

# YANNIQUEUA

EXPERIENCE

---

# 1 3 : THE MAGIC FLIGHT

- 16 décembre 2005 -  
v13c1



C'est bientôt Noël...



## EXPERIENCE

Youpi ! Le numéro « spécial Noël » est arrivé ! Alors que la plupart des péquenots sont en train de s'entre-déchirer afin de trouver le cadeau idéal pour leurs paltoquets de morveux, vous êtes bien tranquille chez vous, en attendant que Sanqua vous fournisse son guide d'achats compulsifs.

Vous aurez également pu remarqué que Tom s'était absenté depuis un petit bout de temps. La raison : il était interné en HP. D'ailleurs, il y est toujours, sauf que maintenant, les médecins se sont calmés sur les anxiolytiques et il est de nouveau capable de dessiner ainsi que de communiquer avec l'extérieur, donc nous -rarement, certes, mais n'oublions pas qu'il est dangereux.

Quoi qu'il en soit, en prévision d'une nouvelle flambée de « violence gratuite », je sais déjà ce que je vais demander au père Noël : étant déjà heureux possesseur d'un fusil à pompe, il ne manque plus qu'une bonne vieille paire d'automatiques .45, et je serais paré quoiqu'il advienne... Mes parents m'ont d'ailleurs toujours dit : « Mon fils, si tu veux être respecté, il faut être armé. Alors, les études, on verra plus tard, pour l'instant c'est de flingues dont t'as besoin, gamin! ».

A part ça, la 360 est sortie avec sa ribambelle de jeux tous plus intéressants les uns que les autres. Quelle bonne idée de présent ! Vous êtes sûrs de faire des heureux avec un produit d'une qualité si époustouflante qu'il en devient ridicule !

■■■ El Fouine

# SANQUA

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

*You either love somebody or you hate them*  
16 décembre 2005

LUGH

KYLIAN

MEEGO

EL FOUINE

TOM

IANOS

# STAR TEAM

PTITMEC

SNOOPERS

SNAPE1212

ILOGO

SILENTZEN

JIKA

EKIANJO

Relecture : nobody

<http://www.Sanqualis.com>

EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE  
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE  
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE  
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE  
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE 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?) en allant voir sur le site dans la RUBRIQUE «NOUS».

Et rappelez-vous :  
Pas de bras, pas de chocolat.

## Le forum SANQUA ouvert !

Ca faisait un moment qu'on voulait les lancer, ces satanés fora. Mais le poil incrusté dans ma main avait eu, jusqu'il y a peu, raison de ma motivation.

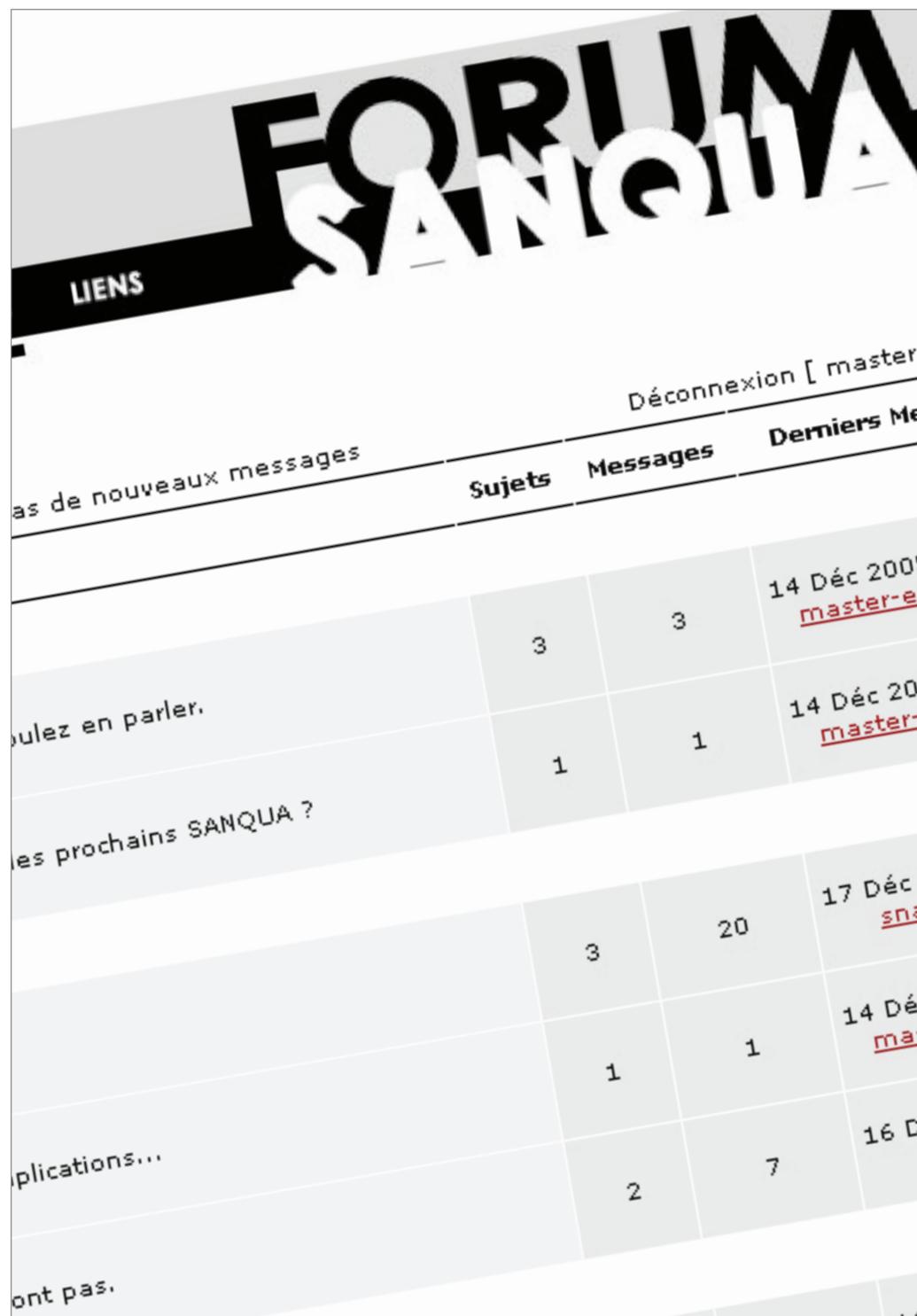
Tout cela se trouve donc sur le site de SANQUA, dans la section forum, donc. Incroyable.

Le but est de garder le contact avec vous plus souvent, les échanges, la mondialisation et tous ces trucs là, et le monde sera un meilleur endroit pour y vivre, après.

A noter que nous avons aussi ouvert une partie consacrée aux magazines papier et à la presse en ligne. Libre à vous de venir parler d'articles que vous avez lu ailleurs. Ne soyons pas sectaires, nous savons que vous ne lisez pas QUE SANQUA. Pas encore, en tout cas.

Sur ce, on espère vous croiser bientôt sur ces fora, que ce soit pour des plaisanteries ou des discussions plus intéressantes.

Ekianjo





# 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 incognito

Ekianjo et Meego se sont rendus à la Game Connection 2005 pour voir si les toasts étaient bons, et coup de chance, ils sont tombés sur des développeurs ! Sacré coïncidence.

## # 13 : THE MAGIC FLIGHT

# SANQUA EXPERIENCE

### 36 KING KONG

ouba ouba ouba.

### 42 GUN

le bon, la brute et le mauvais jeu.

### 46 LES SIMS 2

vous ne vivez pas assez par procuration

### 56 MOVIE TICKET

la chronique cinéma.

### 60 IN ZE POCKET

vous et vos machines de poche.

### 62 OLD BOY

les anciens Sanqua.

### 63 GAME ON

le prochain numéro.

### 64 CONTACT

si l'envie vous prend...

### 65 LEGAL LOGOUT

attention c'est chiant.



## patate chaude en plein hiver

En cette saison où la seule chose à la mode est d'attraper un sale rhume, je me retrouve donc à m'éponger le pif toutes les cinq minutes, après avoir enfin quitté mon lit où j'étais cloué pendant quelques jours. Mon absence ne sera que de courte durée, puisque je décide de ne pas plus attendre pour me rendre au Xbox café. Après tout, la 360 est sortie il y a peu, et je n'ai pas trop suivi les nouvelles, honte à moi. Après un parcours à pied dans le froid, je m'apprête à pousser la porte quand celle-ci s'ouvre directement, paf dans le pif, me laissant gisant à terre pendant quelques minutes alors que je vois deux mecs s'enfuir, chassés par une personne que je crois être Kevin. Pas manqué, une main secourable m'aide à me relever, c'est bien Kevin, revenu sur ses pas. Je lâche un «putain, qu'est-ce qui se pass' ?» au milieu d'une nouvelle quinte de toux. Kevin me fait rentrer à l'intérieur, en promettant de tout m'expliquer autour d'un cocktail maison qui me remettra sur pied. Alors qu'il s'affaire derrière le bar, je remarque qu'il n'y a pas tant de monde que ça ce soir. Il y a bien quelques petits gars, mais la foule habituelle s'est dispersée. A cause du mauvais temps ?

De la grippe aviaire ? Va savoir... «Pom !» - Kevin dépose le verre tant attendu devant moi. «Tu m'as préparé quoi ? - Ah, j'appelle ça une «alim», c'est gros, c'est riche et ça te réchauffe en moins de deux. Essaie !». Après quelques gorgées, je dois admettre que la mixture est efficace. Je retrouve petit à petit mes esprits et, par un signe du doigt, je montre mon étonnement à la vacuité du bar ce soir... Kevin reprend : «Bah... effet pervers de la sortie de la 360. Les rares chanceux qui en ont dégoté une restent chez eux à jouer et... les autres sont trop dégoûtés de ne pas en avoir et préfèrent bouder. On avait bien un modèle en démonstration ici, mais on a essayé de nous la chourrer plusieurs fois, alors on l'a retirée.» Je remarque alors une goutte de sang près de mon verre. «Merde, mon pif !». Kevin part me chercher du coton et revient presque immédiatement. Alors que je tente de stopper l'hémorragie, l'incident me revient : «c'était qui, les gars que tu pourchassais ? - Ah... longue histoire. Ils font partie d'une sorte de mafia japonaise locale, et ça fait déjà plusieurs fois qu'ils essaient de nous utiliser comme endroit de revente de Xbox 360 japonaises... à prix fort. - J'imagine que cela veut dire que la 360 s'est mangée les dents au Japon ?». Kevin acquiesce en souriant : «Le contraire aurait été étonnant. C'est d'autant plus con qu'elle marche très bien en Europe. Regarde, en Angleterre, c'est la console qui s'est le mieux vendue pour une sortie, avec 70 000

unités pendant le premier weekend. Au Canada, le stock entier de 30 000 unités est parti le premier jour. Microsoft a vraiment du mal à suivre avec la demande, et sans doute que la plupart des gens qui désirent ardemment une 360 devront attendre quelques mois pour en avoir une à coup sûr... Les US seront les premiers servis avec 300 000 unités supplémentaires d'ici Noël.» A l'autre table, un gars se met à faire «ouba ouba» sans doute en référence à King Kong qui vient de sortir. «Kevin, je me rappelle que le jeu sur 360 devait être plus beau avec des textures spéciales...» il éclate de rire : «Ouais, c'est si beau qu'on ne voit plus rien! Des textures noires en haute résolution!». Il me raconte que le PDG d'Ubi, le père Guillemot lui-même, a déclaré sur la BBC que le jeu était effectivement trop noir sur certaines TV, notamment les non-HD. Tellement noir qu'on ne peut pas voir où l'on se dirige. Il essayent de faire passer un patch par le Xbox Live... c'est presque comme si Guillemot vous disait de vous rabattre sur la version Xbox ou PS2 du titre, c'est assez fort quand même. Nous avons sans doute aussi parlé des retards incessants d'autres titres, mais la mémoire me plante à nouveau. Je crois bien avoir repris froid cette nuit-là, pour finalement ne pas apprendre grand chose et de manquer de me faire fendre le nez. Un peu comme Microsoft au Japon, somme toute.

■ ■ ■ Ekianjo

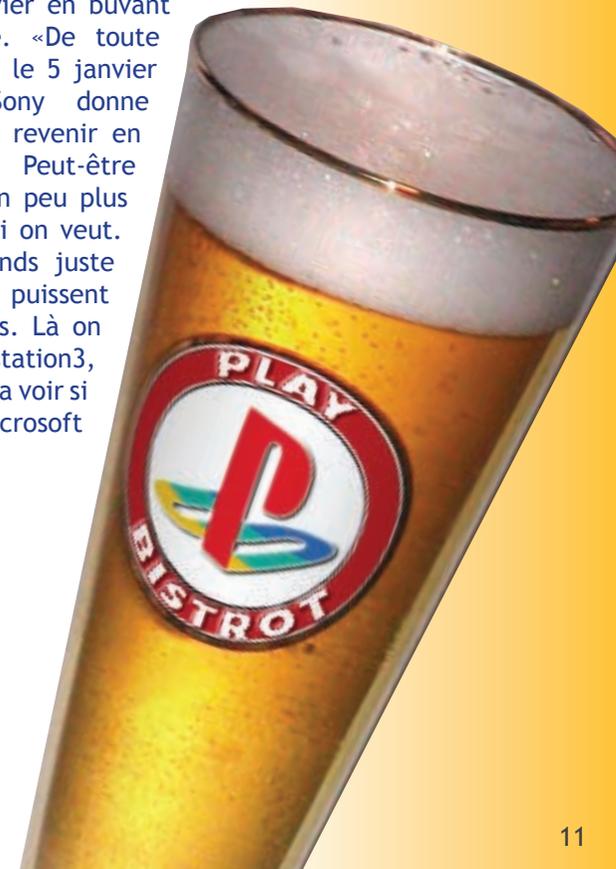
En m'approchant du Play Bistrot, j'aperçois au loin sa nouvelle décoration. Connaissant Karl, il a dû y passer un bon moment, lui qui est passionné des fêtes de fin d'année. Le bistrot doit être aux couleurs de cette fête très commerciale et de moins en moins religieuse chaque année. Je ne m'étais d'ailleurs pas trompé, mais en mettant les pieds à l'intérieur, c'est le choc. Les yeux hagards, je m'avance en me demandant si Karl n'a pas pris de produits illicites en décorant son magasin. A droite, un sapin géant avec en guise de boules des PSP, une bonne dizaine de pendues à première vue. Mais le summum se trouve au fond à gauche du bistrot. Karl a reproduit une étable qui représente la scène de l'enfant Jésus avec les rois mages à ses côtés. En m'approchant, je m'aperçois de la supercherie : point d'enfant Jésus, mais une Playstation3 factice à sa place. Très surpris, je vais voir Karl pour lui demander des explications sur cette décoration très personnelle. Il me répond qu'il voulait faire un truc tendance et à la fois insolite. Pas loupé Karl, les clients sont pour le moins surpris... «Mais, Karl, tu avais mis combien de PSP sur ton sapin à l'origine ? - Mmm, une vingtaine mais bon, j'avais pas pensé que certains iraient voler les consoles. Du coup, j'avoue mon sapin fait un peu cheap, là. Mais c'est pas grave, à la place, je vais mettre des GameCube, vue qu'elles ne se vendent pas, peu de chance qu'on me les vole. - Karl!» lui dis-je en le regardant méchamment. «Mouais c'est bon,

je rigole!» me dit-il. «Bon sinon qu'est ce que je te sers aujourd'hui? - Une bière... - Allez zou, je suis bon prince, je te l'offre, la voilà.» Je pars m'asseoir avec ma bière à la main et matte les vidéos diffusées sur les écrans HDTV qui ornent le bar. Une vidéo de Black, le tout dernier jeu de Criterion est diffusée. «Putain ça claque !» dis-je à voix haute. «Ouais ça déchire hein, c'est chanmé!» Ah cette voix! Je la reconnais, c'est Olivier. Il s'assoit à côté, commande une petite pression et me salue. «Alors comme ça, tu restes en admiration devant Black ? - Bah ouais, c'est de la bombe quand même non ? A voir les vidéos ça explose de partout, les décors sont destructibles, le son géant... - Ouais à mort!» me dit-il en me coupant la parole. «Tu vois, c'est les gars de Criterion, qui ont fait entre autres la série des Burnout avant le rachat par EA. Ils ont voulu changer de genre et apparemment ils ont réussi. Graphiquement ça dénote pas mal, la Playstation2 est poussée dans ses derniers retranchements pour que le jeu reste fluide malgré l'affichage. Pad en main, le jeu est grisant, il offre une sensation de puissance ahurissante, on est Dieu tout puissant. Vivement qu'il sorte.» me dit-il. Je regarde la fin de la vidéo en sirotant ma bière. Ca explose, les ennemis arrivent à foison sur le héros avant de se faire abattre comme des lapins. C'est un jeu pour se défouler. Le cerveau débranché, on appuie frénétiquement, la bave aux lèvres. A la fin apparaît la date de sortie, le 27

Janvier. Hum, j'irai sûrement me l'acheter celui là. La vidéo qui suit présente Killzone2 sur PS3. Une fois de plus, on entend ci et là des petites phrases assassines sur le fait que cette vidéo n'est pas in-game, mais une cinématique. D'ailleurs, Sony vient de se payer le studio Guerilla, les développeurs de Killzone et de Shell Shock: Nam' 67. Ainsi, tous leurs jeux seront des exclusivités Playstation. Mais on ne sait toujours pas si cette vidéo présentée à l'E3 est une vidéo in-game. «Le plus important est de faire rêver les joueurs, qu'ils croient à la toute puissance de la Playstation3 même si elle sera extrêmement chère ainsi que ses jeux qui risquent de faire exploser le compte en banque» me dit Olivier en buvant d'une traite son verre. «De toute façon, on en saura plus le 5 janvier puisqu'apparemment Sony donne une conférence afin de revenir en détail sur sa console. Peut-être que les vidéos seront un peu plus explicites» me dit-il. «Si on veut. Personnellement, j'attends juste que les journalistes puissent donner leurs impressions. Là on saura ce que vaut la Playstation3, un avis critique, on pourra voir si Sony a de quoi battre Microsoft et la Revolution.»

■■■ Snape1212

## Une crèche bien garnie





## El Revolution de la Muerte

Le bar Mario est resplendissant ce mois-ci. Entre les décorations de Noël et les clients joyeux puisque les fêtes approchent à grands pas, notre ami Mario derrière son bar remplit sa fiche au père Noël. Comble du bonheur, Nintendo, est pour une fois, pas avare en informations sur sa dernière console de salon, la Nintendo Revolution. Du coup, le bar est en effervescence, entre les données techniques qu'on entend à droite et à gauche et aux futurs concepts possibles et inimaginables que l'on pourra mettre en place avec cette manette pas si commode. Le bar n'a jamais été aussi vivant. J'y rentre avec enthousiasme après avoir affronté un déluge de pluie doublé d'un vent qui vous glace le sang - saloperie de mois de décembre ! Comme je m'y attendais, à l'intérieur c'est l'apocalypse, pour se faire entendre, le haut parleur est le minimum syndical. N'ayant peur de rien, je m'adresse à Mario qui doit interrompre la rédaction de sa liste de Noël pour lui demander quelles sont les dernières nouvelles. «Ah, tu n'as pas lu les dernières news de IGN. Ils ont donné des détails sur la puissance de la Revolution ! - Mais Nintendo n'a pas décidé de donner toutes les informations lors de l'E3 en Mai prochain ? - Bah ouais, mais tu

sais, ça va vite dans le monde du jeu vidéo. - Alors qu'est ce que ça va donner? Nintendo avait déjà dit que pour eux, le Next-Gen n'est pas synonyme de puissance graphique mais plutôt de nouvelles sensations de jeu? - Tu crois pas si bien dire, d'ailleurs à voir l'architecture de la Revolution, c'est clair que la console ne sera pas la plus puissante du marché, elle sera en gros seulement deux fois supérieure au GameCube. On est donc loin des mastodontes que sont la Playstation3 et la Xbox360 niveau puissance. - Mais ils vont se griller là ? Beaucoup de joueurs regardent quand même la puissance des consoles en premier. Si Nintendo se loupe, ils vont payer le prix fort. Ils avaient gardé les cartouches à l'époque de la Nintendo 64 en pensant que les joueurs ne pourraient accepter des chargements durant le jeu. Ils se sont trompés, ensuite ils loupent leur coup avec le GameCube dotée d'un mini DVD. Impossible de lire les DVDs du coup, les consommateurs et non les joueurs se sont dit qu'elle ne vaut pas la peine d'être achetée malgré les très bons jeux dont la console est munie. - Ouais, mais tu sais, la guerre des consoles portables est pour le moment en faveur de Nintendo avec la DS. L'écran tactile a fait mouche, espérons que la Revolution agisse de la même manière» me répond Mario.

Le concept est cependant connu maintenant, reste à voir comment les joueurs vont réagir. Mario reprend : «Tu sais, Nintendo n'a pas encore tout dévoilé sur la console, enfin

plutôt sur le contrôleur.. - Ah bon ? - Ouep, d'après Miyamoto, il resterait un secret qui n'a pas encore fait surface. Il faudra attendre encore un peu, mais j'ai hâte de savoir. J'espère vraiment que cette console va marcher, Nintendo en a bien besoin» lance un Mario trop heureux d'avoir enfin du nouveau sur le dernier bébé de la marque. «Wait and see, de toute façon on aura le temps d'attendre, j'ai entendu dire que la console serait prévue pour le mois de Novembre 2006 aux Etats-Unis d'Amérique, c'est vrai ? - Hum, c'est plausible, Thanksgiving est une fête très importante aux USA, il se peut que Nintendo en profite pour lancer sa nouvelle console. Il faudra attendre facilement un an pour la voir débouler ici. On aura donc le temps de jouer au tout dernier Zelda : Twilight Princess. - Clair, mais d'ailleurs il sort quand celui là ? Alors qu'on aurait pu y jouer tranquillement cette année, Nintendo le repousse, c'est vache quand même ! - Snape, ne sois pas aigri, afin de faire un bon jeu, il faut le bonifier avec le temps, tu vois, c'est dans un soucis purement professionnel que Nintendo a retardé le jeu et non pas pour une simple question de thunes. Mais en gros, il est prévu pour l'année fiscale 2006-2007, donc à partir d'avril. Donc... aucune date n'est arrêtée» me dit Mario d'un air moqueur.

■■■ Snape1212

Le gorille me reposa ensuite au sol et partit dans le soleil couchant. Je le regardai s'en aller jusqu'à ce qu'il sorte de mon champ de vision tout en pensant : « Autant son jeu a l'air foireux, autant j'attends le film avec impatience ». En plus, il paraît qu'ils ont utilisé un vrai singe de vingt mètres pour le tourner. Mais si, vous savez bien, comme ceux qui vivent sur une île secrète dans le Pacifique... Je suis interrompu dans ma réflexion par une goutte de pluie qui tombe sur mon crâne : le Mr. Tea a perdu son toit et une averse menace de l'inonder. A la demande de Jacky, tous les clients occasionnels quittent le rade et seuls restent les piliers. Accoudés au bar, ils ne se rendent même pas compte qu'il pleut plus fort qu'il n'a jamais plu dans la région depuis un bon bout de temps.

Je remarque Valve dans un coin de la pièce principale, sous un parasol et entouré de nids à MST et autres sacs à foutre de toutes sortes habillés uniquement de sous-vêtements, se tortillant au son de « Naked Pictures of Your Mother ». Je me dirige vers lui, écarte les biatches, et lui demande ce qu'il fout encore là alors que sa cote de popularité est bien basse. Dans un premier temps il ne me répond pas, puis il réalise que je me tiens devant lui en lieu et place d'une petite brunette, qui aurait pu être plus mignonne si elle dévoilait ne serait-ce qu'un peu moins de parties de son anatomie si parfaite que je devine qu'elle ne peut être naturelle. Il me toise alors puis me

lance d'un air dédaigneux :

«- Tu sais, on avait dit qu'on bosserait sur un Counter Strike 2 ?

- Ouais, ça me dit quelque chose, lui répondis-je.

- Et ben, finalement, on va pas le faire...

- Ah vous refaites le coup de Team Fortress?

- C'est dans les meilleurs pots...

- Ouais, ouais, ça va, les dictons c'est bon pour les crevards. La dernière chose que j'ai besoin d'entendre c'est bien un truc dans ce genre-là. »

Je m'en vais en le laissant à ses occupations vicieuses, porte ma dépouille vers le juke-box et lance « People Say » des Meters - vous remarquerez que c'est un des seuls noms de groupe que je cite, l'effet recherché étant la réhabilitation de ces putains de génies. Concentré sur le groove tonitruant de la musique, je ne remarque pas que l'ami Sega a pénétré l'ancre des débauchés. Comme il connaît déjà les lieux, il vient directement me voir sans passer par la case Jacky, de toute façon trop occupé à se lamenter sur l'état de son pauvre bar détruit par un gorille géant rempli de bonnes intentions. Il est là pour m'annoncer le portage d'Outrun 2 sur PC qui répondra au doux nom d'Outrun 2006 Coast to Coast. Et de filer de suite à la japonaise sans que j'ai eu le temps de lui en demander plus.

Soudain, l'introduction de «Blues Power» inonde le Mr. Tea d'une joie lisible sur chacun des visages des pochtrons présents dans le bar. Je me demande quelle peut

bien être la personne de bon goût ayant décidé de passer ce morceau à ce moment précis. Je me retourne et ne suis pas surpris une seconde : seul Revolution pouvait être capable d'un choix si judicieux. Il me lance un sourire complice et je lui fais signe de m'attendre deux secondes à la table à laquelle il est assis, le temps que j'aille chercher une bouteille de bourbon et deux verres derrière le bar. Après avoir fait mes provisions en prévision d'une discussion passionnante, je le rejoins à sa table et nous verse deux verres remplis du fameux breuvage ambré. Revolution boit le sien d'une traite et je l'imite histoire de ne pas faillir à la réputation qu'essaie d'entretenir Sanqua depuis tant d'années. L'information principale qu'il a à me fournir est qu'il a enfin trouvé un titre pour le prochain Broken Sword : il s'appellera «The Angel of Death». Il m'apprend aussi qu'un trailer destiné à faire monter le bouche-à-oreille plus qu'à montrer ce que le jeu a dans le bide est disponible sur le site officiel du soft...

■ ■ ■ El Fouine

All Wi Doin is Defendin'



FUNCOM

PC

# SCREENING

## Age of Conan

On vous en parlait il y a peu dans la rubrique In Video, voici maintenant les screens officiels de la part de FUNCOM, et ils ne démeritent pas. C'est toujours très très beau, surtout pour un MMORPG. Ça vous changera du design minimaliste de WOW les gars. Par contre, la machine pour faire tourner ce genre de truc devra sans doute être refroidie à l'azote liquide... Enfin bref, ça change quand même agréablement des mondes heroic fantasy qui sont devenus trop classiques avec leurs elfes, nains et autres orks. Sortie prévue première moitié 2006.





# SCREENING

## Blazing Angels

Autant vous dire tout de suite, je ne suis pas fan de ces screens. D'accord, c'est beau, c'est joli et tout le filtre jaune, mais j'ai une aversion aux images ultra-truquées, surtout quand elles sont basées sur un univers censé être réaliste. Mais bon, le jeu va être porté sur Xbox 360 et dispose donc d'une version spéciale pour ce support. Le jeu se déroulera sur plusieurs théâtre de guerre et vous aurez l'occasion de voler au dessus de villes connues comme Paris, Londres et Tokyo, histoire d'être sponsorisés par les offices de tourisme des villes représentées. On nous promet une campagne de 18 missions, avec une IA révolutionnaire pour vos ailiers. Après tout, le jeu pourrait être marrant, surtout grâce à son mode multi. Sortie en mars sur Xbox et pour le premier trimestre 2006 pour la 360.

UBISOFT

XBOX  
360

XBOX

# SCREENING

## Crash day

Crash Day semble surfer un peu sur le succès récent de Trackmania en proposant lui aussi des courses de caisses avec un éditeur complet de circuits. A la différence de Track, cependant, ici les collisions entre caisses sont gérées et ne seront pas fortuites, vu qu'on peut clairement se démolir la face pour gagner, et aussi à coups de mitrailleuses ou de missiles. Parmi les 7 modes de jeu, j'en ai trouvé deux marrants : l'un que l'on pourrait appeler «la patate chaude», où un joueur porte une bombe et doit s'en débarrasser en touchant un autre avant que celle-ci n'explose... et ainsi de suite ! L'autre est inspiré du film SPEED, une bombe est dans votre véhicule et vous ne devez pas rouler en dessous d'une certaine vitesse sinon... elle vous pète à la cheutron. Ouais, ça pourrait bien me faire marrer, ce jeu. Sortie fin février 2006.



# IN VIDEO

XBOX  
360

LIEN

## LOST PLANET

source : [factornews.com](http://factornews.com)

Capcom semble assez actif sur la Xbox 360 en venant d'annoncer LOST PLANET, un titre sans doute un poil futuriste qui ressemble, dans la trame, à s'y méprendre à celle de ZONE OF THE ENDERS. En effet, le héros est lui aussi amnésique, mais apparemment la seule chose dont il se souvient, c'est l'utilisation d'une machine de guerre... et il servira donc une petite troupe de gars dont une fille plutôt jolie fait partie. Allez, je vous l'ai capturée en bas à droite, avouez que c'est plus sympa que la gueule du héros, non ? Le héros a d'ailleurs la même tête que LEE Byeong-Heon, un acteur coréen qui avait déjà fait une greffe de visage dans Onimusha.

Techniquement, c'est du tout bon. Les cinématiques à la Capcom, c'est à dire en temps réel avec le moteur du jeu, semblent à la hauteur avec une animation comme toujours impeccable. Le jeu lui-même prend le même parti que ZONE OF THE ENDERS (décidément!) - des décors pas mal mais sans plus, mais surtout la possibilité d'afficher des hordes d'ennemis si nécessaire. Le héros peut apparemment sortir aussi de sa machine pour se battre à coup de pisto-laser. En mouvement, le tout est très impressionnant. Ca sortira quelque part en 2006. J'attends quand même avec un peu plus d'impatience DEAD RISING du même Capcom.



# POUR UNE POIGNEE DE \$\$\$

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

## LA 360 AU JAPON ? HA HA !

*Microsoft s'est lancé dans le speed dating au Japon avec la 360, avant de se prendre deux baffes et un vieux râteau.*



Pour plaire, il va falloir trouver autre chose. Nos amis japonais sont parfois un peu obtus, comme l'ont appris ENCORE à leurs dépens Peter Moore et les autres sbires de Microsoft. Pourtant, ce n'était pas faute d'essayer : un bon nombre de Xbox 360 avaient été placées en vente, genre 150 000. Et seulement 62 000 ont trouvé un acquéreur après DEUX JOURS! Pour mémoire, la Xbox première du nom s'était mieux vendue, avec 123 000 unités en 3 jours en 2002. Les galeries de photos qui circulent sont d'ailleurs assez éloquentes. Alors qu'à Shibuya, les quelques consoles mises en vente lors de la fête organisée par Microsoft se sont vendues assez rapidement, les stocks d'Akihabara, le quartier geek de Tokyo, eux, sont restés relativement calmes, avec des

magasins sans files d'attente, et des cartons de 360 se retrouvant placés au milieu de PSP ou au milieu d'autres jeux par manque de place. Pour l'instant, à part caler les meubles, la Xbox 360 n'a guère d'utilité au Japon. La faute à qui ? On peut bien évidemment invoquer le line-up minimaliste, composé principalement de RIDGE RACER 6, PERFECT DARK ZERO et NEED FOR SPEED MOST WANTED. Plus cocasse encore, en moyenne, seuls 0.91 jeux ont été vendus par Xbox 360 ! En fait, un disque de démo de Final Fantasy XI était donné avec la machine, ce qui explique sans doute cela. Evidemment, lancer une console au Japon sans jeu de combat, notamment sans le très attendu DEAD OR ALIVE 4, semble un peu dérisoire. Remarquez, tant mieux pour nous, ça va nous ramener un peu plus de stocks en Europe, ça ne fera pas de mal. Détail amusant, Hideo Kojima, invité à une fête de lancement de la Xbox 360, a écrit sur son blog: « De toute façon, 360 degrés ne changeront rien à la manière dont je travaille ». Il leur aurait fait un doigt, c'était à peu près pareil. Ah, la politesse japonaise...

## HAUTE DEFINITION, MON FION !

*C'est en substance ce que pense Phil Harisson, président de Sony CEWS, à propos des capacités HDTV de la 360.*



Regardez-le. Le petit sourire au coin des lèvres, un brin moqueur, le regard espiègle d'un enfant de 4 ans, et la boule à zéro tel l'agent 47. Malgré la bonne mine, c'est bien d'un tueur dont on parle. Sa dernière interview donnée à Eurogamer a été l'occasion d'enfoncer deux coups de poignard, par derrière, à Microsoft, déjà moyennement satisfait des débuts de sa 360 (rupture de stocks en Europe et aux US et rupture de gamers au Japon). L'ami Phil, puisqu'il se prénomme ainsi, tient à préciser que l'ère du HD commencera véritablement avec la PS3, et sûrement pas avec la Xbox 360. Ce n'est pas entièrement faux, vu que la PS3 va effectivement se doter d'une sortie 1080 progressive, chose que la Xbox 360 ne peut

atteindre. Selon lui, ce genre de détail a une importance capitale, puisqu'on ne s'adresse désormais plus à une catégorie de hardcore gamers, mais à une démographie bien plus large. Il donne l'exemple des PS1 qui ont été transmises aux plus petits gosses quand l'ado a pu s'acheter une PS2, et il pense que la même chose va se produire avec la PS3. Ceci étant dit, Sony, de par sa politique d'édition, n'est pas vraiment très «ouvert» aux deux extrêmes. D'une part, les jeux funs pour gamins sont plutôt l'apanage de Nintendo, et on le voit encore avec le succès remporté par la DS face à la PSP. D'autre part, les jeux vraiment «adultes» ne sont pas légion sur PS2. Les (vrais) RPGs, jeux de stratégie, jeux d'aventure, sont des genres qui n'effleurent pas trop encore le monde des consoles. Mine de rien, ce public là est, justement, très adulte, avec une bonne proportion de gens au dessus de 30 ans jouant plutôt sur PC que sur PS2. De plus, le HDTV, c'est bien, mais le temps d'équiper tous les foyers avec, la PS3 sera déjà dépassée et enterrée. Alors, le 720p de la 360, le cul entre deux chaises, n'est peut-être pas si mal placé.

## THE DA MIYAMOTO CODE

*Alors qu'on croyait tout savoir sur la Revolution de Nintendo, voilà que Miyamoto parle d'une autre secret...*



Nintendo, la firme à secrets? Après le secret bien gardé du contrôleur de la Révolution, voilà que Shigeru Miyamoto a déclaré, lors d'une conférence au Japon, que le contrôleur aurait un deuxième secret bien gardé. Alors, consommation abusive de drogues avant son discours, stress du moment devant une large assemblée, les hypothèses ne manquent pas pour expliquer la dérive de Miyamoto. Mais... si c'était vrai ? L'ami Shigeru a promis d'en révéler plus l'année prochaine. Il faudra en effet qu'ils aient une bonne raison de nous faire poireauter, avec une Xbox 360 qui sera déjà raisonnablement implantée et une PS3 qui ne tardera plus trop à sortir. Kojima, encore lui, ne dit que des bonnes choses sur ce fameux contrôleur

et a trouvé très difficile de ne pas pouvoir dévoiler le nouveau secret en question en avance.

On se rappelle cependant qu'à l'époque de l'annonce de la DS, la seule chose montrée était la jonction de deux écrans, alors que la réelle innovation, venue plus tardivement, résidait dans l'écran tactile. Vis à vis du contrôleur de la Revolution, difficile de savoir en quoi il pourrait davantage innover. Est-ce qu'il disposera de retour de force, comme une rumeur l'avait annoncé ? Il paraît un peu petit pour ça... Est-ce qu'il serait équipé de senseurs supplémentaires ? Genre, sensible à la température ? Serait-il sensible au frottement ? Ferait-il allume-cigare ou gode ?

Les spéculations peuvent être nombreuses. Comme disait le président actuel de Nintendo, Satoru Iwata : « si l'on n'élargit pas le marché du jeu vidéo, nous allons lentement mourir ». Cette phrase sonne juste. Si tout continue comme aujourd'hui, que donnerons-nous aux gamers dans 10 ans, si ce n'est de la resaucée de formules déjà bien connues ? Développer de nouvelles interfaces va dans le bon sens, à condition de ne pas en faire des gadgets.

“ A game’s worth doesn’t rely only on the quality of its graphics or in how real it is. [...] It’s about time software makers thought more about the software they create. Only game makers really think about what makes something interactive. I take pride in that as a game maker. If a release has to be delayed because of a big problem, that cannot be helped. We are frontiersmen. ”

Shigeru Miyamoto (Nintendo, février 1999)

IRROONIC

" A game's worth doesn't rely only on the quality of its graphics or in how real it is. [...] It's about time software makers thought more about the software they create. Only game makers really think about what makes something interactive. I take pride in that as a game maker. If a release has to be delayed because of a big problem, that cannot be helped. We are frontiersmen."

## [ doesn't rely only on its graphics ]

C'est incroyable comme cette citation est toujours autant d'actualité, à l'heure où la débauche graphique ne tarit pas. Après une Gamecube qui essayait de faire la course contre les autres machines, la Revolution semble vraiment être la machine dont Miyamoto parle : ne pas se baser sur la puissance hardware pure.

## [ what makes something interactive ]

Avec la DS et bientôt la Revolution, les gens de Nintendo ont réfléchi à des nouvelles formes d'interactivité. Leurs réponses sont ce qu'elles sont, mais ils ont le mérite d'être les quasi seuls à avoir une telle démarche (Sony l'a aussi dans une moindre mesure avec l'Eye Toy). Dans leurs jeux, la rhétorique marche moins : les derniers Mario ont un peu déçu, et refilent un arrière-goût de redite... De même pour Zelda, qui après Ocarina of Time, n'a pas bien bougé dans la manière dont il se joue.

## [ we are frontiersmen ]

Phrase importante. Que certains développeurs veulent se transformer en sortes de mini-réalisateurs, c'est une chose, mais par pitié, nous avons besoin de plus de variété, même dans des genres déjà explorés. Il y a tant de choses à faire. Le jeu vidéo n'est pas le cinéma, il doit pouvoir offrir une expérience au delà de la contemplation béate. L'interactivité en hardware ou en software a encore du chemin devant elle.



Miyamoto, qu'on le veuille ou non, a déjà vieilli. Ca fait des dizaines d'années qu'il crée des jeux. A succès. La Revolution est sans doute le pur produit de sa philosophie. Il a la chance presque unique d'être dans un poste clef chez Nintendo et de continuer à développer des jeux dans le même temps, en réfléchissant au hardware, et se dotant d'outils à la mesure de ses ambitions.



# *in*COGNITO

■■■ Ekianjo & Meego

C'est décembre, le temps des gripes, des rhumes, du père Noël mais aussi de la GAME CONNECTION à Lyon. Curieux comme jamais, nous y sommes retournés.

### Hauts les coeurs !

La révolution est en marche. Ce n'est pas moi qui le dit, c'est Pierre Carde, président de l'association LyonGame et en l'occurrence organisateur de la Game Connection édition 2005. Mais quelle révolution ? Eh bien, l'arrivée des consoles next-gen, bien sûr, avec l'entrée de la Xbox 360 sur le marché. Tous les développeurs présents semblent s'accorder sur une chose : les coûts pour les développeurs vont exploser. Certains parlent d'un facteur 5. Et l'investissement sur la nouvelle génération est loin d'être rentable. Microsoft espère avoir 6 millions de 360 sur le marché d'ici à un an alors que la PS2 a déjà une base installée d'environ 100 millions d'unités. Autant dire que ceux qui s'appêtent à sortir des jeux en 2006 sur la 360 n'ont pas grand-chose à gagner, si ce n'est une bonne expérience pour la suite.

La Game Connection est un salon inversé. C'est pour cela que je

m'y rends chaque année avec ferveur et intérêt. Ici, ce sont les développeurs qui ont des stands, et non les éditeurs comme dans tous les autres salons genre E3 ou l'ex-ECTS (paix à son âme). C'est le salon roi des indépendants qui présentent des jeux aux éditeurs qui viennent visiter le salon, en espérant décrocher de gros contrats ou au moins entamer des discussions et mieux se faire connaître.

Les indépendants... comment ces indépendants vont-ils faire pour assumer un coût de développement 5 fois supérieur pour les next-gen? D'autant plus que l'achat de Criterion par EA a comme qui dirait sonné le glas de Renderware, le middleware proposé par Criterion, à l'avenir désormais incertain. Comme dans beaucoup d'autres industries, le mot magique vient d'apparaître dans le jeu vidéo : la sous-traitance. Faire travailler des petits Chinois ou des petits Indiens à moindre coût sur des



Rassurez-vous mesdames, il y a aussi du beau gosse à la Game Connection. Ici à la conférence de presse.

parties d'un jeu. Voilà une solution possible face à cette explosion des coûts, c'est en tout cas ce qu'on croit à LyonGame. Ils organiseront d'ailleurs dès l'année prochaine une sorte de Game Connection à Shanghai.

D'autres options se présentent aussi. Le métier de producteur est en train de prendre de l'essor, un peu à la manière du cinéma. Des personnes se spécialisent dans la recherche d'investisseurs pour garantir un flux d'argent sur un projet en cours. C'est par exemple le cas du jeu Camera Café, développé selon ce modèle. Reste à savoir si ce mode de fonctionnement permettra aussi le développement de projets un peu plus ambitieux.

Olivier Masclef, président de WideScreen Games, semble rempli d'espoir. Il serait effectivement en train d'étudier la création d'un middleware « home-made » avec d'autres développeurs. Bref, remplacer en gros la solution de

Criterion par une nouvelle offre de l'intérieur. Nul doute que cela prendra un petit bout de temps.

La Game Connection ne cesse de grossir. Je me rappelle de la première édition. Un salon riquiqui, à l'idée prometteuse, mais encore un poil confidentielle et très « couleur locale ». En 2005, c'est devenu un endroit à ne pas manquer. La place réservée est en conséquence : les stands sont au nombre d'une centaine, la salle de dîner témoignant elle-même du nombre des visiteurs. Finies aussi les slides de la conférence de presse de l'année dernière, bourrées de fautes d'orthographe. Tout, cette année, fait plus pro. Mais, détail important, personne ne porte de cravates. Ouf. On reste toujours entre nous, dans le petit monde du jeu vidéo. Pourvu que ça dure.

Petit monde, certes, mais venant de bien des horizons. A table, je me trouve près d'un Meego remuant,



Le salon était en bas de l'escalator. Non mais quelle légende stupide de photo !

amusé par la qualité des toasts. A sa gauche, le créateur d'un nouveau label pour les jeux vidéo, dont nous ne pouvons pas trop parler pour l'instant, et Michel Stora, le psychothérapeute interviewé par notre même Meego dans le premier cycle de Sanqua au sujet de la dépendance des gros gamers aux jeux vidéo. Ce dernier vient justement d'écrire un livre sur la question, que nous ne manquerons pas de consulter.

A ma droite, une charmante demoiselle d'origine anglaise de la société Take 2, enfin du label 2K de Take 2, qui m'avoue venir ici pour la première fois. Avec elle, un collègue qui vient d'intégrer 2K games, après un passage chez Future Press au pays des rosbifs, en travaillant notamment pour EDGE. Bref, il y a du beau monde.

J'aperçois à quelques tables de là des têtes familières. Raphael Colantonio, de Arkane Studio - il semblerait que Dark Messiah soit bientôt prêt, encore quelque mois

de patience. Alexis Ledressay de Eugen Systems, auteurs de Act of War, dont l'add-on est prévu pour très bientôt lui aussi. Les vieux de la vieille sont aussi dans le coin, avec un Frédérick Raynal en pleine forme, un Paul Cuisset rescapé de Delphine Software et un David Cage de Quantic Dreams à la notoriété montante à la suite de Fahrenheit (bien que contesté...).

Un groupe de 3 Asiatiques est au premier rang. Plus tard dans la journée, je découvrirai, en bafouillant le peu de Japonais que je connais, qu'ils travaillent pour le plus « gros » développeur au monde, fort de plus de 1000 salariés. Et le plus fort est que leur société, TOSE, est totalement inconnue du grand public. Ils travaillent en fait pour les plus grands, mais ne diffusent jamais leur nom dans les jeux qu'ils coréalisent.

Après déjeuner, nous allons à une série de conférences intitulées GAME VISION, qui abordent un bon

paquet de sujets très intéressants. Tenez, cette conférence sur les métiers du jeu vidéo, admirablement présentée par les responsables de Phoenix Games, de Krysalide, d'Arkane Studios. Des structures indépendantes qui nous parlent de ce qu'il faut pour intégrer une équipe de développement : de la passion, des compétences, et aussi des qualités humaines essentielles au travail en équipe. On y croise aussi les gens d'Eden Studio, qui ont fait preuve d'humour malgré eux à la présentation de l'ensemble de leurs titres... dans lesquels figurent surtout à 90% des V-Rally.

C'est le tour des écoles, qui viennent exposer leurs formations. Certaines offrent des spécialisations dans les métiers du jeu vidéo. Notamment SUPINFOGAME, petite sœur de la très célèbre SUPINFOCOM. L'école de design/graphisme Emile Cohl semble aussi être un très bon parti pour mettre le pied dans les métiers de l'image. Seul petit hic de ces

formations, leur prix : de 5000 à 6000 euros l'année. Bref, quand on est un pauvre étudiant sans le sou, autant passer son chemin, surtout qu'il est exclu d'avoir un job à côté vu l'investissement en travail personnel qu'elles exigent. C'est d'autant plus dommage, car les formations semblent assez robustes dans les deux cas.

Des écoles « hors-sujets » font aussi leur apparition, avec CPE Lyon (tiens !), école de chimie et l'électronique, qui propose plutôt des formations assez généralistes pour sa partie électronique. Cependant, vu l'intégration des réformes des grandes écoles pour s'adapter au système anglo-saxon, davantage de modules optionnels sont apparus et permettent désormais un peu plus de flexibilité qu'auparavant. Signalons enfin l'université Lyon I, qui a sans doute le plus déçu avec une présentation qui n'avait vraiment pas grand-chose à voir avec les jeux vidéo. C'est à se demander si ce n'est pas la région lyonnaise qui a poussé à

ce qu'un maximum d'écoles soient représentées en dépit du bon sens. Alors que les dernières prestations faisaient un peu hors sujet, je ne m'attendais pas à ce que cela parte totalement en sucette avec la malheureuse intervention finale d'un gars du marketing d'ATARI.

Pour rappel, cette conférence était ouverte à tous, et de nombreux étudiants avaient trouvé leur place dans le public. Des étudiants pleins d'espoir. La présentation d'ATARI vire à la caricature. Le représentant nous sort que la créativité, la passion, c'est fini dans le jeu vidéo, et que désormais, c'est la loi du business qui compte. Pour lui, tous les jeux, ou presque, se doivent de sortir pour Noël, vu qu'Atari fait 60% de son chiffre d'affaires pendant cette période. On nous parle de gestion de la qualité, de coûts, d'huilages d'entreprise. Jamais le mot créativité n'est prononcé, si ce n'est sous forme de boutade. Les jeux ne sont, pour ce cher homme,

que des « programmes » et rien d'autre. Une telle vision des choses m'intrigue : a-t-on jamais entendu parler d'un film comme étant « un simple bout de pellicule » ? D'une photo comme étant « une bouillie de pixels » ? D'un album comme étant « un bout de plastique circulaire microgravé » ? Comment une telle personne peut réduire une réalisation à son support ? J'en viens à avoir des hallucinations : le logo Atari de la présentation semble prendre des allures de \$. L'auteur de cette performance en dessous de tout se permet quand même des énormités comme « j'ai fini WOW ». Finir un MMORPG, c'est une première. C'est clair, on a affaire à un spécialiste du jeu vidéo, qui devait vendre des poêles à frire dans un job précédent. Espérons que tous chez ATARI ne sont pas du même acabit.

Dépités par cette très mauvaise dernière impression, nous quittons la salle, bien dégoûtés.

Pour nous remettre de tant



« J'ai commencé le pro-gaming après deux headshots dans la rue avec le fusil de papa. On m'a dit que j'avais un avenir dans Counter Strike.»

d'émotions, nous prenons une petite heure de break, allons voir au-dessus vite fait les stands de la conférence SERIOUS GAME. Il s'agit en fait des jeux qui sont destinés à des utilisations professionnelles. Bien évidemment, on pense aux simulateurs (avions, voitures, mais aussi machines-outils!) aux applications militaires (entraînements tactiques des troupes) mais aussi aux formations plus « humaines » avec des mises en situation. Nous n'avons pas eu le temps de trop y rester, mais il faudra qu'on s'y attarde plus une prochaine fois, le sujet vaut clairement le coup.

Nous revenons ensuite tranquillement pour suivre les deux conférences suivantes de la GAME VISION. La première, intitulée «jeu vidéo et culture» traite de nombreux sujets dont celui des machinima, autrement dit des petits films mis en scènes par des joueurs un peu à la manière du cinéma, en se basant soit sur des

captures de jeu (red versus blue), soit en utilisant des outils (mods) à cet effet. Depuis le récent « The Movies », le genre est en passe de se généraliser avec l'accès au grand public de tous les outils nécessaires pour mettre en place des scènes plus complexes. Le pro gaming fut aussi abordé, avec ce qui semble devenir une sorte de discipline sportive et des équipes entières qui en vivent. À cela près qu'elles doivent s'entraîner, par exemple sur Counter Strike, plus de 4 heures par jour. Merci pour les yeux !

Dernière conférence, axée sur le titre « l'avenir du jeu vidéo», qui était à la base censée être remplacée par un débat entre David Cage et Matthieu Kassovitz. Mais ce dernier s'étant défilé (RDV aux US apparemment), nous nous sommes contentés d'un très bon débat entre David Cage (Quantic Dreams), Frédéric Raynal et Florent Castelnérac (de Nadeo). Sans entrer dans le vif du sujet,



« Le premier qui touche à Fahrenheit je l'explose. » Imaginez le gun dans sa main, le geste est explicite.



En haut, Frédérick Raynal, toujours aussi bien sapé et d'une gentillesse déconcertante même quand il contre David Cage.



En dessous, Florent Castelnérac, qui avait beaucoup de choses à dire sur les communautés online et l'apport que cela pouvait réaliser.

Le débat Cage-Castelnérac-Raynal étant quand même super, il sera retranscrit dans le prochain Sanqua.

puisque nous vous retranscrivons l'ensemble de la conversation dans le prochain Sanqua, sachez que Cage voit les jeux vidéo actuels comme un peu primaires. Selon lui, rares sont ceux qui permettent une grande variété d'émotions différentes. Et c'est dans cette optique qu'il développe ses jeux, en essayant de se rapprocher de ce qu'un film peut inspirer à un spectateur. En ça, le jeu peut toucher un plus grand public. De son côté, Florent Castelnérac voit l'avenir en laissant une grande partie créatrice aux joueurs. Trackmania en est un bon exemple avec son éditeur de circuits avancé et sa communauté online. Pour lui, c'est dans le partage, dans l'implication du joueur au centre du jeu, comme devant une boîte de Lego, que le grand public peut venir à s'intéresser. Enfin, Raynal, comme vous le saviez déjà depuis notre interview avec lui parue dans le SANQUA Experience 6, se positionne davantage dans le mécanisme simple et instinctif des

jeux vidéo, à l'origine du plaisir de jeu. Ce qui fait qu'un Tetris est accessible à un grand nombre sans qu'il n'y ait rien à expliquer. La conférence finira avec une conclusion bien étoffée qui déborde sur un tas de trucs. Mais vous en saurez bientôt davantage. La tête bien remplie, nous quittons la salle de réunions. Tiens, j'en ai ma claque d'écrire, je passe la parole à Meego pour la suite.

#### **The Meego way of life**

Il est 19 heures passées. Nous rejoignons bientôt le car qui nous emmènera au dîner de gala. J'ai hâte d'y être, tiens. Si j'en crois ce que m'a dit Ekianjo il y aura de quoi manger et boire : petits fours, toasts en tous genres et même des coupes de champagne. Ça tombe plutôt bien, les conférences GAME VISION m'ont clairement ouvert l'appétit. Je retrouve mon compère au-devant du car, assis, comme par hasard, juste derrière les deux japonais dont nous vous parlions un peu plus tôt. Ekianjo le téméraire

ne résistera pas bien longtemps à l'envie de taper la convers'. Ses quelques « bafouillages » en japonais, comme il le dit si bien, lui permettent tout de même de discuter durant toute la durée du trajet avec nos deux voisins de devant - sous le regard amusé de l'assemblée définitivement impressionnée par la maîtrise du tyrannique rédacteur en chef.

Le car s'arrête enfin sur les quais. Le chauffeur nous demande de descendre. Dehors, il fait nuit et nous nous retrouvons seuls. Moment de flottement. Personne ne sait vraiment où est passée l'équipe d'encadrement. Qu'à cela ne tienne, nous nous engouffrons dans une immense traboule qui nous mène à une église. On entre. Y'a pas à dire, ils ne semblent pas avoir lésiné sur les moyens. Tout a été re-décoré pour l'occasion. On est bien loin du décor barbant et froid habituel ; tout est ici illuminé par des spots bleus et rouges répartis en plusieurs endroits de

l'édifice. Le résultat est assez bluffant. On se ballade un peu, attendant impatientement le début de festivités, l'occasion de discuter avec quelques personnes qui assistent aussi au gala : Nicolas Cerrato, le manager de l'équipe « GoodGame », Erwan Cario de Libération, Raphaël Colantonio, de Arkane Studio, et surtout la très très sympathique rédactrice en chef de Gamongirls, avec qui je passerai une grande partie de la soirée. Que du beau monde.

Le discours plutôt délirant de Pierre Carde, déguisé pour l'occasion en abbé, marque l'ouverture de la soirée. Le repas est organisé en une sorte de buffet présentant la dualité bien/mal. Les serveuses déguisées en petits diables alternent avec celles en tenues d'ange. Chacun se rue comme il le peut pour accéder aux tables sur lesquelles sont disposés divers mets plus succulents les uns que les autres : cressonnière d'écrevisse, coupelle de homard



« Mon Dieu, faites que la Game Connection soit une réussite ! » - Un Pierre Carde comme jamais vu.

et vinaigrette d'oursins, coupelle de cannelloni et sardine au citron, verrine de yaourt à la truffe et au foie gras, sushis en tous genres, œufs brouillés servis sur gros sel, tartes aux myrtilles, crèmes brûlées au chocolat, milk-shake aux fruits, sorbets et j'en passe et des meilleurs. Ok, ça n'a rien à voir à proprement parler avec la Game Connection, mais il est essentiel de louer le formidable travail du traiteur.

Ekianjo ne m'avait donc pas menti. Il n'y avait pas marqué sur le programme distribué à l'entrée « résisterez-vous aux vices de l'enfer?? » pour rien, tiens. J'apprends que le buffet est ouvert toute la soirée. Génial.

Je me balade un peu dans l'église, le ventre bien rempli, avant de monter à l'étage pour aller consulter la tarologue. La sympathique file d'attente qui patiente devant l'atelier me dissuade bien vite : ce sera pour une prochaine fois. Je redescends donc au rez-de-chaussée pour

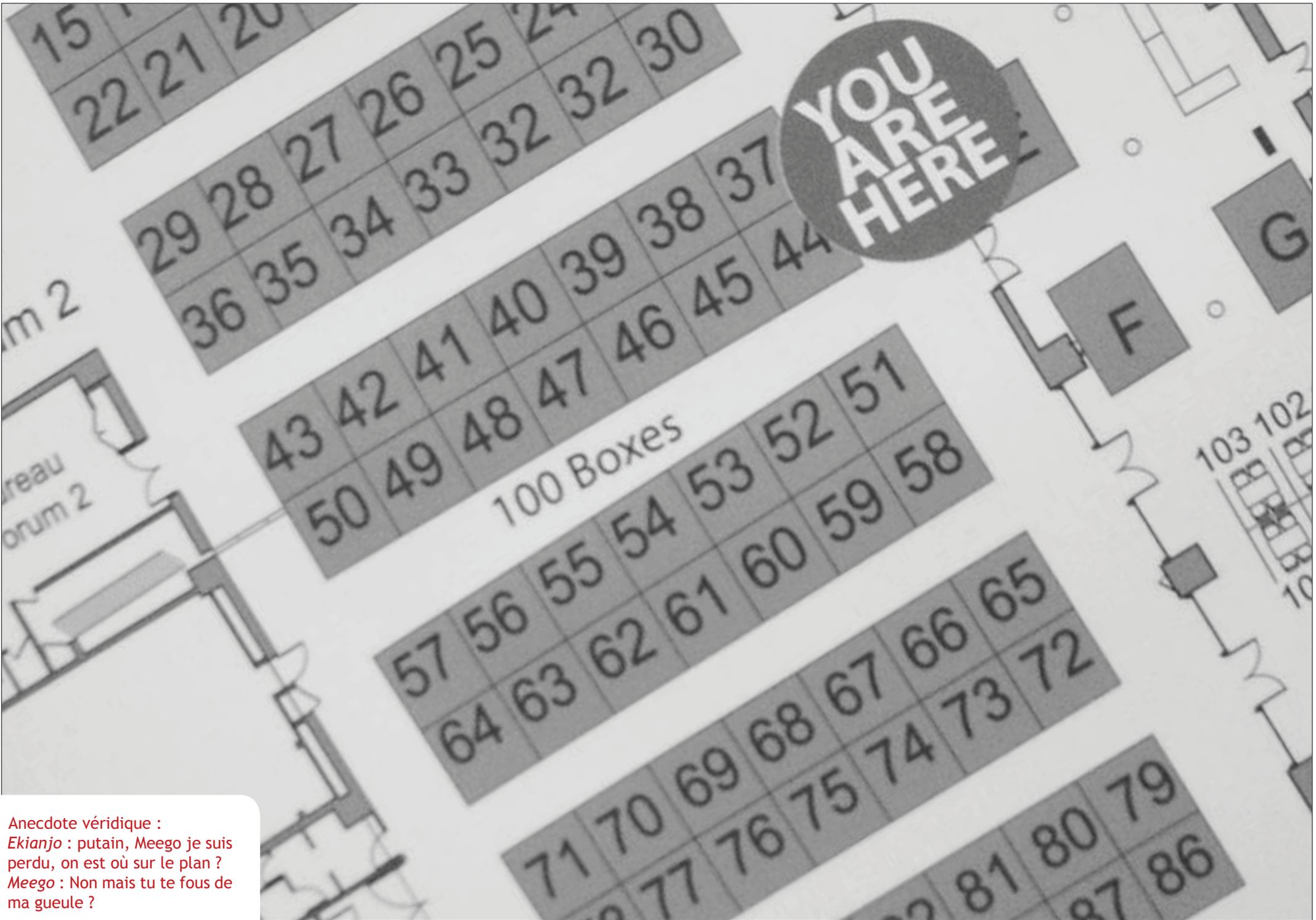
passer au crible du caricaturiste : rageant, il y a la queue. Découragé, je me rabats sur les petits fours et autres gâteries disposées sur la table.

### Ekianjo comes back

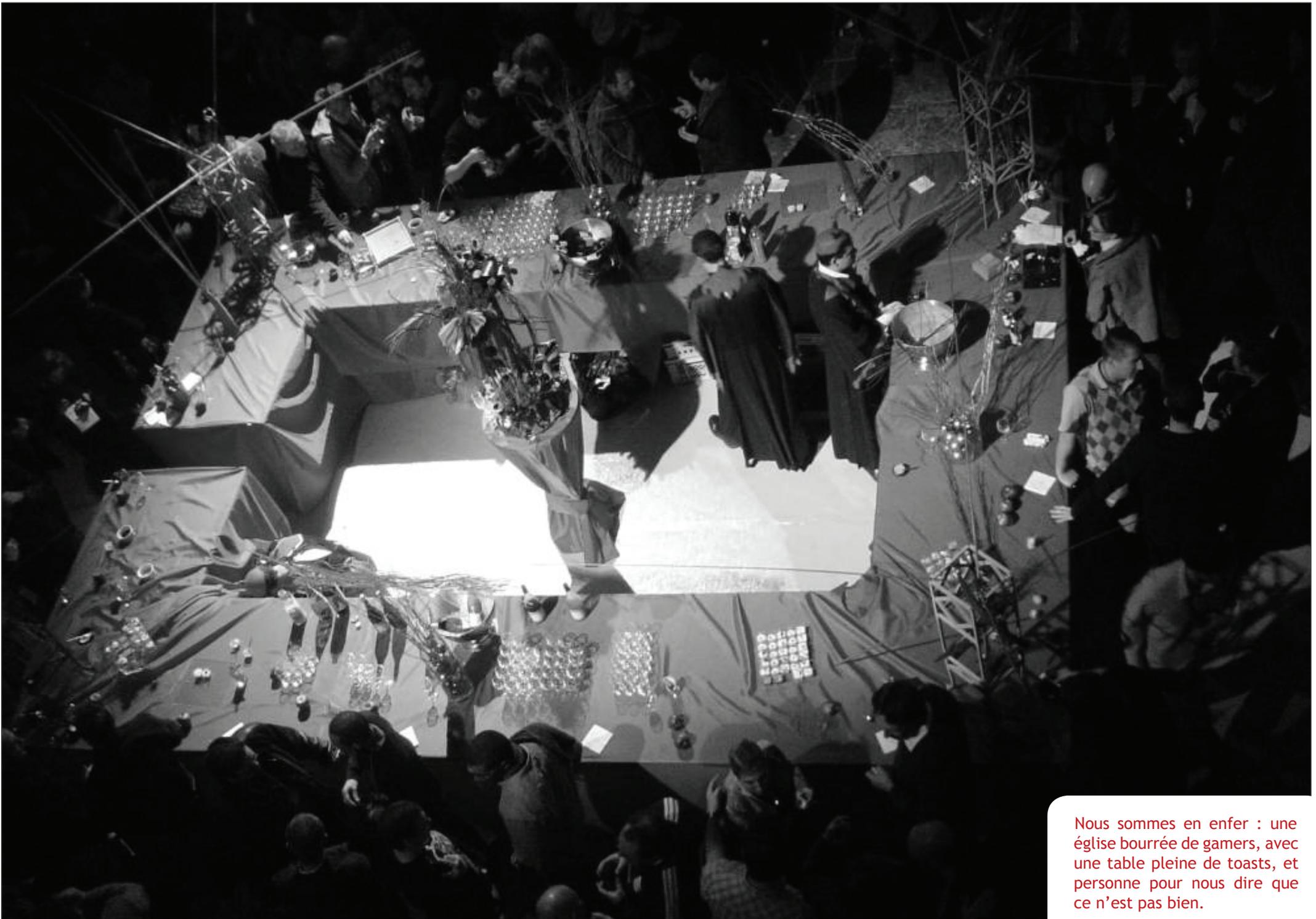
Le lendemain matin, me voilà de retour à la GAME CONNECTION pour taper la causette avec Frédérick Raynal. Pour faire le point où il en est. Et, je vous le donne en mille, il a l'intention de remonter un studio. Nous vous en dirons plus dans le prochain numéro de Sanqua. Ne le manquez pas !

*PS : les pseudo-citations sont bien entendu fictives.*

*PS 2 (en attendant la PS3) : merci à toute l'équipe de LyonGame et à tous les intervenants pour cette excellentissime GC 2005.*



Anecdote véridique :  
Ekianjo : putain, Meego je suis perdu, on est où sur le plan ?  
Meego : Non mais tu te fous de ma gueule ?



Nous sommes en enfer : une église bourrée de gamers, avec une table pleine de toasts, et personne pour nous dire que ce n'est pas bien.



Heureusement, nos amis les anges surveillent de pied ferme les choses, se préparant à la riposte à coup de sushis. Ca va saigner.



Ah, comment dire non à un démon doté d'un tel sourire ? Meego, lui, avait plutôt les yeux rivés sur le plateau. Il faut de tout pour faire un Sanqua.



Oui Madame, vous êtes outrée par les djeun'z du staff qui vous coincent en sandwich pour atteindre le buffet? Nous aussi Madame, nous aussi.



On nous avait parlé de combat entre le bien et le mal, mais on ne savait pas que ça allait être explicite. Meego, en fin tacticien, profitant de ce que tout le monde regardait le show, était en train de racler les derniers toasts sur les tables.



Tout est bien qui se mange bien. Meego, finalement repu, a pu retourner à ses activités normales de glandeur dès le lendemain. Il prit quand même cette jolie photo avant de partir. Bravo à LyonGame pour cette soirée réussie. Et d'avance, je réponds : non, je n'ai pas d'actions chez eux.

# King Kong

## ■■■ Jika / PS2

En fait, le véritable titre est : «Peter Jackson's King Kong : the official game of the movie.»

En voilà un titre à rallonge qui sent bon la pompe à fric ! Ils auraient pu trouver encore mieux, chez Ubi Soft : « Award winning director Peter Jackson's King Kong : the official game of the movie that will be on top of the charts for several weeks » par exemple.

Je sais, vous allez me dire « ce n'est pas le titre d'un jeu qui fait sa qualité », encore heureux. Mais quand on connaît la réputation des adaptations de films (Mes yeux se souviennent encore douloureusement de « Enter the matrix », « Starsky et Hutch », et

autres « Van Hellsing » pour ne citer que les pires, il faut dire que je n'ai pas choisi les meilleurs films non plus...), on est en droit d'être méfiant.

Sauf que, ce coup-ci j'y crois un peu plus.

D'une part, le développement du jeu est confié à l'équipe de Michel Ancel. Ce petit gars n'est autre que le créateur de la série « Rayman » et surtout du très bon « Beyond good and evil ». D'autre part, le concept du jeu semble être intéressant : un FPS sans aucune indication de vie ou de munition pour renforcer le côté cinématographique du titre, très axé sur la survie en milieu hostile. Ainsi que

des phases où on dirige Kong en personne, qui rappellent les beat'em all de la belle époque. Si on y associe l'univers du film de Peter Jackson, on se dit que cette fois-ci on aura peut-être droit à un titre digne de ce nom.

Mais assez de spéculations, l'heure est venue d'insérer le dvd dans ma PS2. Je m'installe confortablement sur mon lit, j'éteins les lumières. Hop, petite cinématique Ubisoft que je zappe allégrement. Un menu très sobre arrive. Je lance «Nouvelle partie ».

Me voilà dans les années 30, dans la peau de Jack, un



Techniquement, on sent que la PS2 est poussée dans ses derniers retranchements. Elle nous montre cependant qu'elle en a encore dans le ventre, malgré son début de ménopause. Mais c'est surtout du côté du design des environnements que le jeu assure.

scénariste accompagnant une équipe de tournage, sur une barque qui tangué dangereusement. Je m'approche d'une île qui semble immense et pas très accueillante. Qu'est ce que je viens faire dans cette galère ?

Une heure plus tard...

Je stresse. Encore ces saletés d'oiseaux préhistoriques qui me foncent dessus. J'entends une voix s'exclamer : « deux balles en réserve ». C'est le seul moyen de savoir combien de munitions il me reste. Ca sent le roussi. Plus loin, mon camarade Carl se débat avec un lombric géant. La musique

s'intensifie de manière dramatique, si je ne lui porte pas secours rapidement c'est la fin. J'abats deux de ces ignobles monstres ailés. « Le chargeur est vide ! » m'annonce à nouveau la voix. Je jette rapidement un œil à droite et j'aperçois une lance plantée dans le sol. Mon seul salut.

Je fonce tête baissée en évitant tant bien que mal les griffes du dernier ptérodactyle. Je m'empare de la lance, et dans un geste désespéré, j'aligne mon ennemi. Mon arme de fortune transperce la créature, qui s'écroule au sol. Pas le temps de savourer ma victoire, Carl est toujours dans une très mauvaise position, je l'entends hurler mon nom. Je saisis à nouveau la lance. Difficile de viser, le lombric

s'agite dans tout les sens. Et cette musique, qui est de plus en plus assourdissante. J'entends des coups sourds au loin, comme des tambours...

A moins que ce soit les battements de mon propre cœur.

Les mains tremblantes, je me concentre du mieux que je peux, en visant avec ma main gauche. Paf ! Dans le mille ! Le gros ver s'agite encore un peu et, quelques soubresauts plus loin, il se désintègre... Désintègre ?! Oui, j'oublie parfois que je suis dans un jeu vidéo.



On est rarement seul pendant notre périple. Les personnages qui nous accompagnent se battent plutôt bien, mais on passe aussi son temps à sauver leur peau. Moi je veux bien sauver celle de la jolie blonde tous les jours (Ann de son petit prénom)...

Calmement, je reprends mon souffle.

Tout à l'air d'être redevenu paisible. Je souffre, mais j'aime ça. Peuplée d'une pléthore de créatures hostiles, cette « Skull Island » est quand même magnifique. Surprenant que personne avant Carl, le réalisateur que j'accompagne pour tourner son premier film, n'ait découvert cette île envoûtante. Par moments, le soleil transperce l'épaisse végétation et apporte un peu de lumière, me permettant d'admirer la flore environnante et les nombreuses fresques d'origines inconnues qui ornent certains murets. Il semble que nous ne soyons pas seuls. Pourtant je n'ai croisé que des vers et des

scarabées géants, ainsi que ces bestioles volantes qui me donnent la chair de poule... mais c'est sans compter sur ces rugissements assourdissants que mes compagnons et moi avons entendus à plusieurs reprises. La peur de l'inconnu...

Carl me dit que l'on doit avancer encore plus profondément dans la jungle, il veut absolument capturer sur pellicule le plus possible de créatures. Je commence à me demander si ce type est vraiment sain d'esprit. Suivons le, il faut bien continuer de toutes façons. J'ai par contre cette désagréable impression d'avancer dans un couloir pas bien large, surtout quand je me retrouve bloqué par

des buissons un peu épais que je dois absolument brûler si je veux progresser...

Linéarité, j'écris ton nom...

Quelques instants et un écran de chargement plus tard, changement radical de point de vue: Ca y est, je vais enfin pouvoir incarner le « roi Kong», et dominer l'île de toute ma puissance. Me battre contre deux tyrannosaures ne me fait pas peur. Je me met en mode furie en martelant la touche « triangle » de la manette, et distribue des baffes à tout va. Je parviens à attraper le premier dinosaure par la mâchoire, et me prépare à lui



Lorsque l'on incarne Kong, on doit aussi veiller à protéger Ann des attaques ennemies. De plus certains passages dans le style plates-formes à la « Prince of Persia » permettent de varier un peu les plaisirs.

infliger le coup de grâce. Toujours sur le principe du « martèlement frénétique de touche » (mon entraînement à Track'n Field aura servi à quelque chose), je brise la mâchoire de mon adversaire, ne lui laissant aucune chance de survie. Je fête ma victoire par un rugissement gorillesque dont j'ai le secret. J'emploie la même technique de castagne avec mon deuxième adversaire, le terrassant rapidement.

C'est du combat très bourrin et un brin répétitif, mais ça détend entre deux phases de survie avec Jack.

Après ce défouloir mérité, je me retrouve à nouveau dans le peau de ce pauvre être humain persécuté par la nature.

Et les heures de jeux passent ainsi.

J'en fait des choses pendant mon périple : Je sauve mes amis des griffes d'un tyrannosaure, je slalome entre les pattes gigantesques d'une armée de Diplodocus, à la recherche d'un feu à allumer, j'embarque sur un radeau de fortune sous une pluie de flèches ennemis, je joue à cache-cache avec deux Raptors... Autant dire que j'ai ma dose d'adrénaline.

La variété des situations est bien réelle, mais les actions à effectuer finissent par se ressembler.

Au moment où je commence à ressentir une certaine lassitude, le changement bienvenu arrive : Je m'échappe de cette île maudite mais ô combien envoûtante, et, le gros macaque dans la cale du bateau, je rentre enfin à New York.

Je vais pouvoir entamer sereinement la deuxième partie du jeu, « encore quelques heures de plaisir vidéo-ludique » me dis-je avec espoir.

30 minutes plus tard...



Trouver du feu pour pouvoir dégager le terrain et progresser est un des problèmes qui revient le plus souvent. On trouve ça sympa au début, puis on se lasse assez vite de cette idée qui aurait pu être plus approfondie.

Je suis dépité, la générique de fin vient de se terminer, j'attends un quelconque niveau bonus, mais rien... De rage, j'éteins la console et la TV.

L'unique phase de jeu qui se déroule à New York est bien bidon. Elle se boucle en 30 minutes chrono, et ne présente aucune difficulté. Pas étonnant qu'aucune image de ce niveau n'ait été dévoilée avant la sortie du jeu.

Voilà encore un jeu à dix euros de l'heure.

Et c'est bien dommage, car j'avoue avoir été scotché devant mon écran pendant ces six petites heures.

Ok, la progression est archi-balisée et scriptée. Les phases de jeu avec Kong sont répétitives et les angles de caméra partent parfois en sucette. Mais l'ambiance est là, le rythme ne faiblit que très rarement et Dieu que ça fait plaisir de jouer à un FPS qui ose être différent. Pas de soldats nazis à tuer, pas de lance roquettes futuristes à transporter. On se sent tout petit face aux créatures qui peuplent l'île, et rarement le mot « survie » n'a été aussi approprié dans un jeu de ce type.

« King Kong » aurait pu être un grand titre. Quelques petites heures de plus, moins de dirigisme et surtout une dernière partie moins bâclée, aurait

sans doute fait de lui un des meilleurs FPS sur Playstation 2. Après avoir fini le jeu, on ressent un mélange de grand plaisir et de forte frustration. Comme après avoir « dégusté » un kebab sans frites et sans oignons, on est pas tout à fait rassasié (et on a souvent mal au bide).

En souhaitant, comme il l'a déclaré dans de nombreuses interviews, axer son jeu sur l'action à grand spectacle et offrir une expérience « quasi primale » au joueur, Michel Ancel était plein de bonnes intentions. Mais on sent que des bonnes idées sont passées à la trappe, la faute sans doute à un planning trop serré. Adaptation de film oblige,



Lorsque l'on subit des dégâts, l'écran devient rouge sang, accompagné d'une musique lyrico-dramatique. C'est dans ces moments là que l'on court à couvert et qu'on attend tranquillement de récupérer ses forces. Une deuxième attaque étant souvent fatale.

le jeu se devait de sortir quelques semaines avant la dernière œuvre de Peter Jackson.

Ce dernier peut cependant être satisfait, car quand on termine « King Kong », un irrépressible envie d'accélérer le temps s'empare de nous. On souhaite être confortablement installé dans un fauteuil, au cinéma, attendant impatiemment que les lumières de la salle s'éteignent... On espère qu'on va en prendre plein la vue pendant trois heures, en se disant que ce « King Kong » sur PS2 n'était finalement qu'une bonne petite mise en bouche.

# GUN

## ■■■ El Fouine / PC

On fait de tout avec un matériau de base comme le Western, du bon comme du mauvais. C'est un exemple de la seconde catégorie qui arrive en grandes pompes sur nos étagères. Alors qu'on avait la bave aux lèvres à cause des milliers de previews de Gun encensant le jeu qui ont été publiées sur le net. La déception sévit avec force lorsqu'on se met à jouer.

« The Good, the Bad and the Lame »

Nous sommes un soir d'hiver à Paname comme la plupart des autres - il n'est que 19H et pourtant il fait déjà nuit depuis trois heures- et le Boss a

jeté Gun sur mon bureau en me disant que je ferais mieux de le tester dans la minute si je ne veux pas me faire castrer à coups de massue. Après avoir ainsi usé de violence psychologique sur ma pauvre personne, Eki me jette à la figure le café que j'avais amoureusement préparé pour la rédaction quelques instants plus tôt : « Dégueulasse ! ». Il est vrai que je venais tout juste d'essayer une nouvelle façon de préparer le fameux nectar - meilleur ami de journaliste consensuel moderne - et que cette préparation dégageait une étrange odeur d'excréments, mais pour être tout à fait honnête, le goût ne reflétait en rien la fragrance. Et puis, on fait avec ce qu'on a, peut-être que si on faisait plus

de frais histoire d'avoir du café digne de ce nom, rien de tout cela ne serait arrivé...

Deux heures plus tard, je suis toujours bloqué sur notre altercation : mon esprit tout entier est obsédé par l'état d'énervement extrême dans lequel le rédac' chef se trouvait. Je pensais qu'il en avait après moi à cause d'une sombre histoire de sandwich au thon ayant mystérieusement disparu la veille, jusqu'à ce que Meego m'apprenne la véritable explication de sa rage : tous deux s'étaient rendus en Allemagne pour participer au casting d'un «film» et s'étaient fait recalés. Autant la raison était honorable pour Meego - coupe de cheveux non adaptée - autant elle était beaucoup



Les phases en Bullet-time vous font basculer en vue subjective. Déroutant au départ, ce système est surtout d'un manque d'intérêt flagrant. En effet, de toute façon l'auto-aim est de rigueur, donc...

plus honteuse et d'un ordre radicalement différent pour l'acteur confirmé qu'est Eki. Quoi qu'il en soit, voilà où j'en suis : soulagé et sur le point de décrire un article sur un des softs les plus lamentables auxquels il m'ait été donné de jouer ces dernières années.

« Bring Me the Head of Neversoft »

Plus le temps passe, plus il m'est difficile de penser que Neversoft est autre chose qu'une bande de joyeux branlottins. Il y a presque dix ans, ils avaient trouvé la formule miracle en sortant Tony Hawk's Pro Skater sur Playstation sous la houlette de ces

vénaux de chez Activision et depuis, ils ressortent le même jeu presque chaque année. Ce n'est que depuis la version « Underground » du soft que les choses ont changé un brin, mais uniquement pour le pire. En pompant sur GTA, Neversoft avait tenté d'insuffler un souffle nouveau à leur saga en perte évidente de vitesse, mais comme n'est pas Rockstar qui veut, « Underground » était une vraie bouse. C'est donc avec un bon paquet d'a priori que je lançais la nouvelle œuvre du studio qui était loin d'avoir les moyens de ses ambitions.

Bordel ! Ce que c'est laid ! Toutes considérations techniques mises à part, le design de Gun est d'un goût plus que douteux et surtout d'une répétitivité

-notre langue est remplie de mots hideux, il suffit de les chercher...- à toute épreuve. Et puis, tant qu'on y est, on va faire la liste des ombres qui ornent un tableau fort maussade : jouabilité primitive, aléatoire et somme toute, minable ; indications immondes qui polluent l'écran ; utilisation ridicule du bullet-time ; doublages ringards comme pas deux ; scénario bidon et peu inspiré ; level design à la ramasse ; ambiance digne du Lucky Luke avec Terrence Hill ; mise en scène des cinématiques minimaliste et inintéressante...



Au début, les Indiens sont des méchants, des barbares de la pire espèce et au fur et à mesure de votre progression, ils deviendront vos alliés. Une tournure des événements si attendue et si illogique en considération de tout fait historique, qu'elle en devient ridicule à souhait...

« One size fits all ? »

En fait, Gun est l'exemple le plus récent en date que j'ai trouvé du jeu dit « Grand Public » autrement appelé chez les connaisseurs « bande de tocards supposés, regroupés sous une même bannière pour faciliter la tâche aux marketeux ». King Kong semble d'ailleurs naviguer sur les mêmes eaux troubles d'après les échos issus des articles des rares testeurs honnêtes du milieu, ce qui est plus étonnant de la part d'un brave type comme Ancel que des gars de Neversoft, spécialistes incontestés des « jeux à cons » -exception faite des deux premiers THPS qui étaient bien marrants, il

faut l'avouer. Comme on ne le sait que trop bien, personne n'est parfait et, au-delà de ça, il faut de l'argent pour vivre.

Mais pourquoi est-ce que tu t'excites ? », me demanderez vous, « Après tout, des jeux de ce type il en sort plusieurs par mois. ». Il est vrai. Pourtant, 1) Ce n'est pas une raison pour arrêter de se battre contre cette logique consumériste qui bouffe nos vies quotidiennes à tous en nous imposant de la merde au lieu de nous proposer de la qualité, 2) Si on touche aux westerns, il faut s'attendre à avoir Votre serviteur sur le dos, étant donné que ce dernier attend comme le messie le jeu qui redonnera au western vidéoludique ses

lettres de noblesse, tellement il pense que le genre est foutrement bien adapté au support.

Mais pourquoi donc est-ce que les développeurs n'arrivent pas à sortir un vrai bon jeu prenant pour cadre l'Ouest des USA au dix-neuvième ? Spellbound avait bien sorti Desperados, très sympathique en son temps et bien accrocheur, mais depuis, à part le médiocre Red Dead Revolver, on n'a pas eu le droit à grand-chose d'intéressant.



Les chevaux sont chiants à crever, au clavier et à la souris, c'est un enfer de tenter de les diriger.



# THE Sims 2

## ■■■ Ilogo / GC

Chloé Delaume, auteur de Corpus Simsi, écrivait à propos de son expérience des Sims « La seule clef qui distingue l'infinie primauté de l'universims sur le vôtre, sur votre réel envasé par sa mélasse chronométrique, c'est le nombre de tours que l'on donne au cadran. Le tempsims se maîtrise. Nous avons une emprise totale sur celui-ci. »

Ma vie est une véritable abnégation. Les forces divines ayant tracé mon destin à l'avance, j'avance péniblement dans les couloirs du temps, errant comme une âme en peine, cherchant désespérément un sens à ma vie. Les gestes sont devenus mécaniques et ne m'intéressent plus.

Je me lève chaque matin avec ce terrible mal de crâne, j'entre mal luné dans la cuisine pour siroter un café qui me brûle les doigts, je remonte dans la salle de bain et m'aperçois que les gamins ont utilisé toute l'eau chaude, je me rends au boulot pour une autre journée d'enfer où mon boss m'explique que sans plus de ponctualité (évidemment la voiture a encore crevé ce matin) il sera contraint de me mettre à la porte et quand je rentre le soir, ma femme n'est même pas disposée à faire crac-crac. Et dire que c'est le commun de millions d'honnêtes hommes comme moi ! Tsss, monde de merde. Mais les forces divines, parfois, se révèlent généreuses. Il semblerait même que cette force

porte un nom, Maxis. Ma femme m'en parle depuis des mois et des mois, chéri, Sims 2 va être adapté sur consoles ! Alors évidemment, samedi alors qu'on allait faire les courses, autre corvée dont je me passerai bien, nous avons acheté les Sims 2. Le jeu est resté deux jours sur la table, sans même que je le déballe, sans même que j'y porte l'ombre d'un regard. Mais c'était sans compter l'hystérie de ma femme ! À peine rentrée du travail, elle se jette sur le jeu, l'insère dans la console des petits, et entre en transe.

« Regarde, les deux mecs ils font crac-crac » me lance t-elle. « Oh mais la gazinière est en feu, appelons vite les pompiers » continue t-elle dans



Pour s'épanouir, vos Sims devront jouir de rapports privilégiés avec leur famille, ou même avec leur voisinage. Bien qu'il vous soit possible de générer mille et un conflits au sein du cocon familial, il est hautement préférable d'entretenir des relations saines. D'autant plus que mettre un Sim de mauvaise humeur, c'est assuré le niveau 0 côté productivité au travail ! Mais quoi de mieux que d'inviter ses amis pour une surprise partie ou encore d'inviter ses amis pour un anniversaire ?

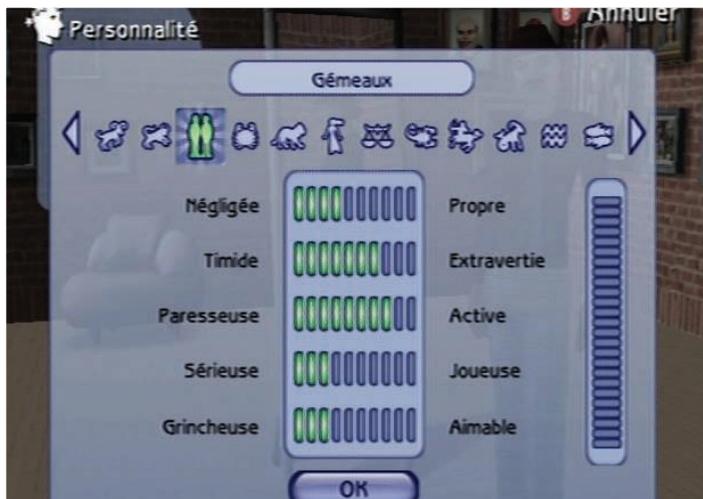
son élan. Si mes souvenirs sont bons, elle a dragué la bonne, acheté un jacuzzi, fait devenir son fils intellectuel, s'est faite des amis...

Mon Dieu que ça a l'air jouissif, mais je prends tout de même mes distances. Je n'ai pas envie de devenir aseptisé par une simulation de vie des plus emphatiques. Alors je fais mine d'être totalement désintéressé, et continue à faire les comptes, aïe, ça va être encore rude ce mois-ci...

Deux heures du matin. Je me réveille en trombe, avec pour seul vestige de mon cauchemar le cœur qui bat à cent à l'heure. Je sors doucement du lit pour ne pas réveiller ma dulcinée, enfile mes chaussons, et descend dans la cuisine pour boire un

peu d'eau. J'attrape une bouteille, quand soudain je suis interpellé par un bruit, tout droit venu du living room. Le rythme s'accélère, mes bruits se font discrets. Quelques secondes plus tard, je m'aperçois que le bruit vient du téléviseur. En effet, de curieux êtres s'agitent en tous sens sur l'écran de télévision, ils nous ressemblent, mais ne sont pas vraiment humains puisque virtuels, et le plus étonnant est qu'ils ne parlent pas notre langue. Il est incontestable qu'ils possèdent un langage articulé, mais différent du mien, et de tout ce que j'ai pu entendre dans ma vie. J'arrive seulement à distinguer leurs passes colériques quand le timbre de leur voix augmente. De même

que je les comprends grâce aux petites bulles qui apparaissent au dessus de leur tête. Je connais en temps réel leurs besoins, leurs rêves, leurs peurs. Je suis Dieu. Je contrôle leur destin. Trop absorbé par ce spectacle, je ne prends la manette que dix minutes après. Mon premier geste aura été d'aller aux toilettes. Mon petit bonhomme gesticulait en effet dans tous les sens, me suppliant un séjour incognito aux cabinets. Et bizarrement, je suis pris d'un élan de propreté, je me rince les mains pour être allé faire pipi (moments trop intimes floutés, bien entendu). Je prendrai soin de mes Sims toute la nuit. Je me plie en quatre pour les rendre heureux, je m'improvise même décorateur d'intérieur !



Tout comme dans la version PC, Sims 2 apporte son lot d'innovations. Ainsi, vous pourrez personnaliser de manière beaucoup plus aboutie vos personnages, et le rendre uniques (j'insiste sur le fait que la version PC est bien plus complète). Même les signes astrologiques influenceront sur le caractère, et donc les besoins de vos charmants Sims. Enfin, les interactivités avec le décor sont encore plus nombreuses, bien que mon cerveau sadique aurait été encore plus loin dans l'interactivité ;)

Qui l'eut cru ?

Très vite j'opte pour le déplacement direct de mes personnages, en effet le déplacement au curseur s'avère vite fastidieux pour un pad consoles. Quoiqu'il en soit, après deux bonnes heures, je me sens tout à fait à l'aise avec les nombreuses possibilités du menu. Pour ce qui est de la maniabilité, le portage semble donc très réussi.

Un peu fatigué, je décide de quitter mes Sims ici. En effet, ils dorment tous. Et moi, je suis exténué, crevé, et hypnotisé. Je sauvegarde donc, heureusement que le gamin avait une carte mémoire neuve, car le jeu est très gourmand, notamment sur le Cube, et j'aurai été contraint de réduire à néant

ma partie. Je retourne donc sur le menu, et là je m'aperçois que les Sims 2 propose, en plus du mode Libre, un mode histoire, une sorte d'initiation au mode Libre, où pour avancer, vous devrez remplir quelques objectifs. Les missions proposées vont du traditionnel «je trouve un boulot» au «je fais de mon voisin un ami». Car effectivement, une vie de sims impose aussi de travailler. C'est un fait, l'homme ne pourra vraisemblablement jamais s'en détacher. Encore plus dans un jeu à la matrice capitaliste où vendre, acheter, et manger mènent la danse. Car effectivement, les sims ne sont pas si différents de nous. En fait, nous dirons qu'ils supportent bien mieux que nous notre condition, à raison que

l'on s'occupe suffisamment d'eux. Mais attention, les mettre entre de mauvaises mains génère un résultat des plus chaotiques ! J'en ai pour preuve quelques parties où je m'amusais à les zombifier et où, une jeune fille se crée un ami imaginaire, faute à une vie sociale aussi passionnante qu'un épisode des feux de l'amour.

L'évolution entre les Sims et les Sims 2 est flagrante, sans pour autant constituer une véritable révolution. Nos sims vieillissent enfin. Vous les contrôlez à toutes les étapes de leur vie (du berceau au tombeau), et bien entendu, à chaque classe d'âge ses exigences !



La vie d'un Sims n'est pas de tout repos, croyez-moi. Tantôt ils devront faire face à une catastrophe (le feu dans la maison, vite appelons les pompiers), tantôt ils devront peaufiner leur abdos avec un entraînement non stop (bon évidemment, vu comme ça, ça a l'air très simple) et vous pourrez même les spécialiser dans les métiers les plus déjantés.

Les interactivités avec le mobilier sont encore plus nombreuses, et la personification de votre sims a été revue largement à la hausse, bien que ce point, sur consoles, soit moins développé que sur PC. En effet, les personnages sont davantage caricaturés. En ce qui concerne les graphismes, ils sont très fluides et agréables. Les sims sont plus expressifs, et donc plus attachants.

Alors voilà, j'y passe des heures, des jours, des nuits, et je m'attache à ma nouvelle famille virtuelle. Mais au final, peut-on dire que Sims 2 est un jeu ? Evidemment, la question n'est pas simple, car, je vous l'accorde, encore faudrait il définir ce

qu'est un jeu. À vrai dire, les joueurs ont évolué, les jeux aussi. N'importe quel gamer vous répondra qu'un jeu, c'est avant tout une expérience, une véritable aventure. Un jeu, paraît-il, ça connaît une fin, parce que dès que l'objectif final est accompli, nous n'avons plus rien à faire. Alors que les Sims 2, vous me direz, ça ne s'arrête pas vraiment... La vie est sans fin, vous pouvez disparaître de ce bas monde, mais la Terre continuera de tourner. Votre charmante petite descendance se chargera de transmettre votre nom aux générations futures. Alors, disons que plus qu'un jeu, une simulation de vie est un divertissement tout public. La jouabilité est illimitée : en effet, dans les Sims

il n'y a ni gagnant ni perdant ; le jeu n'a pas de but précis qui engagerait une victoire. Il s'agit d'une victoire personnelle que ce soit dans la vie professionnelle, personnelle ou sentimentale des Sims. Autrement dit, si vos Sims sombrent dans la dépression, c'est que vous ne savez vraiment pas y faire.

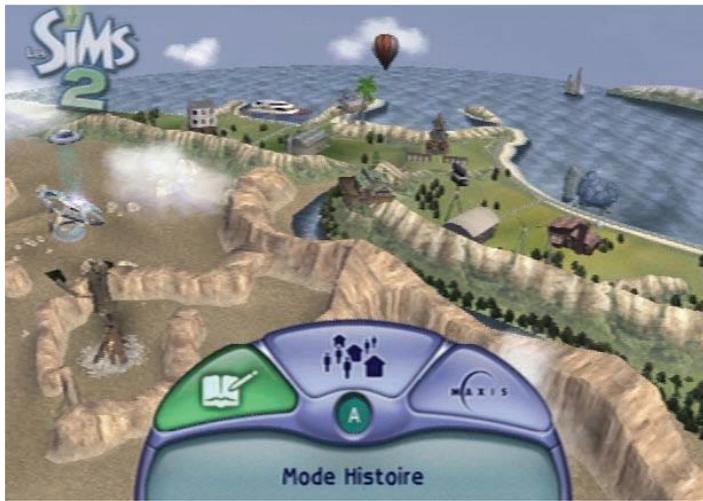
Alors, oui, puisque les enfants l'appellent ainsi, Sims 2 est un jeu, mais un jeu hors norme, qui brise tout schéma, et qui laissera soit une superbe impression, soit l'envie de le boycotter purement et simplement.



Les Sims connaissent également les petits aléas de la vie quotidienne. Autrement dit, les envies pressantes, ou encore les gargouillements. Si vous désirez accoupler vos Sims (oui, ça fait très sauvage), ils devront être au top de leur forme, et surtout être propres. Sinon, votre partenaire vous repoussera avec une gifle, sans autre forme de procès.

En somme, tout comme ma femme (le public féminin semble vouer une passion sans fin aux simulations de vie) je suis hypnotisé par les Sims 2, mais je ne me fais pas d'illusions, tôt ou tard, tout comme ma propre vie, la vie de mes Sims finira par me lasser.

En attendant, je revendique les Sims 2, Barbie du XXIème siècle !



Sans crier au génie, avouons que c'est tout de même très joli. Vives et gaies, les couleurs sont du plus bel effet, et collent parfaitement avec l'ambiance presque naïve du jeu.



# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

1	<b>NEED FOR SPEED most wanted</b> (gc, ps2, xbox, pc, ds, psp)	<b>EA</b>
2	FIFA 2006 (gc, pc, ps2, xbox, etc)	<b>EA</b>
3	CALL OF DUTY 2 : BIG RED ONE (gc, ps2, xbox)	<b>ACTIVISION</b>
4	KING KONG : official game of the movie (ps2, gc, xbox, pc, xbox360)	<b>UBI SOFT</b>
5	HARRY POTTER and the globlet of fire (ps2, gc, xbox, ds, psp, pc)	<b>EA</b>
6	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (ps2, xbox)	<b>KONAMI</b>
7	STAR WARS BATTLEFRONT II (ps2, xbox, pc, psp)	<b>LUCASARTS</b>
8	NARNIA : the lion, the witch & wardrobe (ps2, pc, ds)	<b>BUENA VISTA GAMES</b>
9	50 CENT : bulletproof (ps2, psp, xbox)	<b>VIVENDI</b>
10	THE SIMS 2 (pc, ds, gc, ps2, xbox, psp)	<b>EA</b>

CHARTS  
**UK**  
UNITED  
KINGDOM

Surprise ! pas de jeux xbox 360 dans ce top. Mais, vous allez me dire, c'est impossible ! Elle est normalement en rupture de stock, donc les magasins ont du être dévalisés ! Pfff, bande d'amateurs, mais non ! Justement, il n'y avait pas assez de jeux en vente non plus, et vu que les fêtes arrivent, ce sont les jeux disponibles qui s'arrachent, pas ceux qui sont encore en pré-réservation pour rupture de stock ! En Angleterre, vous le savez, ce qui marche à fond ce sont les licences de films. Cette semaine ne fait pas exception avec KING KONG, HARRY POTTER et CHRONICLES OF NARNIA qui se débrouillent ma foi très bien. L'EA mètre est au beau fixe, c'est normal, c'est bientôt la Noël, et NEED FOR SPEED MOST WANTED rafle la mise facilement devant un CALL OF DUTY 2 un peu timide. FIFA 2006 en profite pour mettre 2 buts à PRO EVOLUTION SOCCER 5, preuve s'il en est que le matraquage médiatique marche toujours très bien.

DU  
**3**  
DÉCEMBRE  
  
AU  
**10**  
DÉCEMBRE  
Source : ELSPA

1	CALL OF DUTY 2 (xbox360)	ACTIVISION
2	PERFECT DARK ZERO limited edition (xbox360)	MICROSOFT
3	50 CENT : bulletproof (ps2)	VIVENDI
4	WWE SMACKDOWN VS RAW 2006 (ps2)	THQ
5	MADDEN NFL 2006 (xbox)	EA
6	PERFECT DARK ZERO (xbox360)	MICROSOFT
7	PROJECT GOTHAM RACING 3 (xbox360)	MICROSOFT
8	QUAKE 4 (xbox360)	ACTIVISION
9	NEED FOR SPEED : most wanted (ps2)	EA
10	NEED FOR SPEED : most wanted (xbox360)	EA

## CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

DU  
20  
NOVEMBRE  
  
AU  
27  
NOVEMBRE

Source : EBgames

La sortie de la Xbox 360 aux US a été remarquée, comme le montrent les ventes: les jeux les mieux vendus sont en majorité sur ce format, avec CALL OF DUTY 2 arrivant grand premier. C'est pour le moins surprenant vu qu'il ne s'agit même pas d'une exclusivité ! La faute est réparée à moitié avec PERFECT DARK ZERO, qui se vend très bien en édition spéciale comme en édition normale. Mais vu la piètre qualité du titre (si ce n'est le mode co-op), certains doivent être un peu dégoutés de leur achat... PROJECT GOTHAM RACING s'en tire quand même pas mal, et surprise, QUAKE 4 sort aussi du lot, encore une fois sans être exclusif à la machine. Un titre ps2 arrive quand même à survivre à l'invasion Microsoft, c'est 50 CENT BULLETPROOF, le jeu officiel de la star-rap-à-racaille 50 CENT, à qui on ne donnerait pas bien plus de pourboire dans le métro. Mais aux US, ils adorent. C'est aussi le pays de WWE SMACKDOWN, quand même. Tout s'explique. Et KAMEO ??

CHARTS  
US  
UNITED  
STATES

# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

1	BIOHAZARD 4 (ps2)	CAPCOM
2	OIDE YO DOUBUTSU NO MORI (ds)	NINTENDO
3	MONSTER HUNTER PORTABLE (psp)	CAPCOM
4	SLIME MORIMORI: DRAGON QUEST 2 - Daisensha to Shippo Dan (ds)	SQUARE-ENIX
5	POKÉMON FUSHIGI NA DUNGEON: Aka no Kyuujoutai (gba)	NINTENDO
6	DRAGON BALL Z: Bukuu Ressen (ds)	BANDAI
7	POKÉMON FUSHIGI NO DUNGEON: Ao no Kyuujotai (ds)	NINTENDO
8	ROCKMAN EXE 6: Dennoujuu Grega (gba)	CAPCOM
9	SD GUNDAM Gashapon Wars (gc)	BANDAI
10	TRAINING FOR ADULTS: Work Your Brain (ds)	NINTENDO

CHARTS  
JAP  
ARCHIPEL  
JAPONAIS

Quand on parle de l'hégémonie d'EA en occident, on est petits joueurs. Au Japon, NINTENDO sait laisser sa marque d'une manière bien plus pernicieuse. Regardez, dans ce top, 8 jeu sur 10 sont pour une machine NINTENDO. Incroyable non ? Malgré tout, c'est un titre PS2 qui rafle la mise, avec la version PS2 de RESIDENT EVIL 4, qui se vend décidément mieux que son homologue GC, pourtant plus beau. Mais bon, comme le jeu est excellent, on ne va pas s'en plaindre. MONSTER HUNTER PORTABLE arrive lui aussi comme une surprise, se vendant mieux que prévu, alors que c'était l'inverse avec le récent WINNING ELEVEN 9 sur PSP. OIDE YO DOUBUTSU NO MORI (la suite d'ANIMAL CROSSING) continue à marcher très fort sur DS pour une deuxième semaine consécutive. En terme de ventes de consoles, cette semaine du 27 novembre au 4 décembre a marqué un tournant avec des ventes PSP supérieures à celles de la DS, grâce à MONSTER PORTABLE.

DU  
27  
NOVEMBRE  
AU  
4  
DÉCEMBRE  
Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
DEAD OR ALIVE 4 (xbox360)	13 janvier 2006
TALES OF ETERNIA (psp)	15 janvier 2006
TOP SPIN 2 (xbox360)	15 janvier 2006
PSYCHONAUTS (pc, ps2, xbox)	27 janvier 2006
STAR WARS EMPIRE AT WAR (pc)	7 février 2006
PROJECT ZERO 3 (ps2)	24 février 2006
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	février 2006 ?
WORMS (psp, ds)	17 mars 2006
ODAMA (gc)	31 mars 2006

## NEXT

Ca vient bientôt.  
Ca pourrait faire mal.

Les jeux de Noël sont déjà tous sur le marché, il n'y a donc rien de bien folichon qui va sortir d'ici le 25 décembre. Parmi les titres les plus attendus il y a bien entendu DEAD OR ALIVE 4 qui devait à la base sortir en même temps que la console. Notons que la PSP va enfin avoir son RPG avec TALES OF ETERNIA (un an plus tard que tout le monde), reprise d'un ancien titre PS1. Dommage de voir si peu de jeux de ce genre. TOP SPIN 2 promet d'assurer en reprenant les recettes du premier et en se dotant d'un look next-gen pour la 360. On parle de consoles, de consoles, mais le gros jeu PC du début d'année est, espérons-le, STAR WARS EMPIRE AT WAR, qui marque le retour d'anciens de Westwood aux mains d'un RTS. Sur PS2, on attend bien sûr SHADOW OF THE COLOSSUS comme sans doute un des ultimes jeux qui trouent le cul. La GC n'est pas laissée de côté avec un jeu assez original et exclusif: ODAMA. D'ici mars, par contre, sur GC, ça va être désert...

NEXT  
FR  
PAYS DU  
FROMAGE

Tommy Lee Jones est un homme précieux. Un de ces artistes qui livrent au spectateur une vision personnelle des Etats-Unis. Tout comme l'excellent Lone Star quoiqu'un brin sporadique en son temps, Trois Enterrements se situe dans un genre créé en réaction au Western : le Southern.

# movie ticket

## Trois enterrements

■■■ El Fouine

### “Southern Man”

Tommy Lee Jones est un homme du Sud, passionné et attaché à sa terre, parfois même plus qu'à sa propre personne. Mais c'est surtout un humanisme exacerbé qui le caractérise, un attachement aux gens plus qu'aux situations dans lesquelles ils sont placés. Disons-le tout de suite, Trois Enterrements apporte un vent de fraîcheur dont le cinéma indépendant américain avait bien besoin à force d'être assimilé aux obsessions gonflantes d'un réalisateur douteux tel que Gus Van Sant. Certes, grâce aux succès de Tarantino ou de Raimi, le film de genre commence à reprendre vaguement ses droits mais ce n'est pas dans cette catégorie que se trouve le premier long-métrage de Mr. Jones : nous sommes ici face à un film d'auteur du meilleur

aloi, sans toutes les connotations négatives qui vont avec (lenteur, banalité des situations, acteurs dépressifs...).

Trois Enterrements raconte l'histoire d'un homme marginal et bourru, Pete Perkins, qui apprend la mort de l'un de ses amis, un immigré mexicain se nommant Melquiades Estrada avec qui il travaille en tant que cowboy. Il décide de lui faire justice, mission que les autorités locales refusent de mener à bien, ainsi que de l'enterrer en sa terre natale, de l'autre côté de la frontière texane. Tout est mis en œuvre dans ce métrage divisé en quatre parties pour perdre le spectateur dans un premier temps et pour le remettre ensuite sur les rails de façon plus ou moins attendue. De ce point de vue, le scénario du nouveau génie

espagnol de l'écriture, Guillermo Arriaga, est d'une perfection accablante de fluidité. Malgré une construction alambiquée dans la première partie, l'objectif est clair: les personnages sont le centre, la fondation et la raison d'être du récit. La vie quotidienne de chacun est importante et décisive quant au déroulement de la narration. Puis, plus le film avance, plus l'attention est portée sur les personnages de Jones et sa horde sauvage -composée d'un cadavre et d'un jeune officier débutant de la police aux frontières américaine.

### « The Weight »

Une des grandes qualités du film de Jones est d'incorporer un humour d'une délicieuse noirceur dans une histoire qui ne semblait

pas spécialement propice au rire. Encore une fois, ce ne sont pas les situations en elles-mêmes qui sont amusantes mais plutôt les réactions des personnages face à elles. La fin, d'une innocence et d'une pureté à dégoûter le plus cynique des individus, en est sûrement le meilleur exemple possible, puisque l'une des interprétations possibles à la sortie de la séance pourrait être: «Finalement, c'était juste une grosse blague de deux heures!». Quand je vous disais que c'était rafraîchissant...

Et quel ne fut pas mon étonnement, ami Lecteur, lorsque je vis apparaître sous mes yeux le nom de Luc Besson au poste de producteur! Ceci dit, je vous rassure, notre gros prétentieux national n'a apparemment fait que



filer deux-trois dollars pour aider l'acteur texan à monter son projet en toute indépendance vis-à-vis des studios américains. Je pense d'ailleurs à titre personnel -et après avoir vu la bande-annonce minable de son futur chef-d'œuvre- qu'il devrait tirer une leçon d'une telle expérience en se retirant de la vie créatrice en se consacrant aux finances, qui semblent être de bien meilleures chaussures à ses pieds que ne l'étaient ses précédentes. Luc Besson n'est cependant pas le seul à figurer au générique, heureusement -quoique j'aimerais bien le voir faire un one-man show comme Arthur étant donné son sens de l'humour dévastateur. Le rôle principal est tenu par Tommy Lee Jones avec brio et il est secondé

dans sa tâche par un génial casting américano-mexicain composé de Barry Pepper dans le rôle du branleur de garde-frontière et Julio Cedillo campe Melquiades lorsqu'il est encore en vie. Les actrices principales ne sont pour une fois pas reléguées au second plan et les deux principales, January Jones et Melissa Leo, offrent des performances exceptionnelles et dans des registres distincts. Leur point commun est qu'elles sont blasées car laissées de côté par leurs maris respectifs ; Leur relation est mélancolique et en même temps désabusée, honnête et étrangement rationnelle, surtout en comparaison avec l'amitié morbide entre Pete et Mel.

### « I Got Stripes »

Le mélange des genres opère vraiment parfaitement dans *Trois Enterrements*: tantôt nous sommes face à un drame psychologique, tantôt à un polar, tantôt à une comédie noire et enfin à une fable à morale libre d'interprétation. C'est d'ailleurs ce qui fait la force du film de Jones, soit sa capacité à vous envoûter, vous serez transporté dans un autre monde, inconnu par la plupart d'entre nous -moi y compris- dans un Texas loin de toute considération politicienne. Certes les protagonistes sont des Rednecks, mais une fois que la bobine se lancera, vous ne pourrez pas vous empêcher de rentrer

dans le jeu du scénariste, de vous immerger dans cet univers si moite, à l'air étouffant. Vous aurez du sable plein les narines et avec un peu de chance, une larme d'émotion coulera le long de votre joue lorsque la projection sera finie. Rien à voir avec de la tristesse cependant, c'est l'humanisme de ce film qui devrait vous toucher.



Ecrire dans un aéroport. Entre les mioches qui chahutent, le bip incessant de l'ordinateur visiblement défaillant de la porte d'embarquement, les va-et-vient des passagers, le bruit ambiant de tout ce trafic ou encore les appels pour les éternels retardataires, l'exercice s'annonce plutôt périlleux. Haute voltige littéraire concédée sous la pression amicale de mon rédac chef, votre hôte vous propose donc cette fois-ci son humble opinion sur L'Exorcisme de Emily Rose, un film signé par Scott Derrickson.

# movie ticket

## L'exorcisme d'Emily Rose

■■■ SilentZen

### Based on a True Story... ?

Lorsque Emily Rose (Jennifer Carpenter) quitte sa province et une famille plus que dévote, c'est pour aller étudier à l'université. Une nuit, seule dans sa chambre d'étudiante, elle est la proie d'hallucinations et d'une rencontre surnaturelle qui la laissera épouvantée. Convaincue qu'elle est harcelée par les forces démoniaques, Emily sombre peu à peu, victime de symptômes de plus en plus spectaculaires. Perdue et terrifiée, Emily demande au prêtre de sa paroisse, le père Richard Moore (Tom Wilkinson), de l'exorciser...

Au terme du combat contre sa possession, la jeune fille trouve la mort. Accusé d'homicide par imprudence, le père Moore se retrouve au coeur d'un procès

qui va ébranler les convictions de tous. Défendu par Erin Bruner, une célèbre avocate qui ne croit pas au surnaturel, Moore n'a plus l'ambition d'être innocenté, il veut simplement que tout le monde sache ce qui est réellement arrivé à Emily...

### Beyond Good and Evil

Passés ces états d'âme du jeune critique pliant logiquement sous sa hiérarchie, venons-en aux choses sérieuses. Le long métrage de Derrickson se présente sous une forme assez bâtarde mais intéressante. En effet, le réalisateur-scénariste a choisi de mêler terreur et film de procès: le procès ne servant en réalité qu'à nous montrer la possession puis le fameux exorcisme, par le biais de flashbacks racontés par les

différents témoins de l'histoire. De cette idée naît un véritable sentiment de déséquilibre narratif car le film se retrouve coincé entre un classicisme tout hollywoodien des films dit à «procès», et une approche nerveuse des faits vécus par Emily, cette fois-ci dans un style plus réaliste.

Le scénario ne fait pas dans la dentelle et offre son lot de clichés, d'absurdités comme l'avocate agnostique qui sera convaincue de l'existence de ces événements surnaturels, le mal qui rôde autour du procès en menaçant les principaux protagonistes (ou comment tenter de préserver la tension des flashbacks horribles auprès du spectateur).

La palme revenant tout de même au développement de l'intrigue judiciaire, digne d'un téléfilm bas

de gamme. On ne nous épargne ainsi pas les crises de conscience de l'avocate, les témoignages diamétralement opposés entre experts médicaux et docteurs à paranormal, la disparition pseudo-choc d'un témoin, et un jugement final où la morale sera sauve. Soulagement, tout est bien qui fini bien au pays de l'Oncle Sam. Cependant, avouons l'efficacité de quelques séquences de possessions qui feront leur petit effet chez certaines personnes.

### Schizophrenia

Le générique annonce la couleur: cette histoire est basée sur des faits réels. Cela étant, il est difficile de ne pas rester perplexe devant le thème global du film, à savoir la lutte entre le bien et le mal. Car oui, il s'agit bien de cela, et



mis à part l'exorcisme, vous aurez droit à de belles images d'Epinal - avec un diable qui lance un défi au prêtre héros du récit. La lutte sera d'ailleurs sans merci lors d'un procès autour duquel pléthore de choses étranges arrivent à l'avocate Erin Bruner ou au Père Moore.

L'Exorcisme d'Emily Rose est un vrai film schizophrène. Derrickson, le cul entre deux chaises, est victime de sa propre création. Co-scénariste du film, il ne s'est pas rendu compte qu'un amalgame semblant être réussi sur papier ne l'est pas forcément à l'écran. Les séquences de procès sont dans ce sens complètement ratées - merveilleux cadrages télévisuels - et sans personnalité alors que le

résultat est plus intéressant pour les séquences où apparaît Emily. Maladroit mais de bonne volonté, le réalisateur se permet même parfois quelques petites audaces formelles comme lorsqu'il place sa caméra sur le corps du Père Moore, lors de sa première rencontre avec le prince des ténèbres.

Le principal souci du traitement "réaliste" des événements surnaturels vient du fait qu'il est appuyé par des effets sonores, beaucoup trop démonstratifs. Véritables tics du cinéma moderne, les "grrrrrrr" mixés aux "vrrrrrrrrr" à chaque passage monstrueux sont utilisés aujourd'hui pour combler la perte d'impact des images projetées sous nos yeux.

Domage dans ce cas-là, car le

sujet possède une force indéniable et est réellement effrayant.

### Judgement Day

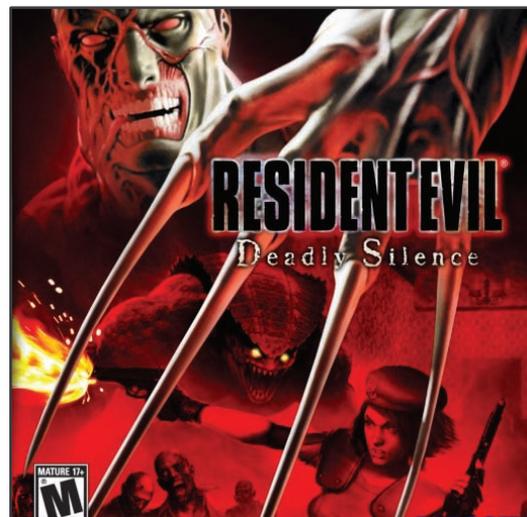
En 1973, William Friedkin réalisait L'Exorciste, le chef d'œuvre du film de terreur. Pas de bruitages à s'en faire péter les tympans, pas d'effets spéciaux numériques. Non, simplement des plans d'une force inégalable et un silence malsain qui restent gravés dans les mémoires. Véritable tyran sur le plateau, Friedkin sût s'appuyer sur un impeccable casting, ce qui n'est pas le cas pour Scott Derrickson. D'une fade Laura Linney en avocate brushée aux convaincants Tom Wilkinson et Jennifer Carpenter, sans oublier le très agaçant

Campbell Scott dans le rôle de l'avocat du peuple, l'ensemble demeure trop irrégulier.

Vous l'aurez compris, le film est donc à mes yeux un demi-échec. Rageant puisqu'on y décèle un désir de bien faire, de tenter quelque chose de différent. Emily Rose est donc un «film de peur post-projection», où le sujet abordé trotte dans nos têtes pendant plusieurs jours, sans que l'on y puisse associer des images. Pour celles-ci, regardez plutôt L'Exorciste, premier du nom.



Les fêtes de fin d'année approchent et avec cela, tout le petit monde du jeu vidéo fonctionne à plein régime afin de commercialiser le plus de consoles possible et ainsi vendre un maximum de jeux. Il ne faut donc pas s'y tromper, Nintendo et sa Nintendo DS vont mettre les bouchées doubles afin de rattraper les ventes assez pauvres du Game Cube. Mais il y a aussi l'après-Noël, le mois de Mars tout aussi important puisque la plupart des éditeurs annoncent la fin d'année fiscale, leur but étant de terminer l'année fiscale avec les meilleurs chiffres et pourquoi pas faire péter les objectifs. C'est pour cela que quelques hits arriveront plus tard comme Animal Crossing, Phoenix Wright etc. Commençons d'ailleurs par Resident Evil. Oui je vous en ai déjà parlé à maintes reprises mais cette



fois ci, Capcom a affiché la jaquette du jeu. De tous les Resident Evil, c'est l'une des plus belle qui existe. Elle met tout de suite dans le ton. Pour ce qui est du jeu, tout de

suite ça se gâte. On ne peut pas dire que le jeu soit une claque graphique. Les dernières images le démontrent encore. Très, trop cubique et avec une histoire connue qui risque de ne plus surprendre grand monde. On attendra quand même d'avoir le jeu en main afin de voir s'il effleure le niveau de la version salon. Parce que dans le noir le son à fond, oui le jeu faisait peur. Maintenant sur portable, il faut voir.

Dans le numéro 12 de Sanqua Experience, je vous avais parlé des spots situés en Allemagne qui permettent de jouer en ligne. Bonne nouvelle : le marché Français aura aussi son réseau. Cela devrait arriver très prochainement. D'ailleurs un site (<http://www.hotspot-wifi.fr/fr/index.php>) vous permet de savoir s'il y a un spot près de chez vous. En parlant de jeu en ligne, Nintendo a donné les premiers chiffres. En tout cela ferait 200.000 joueurs qui se seraient frittés ensemble sur l'un des 3 jeux qui sont MarioKart Ds, Animal Crossing Wild World et Tony Hawk. Un bon départ pour la firme de Kyoto dans la course du online avec une portable. Il faudra voir si d'autres jeux suivent et si les joueurs eux-mêmes continuent à suivre.

Puisqu'on est dans les chiffres, faisons un petit tour des ventes au Japon. On se rend compte que la Nintendo DS est en pleine forme au pays des sushis puisqu'elle domine les autres consoles qu'elles soient portables

**IN ZE**  
**POCKET**

■ ■ ■ Snape1212  
■ ■ ■ Ekianjo

ou consoles de salon. Donc ça fait 177.000 DS vendues en une semaine, suivie de la PSP à 92.000 unités. Enfin la Playstation 2 suit avec 32.000 unités. La Playstation2 qui dominait depuis des années les ventes de consoles au Japon perd du terrain. Ensuite, la guerre entre Sony et Nintendo pour le marché des consoles portables tourne en faveur de Nintendo pour le moment. Pourquoi? Peut-être parce que Nintendo offre aux joueurs des trucs exclusifs, des softs un poil plus amusants et innovants. Grâce à l'écran tactile ? Oui, sans aucun doute. Malheureusement après un an d'existence, on se rend compte que seul Nintendo et quelques éditeurs tiers utilisent à bon escient l'écran. Les autres ont tendance à l'utiliser pour des banalités.

C'est donc un potentiel énorme qui n'est pas utilisé actuellement. Ce qui est dommage lorsqu'on voit la pauvreté des titres actuels qui sont, soit des suites, soit des copies de jeux existants et qui n'ont donc aucune valeur à part nous faire raquer 50 à 60 euros de plus. Les joueurs achètent encore des consoles et donc des jeux pour leur gameplay plus que pour leurs graphismes. L'honneur est sauf... sauf peut-être en Europe où la PSP décolle sans jeux vraiment valables?



Mais si, mon cher Snape, il y a bien quelques jeux valables sur la PSP. Tiens, la semaine prochaine sort «Me and My Katamari Damacy». Ok, c'est encore une reprise, mais c'est un jeu très marrant à la base. Mais bon, ce ne sera pas tout de suite pour l'Europe.

De toute façon, la PSP sert à plein d'autres trucs. Tiens, par exemple, à lire des mangas (scannés). Ca se fait assez bien avec PeP Viewer version 0.5 - et on peut même désormais écouter de la zik en même temps. Magnifique. A noter que le Neo Mini PSP Converter est enfin sorti. Ce truc permet de connecter à votre PSP une carte Compact Flash au lieu de ces saloperies de cartes Memory Stick Duo hors de prix. Le seul problème c'est qu'on ne sait pas

trop comment attacher ce système à la PSP pour l'instant. Voir l'image. Sinon, les fans de Sudoku le savent déjà sûrement, mais il existe une version PSP de leur jeu de m... de... mé...moire et de logique. Je ne m'étendrai pas sur le sujet.

Alors qu'il ne semblait pas y avoir de solution pour faire tourner les homebrews sur les firmwares au dessus du 2.0, bonne nouvelle : il existe apparemment un bug dans les sauvegardes de GTA LCS qui permet l'exécution de code non signé. Ca rappelle l'exploit de la Xbox des premiers jours, c'est marrant. Bien que ce loader n'en soit qu'à ses premiers pas, on a bien espoir de pouvoir lancer quelque chose de plus qu'un «hello world» bientôt.

Un nouvel OS est en développement sur PSP, ça s'appelle PSP-OSS et c'est assez joli d'après les premiers screens. On pourra lire des mp3 et du ogg avec, lancer directement des homebrews sans passer par un loader puant et enfin un explorateur de fichiers, truc essentiel pour un OS.

Entre temps, Sony voudrait bien que tout le monde passe sur son dernier firmware 2.60, pour bloquer au maximum les portes d'entrée aux homebrews. Pour convaincre les gens, il offre désormais une fonction de récupération des flux RSS, qui peut servir entre autres à l'écoute des podcasts... Mouais, autant les prendre sur son PC et les transférer sur PSP. C'est pas bien dur...

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.

12

SORTIE LE 24 NOVEMBRE 2005

REFUSAL OF THE RETURN

Comme la période festive arrive, pas mal de jeux passent à la moulinette: FEAR (pc), GTA LIBERTY CITY STORIES (psp) et CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW (ds) On refait le monde autour de la notion de diversité cette semaine. LADY VENGEANCE et FRAGILE partagent les Movie Tickets.

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](http://www.sanqualis.com).

GAME ON



NEXT TIME

Tiens toi, là, avec la combinaison de pêcheur... oui, toi !

Comment t'as fait pour dégôter une Xbox, en ces jours de pénurie ? Dis quelque chose d'intelligent, il me faut un scoop, là.



C'est ma troisième aujourd'hui. Ce matin j'ai lâché mon pit' sur des jeunes qui en ramenaient une fraîchement réservée. La deuxième c'est dans les locaux de Sanqua que je l'ai tirée, pendant que cette bande de cons dormait. Et là c'est celle que j'ai réservée, qui est déjà en vente sur Ebay à 5000 dollars. Merci Microsoft !

## CONTACT

LE FORUM DE SANQUA est votre AMI (message subliminal)  
La Rubrique "NOUS" de [www.sanqua.com](http://www.sanqua.com) AUSSI.

# 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.

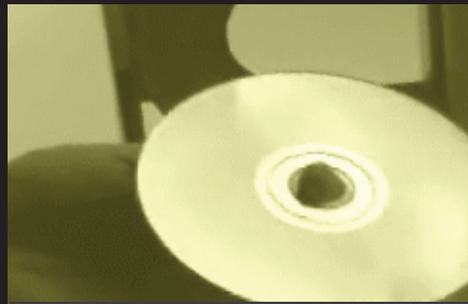
L'équipe de Sanqualis pense écologique : le doc électronique, c'est bien, c'est propre, ça se lit sur un écran sans couper des arbres. Si l'envie vous prend d'imprimer Sanqua, sachez que vous

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.

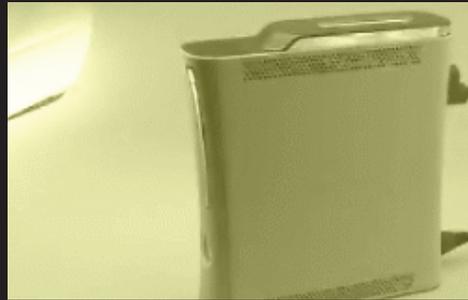
Nous ne détenons pas la vérité absolue. Il nous arrive de dire des conneries, et MEME de les penser. Mais bon, en gens responsables, on assume et on défendra coûte que coûte les idioties que l'on a pu écrire, par principe. Nous ne sommes pas non plus responsables des tumeurs et autres cancers que vous 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.



Prenez d'abord un DVD bien mûr...



Insérez le dans la 360, laissez malaxer

# Maité

présente le

## Rayage de DVD



Retournez la avec délicatesse...

### Ingrédients

- \* un dvd impeccable
- \* une xboîte 360
- \* un bon tour de poignet

Temps de préparation :  
**Une minute seulement !**



Et voilà ! c'est prêt ! La cuisine facile !

Dédié aux heureux découvreurs de cette fabuleuse recette, qui a déjà fait le tour du monde !