard...

“ Fight and make the best thing that we can. That’s the first policy. The second part of the policy is to take it easy. We’re not concerned about ‘lets try to change the industry or lets try to save the industry’ or this or that. We want to make games that make the fans happy, that make us happy and that everyone will be satisfied with. ”

Tomonobu Itagaki (Team Ninja, août 2003)

IRONIC

" Fight and make the best thing that we can. That's the first policy. The second part of the policy is to take it easy. We're not concerned about 'lets try to change the industry or lets try to save the industry' or this or that. We want to make games that make the fans happy, that make us happy and that everyone will be satisfied with."

[best thing that we can]

Itagaki s'est forgé un sacré nom en l'espace de quelques années, avec la série des Dead or Alive qui ont quasiment volé la vedette à Tekken, l'aîné, sans oublier Ninja Gaiden, résurrection réussie d'une vieille série de jeux 8 et 16 bits. Des jeux à concepts très simples, mais qui se démarquent par des réalisations hors du commun, tenant le haut du pavé, et une jouabilité à toute épreuve.

[change the industry]

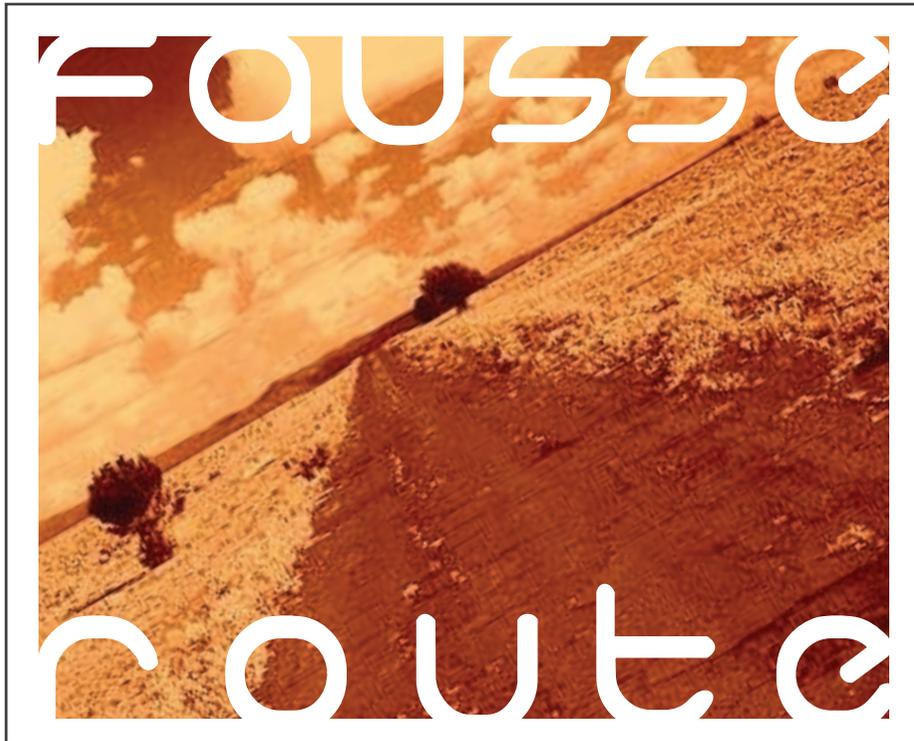
L'ami Tomonobu, bien que figure dominante au Japon, n'arbore qu'un look de gangster et une philosophie très saine : développeurs, faites-vous plaisir. Loin d'être à la recherche de concepts novateurs, Itagaki prône une attitude plus modeste dans ce monde du jeu vidéo si souvent dominé par de gros égos.

[everyone will be satisfied]

Team Ninja fait figure d'exception dans l'industrie, avec une platrie de jeux de haute qualité en peu de temps. L'explication donnée par Itagaki est de savoir où l'on va, de ne pas s'égarer dans le développement. Il décrit aussi ses interactions avec le marketing comme étant bénéfiques, les différentes influences arrivant à un équilibre satisfaisant pour l'ensemble des gens impliqués. Finalement, l'industrie n'aurait-elle pas besoin de gens avec plus de poigne ?



Itagaki a vraiment un look assez... particulier. Mais derrière ses looks de rebelles se cache un gars qui a des idées très claires sur ce qu'est la manière de diriger le développement. Ce n'est pas un hasard si Microsoft mise beaucoup sur sa présence pour populariser ses consoles.



La dérive du (super)marché génétique.

Il y a quelques semaines, une étude scientifique aussi fascinante qu'effarante était publiée dans la célèbre revue « Sciences ». Osant une maladroite paraphrase, je rappellerai au préalable que « Sciences » sans conscience n'est que ruine de l'âme. Autrement dit le silence assourdissant qui suivit cette parution, de la part des media français (exception notable faite du quotidien national The World - dont le nom a été ici changé pour préserver l'anonymat et la sécurité dans un univers de baudets), ce silence donc, témoigne d'une absence totale de bon sens chez nos élites journalistiques, plus occupées à admirer le compteur des voitures brûlées s'envoler dans

nos banlieues.

Knock, knock...

Cette étude portait sur la génétique. Jusque là, rien de neuf désormais dans nos univers sans repères, si ce n'est qu'elle expose une situation assez incroyable : 20% des gènes humains sont déjà brevetés ! Evidemment, puisque l'on parle de brevets, l'étude est réalisée par un institut américain, le MIT, et la plupart des dites licences portent le sceau de l'oncle Sam. Sur 23 688 gènes humains connus, 4 382 sont brevetés via 4 270 brevets. Soit dit en passant, ce décalage de chiffres s'explique parce qu'un même gène peut être couvert par plusieurs brevets différents,

de même que plusieurs gènes peuvent être englobés dans un seul brevet... On sera heureux de le savoir avant d'aller se coucher ce soir. Quoiqu'il en soit, c'est donc le plus naturellement du monde qu'on nous informe que ces gènes appartiennent, non à l'humanité toute entière et à ceux qui les portent, mais principalement à des entreprises privées (63% contre 28% aux institutions publiques) et anglo-saxonnes (plus de 80% des brevets pour seulement 6% à l'Europe, 4% au Japon - lequel s'en fiche puisqu'il sera bientôt peuplé uniquement de robots - et 10% de nationalités dites « non identifiées», pouvant être des pays terroristes ou même des sectes, ce



qui n'a l'air de choquer personne). On frôle même l'horreur totale quand on sait qu'une entreprise, la société américaine Incyte, détient à elle seule la main mise commerciale sur 2 000 gènes soit presque 46% du pool connu. Quand on pense que d'aucuns critiquent les dérives hégémoniques de Microsoft, ces chiffres ont de quoi faire relativiser les plus farouches contradicteurs. Incyte, ou de la vraie bonne graine de Shinra...

...Knocking on Heaven's door

A eux seuls, ces chiffres suffisent à faire poindre la nausée. Bien sûr, on m'objectera que l'essentiel des brevets est destiné à protéger les médicaments bientôt testés,

produits et encensés pour sauver un nombre incommensurable de pathologies génétiques ou même des maladies orphelines. Soit, et ce serait assurément très louable si c'était vérité unique... Mais pour les réticents à cette conviction, on peut tenter à la place d'expliquer que, puisque l'on ne badine pas avec notre ADN, il faut empêcher de méchants laboratoires de produire des génériques et préserver ainsi ceux de marques, plus chers et donc plus efficaces, fabriqués par ces mêmes laboratoires qui, du coup, deviennent gentils. Attention, un fort degré d'ironie est concentré dans la phrase précédente... Et si, à force de tourner et retourner le problème, on ne voit finalement

pas l'intérêt de breveter les gènes, il est toujours possible de la jouer humour noir en se disant que finalement 20% de gènes connus brevetés, ça en fait 80% libres de droits... Forcément, on se connaît bien maintenant et, quitte à passer pour l'éternel pessimiste de service, je dirais pour ma part que c'est là bien maigre consolation. A mon sens, la raison pour laquelle les laboratoires US ne se sont pas encore jetés sur ces 80% est, outre des considérations techniques, l'absence supposée de rentabilité à développer des médicaments pour ces gènes - ou bien encore l'importance des coûts pour les étudier. D'où une très forte probabilité que les motivations de

nos amis les commerciaux, pardon, les chercheurs d'outre-atlantique s'avèrent très éloignées de la philanthropie.

Right next door to Hell

La génétique fascine l'homme, comme l'électricité le faisait en d'autres temps, comme l'astrophysique, la médecine ou encore le nucléaire. Comme le feu fascinait déjà nos ancêtres lointains. Mais si, pour la plupart de ces avancées, les conséquences pour l'humanité étaient globalement positives - exception faite du nucléaire voire du feu-, pour la génétique et d'autres sciences en pleine explosion (robotique, cybernétique, énergie



ionique) c'est plutôt le risque de verser dans le globalement dangereux qu'il faut envisager. Après tout, un chercheur sachant chercher aime aussi à chercher ce qu'il ne faut surtout pas... trouver. L'histoire de la science est pleine d'illustrations dramatiques de cette assertion désespérante et désespérée. La dernière en date vaut le détour : le gène de la peur aurait été identifié chez des souris. Plutôt que de s'étonner qu'une conception jusqu'ici purement psychologique s'avère ainsi inscrite génétiquement, les apprentis sorciers ont eu vite fait d'imaginer les applications possibles, notamment pour le traitement des phobies... De là

à envisager l'injection de doses «anti-peur» aux soldats américains, ainsi immunisés au stress et à la pression des champs de bataille? On voit dès lors aisément le marché juteux que représenterait un tel stimulant vendu aux armées du monde entier (ou à toutes les professions pour lesquelles la peur est anti-productive)... marché qui échoirait à la société détentrice du brevet correspondant.

Ya live your life like it's a coma

L'humanité fait donc fausse route. Preuve supplémentaire, s'il en fallait encore une, la façon dont nous abordons le monde de la génétique : inquiétant au plus haut point. Plus inquiétante encore est



l'apathie flagrante de nos décideurs politiques qui se réjouissent d'avoir pondu une loi de bioéthique 2004 sans ambition mais qui sont loin de s'appropriier les enjeux de la situation exposée dans cet article: 20% des gènes humains connus sont déjà brevetés, bon sang ! Et pas un ministre, un député ou même un sénateur pour s'en offusquer et proposer une contre-attaque. Sûr que pour pondre des lois d'espionnage des internautes ou l'obligation de communiquer en français intégral au sein d'une entreprise nationale, ils sont forts. Mais dès qu'il s'agit d'avoir un temps d'avance sur la partition mondiale de la recherche ou de la santé, il n'y a plus personne. Triste

symphonie funèbre qu'on nous joue là. Une sorte de chant du cygne pour notre pays, assurément.

■ ■ ■ Kylian



On refait le monde

En ces temps troubles de politiquement correct, une notion bien particulière a fait son apparition...

LA DIVERSITE

... on cherche encore ce que ça peut bien vouloir dire.

Généraliser à n'en plus pouvoir

C'est arrivé encore, il y a une semaine. J'étais au cinéma, tranquillement en train d'attendre le début du film, quand une publicité arriva au milieu des bandes annonces. On y voyait un groupe de mioches se balader dans une sorte de musée virtuel. Et je

doublages en VF, je savais que j'avais affaire à une publicité pour une grande société américaine, qui veut se donner une bonne image vers l'extérieur.

Ceci est à relier avec ces sondages récemment récurrents dans l'industrie du jeu vidéo :

raccourcis les plus grotesques pour vendre leur papier ou leur site. Imaginez que ces gens arrivent à la conclusion directe, sans passer par la casse départ, que le manque d'innovation dans les jeux vidéo est dû à un manque de diversité dans le corps des développeurs.

c'est. Tenez, pour les gens qui ont effectué ce sondage, la diversité s'articulait particulièrement autour de deux axes : la race et le sexe.

Regardez comment les races sont justement définies en catégories: Blanc, Noir, Hispanique/Latino,



Aux States, bien que des inégalités existent encore, il est difficile de parler de cultures différentes entre toutes les minorités, surtout quand celles-ci sont déjà sur place depuis de nombreuses générations et se comportent d'une manière autant «américaine» que la majorité.

vous le donne en mille : parmi les mioches, un blanc, un black, un asiatique et sans doute une ou deux filles, sans oublier le guide, un obèse. Avant même qu'ils ouvrent la bouche et qu'on s'aperçoive de la pauvreté habituelle des

oui, l'industrie du jeu vidéo est composée de gens jeunes, des mecs, blancs, diplômés et le plus souvent non gays. Là où l'on pourrait s'arrêter à une simple constatation, les media qui nous touchent prennent évidemment les

Heureusement que je n'avais rien dans la bouche quand j'ai parcouru ces torchons, je me serais sûrement étouffé en moins de deux.

La diversité, tout le monde en parle, tout le monde en veut, mais personne ne sait vraiment ce que

Asiatique et Autres. On se demande encore qu'est-ce qui peut rentrer dans «Autres», mais ne nous attardons pas là.

Voilà un sondage qui commence bien. Au lieu de chercher des différences substantielles, la

couleur de peau semble être un critère de choix pour parler de diversité. Ensuite, dans le monde anglais, on a toujours l'esprit très simplificateur. Ainsi, les différences ethniques présentées sont complètement dénigrantes, voire insultantes. Sous le terme

à un japonais ou à un chinois de les considérer tous deux comme partie d'un même groupe ethnique. Et la même chose est vraie pour l'Afrique, avec sa myriade de peuplades bien différentes et bien distinctes. La majorité des réponses à ce

issus de l'immigration y sont depuis déjà un bon nombre de générations, et qu'à part le reste «visible» qu'est leur apparence, leur mentalité, leur façon de parler et de s'exprimer se différencient bien peu de leurs amis blancs ou autres. Sans compter que la plupart

gens interrogés, le sondage évite cet écueil pour se concentrer uniquement sur des aspects d'ordre superficiel, auxquels les gens généralement sensés s'accordent à dire qu'ils ont finalement peu d'importance. Allez-vous considérer une vietnamienne

Au Japon, n'allez pas perler de diversité, ils n'en sont pas encore à donner des postes à responsabilité aux femmes, sauf dans des entreprises non japonaises, bien entendu. C'est encore l'un des rares endroits industrialisés où la femme arrête fréquemment son activité professionnelle lors de la naissance d'un enfant.



«caucasien» ou «blanc», on peut aussi bien mettre des américains, des français, des allemands, des russes, des australiens, bref des gens qui n'ont, culturellement, pas grand chose en commun. Sans parler de l'insulte que vous faites

sondage venant des USA et du Canada à plus de 80%, on se demande ce qu'une telle question va bien pouvoir apporter dans le contexte du jeu vidéo. C'est d'autant plus étonnante qu'aux Etats-unis, par exemple, bon nombre de jeunes

ont depuis longtemps abandonné la langue de leur pays d'origine pour l'anglais, ce qui ne facilite pas non plus une éventuelle différenciation culturelle de ce groupe. Alors qu'il aurait été plus juste de demander la nationalité des

adoptée par un couple américain comme «asiatique» ? Au lieu de creuser des possibles différences culturelles, en demandant si les gens de couleur ont une longue histoire d'intégration ou une plus récente, toute l'attention est

portée sur une stupide hérédité qui perd de plus en plus de son sens au fur et à mesure que les populations se croisent entre elles, via des mariages inter-raciaux entre autres. Où va donc tomber un métis ? Dans la case «Autre»? Merci de ranger tout et n'importe

une société comme en France, nombreux sont ceux qui attestent et reconnaissent des différences entre les modes de pensée de la «France d'en haut» et celle «d'en bas», preuve que des basses considérations purement matérielles peuvent avoir des

auxquelles ils adhèrent. Regardez, entre un indien et un pakistanais, le groupe ethnique est le même (d'ailleurs, tombent-ils de manière complètement insensée dans le groupe «Asiatique», au milieu des chinois, des vietnamiens, des indonésiens, des habitants de

un élément important à prendre en compte dans un sondage, selon l'auteur. Mieux vaut dériver sur des questions d'actualité, puisqu'il faut vendre du papier et justifier tout ce claquage de thune en beauté. Vient donc la question sur l'orientation sexuelle, à laquelle



Le problème de la diversité vue par les ricains : tout s'arrête à la couleur de peau, sans autre considération culturelle. Quand vont-ils réaliser que les différences ne sont pas que dans les apparences, mais plutôt dans les expériences qui font de chacun un être unique ?

quoi dans une seule catégorie, je suis sûr que ça leur fera plaisir. Cette étude, digne des bouquins racistes d'histoire du début du siècle, ne cherche pas non plus à connaître le milieu social des individus. Pourtant, dans

conséquences directes sur la manière de voir les choses. En terme culturel, on ne cherche pas non plus à savoir si ces développeurs ont des idéaux, des choses auxquelles ils croient. Ou, par exemple, des religions

la Papouasie Nouvelle-Guinée ?) mais les différences de religion font que ces gens en sont amenés à ne plus pouvoir vivre ensemble et à former deux états séparés, il n'y a pas si longtemps. Mais, ça encore, ce n'est sans doute pas

certaines des interrogés s'insurgent bien légitimement: «qu'est-ce qu'on s'en fout de la préférence sexuelle...». Du point de vue culturel, on peut là encore se poser la question de la pertinence. Et pourquoi pas davantage de

catégories, comme zoophiles, pédophiles, nécrophiles, pendant qu'on y est. Ben oui, vu qu'on parle de diversité, étalons toutes nos préférences au grand jour. Mais certaines questions sont sans doute à la limite du politiquement correct imposé par ce sondage.

Pourquoi ne pas s'interroger sur leur passé professionnel ? Viennent-ils d'autres industries, ou ont-ils toujours travaillé dans le jeu vidéo? Là encore, un paramètre culturel important. Bon nombre d'entreprises ont des identités, des manières de travailler qu'elles

hommes-femmes. Et de constater, ô surprise, que le monde du jeu vidéo est essentiellement masculin. Wow, on s'en serait jamais douté, vu la démographie des gamers à la base. Les femmes interrogées réclament apparemment plus de chromosomes XX dans l'industrie,

point suivant, parce qu'il n'a pas que ça à foutre de comprendre ce qui se passe.

Sans faire du dénigrement bête et méchant, des explications sont à avancer : dans le domaine du jeu vidéo, la connaissance de l'informatique est un pré-

Voilà une image de développeurs joyeux, tous blancs. Mince alors, c'est pas bon pour la diversité ça ! Ah remarquez, si, on a bien un presque chauve, un petit gros barbu, une blonde, une brune, un loubard et un vieux. Ouf, on a réussi à trouver de la diversité ! Et on va dire que l'un d'entre eux est sans doute gay, et c'est bon, on est réglo pour le compte.



Pourquoi ne pas proposer non plus un test de QI aux participants, histoire de rentrer encore plus dans les clichés communément acceptés? Pourquoi, au contraire, ne pas leur demander depuis combien de temps ces gens-là sont gamers?

dispensent à leur employés. Est-ce vraiment sans importance dans la compréhension du monde des développeurs ?

Pour retomber dans la plus vieille polémique du monde, voici encore la comparaison entre le ratio

et demandent aussi moins de bimbo sur les stands des salons. Les hommes interrogés n'avaient apparemment pas les mêmes attentes. Et là, le sondeur, au lieu de se lancer dans une exploration du pourquoi, passe directement au

requis, même dans le domaine pur du graphisme. Jusqu'à présent (et j'insiste bien, ça pourrait changer), nos compagnes se sont souvent moins intéressées que leurs homologues masculins à l'informatique en général, si

ce n'est pour des applications plus triviales et utilitaires. D'où un nombre plus restreint de femmes exposées à la création assistée par ordinateur. Faut-il y voir une différence d'instinct entre hommes et femmes, les femmes allant plus souvent à

vont enseigner la création (sic) de jeu vidéo. Ca sera un autre vaste sujet...

En tout cas, on trouve de très bons éléments féminins dans la programmation et le design, et ceci pas uniquement dans le jeu vidéo. Reste à savoir si, là encore, le

différait que très peu de celle des hommes qui les entourent. On en revient encore à l'idée que l'empreinte d'une société ou de l'environnement est peut-être plus forte que toutes les différences qu'on essaye de bien mettre en évidence.

fait des jeux vidéos, et comment cela influence la manière dont les jeux sont faits. Pour faire un bon sondage, il faut, je ne l'apprendrais à personne, prendre en compte des facteurs qui importent, et éviter de tomber dans les raccourcis foireux et le populisme. En



Shadow of Memories (ou Shadow of Destiny) est l'un des rares jeux qui a été écrit par une femme, qui plus est au Japon. Même si l'histoire est assez marrante, ce ne reste qu'un maigre jeu d'aventure sans grandes prétentions. Il y avait bien aussi Roberta Williams, la créatrice de la série des jeux d'aventure King's Quest aux US, qui demeure encore très connue. Est-ce suffisant pour parler de jeux, au final, vraiment différents ? Je ne suis pas convaincu. Il faudrait plus d'exemples. Mesdames, à vous de jouer.

l'essentiel ? Franchement, je n'en ai aucune idée. Jusqu'à présent, les acteurs du jeu vidéo étaient des autodidactes, les choses vont sûrement changer avec la professionnalisation du milieu et les formations universitaires qui

genre a réellement une influence sur la production. Dans différentes industries, j'ai été amené à rencontrer de nombreuses femmes dans des postes à responsabilité, et leur manière de diriger, de travailler, de communiquer ne

En fin de compte, ce sondage, c'est de la merde en barres. Comme la plupart des sondages, d'ailleurs. Pourquoi fait-on des sondages, à la base ? Pour comprendre un phénomène qui nous échappe. Ici le sondage cherchait à savoir qui

l'occurrence, la couleur de peau, le genre, l'orientation sexuelle, l'âge ne sont pas des facteurs extrêmement significatifs en terme de création. Il aurait fallu parler d'appartenance culturelle, de taille de la société dans laquelle les gens

travaillent, de culture d'entreprise dominante ou non, d'expérience dans d'autres domaines, des loisirs, etc, et surtout d'étudier les correspondances avec la cible. Quelle cible ? Eh bien, les joueurs, pardi. La cible devrait être elle aussi

Et pour avoir une idée un peu plus claire, il faudrait aussi prendre une palette de jeux représentatifs de certains genres, et d'étudier leur répartition dans les différentes cibles. Et d'établir des corrélations pour voir si le croisement des facteurs permet d'arriver à des

fichue est un étudiant répondant au nom d'Adam GOURDIN, comme quoi il porte bien son nom. Bref, il manque de tout dans ce rapport. D'abord une introduction, une explication des facteurs choisis et surtout beaucoup de bon sens. Mais bon, c'est normal

reçues à la suite de son rapport. Comme je l'ai montré vis à vis de mes quelques interrogations, le phénomène est extrêmement complexe et de nombreux paramètres sont à prendre en compte si l'on veut parler de diversité. Il est malheureux de

L'IGDA, en publiant un rapport aussi merdique, ne se donne pas beaucoup de crédit. Eux qui se placent comme une association censée traiter des problèmes de développement au niveau mondial, devraient d'abord bien relire les papiers qu'ils commandent avant de les présenter comme des vérités irréfutables. IGDA, Torchons Inside ?



découpée en genre (parce qu'au niveau des joueurs, il importe!), en tranche d'âge (là encore le public est bien divisé), en appartenance culturelle, en expérience en tant que gamer, en format de jeu (PC ou consoles), en milieu social, etc...

conclusions significatives ou si, finalement, certains facteurs n'ont aucune influence. Bref, il aurait fallu bosser un tant soit peu avant d'aller bosser pour l'IGDA. D'ailleurs, le gars à l'origine de cette étude bien mal

pour un pauvre étudiant qui n'a jamais bossé dans sa vie d'aller dire des conneries sur les gens qui travaillent, de manière complètement gratuite. Espérons au moins qu'il apprendra un peu des critiques éventuelles

voir de tels essais tomber dans la médiocre simplification et la généralisation de bas-étage alors qu'ils pourraient être bien utiles. Mais envoyer des emails à des milliers de développeurs pour avoir une vision globale d'une industrie

qui fonctionne rarement à grande échelle est vain et ridicule.

Il serait bien plus pertinent d'aller passer du temps dans 2-3 studios à observer comment les gens interagissent entre eux, si les difficultés sont véritablement dues à des phénomènes culturels, personnels (caractères) ou superficiels (couleur ou tête de votre boss qui ne vous revient pas). Et d'essayer, à partir de là, de mieux comprendre les paramètres à isoler, et passer confirmer ou infirmer ses observations dans un autre studio. Et, pourquoi pas, voyager un peu, de pays en pays, pour voir que les «blancs» ne travaillent pas pareil en Allemagne et en Italie, que les «asiatiques» ont des conceptions bien différentes de la place de la femme dans une société en Chine ou au Japon.

Si je voulais faire le gros con de service, je dirais qu'Adam est un bon américain de l'Iowa, état dans lequel tout le monde a un fusil chargé dans la maison, où les gens

votent Bush et où les écoliers ne savent pas placer Paris sur une carte d'Europe, et encore moins la France sur une carte du monde.

Voilà, moi aussi, comme Adam, je peux faire des raccourcis grossiers.

La diversité est de partout. Elle est inscrite dans notre code génétique, dans l'éducation de nos parents, dans les rencontres opportunes, dans les personnes qui nous influencent, dans les maladies qui nous freinent, dans les traumatismes qui nous affectent, dans les personnes que l'on aime, dans les idéaux que l'on défend, dans notre façon de percevoir une certaine forme de beauté dans le chaos ambiant.

Essayer de mettre des chiffres, des pourcentages, des catégories, des étiquettes, est une attitude sans doute trop rationnelle dans un monde où tout est qualitatif.

Ceux qui comprennent n'ont pas besoin de mesurer.

Castlevania Dawn of Sorrow

■■■ Jika / Nintendo DS

C'est cool d'être un vampire. On peut aller en boîte toute la nuit et pioncer toute la journée du lendemain sans culpabiliser, voir toutes les rediffusions de « chasses et pêches » à la TV sans avoir à les enregistrer, et même recycler les tampons usagers de sa copine en infusion, surtout si -attention, vanne minable- il s'agit de la marque « (castle)vania ». Le seul inconvénient, c'est qu'on doit attendre la tombée du jour pour en profiter, un peu comme un ramadan qui durerait éternellement... Pourquoi je vous parle de ça ? Mais parce je suis la réincarnation du plus grand prince des ténèbres de tout les temps ! Non, pas Marilyn Manson, mais Dracula pardi ! Mais suis-je tête en

l'air, je ne me suis pas présenté : Je m'appelle Soma Cruz, héros de ce nouveau Castlevania. Vous avez déjà pu m'apercevoir dans ma première aventure sur GBA, « Aria of sorrow ». Je pensais avoir détruit définitivement Dracula, mais c'était sans compter sur cette saleté de secte, qui soit disant, veut faire renaître cette veille chauve souris sénile. Mais fichez lui la paix à la fin ! Ca fait vingt ans qu'il essaye de revenir, et autant d'années qu'il se fait démonter à chaque nouvel épisode de Castlevania. Il doit être fatigué le vieux...

Me revoilà une fois de plus, parti pour explorer un immense château. Et croyez-moi les châteaux

lugubres ça me connaît... Celui que j'avais parcouru dans mon précédent périple lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Ca va être une vraie ballade de santé. Bon, c'est pas tout ça, mais j'ai du démon à occire moi, je ferais mieux de m'activer si je veux être rentré pour la prochaine rediff' de « y'a que la vérité qui compte » à 3h30 sur TF1...

Bordel, ça fait des heures que je tourne en rond dans ces couloirs et je suis encore en vie, je me demande comment. Heureusement que je suis passé faire le plein de potions de vie et de mana chez mon pote le marchand avant de partir... Plus que deux potions en stock d'ailleurs, il va falloir



Techniquement, la différence avec le précédent volet n'est pas flagrante. On note quand même des graphismes plus fins et détaillés, ainsi que pas mal d'effets spéciaux en plus. Les boss sont souvent très impressionnants, envahissant parfois plus de la moitié de l'écran, ce qui donne lieu à des duels assez épiques et éprouvants.

que j'y retourne. Je vais au moins pouvoir me faire du fric en revendant toutes les babioles que j'ai trouvées sur mon chemin. Jetons un œil à mon inventaire... Une dague rouillée ? Ca vaut que dalle... Une cape en laine ? Je porte une cotte de mailles, quel intérêt ? Des bottes cloutés ? Pourquoi pas, ça me permettra d'augmenter ma défense... Un poulet rôti ?! Des fois je me demande ce que ce genre de truc peut faire en plein milieu d'une crypte remplie de chauves souris et de squelettes...

Bon, prochaine porte et je devrais arriver à la salle de téléportation qui me permettra d'arriver directement au village où je trouverai mon

marchand. Bien pratique ce truc... Ahhhrgggg !!! C'est quoi ça ?! Un marionnettiste géant ! Il me balance des poupées bizarroïdes à la tronche ! Hop, j'esquive la première d'un bond en arrière... La deuxième n'est pas passé loin, mais j'ai eu le temps de l'éclater façon puzzle avec mon épée bâtarde à deux mains. Lente cette arme, mais sacrément efficace quand elle touche, je suis bien content d'avoir échangé ma rapière contre ce monstre de puissance... Prends toi ça dans la face ! Zut, faut que je recule, ça commence à sentir mauvais pour ma pomme.

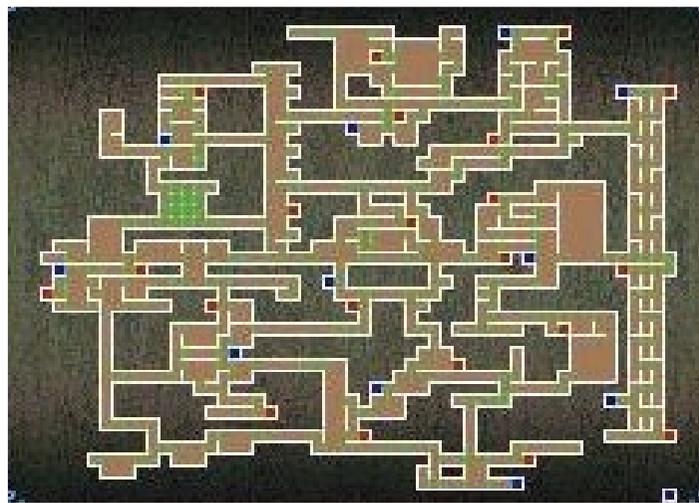
Seule solution pour l'atteindre à distance : lui

balancer une plante verte.

[...]

Oui, je sais, ça peut paraître ridicule et surtout inutile une plante verte mais, tout d'abord, c'est joli à regarder, et surtout ça fait beaucoup de dégâts sur les gros monstres, quand c'est empoisonné.

Allez encore quelques coups et il devrait regretter d'être né, ce Geppetto en carton... Ca y est, la créature tombe, il ne me reste plus qu'à l'achever en traçant le sceau magique qui fait mal ! Allez, aboule ton âme ! Exact, vous avez bien compris,



L'écran du haut permet d'afficher au choix, diverses informations sur Soma ou la carte du château, qui devient vite un vrai labyrinthe. C'est bien pratique tout ça, mais on aurait souhaiter un plus d'originalité quant à l'utilisation du double écran...

je me repais de l'âme de mes ennemis battus. Un peu à la manière d'un cannibale, pour prendre leur force et leur pouvoir.

Etant donné la variété des créatures que j'ai croisées jusque-là, vous imaginez bien que les pouvoirs à ma disposition sont désormais nombreux : voler, projeter de mes mains un rayon laser destructeur, figer mes ennemis sur place grâce à un souffle glacial, faire des doubles sauts, invoquer des démons pour me venir en aide, lancer des plantes vertes empoisonnées (très utile !)... Et bien d'autres encore. J'ai même trop de pouvoirs, et j'utilise souvent les mêmes au final.

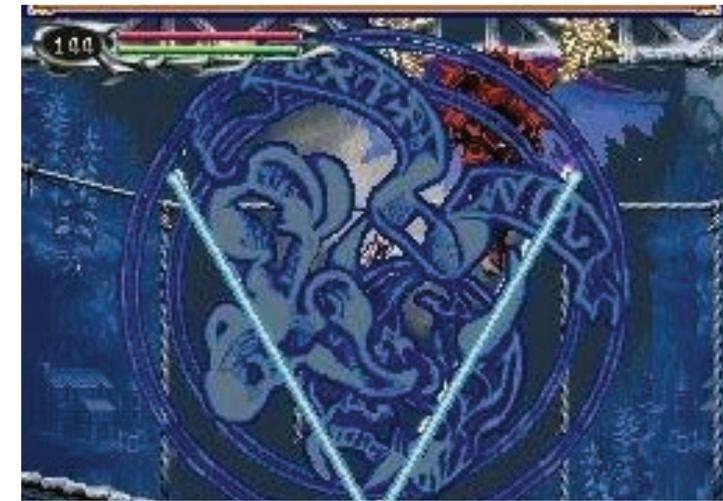
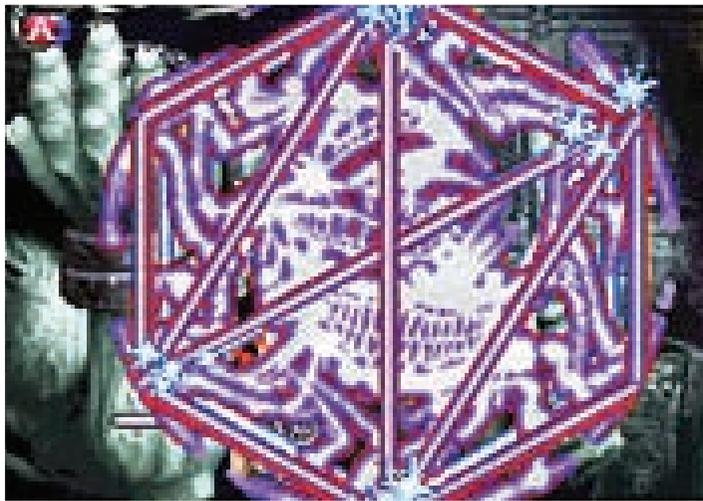
Mais grâce à l'âme du marionnettiste, je peux désormais lancer des marionnettes, et me téléporter exactement là où elles atterrissent. Ca va me permettre d'atteindre ce petit passage étroit, et me retrouver de l'autre côté du coup ! A moi, une nouvelle partie du château ! Quel labyrinthe cette bâtisse mine de rien, je ne m'attendais pas à ça.

Là, je suis vraiment à court de potions, ce dernier combat m'a donné pas mal de fil à retordre. C'est que ce n'est pas de tout repos la vie de tueur de démons. J'en parlais encore hier soir au pub du coin avec mon pote Dante, il est un des seuls à me comprendre.... On a tellement de choses en

commun lui et moi. Je vais peut être lui passer un coup de fil, ça va me remonter le moral.

Le téléphone sonne, justement, me rappelant pour un moment à la réalité. De retour, le jeu m'attend toujours sur la DS, restée allumée. Et qui dit DS dit double écran tactile. Je profite de la pause pour repenser aux possibilités de cette chère portable... et leur utilisation dans cet opus.

Finalement, j'ai l'impression que les développeurs de chez Konami ont découvert le potentiel de la console deux jours avant de finaliser leur titre. « Putain, les gars, on a complètement oublié le stylet



Les sceaux magiques à tracer au stylet sont très simples au début, mais se compliquent assez rapidement. Heureusement, on peut s'entraîner à les dessiner quand on le souhaite. A noter cette splendide erreur de traduction, où, dans Castlevania, on va « vende » ses objets à un marchand !

et le double écran ! C'était pourtant marqué dans le cahier des charges, là oui, à la fin, au troisième astérisque... Bon Ryuji et Kentaro, vous me trouvez comment on peut en tirer parti pour demain matin, faut trouver quelque chose, on va encore passer pour des blaireaux. ».

Je parie 10 euros sur la véracité de ma version des faits, aux dialogues près.

L'écran du haut permet d'afficher soit la carte du château, soit une sorte de fiche de personnage, avec ses caractéristiques, son équipement etc.... Si la carte du château sur l'écran du dessus s'avère

extrêmement pratique (plus besoin désormais de mettre le jeu en pause toutes les trente secondes pour savoir où on va), l'intérêt d'afficher les caractéristiques de Soma est proche de celui d'une émission de Drucker le dimanche.

Ensuite... ensuite, rien, en fait.

Le double écran ne sert à rien d'autre, alors qu'on aurait pu imaginer des possibilités bien plus sympathiques, comme des combats sur deux écrans ou des énigmes un peu tordues.

L'écran tactile quant à lui est un peu mieux

exploité, mais un peu seulement, il ne faut pas trop en demander non plus. Soma récupère des sceaux magiques qui permettent d'achever les boss qui parsèment le jeu. Ces sceaux sont à tracer au stylet à la fin du combat, dans un temps imparti, et sans erreur, sous peine de devoir remettre quelques mandales de plus dans la tête des boss en question. Un pouvoir permet aussi de briser certains morceaux de glace ou de pierre en donnant des coups de stylets sur ceux-ci, ce qui permet d'accéder à d'autres parties du château.

Rien de bien excitant donc...



Une des grandes qualités de la série est sans conteste la variété des environnements et des ennemis rencontrés. On y croise pèle mèle : des clowns tueurs, des monstres de Frankenstein, des diabolins, des sorcières sur des balais, des chevaliers en armure, des squelettes... Autant de bonnes idées de déguisement pour Halloween.

D'autres nouveautés plutôt bienvenues font quand même leur apparition. Ainsi, il est toujours intéressant de collecter des âmes qu'on possède déjà, puisque on peut ensuite les « libérer » en allant voir la personne adéquate. Une fois libérées, ces âmes peuvent être ajoutées à l'arme de votre choix, ce qui permet d'en améliorer les caractéristiques.

Transformer un vulgaire couteau à beurre en une épée surpuissante que n'aurait pas renier Guts dans « Berserk » devient possible (pour les non connaisseurs, Guts est un héros de manga qui se trimbale avec une épée d'à peu près 2m de long

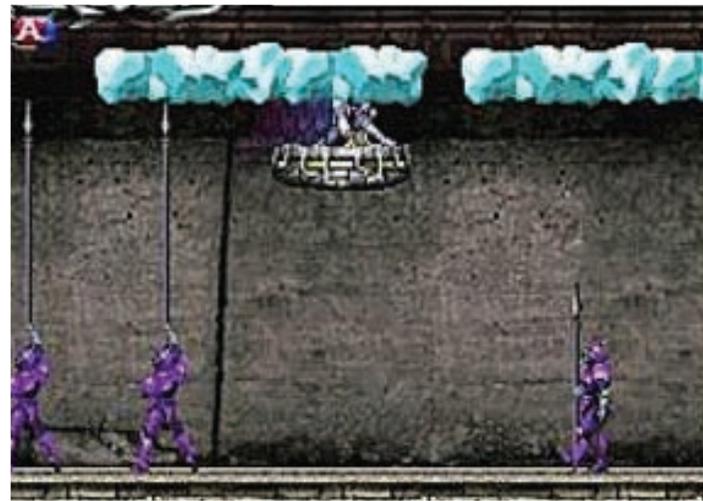
pour 80cm de large, le genre de lame pratique pour faire un méchoui.).

Un nouveau Castlevania -certes- mais bien peu de changements dans le schéma du jeu. Les possibilités de la DS sont mal exploitées, mais on s'y attendait un peu. Et que dire de la fin qui arrive bien trop vite ? (une petite dizaine d'heures et on a fait le tour).

Malgré tout cela, la recette fonctionne et on prend toujours du plaisir à parcourir l'immense château et à achever des boss qui font cinq fois notre taille, comme à la bonne vieille époque.

La série commence cependant à se reposer un peu trop sur ses lauriers. A chaque nouvel épisode, l'intérêt diminue progressivement, ce qui, vous en conviendrez, est assez inquiétant pour l'avenir. Nous n'en sommes pas encore au syndrome « Resident Evil », mais la pente qui y mène semble bien savonneuse.

Il faudrait juste que Mr Konami, en bon conducteur, sache mettre le frein à main à temps.



De temps en temps, des petits casse-têtes, style « taquet » viennent triturer les méninges du joueur, une bonne occasion d'utiliser le stylet, occasions trop rares malheureusement.



F E A R

■■■ El Fouine / PC

Cette année ainsi que la dernière auront bel et bien été celles de la déception en ce qui concerne les FPS. Certains se sont certes contentés d'un Doom 3 insipide, d'autres d'un Half-Life 2 autour duquel trop de boucan a été fait, mais les plus exigeants sont restés plus ou moins sur leur faim. Comme d'habitude dans ce genre de situations désespérées, on a tendance à attendre le sauveur, le messie, mais souvent celui-ci n'arrive soit jamais, soit bien trop tard. Heureusement pour le monde vidéoludique, Monolith est là. Non mais vraiment, comment ferait-on sans ces gars ?

F.E.A.R. and Loathing (le jeu de mots du siècle, je vais sûrement le déposer à la SACD)

Si vous ne savez pas de quoi s'est rendu responsable Monolith ces dernières années, vous ne valez pas le magazine que vous êtes en train de lire/parcourir/haïr. Non mais sérieusement, vous sortez d'où ? No one Lives Forever, ça ne vous dit rien ? Alien Versus Predator 2 non plus ? Vraiment, l'élite intellectuelle à laquelle nous sommes supposés nous adresser n'est plus ce qu'elle était... Peu de développeurs ont des burnes en ce moment, la plupart d'entre eux se repose sur leurs lauriers vu que les bouses basées sur des licences se vendent toujours cent

fois mieux que n'importe quel soft digne de ce nom. Ceci dit, je vais arrêter de m'emballer car l'originalité n'est pas non plus la caractéristique principale de F.E.A.R., pas sur les points habituels en tout cas. Voilà un parfait exemple que même avec un fond des plus classiques, on peut explorer les formes les plus intéressantes, voire innovantes.

Ici, le premier point digne de notre intérêt est le mode de narration choisi par Monolith qui ne manquera pas de diviser les gamers : vous en apprenez plus sur l'histoire et les personnages en écoutant les messages qu'ils ont laissé sur des répondeurs et vous découvrez les motivations de votre avatar par



L'IA des ennemis est un gros point fort de FEAR, mettant bien entendu HALF LIFE 2 à la rue (quelle IA ?) et se permettant même de flageller celle de FAR CRY, qui était jusqu'à maintenant l'exemple du genre. Vos adversaires se mettent à couvert, paniquent vous ils se font tirer dessus, vous contournent, bref, ils agissent comme des gens bien entraînés.

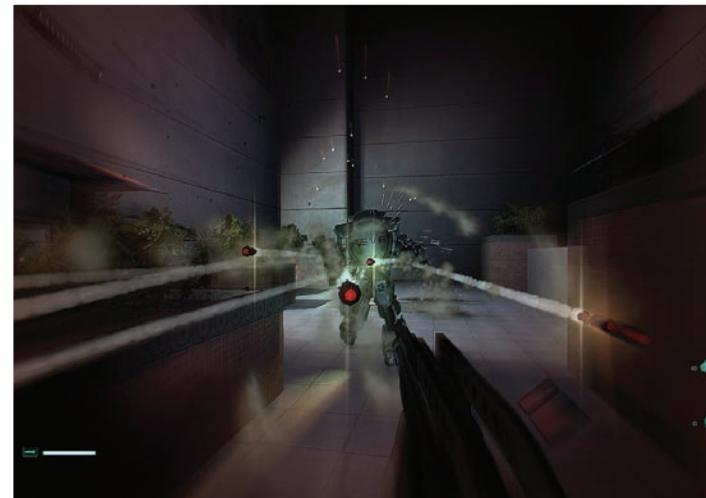
le biais de flashbacks hallucinatoires. A quoi sert tout cela ? Un seul mot me vient à l'esprit, même s'il semble usé jusqu'à la moelle par les testeurs en manque d'inspiration : immersion.

Les développeurs partent du précepte que l'on a peur de ce qu'on ne connaît pas. Il n'est pas ici question de ne pas voir mais plutôt de ne pas savoir. Vous ne comprendrez ce que vous voyez, et au-delà de ça ce que vous faites, qu'à la fin du jeu. On pourrait même parler d'ironie puisque le message énoncé par F.E.A.R. serait : « Vous ne savez même pas pourquoi vous jouez mais vous continuez parce que cela vous plaît -et pourtant je vous

rappelle que vous êtes en train de tuer des gens au ralenti... ». L'enjeu n'est plus la simple survie, on se rapproche plus de l'expérience -« And we are so full of that... ». Après, le twist final est tout de même bien téléphoné, surtout lorsqu'on approche de la conclusion, mais l'important est que l'attention n'est pas focalisée sur les graphismes seuls. Bien sûr, le jeu est magnifique, mais sa beauté sert un propos : contrairement au dernier Doom, nous ne sommes pas face à une démo de moteur 3D permanente qui nous fait au mieux sursauter par moments.

Don't F.E.A.R. the Ripper (Mon nouveau roman s'appellera « The Pun Frenzy », je préviens les fans)

Enfin, je parle, je parle -pour dire pas mal de conneries d'ailleurs- mais certains d'entre vous me disaient tout à l'heure qu'ils ne connaissaient même pas Monolith. Dans ce cas, comment pourriez-vous savoir ce qu'est First Encounter Assault Recon ? Pour éclairer votre vessie, sachez que, comme son titre l'indique, le soft de Monolith est un jeu d'horreur. Pas un survival car, je vous le disais plus haut, la survie ne fait pas partie des objectifs principaux : on se rapproche plus d'un Silent Hill que d'un Bio



Les combats sont chauds mais vous pouvez utiliser le mode bullet time, qui vous aidera bien en rendant la tâche bien plus facile...

Hazard si vous voulez, mais en FPS -avec tout ce que ça implique comme contraintes et différences. La principale réside dans la présence de séquences d'action à faire pâlir de jalousie le très divertissant Renny Harlin. Certes, les plus fondamentalistes pourront se plaindre du mode slow-motion qui handicape la nervosité des combats, mais son aide est bien précieuse face à l'intelligence artificielle redoutable de vos ennemis. Pour le coup, même si leurs apparitions sont scriptées, leur comportement change à chaque partie : ils élaborent à chaque fois de nouvelles tactiques pour mieux vous piéger, jouent en équipe, discutent entre eux de la meilleure tactique à adopter et n'hésitent pas

à se servir du décor pour vous canarder -il n'est pas rare de les voir renverser une table dans un couloir étroit pour éviter vos tirs frénétiques de psychopathe frustré. Cela vous permet de relancer le jeu même si vous l'avez déjà fini, histoire de se défouler un peu entre deux immolations de voitures. Chaque confrontation est d'une violence extrême et le son renforce d'ailleurs cette impression, tant au ralenti avec des effets sonores rappelant ceux de Matrix qu'à vitesse normal avec les bruits de cuir que fait votre uniforme ou encore les fameux dialogues entre ennemis qui peuvent vous donner une bonne indication de l'endroit où ils se trouvent si vous avez une sono correcte.

Cape F.E.A.R. (J'écris tous les sketches de Laurent Gerra)

On ne peut pas faire un test expérimental -je n'ai pas dit objectif, depuis quand c'est possible d'écrire un article objectif ? - sans mentionner les défauts du jeu. Le premier que nous constaterons est l'absence de diversité dans les décors -je vous renvoie d'ailleurs à l'excellent article publié sur les pages de NoFrag du Dr. Loser à propos du manque d'innovation immobilière dans F.E.A.R. C'est vrai qu'on a un peu l'impression de parcourir le même endroit avec les mêmes murs beiges et décrépis, mais au moins l'architecture des niveaux est



L'ambiance de FEAR devient rapidement oppressante, et ce n'est pas la demi-obscurité ambiante qui va vous faire sentir à l'aise. Loin du simple sursaut que provoque DOOM3, FEAR vous fera basculer dans l'horreur, la vraie, celle qui fait peur et qui vous fait crier «maman» dans le noir.

intéressante et labyrinthique, dans le bon sens du terme : on aime à s'y perdre.

En tout cas, Monolith m'aura presque réconcilié avec la société de consommation : ils m'ont prouvé qu'il était possible qu'un jeu bien promu pouvait aussi être bon. En effet, je ne sais pas si c'est pareil dans les autres villes de notre vieux pays, mais à Paris, les rues sont inondées par les affiches du fameux FPS. C'est pourquoi je me demandais si, sous l'influence de Meego, je n'étais pas en train de succomber à la hype. Après une réflexion lente et douloureuse, je me suis dit que tout cela était inutile : qu'est-ce qu'on en a à foutre de la façon dont un

soft se fait connaître, l'important c'est le résultat final, non ? La responsabilité en incombe à nous « journalistes » de discerner la part de conneries dans le discours des éditeurs et de faire ressortir les incohérences de celui-ci. Une partie de ce « travail » consiste à féliciter les softs couillus, à les asperger d'éloges dès qu'on en a la rare occasion, et F.E.A.R. mérite qu'un blasé comme moi prenne le temps de le faire.

Alors, si vous ne l'aviez pas encore compris, courez vous procurer First Encounter Assault Recon, même si son titre est franchement ringard, vous ne le regretterez pas.

GTA: LIBERTY CITY STORIES

■■■ Snape1212 / Sony PSP

Je pars visiter la ville. C'est bizarre j'ai comme une impression de déjà-vu. Il y a quelques années, il me semble que je me baladais dans cette même ville, incognito. Cette fois, on me connaît sous le nom de Toni. Toni ? « Toni ? ». Je tourne la tête.

Salvator me demande d'amener des filles de joie à cette manifestation afin d'y mettre le bordel. Un bon vieux sabotage, bien à mon goût. Ca sera ma B.A. du jour. Je m'empare donc d'une caisse et je pars à la recherche de putes. Ceci fait, j'emmène ces dames à la revendication. J'aime ces moments-là. Ramener ces filles de petite vertu dans une revendication syndicale a son charme... surtout quand on peut allumer la radio. Ma plage a dix

radios en mémoire. J'aime la versatilité. Je passe le plus clair de mon temps à zapper afin d'éviter les pubs incessantes. Même si je passe le plus clair de mon temps sur Flashback FM, Radio el Mundo est souvent un bon choix.

Comment en suis-je arrivé là ?

Avant d'être le petit Toni, homme de main, j'étais quelqu'un à Liberty City. A la suite d'une sombre affaire, j'ai du m'exiler pendant un moment... avant de revenir sur mon territoire. Mais pour repartir à zéro. Il va falloir que je me refasse un nom. Que je leur montre ce que Toni a dans le bide.

Alors que je suis en train d'en griller une, on me propose une autre de ces missions. Je dois partir nettoyer, encore. Affaiblir un autre gang. Je me rends donc à Ammu Nation faire quelques courses, UZI, Pistolet, Bazooka, bref le nécessaire afin de ne pas être ennuyé en chemin. Le minimum syndical, quoi.

J'arrive sur le lieu de carnage et commence à canarder dans tous les sens. Mais quelque part, il y eu un problème. Tout d'un coup, je m'écroule, touché de tous les côtés. Quoi, moi, Toni le flingueur, comme on m'appelait dans le temps, terrassé au sol par des brigands de seconde main ?



Outre la possibilité d'utiliser les voitures comme moyen de locomotion, les deux roues font leur grande entrée dans Liberty City. Les bateaux et le métro étant déjà de grands classiques.

Après être sorti de l'hôpital, je décide de retourner sur les lieux. Mais avec un peu plus de préparation. A l'hosto, on m'a confisqué toutes mes armes et un peu de thune. Je monte dans le taxi qui me remet aussitôt au point de rencontre d'où je reprendrai mon chemin. Je repasse chez Ammu Nation et achète, en plus des mes gris-gris à gros barillet, un gilet par balle. On est jamais assez prudent. Bien décidé à en découdre avec ces enfoirés qui m'ont envoyé par terre, j'effectue une nouvelle visite à nos chers adversaires. Une fois de plus, je suis touché, mais j'arrive quand même à nettoyer tous mes opposants, tant bien que mal.

Rien à faire. Dans la réflexion de mon rétro, je m'observe avec introspection : ais-je vraiment perdu la main en si peu de temps ?

Ou... serait-ce ma PSP ?

Mes yeux quittent l'écran pendant quelques minutes. Bordel. Le système de visée. Oui c'est ça, c'est le système de visé qui n'est pas excellent. Quand on presse la touche R, Toni vise l'ennemi le plus proche de lui et le locke. Il suffit ensuite de presser le bouton rond afin de l'achever. Malheureusement, il m'arrive de tuer des passants au lieu de flinguer les ennemis. Crise de nerf. Merde alors, les ennemis

sont déjà en surnombre, je n'ai pas besoin des passants en plus pour foutre en l'air les phases de tir. Rien de plus exaspérant que de se faire tuer pendant que Toni vise une grand-mère.

Pourtant, quelques heures auparavant, j'étais dans un autre état d'esprit. Imaginez-vous donc, revivre une aventure autrefois tentée sur PS2, désormais sur portable, partout avec moi. Cette version me permet enfin de rejouer à l'un des mes jeux préférés avec des nouvelles missions. Enjoy me disais-je !

GTA3 fut pour moi une expérience quasi inoubliable. La liberté donnée aux joueurs était absolument



Voici quelques protagonistes que vous rencontrez durant le jeu. Chacun ayant sa propre histoire plutôt délirante et aussi différents hobbies tout aussi passionnants... (je vous laisse le plaisir de les découvrir).

prodigieuse pour l'époque. Se sentir totalement intégré dans une ville qui vit à son propre rythme, ces passants qui semblent exister, ces voitures qui circulent sans schéma propre. Une ville « cohérente », cet ensemble, cet assemblage, donnait à GTA3 (et aux autres opus), une envergure, une dimension qu'aucun jeu n'a encore réussi à atteindre. Les deux autres GTA qui suivirent se déroulèrent dans des villes différentes, à des époques différentes. Une diversité qui permettait au joueur de ne pas s'ennuyer et de ne pas revoir et revivre les mêmes histoires sous le même angle. Pour moi, cependant, le seul et l'unique GTA reste le troisième opus, GTA3. Cette ville très « américaine », ses radios,

cet ensemble me donne des frissons quand je repense aux nombreuses heures de jeu que j'ai pu passer dessus.

Pourtant, cet épisode sur PSP commençait bien.

Pour déclencher les missions, comme d'habitude, il fallait aller à un point de rencontre marqué sur la carte... une cinématique vous expliquant votre prochain méfait à accomplir. Que du bonheur, certaines missions très agréables à jouer et d'autres carrément jouissives.

Après 7 heures de jeu environ et après multiples missions aussi délirantes les unes que les autres,

quelle chose me chagrine dans ce jeu.

Je ne suis pas aussi satisfait que la version Playstation2.

Je pose alors la PSP et réfléchis. C'est peut être la 3D qui fait défaut. Pour vérifier mes doutes, j'allume ma Playstation2 et joue quelques minutes à GTA3.

Non ce n'est pas ça.

Pour une portable, le jeu est magnifique. Malgré un effet de rémanence, faute au LCD, le tout tient



Comme tout bon GTA qui se respecte, un choix d'armes hétéroclites vous est proposé. Cela va de la batte au lance flamme et autre bazooka. Dommage que le système de visée rende ces armes un peu moins utilisables.

la route, les véhicules sont très bien modélisés, la ville aussi. Les missions sont plus fun que la version console de salon.

Donc ce n'est pas ça.

Pris d'un doute, je rejoue à la version PSP, refais une mission au hasard. Après une cinématique hilarante avec des commentaires provocants à souhait, je suis en route. Comme d'habitude la radio de mon choix m'accompagne. Je change assez vite les canaux.

Et c'est le drame.

Pour choisir sa radio, il suffit de presser sur la croix directionnelle. Malheureusement, si l'on va trop vite, le jeu bloque quelques secondes.

Image figée.

Hum, pas bon tout ça. Le pire est quand cela arrive alors que des ennemis vous tirent dessus, crise de nerf assurée. Malheureusement, ce genre de trucs arrive assez souvent. Mais ce n'est pas à cause de ça que je trouve le jeu ennuyeux. Je continue donc.

Je me balade donc à travers la ville. C'est aussi ça GTA, quand on a pas envie de jouer, on part

en balade afin de passer les missions de taxi, ambulance, pompier, vendeur de voiture etc. Je commence même la récolte des 100 paquets que j'interromps assez vite. Comme dans tous les autres GTA, je ne vois pas l'intérêt de chercher des paquets planqués, c'est long fastidieux et pas très utiles.

J'aperçois un petit vieux à moitié enfoncé dans le sol.

On y voit plus que le tronc et la tête. Comme quoi, les développeurs ont laissé les bugs des anciens GTA. Idem, l'IA des PNJ n'est pas au top. Certains



Toni peut porter différents vêtements qu'il récoltera pendant ses missions. Pour se changer, il suffit de partir dans son appartement et de prendre les fringues que vous souhaitez. Il n'est par contre pas possible de choisir ces coupes de cheveux comme dans GTA San Andreas. Peut-être pour le prochain opus.

restent bloqués contre les murs, d'autres ont un comportement bizarre.

C'est donc ça, ce petit goût amer qui reste, après une bonne quinzaine d'heures de jeu, après avoir ouvert les trois parties de la ville, le jeu m'amuse toujours autant mais j'ai plus de difficulté à jouer, parce que les bugs, les problèmes techniques persistent et ne sont pas corrigés.

55 euros dans un jeu qui est en grande partie repompé est assez déroutant.

Alors oui, je suis bluffé par cette version, parce

qu'elle tient dans la main (comme les M&Ms), qu'on peut y jouer dans le train, le métro (enfin quand la durée de la batterie le permet...) mais les bugs persistent et mon côté avaré me joue des tours.

Quand j'y joue, l'idée d'avoir déjà parcouru cette ville atténue en grande partie mon envie de jouer. Les bugs qui restent commencent à faire tâche, les nouveaux problèmes liés au format UMD sont tout aussi gênants.

Enfin, quand je regarde la ludothèque de la PSP, c'est la même que la ludothèque de la Playstation2.

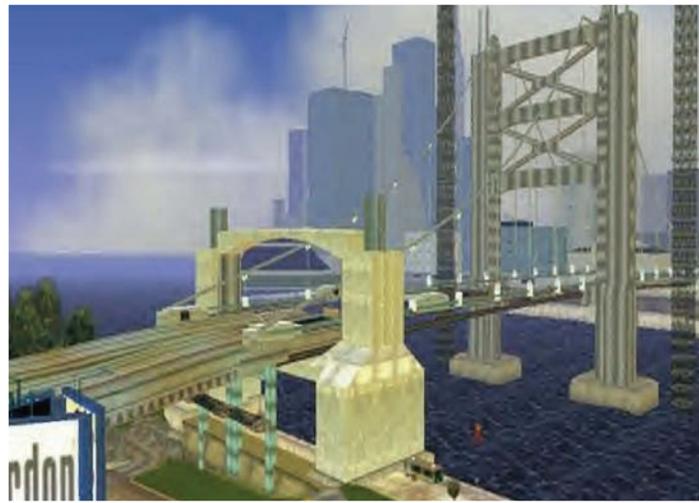
A quand des nouveaux jeux ?

Quoi qu'il en soit, je repars de ce pas jouer à GTA Liberty City Stories. J'espère bientôt tâter le multi joueurs qui a l'air assez prometteur. Faut voir.

Voilà peut-être l'ajout qui rendra ce GTA un peu plus excitant.

Et puis, j'avoue que je n'ai toujours pas lâché la PSP depuis que j'ai le jeu.

Ce n'est pas un si mauvais signe.



Comme on peut le voir, la ville est impressionnante et tout cela tient sur PSP. On pourra toujours pester contre le clipping ou les ralentissements omniprésents. Mais la prouesse technique est bien là. Jouer à GTA dans le train, c'est déroutant au début.

Petit clin d'œil à Manhunt avec ce masque non ?!



CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	HARRY POTTER and the goblet of fire (gc, ps2, xbox, pc, ds, psp)	EA
2	STAR WARS BATTLEFRONT II	LUCASARTS
3	WWE SMACKDOWN VS RAW 2006 (ps2, psp)	THQ
4	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (ps2, xbox)	KONAMI
5	FIFA 2006 (gc, pc, ps2, xbox, etc)	EA
6	THE MATRIX : PATH OF NEO	ATARI
7	WORLD TOUR SOCCER (psp)	SONY
8	THE SIMS 2 (pc, ds, gc, ps2, xbox, psp)	EA
9	GUN (ps2, xbox, pc)	ACTIVISION
10	GTA : LIBERTY CITY STORIES (psp)	TAKE2

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

C'est Ilogo et Meego qui vont être contents ! Leur ami Harry peut compter ses billets, il est prem's dans sa classe, et ceci même avant la sortie du film, comme dans la bonne tradition anglaise. L'EA-mètre est plutôt bas cette semaine, on ne voit que 3 titres de la firme, ce qui explique sans doute le refroidissement soudain du climat en cette période de l'année. Les anglais, en plus d'aimer le poulet à la confiture, raffolent aussi de catch. Vous savez, le «sport» des gros musclés aux anabolisants qui s'habillent de façon ridicule et dont tous les matchs sont truqués à l'avance ? Ouais, ça marche du tonnerre, à reléguer un jeu de foot en 4ème place, je sais pas si vous vous rendez compte. Le très médiocre PATH OF NEO fait son arrivée dans le top, comme quoi il y a encore des fans de Matrix après Revolutions. Enfin GUN tente de survivre parmi les brutes et les truands, dont THE SIMS 2 fait peut-être partie en arrivant sur consoles. Ilogo vous en dira bientôt plus.

DU
12
NOVEMBRE
AU
19
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

Non mais, la honte. LA HONTE. Sanqua se veut un journal qui traite un tant soit peu d'actualité, et on se trimbale encore un top du mois d'octobre pour les US. Notre correspondant a disparu dans la nature, nous avons dépêché les secours mais le fait qu'il ne nous envoie plus les charts EbGames n'est pas un bon signe.

De quoi pourrais-je bien parler alors cette semaine ? Franchement, dites le moi, vous en aviez rien à péter du top Australien des semaines précédentes ? Dans la plus grande tradition SANQUA et avec l'accord tacite de Kylian, nous vous proposons quelques blagues CARAMBAR : 1) Savez-vous comment on s'y prend pour couler un sous-marin Belge ? - "Vous envoyez un plongeur frapper à la porte. Il y en aura toujours un qui ouvrira pour savoir qui veut entrer." - 2) Deux femmes qui discutent :- "Alors, et votre bébé, comment va-t-il ?" - "Hé bien, il marche depuis deux mois." - "Ho ! hé bien, il doit être loin à l'heure qu'il est." - 3) Désolé.

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	MARIO PARTY 7 (gc)	NINTENDO
2	SHINOBIDO IMASHIME (ps2)	SPIKE
3	DAREDEMO ASOBI TAIZEN (ds)	NINTENDO
4	DAITO GIKEN KOUSHIKI PACHI-SLOT SIMULATOR: Ossu! Banchou (ps2)	DAITO GIKEN
5	NBA LIVE 06 (ps2)	EA
6	TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
7	TAMAGOTCHI NO PUCHIPUCHI Omisecchi (ds)	BANDAI
8	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
9	NOU RYOKU TRAINER PORTABLE (psp)	SEGA
10	BEAT DOWN: Fists of Vengeance (ps2)	CAPCOM

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

La Gamecube est de retour sur le devant de la scène avec un nouveau MARIO PARTY qui s'est moins bien vendu que le 6 mais mieux que le 5. La sortie du jeu a boosté un poil les ventes de Gamecube d'un tiers supplémentaire, mais un tiers de pas grand-chose, c'est toujours pas grand-chose. EA fait une entrée remarquée dans le top, avec NBA LIVE 06 - sans doute à cause de la popularité grandissante du basket au Japon. Nintendo a bien l'intention de se faire dorer les bijoux de famille avec la compilation de mini-jeux DAREDEMO ASOBI TAIZEN qui surfe sur la vague de la série des BRAIN EXERCISES ou autres TOUCH!. En terme de jeux plus connus pour nous autres habitants des caves, BEAT DOWN de Capcom arrive en 10ème position, après une position 3 la semaine d'avant. Au niveau des ventes de consoles, c'est toujours la DS qui est en tête, loin devant la PSP, elle-même loin devant la PS2. Par décence, on ne mentionnera pas les ventes de Xbox. En attendant la 360.

DU
6
NOVEMBRE
AU
13
NOVEMBRE
Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
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
CONDEMNED (xbox 360)	2 décembre 2005
KAMEO (xbox 360)	2 décembre 2005
PGR 3 (xbox 360)	2 décembre 2005
PSYCHONAUTS (pc, ps2, xbox)	janvier 2006
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	février 2006 ?

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

GUN est sorti il n'y pas si longtemps et notre ami EL FOUINE est déjà dessus. Et ça n'a pas l'air fameux. Plus très bientôt. SHADOW THE HEDGEHOG n'a apparemment pas marqué les esprits non plus. N'oubliez pas la sortie du très marrant KIRBY sur DS, ni de MARIO KART, d'ailleurs. Le 2 décembre sera évidemment une grosse journée avec la sortie de la 360 et de son line-up 3/4 miteux - signalons quand même KAMEO, CONDEMNED (quoique celui-ci semble bien en deçà des espérances) et l'inévitable PROJECT GOTHAM RACING 3 (le seul jeu qui donne véritablement envie d'avoir une Xbox 360). Pour les autres, vous saurez vous consoler dès janvier avec PSYCHONAUTS, un jeu old-gen (360 oblige) mais qui reste un excellent plateforme 3D, mais on en avait déjà parlé longuement. Pour Noël lui-même, difficile d'afficher un gros gros hit à avoir sous le sapin. Pas mal de jeux corrects récemment, mais pas de quoi se trémousser la rate encore.

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

Des histoires de fantômes, des images à s'en faire péter le trouillomètre, le cinéma tel le père Fouettard nous en donne chaque année notre petite dose. Généreux en bonnes claques mais surtout ayant épuisé son répertoire de la flippe, le bon vieux père a décidé ce coup-ci de nous amener du frais, de l'inédit, qui assurément scotchera votre copine à votre bras pendant 104 minutes. Cet inédit, c'est Fragile, de Jaume Balaguero. Le speech de départ : un fantôme de gosse traumatisé revient pour se venger et donc emmerder son monde. Quoi ? Vous avez déjà vu ça ailleurs ? Mais non, vous devez vous tromper, c'est absolument impossible.

movie ticket

Fragile

■■■ SilentZen

I'm not afraid

L'hôpital infantile de Mercy Falls est sur le point de fermer ses portes après un siècle de bons et loyaux services. La majorité du personnel a déjà quitté le lieu et ses installations démantelées. Amy (Calista Flockhart), une infirmière américaine, arrive à la clinique pour remplacer une collègue ayant mystérieusement démissionné.

Rapidement, des choses étranges se passent dans l'hôpital. Amy, qui travaille de nuit, se rend compte que les enfants hospitalisés sont nerveux et terrorisés ; ils parlent de quelque chose d'intangible, d'invisible : la mechanic girl.

Dans son devoir de protéger ses jeunes patients, va s'opposer à cette âme pleine de colère, affronter ses collègues qui ne la croient pas, penser à vaincre ses

propres peurs et bien évidemment découvrir le terrible secret qui se cache derrière toute cette histoire, lors d'un twist final plus que discutable.

L'art de la redite

Je vais vous faire une confidence: je n'aime pas être mauvaise langue. Pas plus que ça me fait plaisir d'accabler quelqu'un dont je respecte le travail.

Pourtant, Balaguero - permettez-moi l'expression- tend vraiment le bâton pour se faire battre.

La Secte sans Nom et Darkness, les deux premiers films du Catalan, n'étaient pas des chefs-d'oeuvre, mais ils avaient leur charme, ce petit truc qui faisait qu'on les trouvait sympas, différents de ce qui se produisait à ce moment.

Jaume Balaguero, devenu en peu

de temps un des fers de lance en compagnie de Bryan Yuzna de la Fantastic Factory - filiale de Filmax spécialisée sur le... fantastique - laissait entrevoir un certain potentiel visuel magnifié par la photographie de son acolyte chef opérateur Xavi Gimenez. Ce dernier nom ne vous dit sûrement rien, mais ce type a signé la photo de quasiment toutes les dernières productions espagnoles fantastiques (The Machinist, Intacto, Darkness etc.).

Alors qu'on espérait que Fragile marquerait une nouvelle étape dans la carrière de son réalisateur, il n'en est rien, si ce n'est qu'il permet à son auteur de rentrer dans le rang : celui des spectacles qu'on suit sans émotions, sans craintes tant l'ensemble est surligné par une musique poussive

et une réalisation qu'aurait pu signer n'importe quel technicien digne de ce nom. C'est forcément dommage d'en arriver là.

Nothing

Le naufrage est quasi total. Scénaristique dans un premier temps : plus rien de neuf à raconter, on veut faire du drame mêlé à de l'horreur, tels les films de la mouvance asiatique. La trame est ainsi d'une banalité confondante avec l'infirmière qui culpabilise à cause du décès d'un patient, et qui atterrit sur une île perdue du Royaume Uni, pour y travailler de nuit dans un hôpital déserté par les ¾ du personnel (...). Elle va découvrir que le deuxième étage de cet hôpital a été abandonné depuis cinquante ans et abrite un très méchant esprit, qui comme



toujours renferme un horrible secret.

Chose courante dans ce genre de cas, le spectateur lambda sera surpris une fois, puis aura toujours une longueur d'avance sur la trame narrative tant son déroulement est prévisible. Attention cependant au final qui, se devant d'être l'apogée émotive de l'heure quarante de métrage, se paie le luxe d'être ridicule et niais.

Côté casting, même constat. Il y avait un potentiel et pourtant on n'arrive pas à s'attacher aux personnages. La faute à des rôles aussi épais qu'une feuille de papier à rouler. Calista Flockhart se démène pour pas grand-chose, Richard Roxburgh est inexistant dans son rôle de médecin chef, et

Elena Anaya peu convaincante en infirmière pas très fiable. Seule vraie satisfaction de ce film : les enfants, souvent dans le bon ton, donc plutôt crédibles.

Le syndrome Filmax

La machine tourne à vide car le film, bon produit technique (mais est-il possible de faire des films professionnels mal "finis" techniquement de nos jours?), souffre d'une direction artistique sans réelle personnalité. Des ses longs plans d'une voiture roulant au bord de la mer filmés avec un grand angle depuis un hélicoptère, à l'architecture victorienne de l'hôpital, en passant par les longs couloirs faiblement éclairés, on sent un manque d'innovation et de

surtout de talent. Tout transpire le déjà-vu. Pourquoi diable ne pas essayer d'aller dans d'autres directions, tenter de faire quelque chose de différent ? Parce qu'il est bien plus simple d'appliquer à chaque fois une recette qui a déjà fait ses preuves. Sans prendre de risques. Et puis de toute façon, le film s'est déjà vendu comme des petits pains au marché du film à Cannes et à l'American Film Market.

J'imagine bien ce bon vieux Julio Fernandez, big boss de Filmax, qui vient de mater le premier montage du film. La mine dépitée, il lui fait judicieusement remarquer à son jeune poulain que le tout ne fait

pas peur, n'émeut pas, mais aussi -son regard s'illumine- que le ciné, c'est du spectacle, bordel !

Les images laissent de marbre ? Pas grave, on mettra le paquet sur les effets sonores avec un mixage en Dolby Digital qui fera décoller le spectateur de son siège à chaque apparition.

Sauver ce qui peut encore l'être, c'est aussi le boulot du producteur.

Finalement, je me souviens que j'aimais bien ce que faisait Balaguero avant. Oui, j'aimais bien.



Dernier volet de la trilogie déjantée sur la vengeance de Park Chan-Wook, *Lady Vengeance* –amputé de son *Sympathy for...* pour la sortie française- était attendu par tous les admirateurs du réalisateur coréen dont *Votre serviteur décrépi* fait partie malgré lui. Après *Sympathy for Mr. Vengeance* et *Old Boy*, le cinéaste a-t-il toujours quelque chose à dire sur un sujet déjà surexploité par le cinéma ou s'est-il enfoncé dans les profondeurs de la facilité, histoire de remplir la caisse sans trop se creuser ? La réponse après la citation que vous attendiez tous...

movie ticket

Lady Vengeance

■■■ El Fouine

« *Vengeance is a dish best served cold* »

Toujours en rapport avec ces histoires de plats, *Lady Vengeance* se déguste comme un fameux dessert après s'être mis en bouche avec *Mr. Vengeance* et s'être explosé le bide avec *Old Boy*. Il semble en effet chaudement recommandé, voire indispensable, d'avoir goûté aux précédents mets proposés par la carte pour apprécier à sa juste valeur le dernier à être sorti des cuisines, et puis aussi parce que ce sont des putains de chef d'œuvres à ne manquer sous aucun prétexte, comme on dit.

Vous pouvez donc imaginer l'état dans lequel j'étais quand j'ai eu cette discussion sur MSN -le meilleur des réseaux. Merci Microsoft. Encore une fois- avec Ekianjo qui m'apprend qu'il est allé

voir le film et que selon lui c'est une bouse sans nom, ou quelque chose s'en approchant. Je tombai de haut et rechignai même à me rendre à une séance du film que j'avais obsessionnellement planifié depuis trois mois. Soudain mon sens du devoir journalistique ressurgit : je ne pouvais pas admettre un tel scandale, il fallait que je le vois de mes propres yeux :

« Eki : Je vais faire la critique...

Moi : Quoi ? Non, attends deux secondes que j'aie le voir et on en reparle. Je ne veux pas croire que ce type ait pu merdé à ce point, c'est un des derniers remparts contre la connerie humaine ! ».

Pendant les pubs, je me sentais dans la peau d'un pervers. Après tout, j'allais assister en direct au sabotage d'un de mes réalisateurs fétiches du moment, et je

l'attendais avec impatience. Dès le générique, je me dis que je ne me laisserais plus abuser de si tôt par un seul avis, que garder l'esprit ouvert c'est avoir confiance en soi-même en premier lieu. Puis, la suite arrive : l'histoire qui vous est racontée est celle d'une jeune femme ayant passé treize ans en prison, qui veut se venger de celui qui l'y a mise.

Comme d'habitude dans ce genre de films, ce n'est pas l'intrigue fondatrice qui compte mais son traitement, aussi bien visuel que scénaristique. Chung Chung-Hoon s'occupe de la photo comme il l'avait fait pour *Old Boy*, soit un savant mélange de sobriété et de grandiose, avec un attachement évident pour les couleurs et leurs significations mais aussi pour les contrastes entre les intérieurs et

les extérieurs, toujours extrêmes. Cette manière si particulière de mettre en images donne au film son ambiance si particulière, oscillant entre le malsain et le comique. Cette cohabitation entre humour et violence est d'ailleurs presque aussi centrale que le thème de la vengeance dans la trilogie du même nom. La barrière est floue à plusieurs reprises, il est fréquent de se sentir honteux après avoir ri à l'une des nombreuses plaisanteries douteuses de *Lady Vengeance*.

« *Uncontrollable Urge* »

Du côté des performances d'acteurs, on retrouve la même troupe excellente qui peuple habituellement les films de Park Chan-Wook : Lee Yeong-Ae (qui jouait dans *JSA*, le premier carton de Park), Choi Min-sik, Oh Dal-



su (tous deux vus dans OldBoy)... Lee Yeong-Ae interprète une vengeresse exceptionnelle, Geum-ja Lee, son jeu variant de la petite timide à la tueuse sans pitié. Mais quelle que soit la délicate situation dans laquelle la place le réalisateur fou, elle reste impressionnante de charisme et de charme.

Et les situations tordues sont de légion dans le scénario alambiqué de Lady Vengeance, c'est le moins qu'on puisse dire : les séquences qui se déroulent en prison sont d'une cruauté tellement exubérante qu'on finit par en rire, l'exécution de la revanche est d'un surréalisme comme on en voit peu ailleurs que dans les meilleurs films de Takeshi Miike, même les scènes de la vie quotidienne sont

dérangées par des personnages qui ne le sont pas moins.

La narration choisie est tout aussi intéressante, même si pas forcément originale, puisque le cours naturel de l'histoire est parsemé de flash-backs, datant pour la plupart de la période d'incarcération de l'héroïne, qui occupent une place aussi voire plus importante que l'intrigue principale : ils expliquent le choix final de Geum-ja mais surtout la motivation quant à la manière d'exécuter son plan.

Le principe de la trilogie de la vengeance coréenne est de ne pas porter de jugement de valeur sur les protagonistes, les images sont livrées brutes de décoffrage, et vous en pensez ce que vous

voulez. Ainsi, vous êtes seul à vivre l'expérience, rien d'autre que ce que vous pensez ou croyez savoir ne peut vous servir ici, rien ne vous sera expliqué et libre à vous d'adhérer ou non. Lady Vengeance fait partie de ce genre de films qui font appel à votre sensibilité; et si vous ne souhaitez pas répondre à ce cri abyssal et primaire, soit parce que ce n'est pas le bon jour, soit parce que vous n'arrivez pas à entrer dans le jeu tordu du metteur en scène, vous passerez à côté d'un point d'orgue de classe internationale.

« World in a Jug »

(Rien à voir avec ce qui suit mais je trouve que c'est un bon titre

de chanson -et une bonne chanson d'ailleurs).

Mais, à la rédac' de Sanqua, on ne partage pas tout le temps le même avis -sauf quand le boss sort le fouet- et c'est pour ça qu'Ekianjo a décidé de vous faire part de ses impressions sur le film pour la simple et bonne raison que son avis est diamétralement opposé du mien, sans que j'en comprenne la raison. Quoi qu'il en soit, voilà sa critique...



Oui, divergence entre El Fouine et Ekianjo il y a (Mode Yoda off). Après s'être régalé sur les premiers films de Park Chan-Wook avec le troublant J.S.A., le très glauque mais réussi Sympathy for Mr Vengeance et surtout le chef d'oeuvre absolu qu'était Old Boy, j'attendais ce dernier volet de sa trilogie sur la vengeance comme le Messie.

movie ticket

Lady Vengeance : le

■■■ Ekianjo

Si d'un Messie il s'agit, on est bien trompé sur la marchandise. Je ne vais pas vous refaire l'histoire, El Fouine s'y est déjà collé, mais en gros, elle tient sur un bout de PQ coupé en 4 (complètement repompée sur le synopsis de Sympathy for Mr Vengeance). En outre, n'attendez aucun rebondissement, tout est ultra-prévisible, malgré ce qu'essaye de vous faire croire le réalisateur. La femme, restée 13 ans en prison, semble avoir un plan diabolique dans la tête, bref un truc génial qui tue sa race et sa rate. Mais en fait, non. Ou alors le film fait un gros implicite qui m'a échappé. En parlant d'échappement et même d'évasion, notre ami Park s'est vraisemblablement mis à la coke. C'est incontestablement un esprit bien malade et bien

atteint qui a finalisé ce qui restera comme l'un des montages les plus merdiques de l'histoire du cinéma. Flashbacks incessants, sans transition quelconque, complètement déroutants. C'est d'autant plus étonnant qu'Old Boy réussissait d'une manière brillante à intégrer les flashbacks sans rien discontinuer de la trame narrative et visuelle.

Do you speak english ?

Devenu une grosse star internationale à la suite du succès d'Old Boy et de son prix à Cannes, Park s'est sans doute senti obligé d'apprendre l'anglais. Merci Park, mais la prochaine fois, tu gardes tes leçons de débutant en anglais chez toi, pas besoin de les mettre dans tes films. C'est par le biais d'une fillette coréenne adoptée par des

australiens que les pires scènes se déroulent devant nos yeux ébahis par tant de bêtise. Notamment cette petite fille, accrochée à un arbre, qui regarde dans le ciel et voit les nuages former la phrase «you have no mother». Subtilité, tu reviens, dis ?

On a connu Park plus inspiré pour faire passer ce genre de choses. Et l'anglais n'est malheureusement pas passager, il reviendra à différents points du film, pour détruire les quelques bonnes scènes qui pouvaient encore rester.

Dialogue vengeance

Si Lady Vengeance est aussi un très mauvais film, c'est grâce à la formidable prestation des dialogues, au niveau du reste, c'est à dire au fond du trou. Alors que

Park se démène pour nous sortir des scènes vachement tragiques, il a le génie de casser la moindre petite ambiance qu'il a pu générer avec une réplique à la con, qui semble sortie des blagues de Johnny Cage dans Mortal Kombat (le film). Il ne manquerait plus que Christophe Lambert apparaisse en guest star dans Lady Vengeance, et la boucle serait bouclée.

Remarquez, l'effet est réussi, on va voir un film sur la vengeance, et on est pris à contre-pied par une comédie à la sauce spoof. Il faudrait rajouter quelques zombies ici ou là pour obtenir un vrai concurrent face à Shaun of the Dead.

Bref, tout a vraiment été préparé aux petits oignons pour un spectacle des plus grotesques. Mais j'oublie un autre aspect. Les acteurs.



Les chaises musicales

Vous ne connaissez pas le cinéma coréen ? C'est pas grave, Park non plus, vu qu'il nous ressort un casting quasi identique à celui de *Old Boy*, en inversant un peu les rôles, à la manière d'un Jeunet. Où est le problème ? Eh bien, ça saute tellement aux yeux que chaque plan vous rappelle les bons souvenirs de ce bon vieux *Old Boy*, et pourtant vous devez vous mettre dans la tête que ces mêmes acteurs, pourtant excellents, n'arrivent pas à rattraper au vol la bouse lâchée par Park. C'est dire si ce n'est pas de leur faute. Sauf peut-être l'actrice principale, pour laquelle je n'éprouve aucune émotion, aucun attachement, aucune compassion. Nulle.

No Remorse

Le problème si situé aussi à ce niveau-là : dans tous ses précédents films, l'idée générale était que les protagonistes étaient loin d'être tout blancs ou tout noirs. Dualité très habile qui laissait le spectateur face à un dilemme moral - suivant chaque point de vue, victimes et bourreaux pouvaient se justifier d'une mutuelle vengeance. Là, dans *Lady Vengeance*, Park ne développe pas du tout le «bad guy» si ce n'est pour le montrer comme une véritable ordure. Le pauvre, devenu à son tour victime, sortira une phrase mémorable pour expliquer sa brutalité : «Personne n'est parfait». Ouais, encore moins les dialoguistes. Vous nous rajouterez bien un peu plus

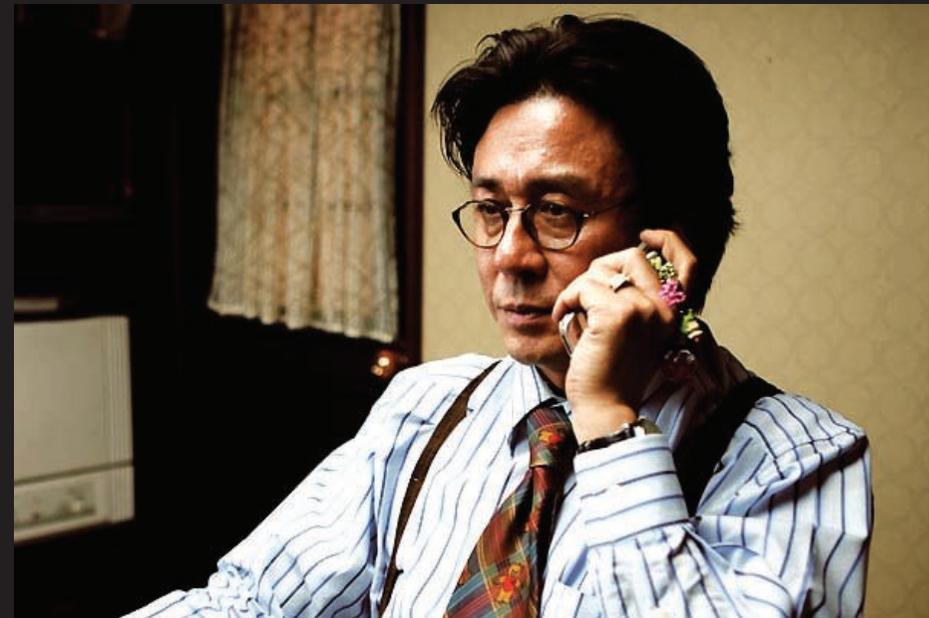
de clichés dans la soupe ?

Alors qu'*Old Boy*, encore lui, optait pour une utilisation intelligente de la musique dans le film, et que *Sympathy for Mr Vengeance* optait pour pas de musique du tout, *Lady Vengeance* tape entre les deux : de la musique, mais pas au bon moment. Park se contente d'en plaquer n'importe où, sur une belle image, en imaginant qu'il fait de l'art ou je ne sais quoi. L'intensité des scènes en question a un gros goût d'arôme artificiel, qui dure 2 secondes dans la bouche avant de ne plus ressembler à rien. La photo du film est du même acabi, trop léchée pour faire vrai, trop ostentatoire pour passer inaperçue.

Le roi de la casse

Autant vous dire que la fin a mis du temps à venir. En plus d'être nul, il est interminable. Preuve que le réalisateur, complètement embrumé, n'avait pas les idées bien claires. Comme cette réplique qui sort de nulle part : «en France, quand personne ne dit rien, on dit qu'un ange passe» et la caméra de virevolter autour des gens à la manière de fantômes venant faire coucou à papa et à maman. Creux à n'en plus pouvoir, *Lady Vengeance* est le dernier épisode de la trilogie. Il était temps.

On vous le dira toujours :
La drogue, c'est mal.



Cela vous dit de faire un peu de snowboard avec votre DS ? Grâce à Snowboard kids c'est chose possible. Au vu des premières images, le jeu a l'air sympathique. Sans prise de tête quoi. Pas du genre ultra réaliste de la mort avec des effets qui veulent retranscrire la réalité. Une charte graphique plutôt dessin animé. Pour donner une sensation de vitesse, les développeurs ont inséré façon auto modelista des traits qui donnent ainsi une impression de vitesse. Techniquement, le jeu est tout en 3D plutôt mal fait. On peut quand même l'avouer, la DS n'est pas la console portable pour jouer avec des jeux tout en 3D. Pour ce qui est du gameplay, le jeu reprend le maniement Mario Kart puisque des bonus seront utilisables durant les courses afin de gêner ses concurrents. Enfin qui dit DS, dit double écran et bien



sûr, il va de soit que le double écran ne sert à rien dans ce jeu. Une fois de plus, il sera utilisé afin d'afficher votre position sur la piste, le nombre de tours qu'il vous reste à

faire etc. Comme d'habitude, une utilisation du double écran absolument prodigieuse. Ce jeu est prévu pour fin novembre aux USA. Continuons par une bonne nouvelle pour nos amis Allemand. Nintendo va installer 5500 bornes. Ces bornes appelées hotspot utiliseront le Wifi et permettront de jouer en ligne à des jeux comme Mario Kart et autres Animal Crossing à plusieurs, à distance. Pour information, Nintendo s'est associé avec les sociétés comme T-Com et T-mobile afin de faire profiter au plus grand nombre possible la possibilité de jouer On-line avec sa DS. On espère un jour en France arriver à un tel déploiement. Si cela arrive, vous en entendrez parler.

Nintendo Touch Golf : Birdie challenge est comme son nom l'indique un jeu de golf sur Nintendo DS. Jouable au stylet, oui mes frères, au stylet, je vous jure, vous pourrez ainsi frotter gaiement votre morceau de plastique contre l'écran tactile de la DS. Outre cette possibilité de fou, le jeu vous propose les différents modes de jeu présent dans tout bon jeu de golf. Il y va du mode championnat, jeu normal et mode de jeu rapide afin de jouer rapidement dans les transports en commun. Enfin vous pourrez personnaliser votre personnage en changeant moult choses sur lui.

Parlons un peu technique. Si l'on compare le jeu avec le jeu de Golf sur PSP Everybody Golf, le jeu DS ne tient pas la comparaison.

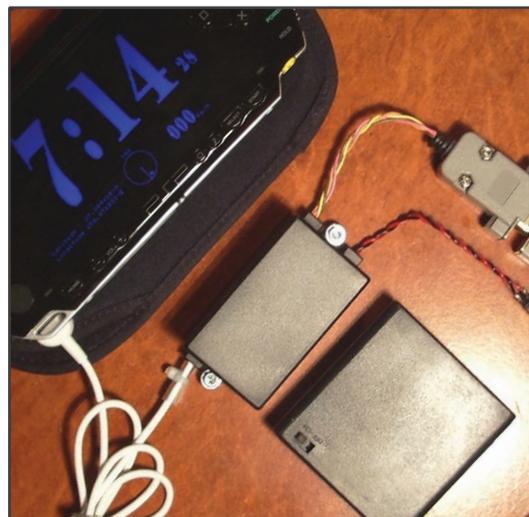
IN ZE
POCKET

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

La 3D est une fois de plus très cubique. Mais bon, c'est le plaisir de jeu avant tout non? L'utilisation du stylet donne certainement un autre «doigté» que la pad analogique sur PSP.

Terminons par quelques chiffres de ventes au Japon pour la Nintendo DS. Cela faisait un moment, c'est donc avec un vrai plaisir que je vais vous les énumérer ici, sans tableau mais avec rien que des lignes écrites. On commence donc par la DS qui domine toujours les ventes, puisque la console s'est vendue à 2 030 000 unités depuis le début de l'année. Elle est suivie par la PSP qui a écoulé 1 520 000 de consoles. Il faut quand même remarquer que la console de Sony reste toujours seconde dans les ventes. Il commence à y avoir belle lurette qu'elle n'est pas numéro un des charts. Ensuite, c'est encore deux consoles de Nintendo qui se vendent plutôt bien puisque la Game Boy Micro, dont je n'ai toujours pas compris le concept, s'est vendue à 239 000 unités et enfin la Game Boy Advance SP avec 590 000 consoles vendues.

Nintendo continue donc à vendre ses consoles portables comme des petits pains, Sony suit, malgré le catalogue de jeu pas super folichon et les redites de jeux PS2. Attendons les fêtes de Noël pour voir les achats de nos amis japonais et pour la même occasion des occidentaux. Qui sera le vainqueur, wait and see...



Alors, quoi de neuf sur la PSP depuis la dernière fois ? Déjà, bonne nouvelle pour les possesseurs de 2.0, le Eboot Loader pour ces firmwares est passé en version 0.8.5, et permet la compatibilité de nouveaux homebrews, bien qu'il en perd au passage... Notamment, l'émulateur SNES9xTYL 0.2c devient désormais lançable ainsi que Heretic PSP. C'est pas si mal.

Attendu depuis longtemps, le media player PSPAdvance s'est révélé être un vieux pétard mouillé, confirmant mes premiers doutes. D'une part, le logiciel en question ne fonctionne que sur les 1.0, 1.50 et 2.0. La version 2.5 ne permet en fait que de streamer directement des films ou autre fichiers à partir du PC, sans pouvoir les lancer du memory stick. Pour ce qui est des

autres versions, effectivement les DivX et Xvid semblent regardables, à condition de les convertir au format de la PSP. L'annonce qui disait que vous n'auriez plus besoin de convertir vos films entre le PC et la PSP s'est révélée bien bidon. Le logiciel est aussi présenté comme un freeware, mais vu la tonne de publicités sur le site de téléchargement, on se demande si les gars en question n'ont pas sciemment gonflé les specs du produit pour tirer parti de revenus supplémentaires en attirant les foules.

Notons quand même l'arrivée de PSPDoTmp4 v1.0 Final qui vous permet de convertir vos vidéos au format PSP de manière plus conviviale. La vitesse serait de 5% supérieure. Inutile de dire qu'il vaut mieux posséder une 2.0 pour en profiter, vu que les meilleurs modes graphiques ne sont disponibles que pour ces firmwares (2+). Possesseurs de PSP 2.5, retirez la corde qui pendouille autour de votre cou et descendez de votre chaise. Oui, doucement. Il semblerait qu'une faille d'overflow ait été trouvée, qui permettrait de faire planter la PSP 2.5 en beauté. L'exploit n'est pas encore près d'arriver, mais c'est souvent par de telles étapes que des pistes sont découvertes. Les semaines qui suivent nous diront si elle porte ses fruits ou non. Enfin, des bricoleurs ont réussi à brancher un GPS sur une PSP et à les faire fonctionner ensemble. Bonjour les connections...

10

SORTIE LE 28 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.

11

SORTIE LE 11 NOVEMBRE 2005

THE ULTIMATE BOON

Lugh effectue un retour remarqué avec un dossier sur les jeux de rôles, de son bateau. Ptitmec effectue son test annuel avec Codename Panzers Phase 2 (PC) tandis que Meego touche Brothers in Arms 2 (Xbox). Pas mal de movie tickets : Final Fantasy VII Advent Children, A history of violence et Lords of Dogtown. Que du bonheur.

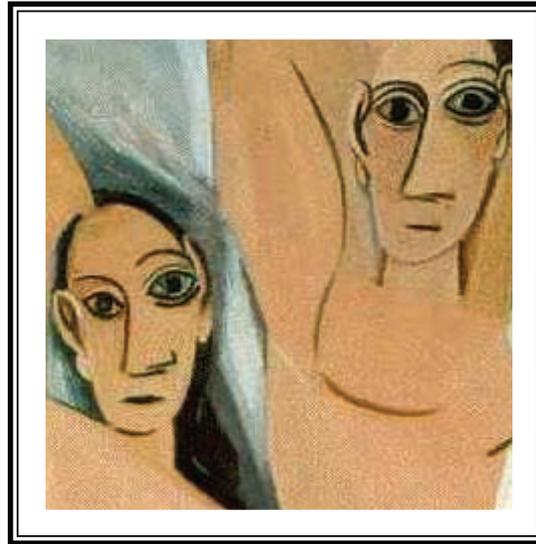
Sanqua sort THEORIQUEMENT toutes les semaines, n'hésitez donc pas à aller voir par vous-même ce qui se passe sur le site. Mieux encore, inscrivez-vous à Sanqua Alerte, notre service qui vous envoie un email dès que le nouveau Sanqua est dispo - sommaire compris. Pourquoi vous faire suer?

OLD BOY

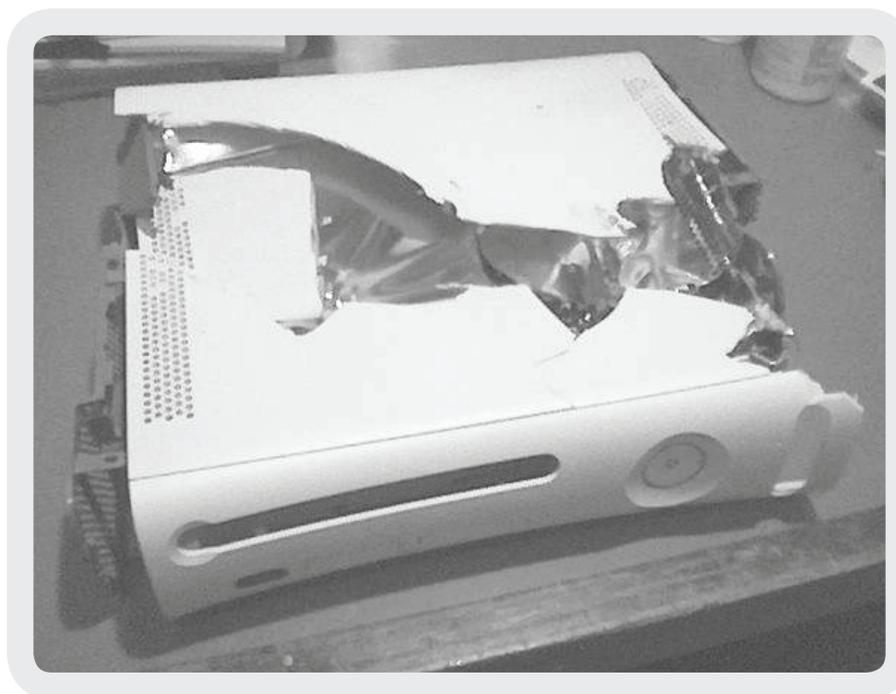
Vous avez loupé un Sanqua. Tout est là.

La publication est découpée en cycles. Le cycle alpha-omega étant désormais terminé, vous pouvez vous y replonger à loisir en allant sur www.sanqualis.com.

GAME ON



NEXT TIME



CONTACT

sanqualis [at] gmail.com

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.



Dédié aux heureux possesseurs d'une Xbox 360 défectueuse.