

YANNIS EXPERIENCE

15 : THE CROSSING OF THE RETURN THRESHOLD

- 27 janvier 2006 -
v15c2





CD170

EXPERIENCE

Le voilà le deuxième numéro de 2006, une année qui commence décidément très fort pour votre mag' adoré! En effet, nous avons enfin réussi à faire évader Tom de Sainte-Anne, et ce dernier ne s'en porte que mieux. Attention tout de même à ne pas traîner trop tard dans les rues du côté de la Porte d'Orléans, il n'est pas tout à fait calmé et pourrait se montrer très agressif envers vous si vous ne lui donnez pas ce qu'il veut. Souvent, il ne s'agit que d'«un ticket restaurant » ou d'«une petite pièce », mais si vous tombez sur lui lors de l'un de ses mauvais jours, vous ne rentrerez peut-être jamais vivant chez vous.

Au rayon bonnes nouvelles, Meego est passé d'«acteur» à « réalisateur », et vous trouverez bientôt ses petits chefs d'œuvre de perversion et de sadisme en téléchargement payant -pour une somme modique, bien entendu- sur votre site internet préféré (www.womenwithbeardandballs.com).

Pour passer à autre chose, je voudrais personnellement remercier Apple de ne pas garantir contre les rayures l'écran LCD de l'iPod, bien qu'il soit réputé pour être plus fragile encore que la carrière de Justin Timberlake. Ils ont bien raison, après tout, il ne faut pas attendre comme un crétin que la croissance se relance d'elle-même, il faut la provoquer un peu : former une génération de consommateurs abrutis et incapables de se défendre par eux-mêmes semble être la meilleure solution...

■ ■ ■ 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

pain is so close to pleasure
27 janvier 2005

LUGH

KYLIAN

MEEGO

EL FOUINE

TOM

IANOS

STAR TEAM

PTITMEC

SNOOPERS

SNAPE1212

ILOGO

SILENTZEN

JIKA

EKIANJO

Relecture : Kylian

<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». Ou, à défaut, sur le forum.

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

Le forum, idées en vrac

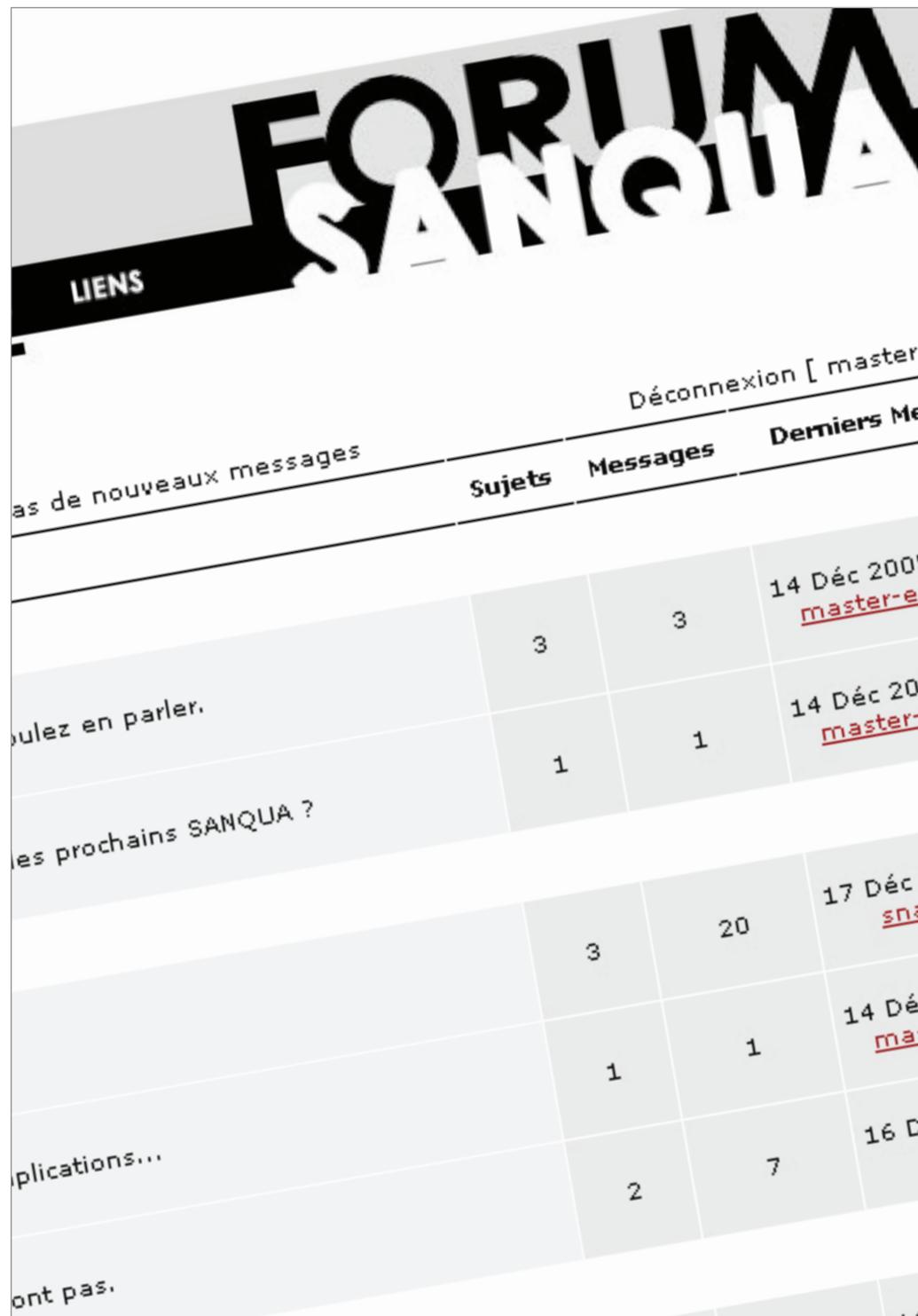
Moi qui voulait lancer une petite rubrique sur le forum, cette semaine, me voilà dépassé par les évènements et dans l'incapacité de faire autrement sans retarder SANQUA de 10 jours. L'idée était de prendre quelques bons extraits du forum et de les publier dans chaque SANQUA. Allez, je ferai ça dans le prochain.

Sinon, on avait aussi reçu quelques courriers des lecteurs qui auraient dû être traités ici même, mais faute de dispo tardive d'El Fouine, il n'en est rien.

Alors voilà, Kylian pourrait vous écrire un FAUSSE ROUTE en vous disant que SANQUA va droit dans le mur, que rien ne se fait, que rien n'avance, mais c'est faux ! La preuve, le Kylian est de retour cette semaine, justement avec un FAUSSE ROUTE.

Sachez quand même que SilentZen a l'intention de vous corrompre dans les prochains SANQUA pour vous faire croire que Spielberg est un réalisateur de génie. Je ferai de mon mieux pour éviter toute mauvaise foi de sa part, mais Dieu sait que c'est difficile. Il erre dans les rues en remuant les lèvres d'un timide «Munich, Munich». laissons le reprendre ses esprits avant de lui redonner la plume... :)

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 fausse route

parce que le monde va dans le mur

26 ON REFAIT LE MONDE

Lugh nous raconte ses premiers émois sur les jeux Bioware, et nous reprenons contact avec les deux boss de cette société pour mieux comprendre où ils se situent et par conséquent, où ils se rendent...



#15 : THE CROSSING OF THE RETURN THRESHOLD

SANQUA EXPERIENCE

36 CONDEMNED

c'est l'histoire d'un mec perdu dans la téci

40 SONIC RUSH

sega a gardé le nom mais a perdu le reste

44 AGE OF EMPIRES 3

age commence à se faire vieux...

52 MOVIE TICKET

la chronique cinéma.

56 IN ZE POCKET

vous et vos machines de poche.

58 OLD BOY

les anciens Sanqua.

59 GAME ON

le prochain numéro.

60 CONTACT

si l'envie vous prend...

61 LEGAL LOGOUT

attention c'est chiant.



360 raisons de rester chez soi

Quel froid, les amis, quel froid ! Une fois sorti de ma voiture, ni une ni deux je me précipite sur la porte de mon immeuble, cherchant désespérément la bonne clef dans mon trousseau. Ca y est. Enfin rentré, au chaud... un bref coup d'oeil à ma boîte aux lettres, avant de remonter... Tiens ? Un Flyer ? «Le Xbox Café vous invite à la fête des 100 000, ce soir ! Invités prestigieux au programme!» Hum... 100 000 quoi ? Quels invités ? Me voilà à nouveau face à un dilemme : une soirée bien au chaud chez moi, ou un retour dans le froid avant d'atterrir aux Xbox Café, sans trop savoir si cela vaut vraiment le coup ? Bah... j'aime prendre des risques. J'arrive, 30 minutes plus tard, au Xbox café, en claquant des dents. Apparemment la théorie du réchauffement planétaire ne marche pas en hiver, on parle même de -40°C à Moscou, c'est dire. Saviez-vous d'ailleurs, il y a de cela sans doute une vingtaine d'années, il avait fait si froid en Europe que le diesel avait gelé, bloquant tous les camions sur la route ? Je ne vais pas faire la même erreur, ni une ni deux je m'accoude au bar pour adjoindre l'additif qui m'évitera le gel : «Kevin ! Une Alim' !».

Trop préoccupé et trop frigorifié, je n'avais même pas remarqué les décorations qui ornaient le bar : des bandeaux dignes des pires supporters « 100 000 X360 vendues en France ». J'échange un regard avec mon voisin, qui sourit, puis me sort : « Ils en ont quand même vendu 200 000 en Angleterre, y'a pas photo, on est vraiment des petits joueurs en France ! ». J'acquiesce en souriant.

Le coup des flyers a apparemment bien marché. De plus en plus de monde rapplique, et les consommations se bousculent avec la température. Ici et là, les discussions commencent et j'entends avec difficulté que l'on parle encore de problèmes de disponibilité de la Xbox360. C'est évident, les boutiques sont constamment dévalisées, et vu le peu d'arrivages, il est quasiment inconcevable d'en voir sur les étalages. Si Microsoft espère en vendre 5 à 6 millions d'ici l'été, ils ont sérieusement à accélérer les choses !

Le noir se fait soudain dans le bar. Puis une poursuite apparaît, suivant Kevin, notre cher serveur, marchant vers une scène improvisée. De là, il regarde avec émoi la petite foule rassemblée, et regarde en tremblant un petit papier glissé dans une de ses mains. La salle fait soudain silence, et l'air plutôt moyennement assuré, déclare : « Je sais que vous êtes venus nombreux pour voir nos invités de marque... mais j'ai une mauvaise nouvelle à vous annoncer... c'est à dire... ils ne peuvent pas venir...».

Quelques insultes éclatent dans la salle, sous les excuses de Kevin et du gérant. J'apprendrai plus tard que les invités en question faisaient partie de l'équipe chargée de la rétrocompatibilité avec la Xbox sur la 360 et que cette bande de charlots en avait profité pour partir en vacances.

C'est toujours sympa de penser aux autres! La liste de rétrocompatibilité n'a en effet pas évolué d'un poil depuis septembre. C'est à se demander si ces gens-là bossent entre leurs pauses café.

Une bonne partie des clients commencent à quitter le bar, comme désabusés par un flyer trop prometteur. Kevin essaye de les retenir en annonçant une tombola pour gagner des coques de Xbox 360 qui viennent de sortir, mais rien n'y fait. Derrière le bar, le gérant compte ses biftons et commence à chanter. La recette n'a pas dû être si mauvaise après tout. Reste à savoir si les gens se déplaceront la prochaine fois. C'est un peu ça, le paradoxe Xbox 360 : on attend, on salive, et finalement, ça fait «pschiit» comme dirait l'autre : pas de stocks, pas de jeux, pas de quoi hurler au génie, quoi. C'est ça, la next-gen du pauvre.

On en viendrait presque à souhaiter que Sony arrive bientôt sur le marché. Dingue.

■ ■ ■ Ekianjo

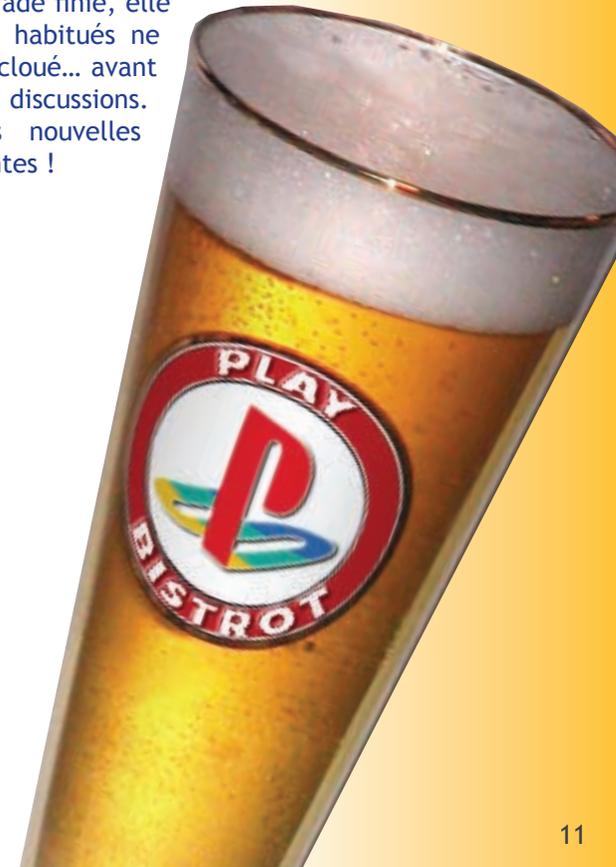
Le Play Bistrot a subi de grands changements ces derniers jours. Karl veut éviter une crise d'apoplexie suite à toutes les esbroufes dont nous gratifie Sony depuis l'E3 sur sa Playstation3 qui relève plus du fantôme de gamers que de la réalité. Sans parler d'une console portable moribonde qui s'essouffle déjà au niveau des ventes puisque sa ludothèque est en majorité des reprises de jeux existant sur la Playstation2, vus et revus. Et que dire de la console de salon, qui commence à vomir ses entrailles pour nous sortir quelques jeux avant de prendre une retraite bien méritée. L'ambiance est donc bien terne dans le bistrot. Rares sont les joueurs qui y restent pour discuter. Discuter de quoi d'ailleurs ? Karl essaye tant bien que mal de faire vivre son bar, ambiance indienne avec lumière tamisée, avec de nouvelles serveuses qui remplacent les anciens serveurs - certes moins flatteurs pour les yeux, mais qui connaissaient un minimum le jeu vidéo. Rester plus d'une heure dans ce bar devrait être inscrit dans le Guinness Book des records. Installé au bar, je commande un thé. Le regard pétillant, Karl nous offre le verre. Sa bonne humeur est communicative. Je lui demande ce qu'il se passe. « Ah ah, Dragon Quest 8 va arriver en France pour le mois d'avril. Depuis le temps qu'on attendait un RPG de cette trempe. Qui plus est, le jeu sera traduit en français. Là, c'est Noël avant l'heure my friend ! » Et tout jouasse, il repart derrière son bar. D'ailleurs, sur les TVHD passe en

boucle une vidéo de DQ8. On reconnaît aisément Akira Toryama pour ce qui est de la représentation des personnages. Sur un plan on croit reconnaître Trunk. « J'espère que le jeu va se vendre, il risque de servir de test pour voir la réactivité des européens par rapport aux RPGs » dit l'une des serveuses. Quand on sait que Square Enix va essayer d'introduire plus de jeux sur le continent européen et qu'il se donne le mal de traduire ses jeux dans la langue de Molière, il faut que les gamers réagissent, bon sang ! » Interloqué, je reste dubitatif sur les propos de la serveuse. Où Karl a-t-il pu dénicher une fille qui s'y connaît un tant soit peu ? Après cette vidéo, c'est au tour d'un spot publicitaire pour la PS3, créé par Karl himself, d'être diffusé. A la fin du clip, une date : MARS 2007 en France. Tiens, Karl s'est fait une raison pour la date de sortie de la prochaine console. Quelques clients mécontents commencent à critiquer la date annoncée. « Puis quoi encore », s'insurge un client, « je la veux cette console, je la veux pour Noël prochain bordel ! » La nervosité dans le bar monte d'un niveau, je sens que ça va ruer dans les brancards. « On se calme Messieurs. Si vous réfléchissez, cette date semble logique non ? » Cette phrase, qui aurait pu être une déclaration de guerre pour certains provient d'une des nouvelles serveuses. Avec un petit accent anglais, elle arbore un T-Shirt noir où l'on peut lire « video games are not dead ». Elle prend le parti d'expliquer son intervention. «

Vous savez, si Microsoft a réussi à faire une sortie mondiale, c'est dans la douleur. Pas beaucoup de consoles mises sur le marché, des joueurs écoeurés par l'attitude du constructeur. Des chaînes de fabrication qui fonctionnent à plein régime afin de contenter le plus de monde possible. Tout cela demande de grosses capacités financières. Sony en a-t-il les moyens ? Qui plus est, pour lui le marché japonais compte autant que le marché occidental. Du coup, la console sortira de façon décalée sur les trois gros marchés de jeu vidéo. Le Japon cet été si tout se passe bien, suivi des États-Unis pour novembre et en 2007, en mars sûrement pour les Européens. C'est malheureux, mais c'est comme ça. » Sa tirade finie, elle repart en souriant. Les habitués ne disent plus rien, le bec cloué... avant de repartir dans leurs discussions. Hum... excellentes les nouvelles serveuses, Karl, excellentes !

■■■ Snape1212

Arrivera, arrivera pas ?





un breuvage mystérieux

Un peu de jus d'ananas, un peu de jus de goyave, un autre jus dont l'origine restera secrète, un zeste de citron, et voici un bon petit cocktail. D'après Mario, il s'agit d'une recette secrète transmise depuis des générations et des générations dans sa famille... Le problème, c'est que le mélange ne semble pas des plus appétissants, surtout à cause de cet ingrédient dont l'origine restera secrète pour longtemps... Enfin, cela n'est pas bien grave, mon attention est centrée sur toute autre chose... La rumeur voudrait que Zelda Twilight Princess soit compatible avec la manette Revolution. Contrôler le bon Epona à l'aide de la manette deviendrait donc une réalité ! Mais en fait non, Mario insiste sur le fait qu'il s'agit d'un malheureux fake fait pour user les nerfs des pauvres fans. En tout cas, réjouissez vous, une fois que l'E3 sera passé, nous en saurons bien plus sur les premiers jeux Revolution, et surtout la date de sortie de cette dernière, qui de toute manière, sortira avant la PS3. Sony voulant sortir sa console en dernier pour bien tâter le marché. Surtout quand on vient d'apprendre que Suda 51 et Kojima vont travailler ensemble sur un nouveau projet. On se souvient des propos élogieux de Kojima

concernant la Revolution... Mais Mario me rabaisse encore avec un « c'est une rumeur ça aussi ». D'ailleurs en ce moment, Mario est sur Baten Kaitos, il passe des heures à arranger son deck et s'émerveille devant la richesse du scénario, surtout vers la fin du jeu. C'est donc tout naturellement qu'il me demande encore des infos sur Baten Kaitos 2. Pas grand-chose de neuf mis à part que le système de Magnus a été amélioré, même simplifié. Le but des développeurs étant de rendre ce dernier accessible à un plus large public. Parait-il aussi que le scénario débutera, pour une fois, sur les chapeaux de roue. Rappelons quand même que Baten Kaitos n'avait pas remporté le succès escompté pour des raisons purement marketing. En effet, Namco avait préféré baser la majeure partie de sa campagne publicitaire sur Xenosaga. On espère tout de même que le système de combat ne se trouvera pas lésé par cette simplification. En tout cas, à l'image de l'attente de la révolution, les productions GC sont en constante chute. Mis à part l'hypothétique vrai Zelda sur GC, rien de vraiment transcendant pour nos pads... Mais l'année 2005 a été si productive que nous avons de quoi jouer. Certains jubilent devant leur Baten Kaitos, d'autres spéculent sur les relations de Leon Kennedy et d'Ada Wong, et d'autres encore tentent de comprendre les 7 Smith. Oui oui, les héros psychopathes de Killer 7. En tout cas, ce dernier n'aura fait de bruit que de par son originalité,

les qualités intrinsèques du scénario étant passées à la trappe. La faute à un marché sclérosé, assis bien confortablement sur ses principes rébarbatifs. Enfin, le line-up de Nintendo est définitivement malade. Les chiffres ne font que baisser, et ce n'est pas près de s'arrêter, surtout que les plannings n'affichent rien de bien excitant pour les mois à venir, c'est beau la technologie... En tout cas, par ce froid, il fait bon rester chez soi. Quitte à se refaire un ou deux jeux. Rien que pour en percer les mystères non élucidés ou les bonus ô combien excitants. Car l'année 2006 de Nintendo, sera en majeure partie une année axée sur le monde des portables.

Mario ne cesse d'observer mon verre. C'est que je n'y ai toujours pas touché, et qu'il va sérieusement se vexer si je n'y touche pas. Ca ne va rien coûter de toute façon. Je prends mon courage à deux mains, approche le verre de mes lèvres gercées par le froid ambiant, et avale à contrecœur une gorgée de ce mystérieux breuvage. J'aimerais vous dire que j'ai été surpris par cette délicieuse boisson, que je comprends pourquoi Mario tient à garder secret la recette, mais en fait, c'est purement imbuvable. Je serre les poings, et lance un sourire à Mario en lui levant mon verre. Beurk, beurk, je crois que je vais devoir passer la nuit ici....

■■■ Ilogo

Big Ben me laisse en plan, comme une vieille chaussette dont l'odeur, au début familière, vous dégoûterait peu à peu, après avoir traîné pendant deux mois sur le plancher infesté d'immondices de votre chambre. « The Thin Ice » se lance, et c'est à ce moment qu'un petit chauve, d'une trentaine d'années, s'avance vers moi et me tend un prospectus, sans rien dire de plus. Il disparaît dans un nuage de fumée. Un seul mot est écrit sur la couverture, en lettres de sang : « Sin ». Je parcourt la brochure et mon œil s'attarde sur une histoire de Dynamic Difficulty, un système qui permet d'adapter la difficulté du jeu en fonction du niveau du joueur. Je me dis qu'il est dangereux de transformer le jeu vidéo en médium passif alors que son grand intérêt résidait justement en l'inverse, le côté vaguement intellectuel de la chose. Je jette donc la paperasserie par terre et vais m'accouder au bar.

Je commande un verre de Maker's Mark et ne trouve rien d'autre à faire que regarder les aiguilles en forme de bouteilles de 16 qui parcourent le cadran de l'horloge, suspendue derrière Jacky, à une vitesse qui me semble proche de zéro. « Million Dollar Bash » retentit dans le rade et c'est au tour de Sony Online Entertainment de venir payer son coup de gnôle. Il vient m'annoncer une bonne nouvelle : son MMOFPS, Planetside, devrait suivre les traces laissées par FunCom avec son Anarchy Online, et passer gratuit à partir du 14 février prochain. Bien sûr,

m'explique-t-il, certaines fonctionnalités seront limitées par rapport à la version payante, mais rien qui n'empêche de commencer une petite partie et de se créer un avatar sympathique.

SOE demande alors à Jacky de laisser la bouteille de Maker's sur le zinc, m'en verse une bonne lampée, et se sert lui-même un verre copieux. Il me dit qu'il a d'autres nouvelles du petit monde des MMOGames : Blizzard compterait maintenant un million d'abonnés à son excellent MMORPG, WoW, et ce, rien que pour l'Europe. Les chiffres concernant le marché mondial se rapprocheraient des 5,5 millions de comptes créés. Puis, SOE me tape sur l'épaule, se tourne, rote, et me salue en s'en allant du Mr.Tea, heureux comme s'il avait réussi à s'échapper de l'enfer.

Le Jukebox est passé à « It's a Dream » et tout autour de moi s'emmêle. Je ne sais même plus si je suis debout ou assis, si je suis vraiment au bout du rouleau ou si ce n'est qu'une petite angoisse passagère. Je me rends compte que j'ai abusé de l'alcool et que je vais devoir : soit arrêter de boire pendant une ou deux heures, soit me rendre derechef dans les toilettes pour me faire rendre au moins la moitié de ce que j'ai ingurgité, soit me trouver un remontant fabriqué par des chimistes en herbe dans des laboratoires clandestins. John Mayall et les Bluesbreakers jouent un « It ain't Right » de folie, ce qui m'encourage à opter pour la troisième solution.

Je suis maintenant d'attaque, « Talkin' 'Bout New Orleans » résonne dans mes soucoupes. Je repère Monolith assis à une table, entouré de journalistes qui font ce qu'ils peuvent pour ne pas lui baver dessus. J'écarte violemment le cercle composé principalement de courtisans et je me jette sur Sega, qui se trouve à la droite de Monolith, lui servant d'entremetteur avec la presse, et l'attrape par le col :

« Putain, espèce d'enfoiré ! Tu sais pas que c'est sur PC qu'on sort les FPS ? », le visage de Sega est déformé par la peur, il n'a visiblement pas l'habitude de se faire ainsi prendre à partie, « J'aimerais bien qu'on arrête un peu les conneries ! »

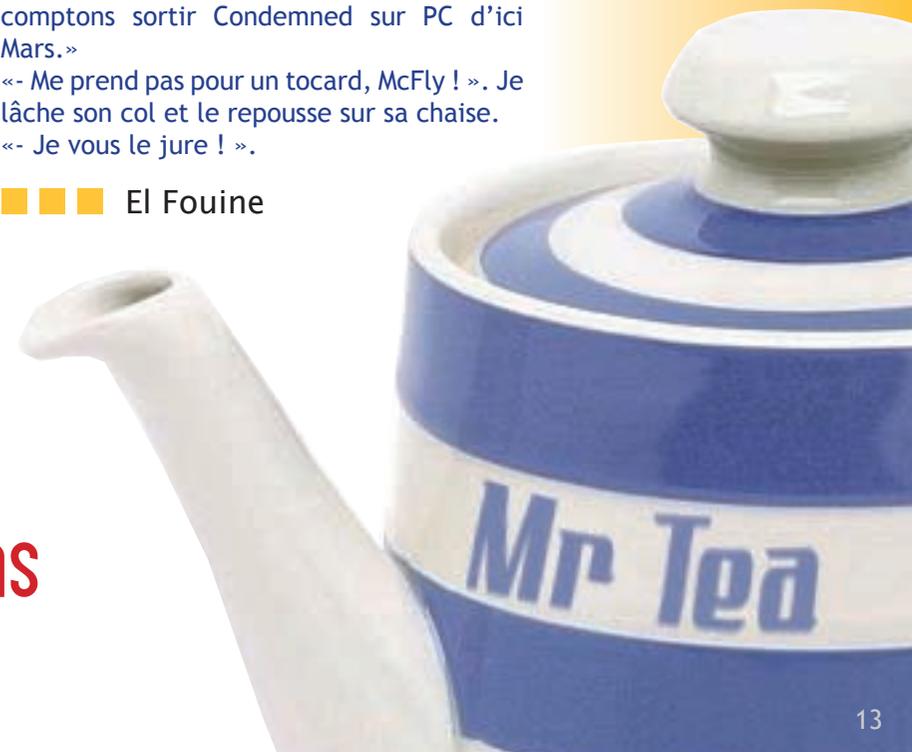
« - Calmez-vous ! Calmez-vous, monsieur ! Je vous en prie ! », je sais qu'il sent mon haleine imbibée d'alcool et je me doute qu'il voit bien que je ne suis pas soûl, « Nous comptons sortir Condemned sur PC d'ici Mars. »

« - Me prend pas pour un tocard, McFly ! ». Je lâche son col et le repousse sur sa chaise.

« - Je vous le jure ! ».

■ ■ ■ El Fouine

money vibrations



EA

XBOX
360

SCREENING

First Night Round 3

Après avoir proposé en téléchargement sur Xbox Live une courte démo de son nouveau titre Fight Night : Round 3, EA nous balance de nouvelles images de la bête, comme à son habitude depuis quelques semaines. Y a pas à chier, c'est tout de même super beau. Bon, en mouvement ça le fait déjà nettement moins, la faute à des animations à chier, rigides au possible. Dommage parce que globalement, le rendu est assez sidérant de réalisme. On espère donc qu'EA aura rectifié le tir d'ici à la sortie du titre, toujours prévue pour le 2 Mars 2006, parce que là c'est franchement mou du genou. Dans tous les cas, EA semble avoir enfin passé la seconde sur Xbox 360.





NADEO

PC

SCREENING

Trackmania Nations

On en a jamais vraiment parlé dans Sanqua, mais Trackmania, c'est quand même pas mal. Et les gars de NADEO sont des gens très bien, en plus. Ils ne rotent pas à table, sont propres aux toilettes, rangent leur chambre, et même, de temps en temps, ils pondent des extensions gratuites de leur jeu. Mais là, c'est vraiment gratuit de chez gratuit, avec Trackmania Nations vous aurez droit à une version spéciale disponible sans ouvrir le chéquier, qui est en fait prévue pour la coupe du monde de jeu vidéo, ou un truc du genre. C'est l'occasion ou jamais d'aller essayer ce fameux Trackmania dont tout le monde vous parle, mais que vous ne connaissez toujours pas. Et puis avouez, c'est quand même pas moche, même s'il n'y a toujours pas de collisions (oui, je sais, la vieille rengaine...).

OBSIDIAN

PC

SCREENING

Neverwinter Nights 2

Obsidian et Atari balancent ces nouvelles images de Neverwinter Nights 2, la suite de Neverwinter Nights premier du nom - merci à moi pour ce grand coup de perspicacité. Le premier était développé par Bioware, rappelez-vous. D'après les dires d'Atari, les développeurs comptent, pour ce nouvel opus, porter davantage d'attention au mode solo sans pour autant délaissier ce qui a fait le succès du premier épisode, à savoir le multi. En tout cas, graphiquement on peut dire que ça déchire pas mal avec un panel de décors des plus réussis. Reste à voir si le changement de développeur n'aura pas trop nui à la qualité de l'original. La sortie est toujours prévue pour le premier semestre de cette année.



CRYTECH TECH DEMO

source : factornews.com

Crytek, après son éblouissant Far Cry, réussissant le pari d'être à la fois un excellent shooter et en plus très bien fait, revient sur le devant de la scène avec une tech demo on ne peut plus alléchante. Le moteur du jeu a en effet bien évolué. Bienvenue aux nuages volumétriques (premier screen) plus vrais que nature, bienvenue aux éléments destructibles (avec un bon moteur physique sous le capot), à l'HDR (qui a déjà été utilisé dans le rikiki add-on d'Half Life 2), aux soft shadows (des ombres adoucies, pour éviter l'effet «taillé à la règle» des ombres de Doom 3), aux environnements interactifs (de la physique pour chaque plante au sol !).

Sans parler du cycle jour et nuit, des visages très réussis grâce à l'utilisation de shaders avancés... Bref, ce n'est toujours pas photoréaliste, mais bigre, on commence vraiment à ne plus voir de bouts de polygones, même dans le décor. Ce moteur sera utilisé par le prochain jeu de Crytek, dénommé Crysis (ah, le choix des noms !). Il s'agira d'un vaisseau alien tombé sur une île déserte... pour aller voir ce qui se passe, les ricains envoient le héros, Jake, sur l'île par parachute. Apparemment il y aura une partie investigation, on sera aidé par des coéquipiers gérés par l'IA et les ennemis seraient énormes. Un petit séjour vous tente ?



**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.

PRENEZ LE AU GUILLE-MOT

Ubi Soft, c'était jadis un fleuron, une gloire bien française, comme le camembert. Avant de tout pasteuriser.



C'est marrant, on parle souvent d'Ubisoft ici. Faut pas croire, on les aime bien. Bah ouais, ils sont sympas, français, et je trouve que Guillemot, Yves de son prénom, a une bonne tronche de père de famille heureux, épanoui... et plein aux as. Mine de rien, le business des « milles et une suites » semble rapporter gros, à en juger par la multitude de chiffres tendant vers « plus l'infini » qui se greffent étrangement à la majorité des jeux édités par Ubisuites. Euh... Ubisoft. Par ailleurs, Guillemot, en fin stratège qu'il n'est pas, s'arme d'un nouveau fusil « pompe à fric » puisqu'il a tout récemment dévoilé son nouveau super plan de domination : pondre un max de jeux basé sur des licences de films - en plus de la ponte (bi?)annuelle des innombrables suites qui furent

jadis originales. Deux intérêts majeurs à cette politique très EAienne : primo, éviter toute prise de risque superflue tout en s'assurant de gagner un maximum de flouze ; secundo, profiter de la notoriété des blockbusters hollywoodiens, permettant ainsi de doper d'autant plus les ventes, et donc de gagner un maximum de flouze (deuxième édition). Ça risque de fonctionner pas trop mal puisque le jeu King Kong, malgré des ventes assez décevantes selon Ubisoft, s'est tout de même écoulé à plus de 2.5 Millions d'exemplaires, soit une rentrée de thunes assez conséquente. Par ailleurs, Guillemot a confié qu'à terme il espérait obtenir au moins 25% de son chiffre d'affaire seulement grâce à des jeux créés à partir de licences de films - d'ailleurs, Ubisoft vient de signer, pour se mettre en jambe, un partenariat avec 4Kids Entertainment et Mirage Group pour développer le jeu tiré du film Les Tortues Ninja. Guillemot, vous ne le savez peut-être pas, c'est aussi le nom d'un pigeon américain (en photo) qui se nourrit de petits poissons, tout comme le père Yves va pêcher des petits projets sans ambition.

PIXNEY, DISNAR OU... NANAR ?

Disney, en mal de bonnes idées depuis 20 ans, a accouché d'une super stratégie : racheter les bonnes idées des autres.



Ca y est, c'est fait, c'est fini, PIXAR est mort. Disney a en effet posé les thunes sur la table et PIXAR a réagi en baissant son froc, en écartant les jambes et en serrant les fesses. La suite se passera de commentaires. Pourtant, PIXAR se débrouillait pas mal jusqu'ici : un partenariat avec Disney qui leur a permis à la fois de ne pas s'inquiéter en termes de financement tout en laissant libre court à leur énergie créatrice et leur humour propre. Jusques là, un PIXAR, même sponsorisé par Disney, restait un PIXAR.

Désormais, les deux ne font plus qu'un, et malgré la vision plutôt optimiste de mon ami SilentZen, il faut bien comprendre qu'à la fin, les décisions ne se prendront plus au niveau de PIXAR, mais par les superviseurs de Disney. Ca prendra peut-être du temps, mais

tôt ou tard les forces vives seront étouffées par l'administration, ou devrais-je dire l'usine Disney et ses productions formatées à l'extrême, où une histoire ne peut se raconter sans une dizaine de chansons toutes plus nases que les autres. Les fusions ou mergers ont rarement des aspects positifs: les regroupements au niveau automobile font que les voitures utilisent des châssis et des pièces standards, dans le jeu vidéo les gros groupes étouffent les développeurs indépendants quand ils les rachètent (EA a une bonne expérience dans le domaine avec Origin) et dans le milieu cosmétique et pharmaceutique, le rachat est souvent la manière la plus sûre de tuer la concurrence de manière significative.

Le premier bénéficiaire de l'affaire, c'est Steve Jobs, qui devient alors le premier actionnaire particulier de Disney en perdant son poste de président de PIXAR. Le bonhomme n'est clairement pas à plaindre.

Les premiers perdants sont le public, à qui on va refourguer petit à petit des PIXARs aseptisés, jusqu'au jour où l'entité disparaîtra. C'est dur de rester artisan sans devenir employé de nos jours.

BABES, LE COCHON DANS LE SALON

Voilà, la nouvelle est tombée, l'E3 est devenu une expo chiante à laquelle il ne faut plus aller. Annulez tout !



Quoi ? Les babes interdites à l'E3? La nouvelle a frappé comme la foudre dans la communauté geek. Il y a de quoi, c'est le seul moment de l'année où les gamers peuvent voir des femmes, pour de vrai, pas sur leur écran. Alors, vous imaginez, si en plus, désormais, il faut les rhabiller jusqu'au col, que restera-t-il des booth babes ? Et les dance floors de l'E3 vont-ils se transformer en défilés de bourkas? Tiens, il faudrait prévenir Kylian, c'est un bon sujet de Fausse Route, ça. M'enfin. C'est pas si mal, finalement. Les babes, c'est un peu l'appel du vide : les plus belles sont souvent là où il n'y a rien à voir. Tenez, Kojima, même tout seul en slip, fera toujours venir plus de monde à une présentation de MGS4 qu'une rangée de dix babes sulfureuses. Pourquoi cette

décision, cependant? La plupart des autres salons professionnels ne se privent pas de se servir des atouts des femmes pour attirer leur monde : dans le milieu automobile, dans le domaine de la hi-fi, même, les babes sont d'un calibre bien supérieur, et cela ne semble choquer personne. Cela va de pair avec les enjeux. S'agit-il alors d'un arbitrage dû aux récents débats polémiques autour du jeu vidéo aux States ? L'E3 essaye sans doute de se donner une image plus fréquentable, plus sérieuse.

Le problème est... que va-t-on montrer sur les stands ? Les babes, outre leur fonction d'attraction, servaient aussi à plein d'autres choses: distribuer des prospectus inutiles, faire patienter quand on se tape une queue (non, ne cherchez pas un jeu de mots) et surtout cacher des stands sans intérêt. Avec des babes en pull-over, il va en falloir des jeux de haute volée pour ne pas descendre en flammes les 99% des exposants qui se contentent de brasser les mêmes recettes encore et encore jusqu'à péter la marmite. Je crains juste que les éditeurs n'aient pas le temps de se retourner pour faire face à cette nouvelle donne...

“ Actuellement j’ai le sentiment d’être en plein moyen-âge-limite renaissance, si on doit faire un parallèle avec la peinture, époque où la quête du réalisme prédominait au détriment de l’expression pure. ”

Eric Chahi (juillet 2003)

IRONIC

“ Actuellement j’ai le sentiment d’être en plein moyen-âge-limite renaissance, si on doit faire un parallèle avec la peinture, époque où la quête du réalisme prédominait au détriment de l’expression pure.”

[moyen-âge]

Eric Chahi, pour ceux qui l’ignorent, a participé à l’un des premiers jeux d’aventure français digne de ce nom, Les Voyageurs du Temps, avec Paul Cuisset, en 1989 chez Infogrames. C’est ensuite qu’il a développé tout seul, chez lui, sur son Amiga, Another World, un jeu qui utilisait pour la première fois des graphismes vectoriels pour donner une animation révolutionnaire. Puis il y eut Heart of Darkness, plombé par un cycle de développement trop long qui marqua la fin des activités ludiques de l’ami Eric.

[le réalisme prédominant]

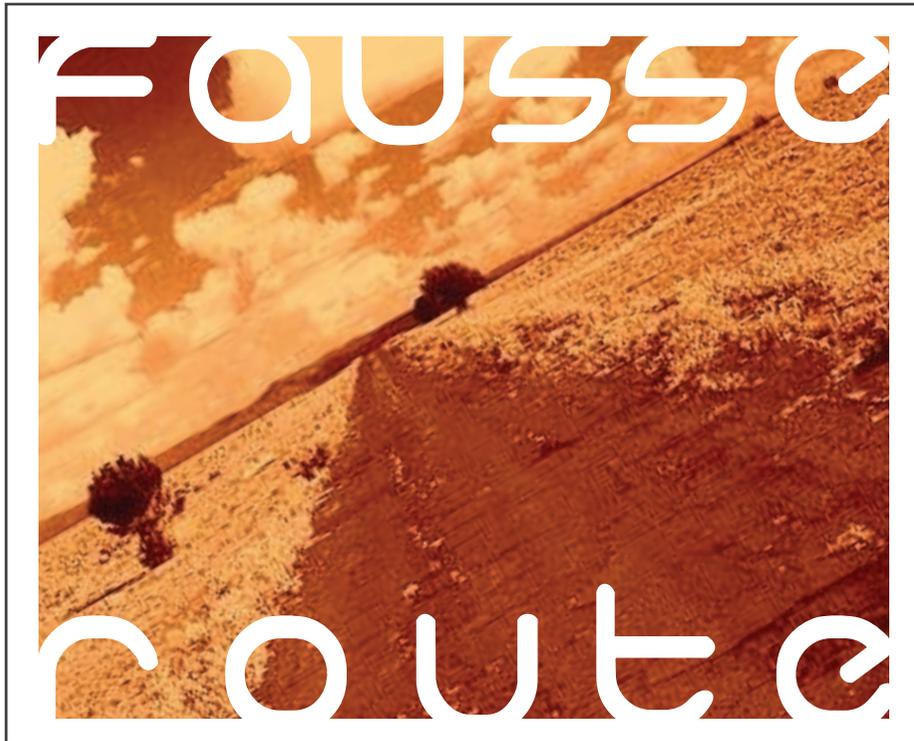
Eric Chahi est un visionnaire et un touche-à-tout. Illustrateur, photographe, animateur, etc. La comparaison avec la peinture n’est pas dénuée de sens, vu que le jeu vidéo semble toujours se mesurer par la qualité des screens. C’est aussi une facilité : il est plus facile d’en mettre plein les yeux que d’expliquer un concept ou raconter une histoire. En même temps, cette quête du réalisme n’est que visuelle - rares sont les jeux qui essaient de simuler la réalité. C’est une question de rapport effort/impact.

[l’expression pure]

Que devons-nous attendre ? Pas grand chose malheureusement. Ou peut-être si : dans quelques années, une fois le réalisme «ultime» atteint, la différence ne se fera plus sur le visuel, mais sur tous les aspects interactifs qui importent. Le bout du tunnel n’est peut-être pas si loin, si le joueur cesse d’être un simple consommateur.



Voilà un visage que nous n’avons pas vu depuis des années. A mon époque, les jeux vidéo n’étaient pas populaires, c’était l’ère pré-Playstation, et Eric Chahi passait sur une chaîne TV publique pour parler de Another World. Et la chaîne en question le faisait passer pour un autiste. Finalement c’était pas si mal d’être incompris plutôt que d’être mal compris.



Médias et manipulation : de l'ignorance du babouin

Le monde est formidable. Certes des déclinologues, imbus de cuistrerie et nonobstant de leur cacochyme morale, tentent bien de nous en faire douter. Toutefois, ils contredisent tant la raison que leurs idéaux tombent le masque de la contrefaçon et se contrecarrent eux-mêmes. Avec cette opulence de « contre », vous finiriez par apprécier le « pour », non ? Mieux, face à un tel obscurantisme linguistique vous avez déjà oublié le début de ce texte ? Et bien voici démontrés deux mécanismes éculés de la manipulation ; des principes dont le cynique le dispute à l'indécrot et dont le paroxysme nauséabond est même érigé en apophtegme axiomatique par nos

media. En effet, cette asphyxie verbale et parfois idéologique, propre à couvrir les extrémismes, est un sport assidûment pratiqué par nos coopératives médiatiques, assimilables à des multinationales du marketing, vendant leur contenu comme un paquet de lessive en poudre, DVD à 3€ en bonus. L'assertion vaut aussi pour les JT. Mais est-ce un mal si cela marche ? Evidemment non ! N'objectez pas, j'ai raison même si j'ai tort, parce que je l'ai décrété et que j'ai avec moi toute une logistique propagandiste, pardon, journalistique.

Un bombardement de contenants superfétatoires pour mieux dissimuler l'inanité du contenu et

de la pensée ? Probablement. Et même certainement : les succès médiatiques surfaits de certains décideurs plaident pour ce constat amer.

La tromperie émotionnante

Mais plutôt que de succomber à ce défaitisme facile, préférons ouvrir les yeux et analysons : prôner l'un pour suggérer l'autre, brocarder l'angoisse pour placarder l'ordre, mystifier le noir pour mythifier le blanc, exagérer le mal pour exiger le bien... Autant de figures d'un style allégrement pratiqué par les media de masse et qui découle d'un concept appelé « conflit cognitif intra-individuel » - à noyer ici dans une considération sociétale.



Comme cette expression est compliquée, appelons simplement ceci la « tromperie émotionnante ». Ou comment impulser l'inavouable à partir d'ambitions isolément louables mais rejetées en grappes. Attention, il ne s'agit pas pour moi de dénoncer ici le divertissement médiatique. Que ce soit un vieux film comique rediffusé vingt fois, ou bien une émission aussi vide que les boîtes qu'elle offre à prendre ou à laisser, personne n'a jamais demandé à ces productions, si stupides fussent-elles, autre chose que de rendre notre cerveau réceptif aux publicités de sodas. Plus inique en revanche est l'impact des porteurs d'un message soi-disant sérieux. Et nos media grand

public, ayant inversé les rôles pour passer du statut de miroir à celui de matrice, en arrivent à générer un effet pervers : susciter des émotions à l'exact opposé de ce que nous sommes censés valoriser.

Concrètement on nous montre des succès, des A380 qui volent, des sportifs qui gagnent et le premier beurré du 93 à la tête d'une société internationale de courtage... histoire de feindre l'optimisme. Mais juste après, on évoque le prix du pétrole qui alimente nos avions et plombe la couche d'ozone, on parle des enfants chinois qui fabriquent les chaussures de nos champions et jettent ainsi à la rue des milliers de nos salariés, ou bien

on dénonce les jeunes des cités oscillant entre désœuvrement et nihilisme... Au final, ce sont forcément les images négatives qui nous restent. Mais attention, ceci est de notre faute, non celle des media ! Ainsi va la manipulation, s'employant à faire endosser le mauvais rôle à celui qui nous écoute et même à le faire culpabiliser, sans que l'on puisse jamais être mis en cause soi-même.

L'argumentaire du vide

Cette manipulation est souvent plus facile à conduire si la tromperie de nos émotions s'accompagne d'une argumentation légitimant l'interprétation qui nous est suggérée. Pour cela, il faut la

soulager de toute considération clarifiée et embrumer l'esprit du sujet. Ça tombe bien, en dépit de l'accélération des échanges et de l'augmentation du stress et du rythme de vie, notre société moderne d'information est l'espace rêvé pour parvenir à cet obstruction : la profusion des messages, la multiplication des supports (télévision, Internet, radios, journaux) et des fournisseurs (professionnels ou amateurs) rendent ardu le tri de l'information. Pire encore, outre la quantité il faut tenir compte d'une qualité souvent très relative, artificiellement complexifiée, comme si le surplus de lourdeur sous-tendait un intérêt forcément



supérieur, une valeur plus grande. Pour se démarquer de l'autre, on veut ainsi faire plus, plutôt que mieux. Et dire du même coup adieu à la substantifique moelle. Un bien triste aveu ; l'argumentaire du vide peut certes combler n'importe quelle déficience de façon artificielle mais il faudrait faire survivre cette règle d'or : «ce qui se conçoit bien s'énonce clairement ». A l'emphatique et le pesant, préférer l'essentiel et le concis.

Tout le contraire de ce texte en somme. Et pourtant vous le lisez et ne manquez pas de vous forger une réflexion, une base de débat à partir de son contenu, pourtant très relatif. C'est bien cela la

manipulation, les amis. Souriez, vous êtes trompés !

« Je vous ai compris »...

...et autres «dormez tranquilles» ou « tout ira bien » sont assurément dépassés, issus d'un âge d'or de la manipulation des foules qui ne prend plus - bien que certains continuent d'y croire, probablement par instinct de survie plus que par conviction. Aujourd'hui la mode est cependant au discours apocalyptique, dissonant, basé sur la remise en question de toute chose, certes, mais dès lors, et c'est là très curieux, qu'elle serait contraire à un ordre tiré d'un sommeil passé. Une sorte d'anarchisme conservateur, de



réforme réac'. Pourquoi ce modèle qui n'a jamais rien donné de bon trouve-t-il aujourd'hui un si large écho ? Peut-être par répercussion à une prise de conscience qui tarde à s'accepter...

Mais, que l'on voie tout en négatif ou que l'on repeigne le monde entier en rose, les deux approches sont contreproductives et inadaptées : entre le tout-va-bien et le tout-va-mal, il y a un juste milieu qu'il est urgent de chercher.

Car à ne pas mener cette quête d'objectivité et de recul, nous faisons fausse route et ne manquerons pas d'aller dans le mur. Le problème est de savoir si l'on peut seulement prendre

conscience tous ensemble et de façon massive, quand l'abêtissement devant les médias de masse, dont nous sommes devenus maniaco-dépendants, nous prive de tout espoir d'un éveil global.

Comme si, du statut de grands frères du chimpanzé et autres grands singes anthropoïdes capables de raisonnement, nous avions reculé sur l'échelle de la nature, redescendus au niveau de plus lointains cousins tels le catarhinien ou le macaque. En un mot comme en cent : l'ignorance du babouin ou la déchéance de l'Homme face à sa propre vacuité...

■ ■ ■ Kylian



On refait le monde

Bioware, mine de rien, a changé en quelques années l'image du jeu de rôle informatique, avec des titres prestigieux tels que...

BALDUR'S GATE I & II, NEVERWINTER NIGHTS, KOTOR...

Nous avons repris contact avec eux pour en savoir plus sur ce qu'ils nous préparent.

Bioware : passé et futur ?

■■■ Lugh (intro) & Ekianjo (Q&A)

Lugh et BioWare.

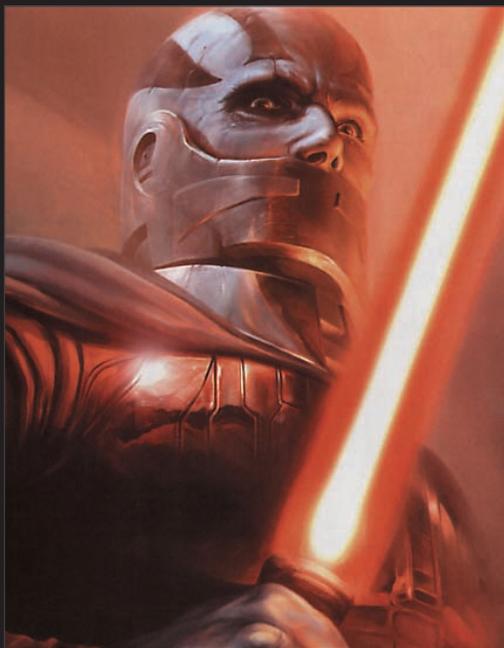
J'ai véritablement découvert BioWare lors de la sortie du maintenant fameux Baldur's Gate. Non que le soft en lui-même était exceptionnel, mais il marquait le retour au premier plan du jeu de rôle sur PC après une période assez molle qui avait suivi l'agonie d'Origin. Avec Baldur's Gate, on assistait au retour aux sources du RPG avec un système de jeu directement inspiré du RPG papier Dungeons & Dragons (troisième édition), une aventure se déroulant dans les Royaumes Oubliés (là encore, directement issus du monde D&D) et un graphisme en 2D, vu de dessus, à l'ancienne. Mais déjà à l'époque la « patte » BioWare pointait le bout de son nez avec la combinaison d'un système de jeu solide et d'une réalisation haut de gamme. Le soft n'était pas sans défauts, bien sûr, avec une histoire un peu inconsistante et une seconde moitié du jeu qui s'éternisait et n'avait pas grand

intérêt ludique. Mais la pauvreté de l'offre en RPGs associée aux réelles qualités de Baldur's Gate en firent un succès et je ne crois pas qu'un seul amateur de RPG PCiste n'eut jamais à regretter les heures passées dans les Royaumes Oubliés.

Encouragé par le premier opus je m'attaquais par la suite à Baldur's Gate 2. Si la base du jeu restait la même, une plus grande attention avait été portée sur tous les petits détails qui pour moi font la différence entre un jeu correct et un bon jeu (vous savez, c'est comme pour les chasseurs...) et si Baldur's Gate était un jeu très correct, Baldur's Gate 2 se hissait dans la catégorie supérieure. L'ambiance qui se dégageait était forte et prenante et le scénario captivant. Ce n'était là encore pas une révolution mais une évolution, le raffinement d'un système éprouvé vers une sorte de perfection. C'était également l'apogée des jeux en 2D et si d'autres poursuivirent avec plus

ou moins de bonheur cette voie (souvent d'ailleurs en utilisant le moteur de BG2) BioWare fit le pari de passer à la 3D. C'est ainsi que Neverwinter Nights vit le jour. Projet ambitieux à la base, on peut dire que si l'ambition de faire du RPG « en kit » fut un relatif échec, le jeu en lui-même n'était pas mauvais et conservait - ce qui devenait au fil du temps et des softs - la marque de fabrique BioWare, une qualité de réalisation jamais à la baisse. Un petit point noir néanmoins, le fait de ne pouvoir contrôler véritablement qu'un seul personnage ne m'apparut pas comme un progrès mais plutôt comme une concession soit à la technique (à l'époque la 3D était encore une torture pour nos pauvres PC) soit pire encore, au grand public (feignant et peu exigeant par nature). Les extensions qui suivirent étaient également de bonne qualité avec une mention particulière pour «Hordes of the Underdark» qui se payait le luxe d'être supérieure

au jeu original. On peut dire qu'à l'époque de la sortie de Neverwinter, BioWare s'était taillé une solide réputation. Mais celle-ci concernait principalement les « spécialistes » des jeux de rôles. Avec KOTOR, la réputation de BioWare allait connaître de tout autres sommets, devenant une sorte d'icône du RPG au même titre qu'un Square. Il faut dire qu'avec la licence Star Wars, la compagnie avait une bombe entre les mains et elle en fit bon usage. Surpassant toutes les adaptations réalisées jusqu'alors, BioWare se permit le luxe de nous pondre un soft dans le plus pur esprit Star Wars avec toujours la même technique : un système de jeu simple et éprouvé (encore une fois les règles de D&D), une qualité de réalisation top niveau, un scénario et des personnages bétons le tout avec des graphismes 3D enfin arrivés à maturité. Surfant sur l'exclusivité Xbox, KOTOR fut un grand succès qui j'espère appellera d'autres suites tant le monde



une chimère. Si Jade Empire ne fut pas un échec à proprement parler, grâce de nouveau à une réalisation hors norme, il fut, à mes yeux, une demi-réussite et une glissade dangereuse vers une certaine facilité d'accès, trop de concessions faites dans le but d'attirer plus de joueurs avec un maniement simplifié et une durée de vie réduite.

Le futur RPG de BioWare, Mass Effect, sortira sur Xbox 360 et gageons qu'il sera le plus beau RPG jamais réalisé (avec Oblivion peut-être). Gageons également que sa réalisation sera somptueuse mais sans trop m'avancer je



peux affirmer qu'il ne sera pas révolutionnaire. En effet si l'on peut reprocher une chose à BioWare, c'est bien de n'avoir jamais véritablement innové. Ils ont fait du bon, voire de l'excellent travail et ils possèdent un savoir-faire quasiment unique dans le RPG à l'image d'un Square ou d'un Bethesda, mais il serait temps que ces studios prennent des risques et se lancent sur de nouvelles pistes pour faire progresser le RPG vers plus d'immersion et de « réalisme ». A l'heure d'aujourd'hui, au vu des coûts de développement et de la frilosité des éditeurs, il est

illusoire de croire qu'un «petit» nouveau serait en mesure que proposer de telles innovations. Il nous faut donc les attendre du côté d'un développeur ayant les reins et la réputation assez solides pour porter un projet novateur à bout de bras.

Pourquoi pas BioWare ?



Les questions suivantes ont été posées aux deux «têtes» de BioWare, c'est à dire :

Docteur Ray Muzyka - Joint CEO & Co-Executive Producer, BioWare Corp. and Corporate VP, BioWare/Pandemic Studios

Docteur Greg Zeschuk - Joint CEO & Co-Executive Producer, BioWare Corp. and Corporate VP, BioWare/Pandemic Studios

Les débuts...

SANQUA : Vous avez tous deux débuté dans le milieu médical (d'où le nom de BioWare ?). C'est un changement de carrière plutôt exceptionnel ! Que pensez-vous, rétrospectivement, du choix que vous avez fait ? Evidemment, BioWare est devenue une société florissante, mais est-ce que ce choix s'est aussi ressenti dans vos vies privées ?

Greg Zeschuk : Je peux dire que nous aimons tous les deux travailler à BioWare et ne regrettons pas du tout d'être passé de la médecine aux jeux vidéo. Nous avons tous deux apprécié notre occupation de médecin, mais travailler avec les gens hors du commun de BioWare est une expérience très enrichissante.

Il est certain que notre travail dans une société aussi passionnante que BioWare change tous les aspects de nos vies. Faire des jeux, c'est notre passion, et quand nous ne travaillons pas, nous sommes généralement en train de jouer pendant notre temps libre.

Le nom de BioWare ne vient que partiellement de notre passé médical. Nous étions en fait plus inspirés par le concept de «logiciels pour les gens» d'où le nom, BioWare.





Petit retour sur Jade Empire...

SANQUA : Bien que Jade Empire ait été généralement perçu comme un jeu très réussi et original, il a instauré un certain doute sur la voie choisie par BioWare - en dehors de la tradition «pure» des RPG suivie par ses prédécesseurs (Baldur's Gate I & II, NeverWinter Nights et KOTOR). Jade Empire faisait appel à un public plus large. Est-ce que vous allez continuer dans cette voie, puisque nous n'avons pas vu de RPG «classique» de votre part depuis 2002 (Neverwinter Nights)?

Ray Muzyka : Chez BioWare, nous essayons toujours d'innover dans le domaine de l'histoire, de l'interaction entre les personnages, de la progression et de l'exploration quand nous développons nos RPGs. Nous savons que nos fans sont perspicaces et très spécifiques au sujet du genre de jeux auxquels ils veulent jouer - et nous savons

que nous devons poursuivre cette quête de la qualité dans chacun des produits à venir. Chacun de nos jeux a une perspective et un design différent - et nous sommes très intéressés par le futur du genre, que cela soit sur console et sur PC, solo ou multi-joueur, et aussi par le potentiel de tous les projets qui sont actuellement en développement chez nous. Notre but est d'assurer que nos chers fans soient vraiment satisfaits par les jeux que nous développons actuellement, comme Mass Effect, Dragon Age, et d'autres... nous sommes vraiment fiers de tous les produits que nous avons réalisés jusqu'à maintenant, mais nous essayons toujours avec insistance de continuer à s'améliorer par rapport à nos travaux passés - pour atteindre le plus haut niveau de qualité de RPGs pour notre communauté et nos fidèles fans.

Next generation ?

SANQUA : Il semblerait que vous soyez très intéressés par la Xbox 360 vu que vous avez annoncé 2 titres en développement. Sans en dire trop sur ces jeux, pouvez-vous nous dire ce qu'on peut en attendre ?

Greg Zeschuk : Nous avons annoncé un de nos jeux Xbox 360, Mass Effect pendant le dernier X05. Mass Effect est un RPG science-fiction dans lequel le joueur devient, en substance, le représentant de la race humaine au niveau galactique. Comme dans tous nos jeux, les choses deviennent un peu compliquées et le joueur doit résoudre une périlleuse série d'intrigues qui a le potentiel de mettre en danger non seulement la race humaine, mais toutes les races dans la galaxie. Nous avons un nombre de fonctions assez chouettes qui viennent soutenir cette histoire épique, mais nous ne dévoilons rien à ce propos pour

l'instant. Malheureusement nous ne pouvons, pour l'instant, rien dire sur l'autre jeu Xbox 360.

SANQUA : Les coûts de production semblent augmenter pour tous les titres next-gen. Pensez-vous que suffisamment de jeux vont continuer à innover et à inventer, ou craignez-vous que de moins en moins de risques soient désormais pris ?

Ray Muzyka : Je pense qu'il est essentiel que les développeurs continuent à innover dans leurs jeux s'ils veulent avoir du succès. En tant que joueurs, fans de RPGs et développeurs, nous savons qu'il n'est pas possible de rester statique dans son approche si l'on veut rester un leader dans son domaine. C'est pourquoi BioWare continue d'innover dans les domaines de l'interaction entre les personnages, de l'histoire, des dialogues et des systèmes de progression et de récompenses, des combats, des interfaces





utilisateurs, de l'exploration, des graphismes et de l'immersion, pour ne citer qu'eux. Les coûts de développement continuent à augmenter, mais grâce à nos fans, nos produits se vendent toujours bien - nous sommes très reconnaissants de la loyauté constante de la communauté BioWare !

L'état de l'industrie.

SANQUA : Il y a actuellement très peu de développeurs de «RPG classiques» comme vous dans l'industrie. Si vous deviez prendre une phrase représentative parmi les suivantes, laquelle serait-ce ?

- Le marché des RPG est une niche. Il ne risque pas de grandir beaucoup.
- Les coûts de développement pour les RPGs sont très élevés. Peu de gens peuvent se permettre d'investir dans de tels jeux.

- Il est techniquement et théoriquement plus facile de développer d'autres types de jeu.
- Il est difficile de faire mieux que BioWare :)

Greg Zeschuk : La phrase que je choisirais sans doute est : « Il est techniquement et théoriquement plus facile de développer d'autres types de jeu. » Un aspect intéressant de cette phrase est qu'elle devient de moins en moins vraie. En effet, de plus en plus de jeux commencent à intégrer des fonctions issues des RPGs - GTA San Andreas a fini par ressembler fortement à un RPG - et pourtant ça n'a pas eu l'air facile à faire ! Nous pensons que les jeux à histoires qui impliquent le joueur dans un monde profondément immersif représentent le futur du jeu vidéo.

SANQUA : Le studio "Oddworld Inhabitants" a récemment mis court à ses activités ludiques, pour explorer le milieu audio-visuel, à la suite de frustrations dans

l'industrie du jeu vidéo. Bien que ceci ne soit pas directement lié à vos activités, que pensez-vous de cette décision ?

Ray Muzyka : Je crois que c'est un choix courageux pour Oddworld, mais je ne peux pas parler pour Lorne et les autres, à part dire que je respecte leur décision. Chez BioWare, nous pensons certainement continuer à développer des jeux - nous travaillons dur pour rester un leader dans ce milieu - mais nous avons de plus en plus une vision large du «role-playing game». Une définition qui inclut dans cette catégorie n'importe quel jeu avec une bonne histoire et des personnages développés, et l'exploration de mondes riches truffés d'interactions avec d'autres personnages.

SANQUA : Considérant que vos histoires arrivent souvent à être très efficaces, avez-vous déjà été contacté par des studios pour écrire

des scripts pour des films ou des séries TV? Etes-vous uniquement intéressés par le milieu interactif, ou par toute opportunité de raconter de bonnes histoires ?

Greg Zeschuk : Nous sommes intéressés par tous types de media et certainement par la possibilité de pouvoir, un jour peut-être, travailler sur une série TV ou sur un film basé sur l'une de nos propriétés. Mais il est souvent difficile de trouver les bons partenaires, ceux qui partagent la même vision des choses. Nous aimerions vraiment essayer ça un jour, mais seulement quand ça sera le moment.

Les MMORPGs **Le sujet que vous ne pouvez pas éviter.**

SANQUA : Quand on parle de RPG solo, BioWare vient immédiatement à l'esprit en tant que leader incontesté. Mais entre temps, les MMORPGs ont joui d'une popularité croissante considérable. Le succès récent de WoW témoigne de l'ampleur du phénomène. Jusqu'à maintenant, BioWare n'a pas essayé de pénétrer ce marché. Que pensez-vous réellement des MMORPG ? Est-ce qu'il vous arrive d'y jouer et d'y prendre plaisir ?

Ray Muzyka : Nous sommes aussi des fans du genre des MMORPG. Nous les voyons, en fait, comme une variante de ce que BioWare fait déjà - mais de manière online - c'est à dire l'interaction entre différents joueurs. De nombreuses personnes, chez nous, passent beaucoup de temps sur WoW et aussi d'autres jeux comme City of

Heroes & Villains, Anarchy Online, Dark Age of Camelot, FFXI et d'autres MMPs récents. Ces jeux sont véritablement attachants, ce qui explique leur récente montée en popularité. Nous sommes très intéressés par le potentiel des MMPs dans le futur, alors qu'il se développe une communauté sans frontières grâce à une innovation continue. En tant que fans de MMPs, il serait intéressant de voir comment les principes de design de l'histoire et des personnages des jeux BioWare pourraient se traduire dans un environnement MMORPG - en combinant les meilleurs trouvailles des grands MMPs récents ! :)

BioWare : Projets futurs.

SANQUA : Pour l'instant, tous vos RPGs ont suivi une structure d'histoire très similaire. Est-ce que vous pensez parfois explorer des voies nouvelles, plus proches de «simulations de mondes», où l'histoire pourrait se dérouler dans un monde non pré-défini, plus libre ?

Greg : Avec les next-gen, nous allons sûrement explorer des voies intéressantes pour présenter l'histoire et immerger les joueurs dans le milieu. Cependant, nous garderons probablement toujours un certain degré de structure dans nos jeux (nous pensons qu'un minimum de structure est requis pour raconter de bonnes histoires) mais vous pourriez voir quelques changements dans la manière dont nous décrivons nos mondes et racontons nos histoires, dans le futur.

SANQUA : Dragon Age est sensé arriver bientôt. Il semblerait que vous ayez rendu l'histoire plus interactive. Cependant, les essais précédents de «scenarii ouverts» comme «Fable» ont entraînés de grandes déceptions. Simuler des choix et influencer l'histoire tend à être plutôt compliqué. KOTOR et Jade Empire avaient tous deux des fins «ouvertes» suivant des choix «bons» ou «mauvais» réalisés pendant le jeu. Est-ce que Dragon Age va naviguer dans les mêmes eaux, ou va-t-il donner beaucoup plus de libertés ?

Ray Muzyka : Nous n'avons pas annoncé de date de sortie pour Dragon Age, à ce jour - et nous n'en dirons pas plus si ce n'est que nous avons des choses assez prometteuses pour Dragon Age, et que l'équipe qui travaille dessus est fantastique et dédié à une production de qualité, comme dans tous nos autres titres. Nous divulguerons davantage d'infos sur Dragon Age avec le temps et

nous sortirons le produit quand il sera prêt - mais il devra être de la plus haute qualité pour satisfaire nos fans les plus perspicaces. Chez BioWare, nous comptons toujours donner des choix qui ont raison d'être dans l'histoire, à travailler sur l'interaction entre les personnages, et à développer des mondes attirants à explorer. Nous poussons ces aspects dans tous nos jeux.

----- FIN -----

Page suivante, vous trouverez deux screens tirés de Dragon Age, le prochain BioWare sur PC. A noter que l'entretien original en anglais sera disponible très bientôt sur le site de SANQUA.

Un grand merci à Teresa et à Erik De BioWare pour avoir facilité l'entretien.



CONDemned

■■■ Snape1212 / Xbox 360

Usé, fatigué, le pouls rapide et les yeux apeurés, j'ai enfin fini Condemned. Après quelques heures de jeu, le soft de Monolith dévoile enfin le générique de fin. Rares sont les jeux qui peuvent mettre un joueur dans cet état. Mais comment les développeurs de Monolith, à qui l'on doit FEAR sur PC, ont-ils réussi à rendre Condemned aussi usant nerveusement et si accrocheur ? Un petit retour en arrière est nécessaire.

Nous sommes le 2 décembre. L'achat de ma Xbox360 effectué, je me décide de prendre deux jeux puisqu'il faut bien s'amuser avec cette bête si puissante mais si rare dans les rayons. Mon choix

c'est très vite porté sur Condemned, Perfect Dark Zero portant, lui, très bien son nom, c'est nul. Après avoir payé 70 euros le jeu, ce qui est en soit la première crainte suscitée par le jeu, je repars chez moi afin de savourer ce titre tant attendu.

Lumière éteinte, son à fond et caleçon propre, je débute la partie. Je suis l'agent Ethan Thomas. L'air d'un vieux routard, le héros est pour une fois un personnage pas des plus charismatiques. Un choix très personnel des développeurs et qui permet de s'évader des sempiternels héros blondinets aux muscultures de rêve. Après une petite marche dans un immeuble délabré, j'arrive sur la première

scène de crime. L'atmosphère est glauque, froide et ne donne pas envie de rester dans cette pièce. Mais votre métier est de résoudre les affaires de meurtres, il va donc falloir vous y faire et partir à la recherche du meurtrier. Pour cela, vous avez à votre disposition toute une panoplie d'objets qui permet de récolter des preuves et de les envoyer à votre collègue planqué au chaud dans les bureaux du FBI. Vous obéissez aux ordres que vous recevez et commencez l'enquête. Après avoir examiné la scène du crime, vous vous rendez compte que le meurtrier est toujours sur les lieux. Vous partez donc à sa recherche, accompagné de deux collègues. S'ensuit un drame qui va bousculer votre carrière.



Oui il y a bien un fusil de chasse, même des flingues et autres mitraillettes. Malheureusement niveau munition c'est la déche, un conseil, tirez sur les ennemis quand cela est nécessaire. Condemned n'est pas un FPS.

Le tueur en série vous prend votre arme et descend vos deux collègues. Accusé de deux meurtres que vous n'avez pas commis vous voilà traqué par vos anciens coéquipiers. Le seul moyen de s'en sortir est de retrouver le tueur en série afin de prouver votre innocence. Le début de l'histoire met cash dans l'ambiance, seul dans une ville où la violence règne, vous allez devoir survivre seul.

Après quelques petites heures, la mécanique de Condemned se révèle. Le jeu tente de mélanger subtilement des phases d'enquête avec des objets d'investigation qui vous sont fournis et des parties où vous traquez le serial killer. L'ensemble est

plutôt caduque. Les phases d'investigation sont plutôt rares. Arrivant à des moments clés, elles se déroulent pour la plupart très rapidement et n'apportent pas grand-chose. Beaucoup trop dirigistes, elles deviennent même fastidieuses vers la fin du jeu. Les outils d'investigation que vous devez utiliser vous sont indiqués par un très gros post-it en bas à droite de l'écran. Les développeurs vous prennent la main du début à la fin de l'histoire. Dommage, ceci gâche le plaisir et on n'attend qu'une chose : vite revenir à ce qui fait la force de Condemned : les phases d'action, celles qui vous font changer de caleçon toutes les heures et qui rendent le jeu attrayant.

Seul dans une ruelle sombre, aucune âme qui vive ne vient vous déranger. Seuls les drogués, qui remplissent les rues de la ville depuis quelques temps viennent vous attaquer. Un seul moyen pour survivre, les tuer comme vous le pouvez. Vous avez toute une panoplie d'objets à votre disposition. Conduite de gaz, barre à mine, hache, pelle (NDLR: Bernie !!) etc. Tous ces outils/armes, vous les trouverez sur votre chemin.

A l'inverse des softs de survival horror où les personnages sont équipés de fusils, pistolets et même bazookas, dans Condemned, les armes à feu se font rares. Vous trouverez ici ou là un fusil de chasse, une mitraillette ou un flingue mais ne



C'est le point fort de ce jeu. Une panoplie d'objet est utilisable afin de défoncer la tête des ennemis. Mais attention chaque arme a ses points forts comme ses points faibles. Soyez aussi un as du contre afin de causer des dommages plus importants.

comptez pas trop dessus. Qui plus est, les munitions ne sont pas légion et on se retrouve très vite à sec. Vous allez donc devoir vous armer de tout ce que vous trouverez sur votre chemin. Bien sûr, chaque objet a des particularités et il faudra les choisir en conséquence afin de vous en sortir vivant. Une masse est extrêmement lourde et difficile à manier mais cause de très gros dégâts sur les ennemis alors que le pied de biche fera moins de dégâts mais vous permettra d'enchaîner plus de coups afin de finir l'adversaire. A vous de prendre la bonne.

Equipé par LeRoy-Merlin, vous continuez à avancer dans des niveaux qui ne sont pas très originaux. Après un petit passage dans des rues glauques,

vous aurez le privilège de faire un petit tour dans le métro, ensuite un passage obligé dans les égouts écoeurants... Ces lieux sont tous très exigus, ce qui vous rend claustrophobe très rapidement. Les décors ne sont pas en reste puisque l'ensemble est plutôt agréable à regarder. Malgré quelques défauts assez surprenants comme les ombres qui n'apparaissent pas alors que vous éclairez un objet. Seule l'ombre de l'agent Thomas est apparente... pas très logique.

Idem, on peut se poser des questions sur certains éclairages. Par exemple une fenêtre opaque qui laisse passer la lumière du soleil comme si de rien n'était. Mais bon, tout ceci est d'ordre technique et

ne gâche en rien le plaisir de jouer à Condemned.

Il faut se rendre à l'évidence, plus on avance dans le jeu, plus les parties d'investigation sont fastidieuses. L'histoire est plutôt bien ficelée avec des rebondissements qui arrivent au bon moment et permet au joueur de rester captivé. Les capacités de l'agent Thomas de pressentir l'avenir par intermittence en laissera plus d'un pantois. L'ambiance oppressante est bien réussie et les endroits visités ne rassurent guère le joueur. Mais tout cela, on le retrouve dans la plupart des jeux style survival horror. Qu'est-ce que différencie Condemned au final ? La réponse est assez simple.



Comme on peut le voir, un très gros post-it apparaît en bas à droite pour indiquer au joueur ce qu'il doit faire. Les développeurs ont dû trop écouter la chanson "prendre un enfant par la main"...

L'ensemble reste plutôt cohérent. Les moyens de se défendre contre les ennemis sont bien trouvés: il est agréable de trouver un jeu qui met moins en scène les armes à feu avec lesquelles on se sent tout puissant et presque immortel. Dans *Condemned*, vous êtes vulnérables, les coups que vous portez vos adversaires peuvent être très vite mortels. Qui plus est, ils ont oublié d'être idiots et savent vous contrer afin d'enchaîner plus facilement leurs attaques. L'expérience gagne un peu plus en finesse avec des combats assez épiques et loin d'être évidents. Enfin, l'atmosphère oppressante met la petite touche finale et finira par vous mettre mal à l'aise, à la limite de l'angoisse.

C'est donc l'un des jeux à posséder pour tout propriétaire de Xbox 360. Surtout vu la pauvreté de la logithèque, il n'y a pas tergiverser.

Mais procurez le vous en occasion - la durée de vie du jeu est famélique pour 70€.

Notez qu'une version PC est prévue et devrait sortir dans quelques mois.

SONIC RUSH

■■■ Jika / Nintendo DS

Sonic, c'est un rebelle : Sourire narquois à la «J.R.», coupe de cheveux en pique digne des meilleures (ou pire, c'est selon) groupes de punk californiens, baskets rouges qui lui permettent de semer un car de CRS sans sourcilier... Non vraiment, il a la classe. Pas comme cette lopette de Mario, avec sa moustache de Village people et son bide élevé à la Kro.

Sauf que Mario, lui, il a vendu quelques millions de jeux depuis 20 ans, et Sonic, malgré sa rapidité hors du commun, n'a jamais vraiment réussi à rattraper le petit plombier moustachu. Et ce n'est pas les dernières aventures du hérisson qui vont changer la donne. « Sonic heroes » était... Comment vous

expliquer ? Foireux, c'est le terme qui définit le mieux ma pensée. Non, depuis «Sonic adventure» sur Dreamcast, on ne peut pas dire que ce soit la panacée pour la mascotte de Sega.

En fait, la 3D c'est pas son truc à Sonic. Il lui faut du « old school », du gros pixel... Et ça tombe plutôt bien, car ce nouvel épisode sur DS se veut un vrai retour aux sources de la série.

C'est ce qui m'a motivé pour déboursier 50€ (oui, c'est cher, mais «quand on aime, on ne compte pas») et acquérir cette nouvelle cartouche. Après avoir vu des vidéos du jeu, j'avais envie d'y croire. Retrouver cette impression grisante de vitesse et

de puissance que j'avais ressenti sur Megadrive ou Gamegear me semblait une réalité.

L'histoire ? Très recherchée, comme d'habitude. Encore ce salaud de Dr Eggman, ou «Dr Robotnik», qui a volé des pierres précieuses menaçant la stabilité du continuum espace-temps. Sonic part donc à sa poursuite, suivi de près par un nouveau personnage: Blaze, chatte toute rose possédant à peu près les mêmes capacités que son homologue bleu.

Conséquence pour le joueur : Deux personnages sont jouables, possédant chacun leur propre parcours.



Les environnements dans lesquels on évolue sont variés : Jungle, Temple, Ville futuriste... Ca défile à toute vitesse et, comme souvent avec Sonic, on fonce tout droit sans trop savoir où l'on va.

On se balade sur une carte et on enchaîne les niveaux, avec un boss à tataner régulièrement. Ça donne dans le classique jusqu'au bout des ongles.

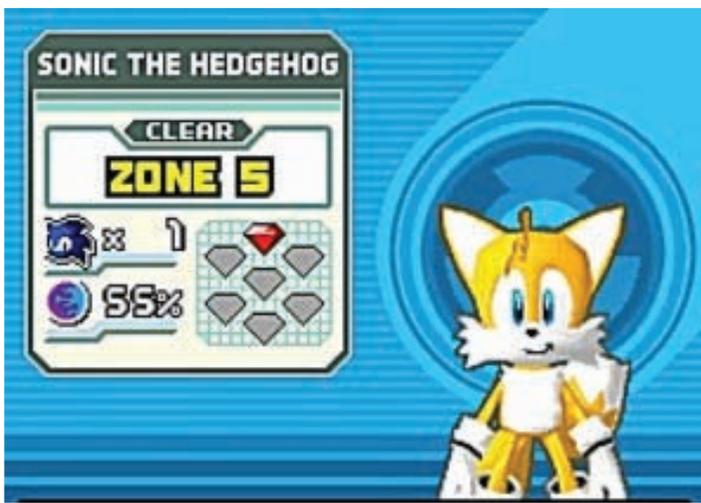
Des niveaux en 2D, des bumpers dans tous les sens, des loopings géants, des anneaux à collecter, des Dr Robotnik à tuer... Dès le premier niveau, j'ai retrouvé le plaisir simple d'un bon vieux Sonic. DS oblige, les deux écrans sont là, ce qui donne des niveaux très verticaux, avec des descentes à 90° et des sauts de plusieurs dizaines de mètres de haut. Le souci c'est que ce plaisir retrouvé m'a fait effet trente minutes, à tout casser. Le jeu aurait dû s'appeler : « Sonic Rush, les nerfs à vif ».

Car le voilà le grand drame de ce jeu : Une difficulté encore plus mal foutue que Laurence Boccolini. Voici le déroulement typique d'une partie :

« Allez, je commence, j'ai deux vies, ça devrait aller...
 - Tranquille, j'ai collecté cent anneaux, ça me donne une vie de plus.
 - Merde ! C'est quoi ce passage à la con ? Ca fait deux vies que je perds là ! Il commence à me gaver ce niveau !
 - Bon, j'ai perdu toute mes vies en cinq minutes, génial... Obligé de recommencer du début.
 - Cette fois, je me fais pas avoir, je commence à

connaître le niveau par cœur, ça va mieux.
 - Me voilà au niveau 2-2, j'ai confiance, j'ai pas perdu de vie encore.
 - Arrrggh !! J'me suis fait ni**é à la fin du niveau, c'est pas vrai ! Quoi ? Je recommence au niveau précédent ? »

Et c'est à ce moment là que, dans un accès de rage, j'éteins la console et passe à autre chose. Jouer à un jeu, c'est avant tout rechercher du plaisir et de la distraction. Recommencer dix fois un niveau et arriver au bout parce qu'on finit par le connaître par cœur, ce n'est pas vraiment l'idée que je me fais du plaisir.



Tails, avec sa voix d'enfant américain tête-à-claques nous accompagne pendant notre périple. On se ballade sur une carte, mais contrairement à un « Mario World », on a pas vraiment le choix du niveau.

Ca vient peut-être de moi. Je me fais vieux, et à vingt-cinq ans la motivation et l'acharnement ne sont peut-être pas les mêmes qu'à onze. Si ça se trouve, un môme de dix ans va finir le jeu en deux après midi, mais pas moi. Au bout d'un moment, le cœur n'y est plus. La seule chose qui me fait persévérer est la curiosité de découvrir les nouveaux environnements, assez variés et souvent riches en détails. Moi qui me faisais une joie de retrouver un Sonic en grande forme, j'en ressors déçu, frustré, énervé. Tout n'est pas à jeter non plus, certains passages sont bien sympas, et la réalisation est plus que correcte, avec des effets 3D discrets mais efficaces et une vitesse d'animation bluffante.

C'est dur à dire, mais il semble que la mascotte de Sega a connue son heure de gloire à l'époque des 16bits, et qu'elle n'a pas su négocier l'avenir, comme Sega lui-même d'ailleurs. L'époque des conflits dans les cours de récré qui opposaient les partisans de Sonic et ceux que de Mario est définitivement révolue. Sony a fait le ménage à coup de Playstation et certains l'ont payé plus que d'autres.

La réalité, c'est aujourd'hui celle là ->

Un vendredi soir, au « Play bistrot »

« Allez Sonic, viens mon vieux, le bar va fermer, t'as déjà bu une bouteille de Bourbon et tu dois animer une foire au boudin au Carrefour de Livry Ginguan demain matin.

- M'emmerde pas ! Tu sais qui j'suis moi ? j'suis Sonic le hérisson ! J'vais plus vite que tout le monde, et les gamins m'adorent !

- Ouais c'est ça, allez, emmenez votre copain bleu, faut vraiment que j'ferme... »

Pauvre vieux...



Les affrontements contre les boss sont l'occasion pour la DS de nous montrer ses capacités 3D. On se déplace sur un seul plan, mais les combats sont assez bien faits. Malheureusement on est victime du même syndrome « énervement extrême » lorsqu'on n'arrive à le battre qu'au bout de dix essais.



AGES OF EMPIRES III

■■■ Ptitmec / PC

Salut amis lecteurs !

Encore une année qui se termine et une nouvelle qui commence donc. Je vous souhaite à tous et à toute une bonne année 2006. J'espère que papa Noël a été sympa avec vos petits souliers et qu'il vous a apporté des tonnes de jeux, de consoles et de nouveaux ordinateurs. Non ! Il faut dire que vous n'avez pas été toujours très sage. Ne dites pas le contraire, nous on vous regarde d'ici et ce que l'on voit n'est pas joli joli. Enfin, si vous promettez d'être un peu plus gentil cette année je vous offre mes impressions sur AGE OF EMPIRES III. Attention, je viendrais vérifier moi-même que vous tenez votre promesse. C'est parti.

J'entends les grognons qui se plaignent. Si, si ceux du fond, écoutez, je cite : « Oui, le test de AOE3 (faisons simple) et pourquoi pas un jeu de la NITENDO 64 » ou encore, je cite toujours : « Ben mince, y sont vraiment pas à la page chez Sanqua, y testent seulement AOE3, alors que les autres l'ont déjà fait ». Et là, je leurs dis d'arrêter tout de suite. Ici, vous n'êtes pas chez les autres. Les autres, qu'ils soient sur papier ou sur écran d'ordinateur, ils ont de la pub qu'il faut vous « taper » avant d'arriver à l'article qui vous intéresse. Les autres ne disent pas toujours du mal des jeux, afin de ne pas se mettre en mauvais termes avec les éditeurs. Les autres peuvent, donc, continuer à avoir de

la pub et des jeux gratuits. Chez Sanqua il n'y a pas de pub. Chez Sanqua on n'hésite pas à dire du mal des jeux et des éditeurs (surtout ceux qui nous prennent pour des c...). Le résultat de tout ça ! Y faut qu'on achète les jeux avec nos sous à nous. Alors, quand je dis à ma femme qu'il me faut encore 50 euros pour acheter un jeu pour un article dans SANQUA, eh bien je peux vous dire que l'accueil n'est pas toujours chaleureux. Ben oui, c'est 50 euros de moins pour son maquillage et autres produits rajeunissants. Tout ça, pour vous expliquer (rapidement) pourquoi un tel délai entre la sortie du jeu et le test. Bon d'accord, d'accord, j'avoue ! En fait, c'est juste parce que je suis une



Les batailles sont plutôt bien faites, que cela soit en mer ou sur terre. Les explosions permettent de voir de jolis effets graphiques. Notez quand même que chez Ensemble, la barre de commande prend toujours une part non négligeable de l'écran...

super grosse feignasse que ma critique ne parait pas plus tôt, honte sur moi !

Comme vous avez certainement pu le lire, l'équipe de Sanqua a sorti un petit numéro, un peu spécial, où les membres de l'équipe vous racontent leurs souvenirs de Noël lié à l'informatique et aux jeux vidéo. Pour ma part, je n'en ai pas. En effet, pour moi, les jeux vidéo n'ont rien à voir avec les fêtes, à mon époque on faisait peu de cadeaux de ce type. En revanche, la rencontre avec Age Of Empires premier du nom reste un grand moment dans ma vie vidéo ludique. Sorti en 1997, déjà, ce jeu a réussi à combiner la stratégie en temps réel

avec la gestion. Bien sur, les puristes des wargames et des jeux à base de gestion vont dire que la série des AOE est beaucoup trop simple. C'est vrai que c'est plus abordable que HEART OF IRON II, par exemple. Mais n'est-il pas bon, parfois, d'avoir des jeux moins « prise de tête » tout en restant à un niveau supérieur aux F.P.S. ? Pouvoir construire et diriger son royaume en partant, quasiment, de l'âge de cromagnon, quel bonheur ! On pouvait gérer notre campagne comme on le souhaitait. C'est-à-dire, soit se faire une armée rapidement afin de titiller notre adversaire. Soit être plus défensif et développer nos technologies et avoir une armée digne de ce nom pour aller se friter avec l'armée

adverse. Bref, c'était jouissif, quel bonheur ! Les braves gens de ENSEMBLE maqués avec (ça fait mal à écrire) MICROSOFT avaient sorti un jeu digne de ce nom. Ils ont donc persévéré, avec plus ou moins de bonheur. Ils ont mis sur le marché des suites et add-on en nombre en alternant le bon et le pas mauvais. En effet, il faut bien reconnaître que la série des Ages Of reste dans l'ensemble de bonne facture. C'est vraiment frustrant de ne pas pouvoir descendre en flammes les gars qui pactisent avec MICROSOFT.

Passons, maintenant, à ce qui nous réunit ce jour mes frères. Pardon, je me laisse emporter. Sur Age



C'est indéniable, Age of Empires III est très beau. Dommage que le reste du jeu ne suive pas, surtout au niveau de l'IA...

Of Empires III, comme nous l'avons dit plus haut, tout a déjà été écrit par mes confrères. Je me suis dis qu'il fallait que je fasse un peu près bien mon boulot, ce coup ci, et je me suis mis à lire tout ce qu'ils ont écrit (vous me direz que j'avais le temps vu la date de parution de ce test et je vous répondrais vous n'avez qu'à le faire, vous-même, bande de ...) et je me suis rendu compte que l'on avait tous le même sentiment sur ce jeu. «Pas mal mais aurait dû mieux faire» me semble le mieux refléter le sentiment général. Pour ma part je suis entièrement d'accord avec ce précepte, AOE III est, certes, un bon jeu mais qui n'a pas fait l'effort nécessaire pour ce démarquer de la production actuelle. En

effet AOE III est superbe graphiquement, les effets lors des explosions sont cités en exemples par tous. Par contre la réalisation des personnages laisse grandement à désirer. Même si la réalité historique n'a jamais été le fort de la saga Age Of Empires, dans cet opus les petits gars de chez ENSEMBLE ont fait fort. Le début de l'histoire est franchement nul, on doit partir à la conquête de l'Amérique avec les Turcs et les Maltes. Avouez franchement, pourquoi pas les Lapons et les Sénégalais. De plus on se retrouve avec les tuniques bleues d'un coté, plutôt pas mal et de l'autre des piquiers et des hallebardiers. Pourquoi ne pas avoir donné plus de place aux nations indiennes ? C'est n'importe

quoi. J'ai vraiment eu du mal à accrocher. Pour le reste, c'est du classique, interface qui tombe bien sous la main, système de construction et arbre technologique assez sympa, rien de révolutionnaire mais tout fonctionne bien. Le seul « truc » un peu novateur est la possibilité de pouvoir faire appel à votre port de départ afin de bénéficier de ravitaillement, de forces armées ou de bonus divers. Le seul problème c'est qu'au niveau facile il n'est presque plus besoin de s'emm..... à construire une base. Le seul fait de recevoir des stocks et des hommes de temps en temps suffit presque à gagner la partie. En plus cet approvisionnement est lié à un système de gain de points d'expériences. On



Les personnages ne sont toujours pas à l'échelle, mais ça s'améliore un peu en comparaison des AOE précédents.

gagne des points d'expériences si on construit un comptoir sur un territoire indien ou sur une route commerciale, bonne idée sauf que l'I.A. ne prend pas la peine de vous déloger de ces emplacements. Même pas marrant de ne pas avoir besoin de devoir surveiller la carte pour ne pas perdre un emplacement.

Voilà, voilà je passe sur les petites quêtes annexes, que sont les trésors disséminés sur l'ensemble des cartes, ça n'apporte rien à l'histoire et des gains en or ou bois négligeable. Je vous fais grâce aussi de tout les autres détails, si vous voulez en prendre connaissance vous ferez comme moi, vous lirez me

confrères. Pour nous résumer, Ages Of Empire III est un bon jeu, mais et malheureusement mais ce n'est qu'un bon jeu. On attendait tous une tuerie superbe et flamboyante. La montagne Microsoft n'accouche que d'un demi éléphant. On reste vraiment sur sa faim. On prend un certain plaisir à jouer, certes, mais on sent bien qu'il nous manque quelque chose au fond de notre âme de grand gamer.

Un vaste sentiment d'inachevé m'a étreint après la fin du jeu. Et cela risque de vous arriver aussi. Mais je sais que vous ne pourrez pas faire autrement que de l'acheter afin de voir par vous-même. Amusez vous bien quand même.

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	NEED FOR SPEED most wanted (gc, ps2, xbox, pc, ds, psp)	EA
2	KING KONG : official game of the movie (ps2, gc, xbox, pc, xbox360)	UBI SOFT
3	THE SIMS 2 (pc, ds, gc, ps2, xbox, psp)	EA
4	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (ps2, xbox)	KONAMI
5	FIFA 2006 (gc, pc, ps2, xbox, etc)	EA
6	GTA : Liberty city stories (psp)	TAKE2
7	STAR WARS : Battlefront 2 (pc, ps2, psp, xbox)	LUCASARTS
8	WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006 (ps2, psp)	THQ
9	CALL OF DUTY 2 (pc, xbox360)	ACTIVISION
10	GUN (ps2, pc, xbox, gc, xbox360)	ACTIVISION

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

Noël passé, les prochaines grosses sorties étant désormais assez loin, le top anglais n'a pas trop changé. Il a joué aux chaises musicales, mais le maître est resté en première place sur son trône. La seule incursion dans ce top est celle du retour de CALL OF DUTY 2, mais c'est surtout grâce à sa version 360 qu'il cartonne. KING KONG resterait dans les hautes sphères grâce à la même console. Cependant, aucun titre exclusif Xbox360 ne semble en mesure de se taper l'incruste dans le top10 pour l'instant. Chose amusante, une exclusivité PSP reste encore dans le haut des charts avec GTA : LCS - la question est... les gens continuent-ils à l'acheter 12 semaines après sa sortie parce que tout le monde le veut ou... serait-ce parce que le jeu permet, avec le crack sur les sauvegardes, de lancer du homebrew sur les PSP aux derniers firmwares ? Allez savoir... Vous remarquerez, par contre, que la DS n'a aucun titre exclusif dans ce top - un paysage bien différent du Japon.

DU
14
JANVIER
AU
21
JANVIER
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

Nous n'avons toujours aucune nouvelle de notre correspondant, mais nous avons quand même quelques chiffres annexes cette semaine : les charts PC en décembre. En haut du pavé, devinez qui on trouve ? AGE OF EMPIRES, oui, bravo. PTITMEC nous pond une petite critique de ce jeu d'ailleurs dans ce SANQUA. Après la réflexion, l'action, puisque CALL OF DUTY est en deuxième place. CIVILIZATION IV ramène les choses en douceur en troisième position, tandis que les geeks continuent à acheter WoW à outrance, le plaçant en bon quatrième. EA tire son épingle du jeu avec THE SIMS 2 et THE SIMS 2 : NIGHTLIFE respectivement en cinquième et sixième places. Suivent des jeux de piètre importance : à noter quand même que THE MOVIES ne marche pas mal du tout, en neuvième place, sans doute grâce à la publicité indirecte dont il a joui récemment (avec les courts-métrages réalisés avec son moteur). Peter, tu nous ponds quelque chose de plus ambitieux, maintenant ?

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	DS TRAINING FOR ADULTS: Work Your Brain 2 (ds)	NINTENDO
2	OIDE YO DOUBUTSU NO MORI (ds)	NINTENDO
3	DS TRAINING FOR ADULTS: Work Your Brain (ds)	NINTENDO
4	MARIO KART DS (ds)	NINTENDO
5	GUNPARADE ORCHESTRA: Shiro no Shou (ps2)	SONY
6	MONSTER HUNTER PORTABLE (psp)	CAPCOM
7	KINGDOM HEARTS II (ps2)	SQUARE ENIX
8	MARIO & LUIGI RPG 2X2 (ds)	NINTENDO
9	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
10	TAMAGOTCHI NO PUCHIPUCHI Omisechi (ds)	BANDAI

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

Le top des ventes au Japon, c'est simple : ça se résume à deux lettres : DS. La console vient de marquer encore une suprématie écrasante avec la sortie du dernier DS TRAINING FOR ADULTS, qui tient le haut de l'affiche depuis déjà 3 semaines sans faiblir. Si vous nous lisez souvent, vous savez que c'est très rare, la stabilité, au Japon. Au total ce sont 7 jeux exclusifs DS qui dominent le top 10. La meilleure entrée de la semaine, c'est GUNPARADE ORCHESTRA sur PS2. MONSTER HUNTER PORTABLE revient dans la course : c'est sans doute le dernier jeu le plus populaire sur PSP - on commence à se faire du souci pour cette console qui n'arrive pas à trouver ses marques - où sont les jeux à la rescousse de Sony ? La PSP s'est cependant mieux vendue que la DS, normal, les stocks de DS sont encore au plus bas et limitent donc les achats potentiels. Et, bonne nouvelle au fait : La Xbox 360 vient de battre la Gamecube en ventes pour cette semaine. C'est encourageant.

DU
8
JANVIER
AU
15
JANVIER

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
WE LOVE KATAMARI (ps2)	2 février 2006
PSYCHONAUTS (pc, ps2, xbox)	27 janvier 2006
TALES OF ETERNIA (psp)	9 février 2006
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	17 février 2006
STAR WARS EMPIRE AT WAR (pc)	19 février 2006 (USA)
PROJECT ZERO 3 (ps2)	24 février 2006
WORMS OPEN WARFARE (psp, ds)	24 mars 2006
OBLIVION (xbox360)	24 mars 2006
ODAMA (gc)	31 mars 2006

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

Devinez quoi ? PSYCHONAUTS n'est toujours pas sorti ! Encore une semaine de délai... Gamers, gameuses, on vous ment, on vous spolie ! Reste que WE LOVE KATAMARI arrivera avant, dans quelques jours. A noter que depuis le dernier numéro, DEAD OR ALIVE 4 est sorti sur Xbox 360. Ca fait toujours un jeu de plus. En ce qui concerne STAR WARS EMPIRE AT WAR, une démo est sortie il y a quelques jours, et vous pourrez donc essayer ça avant de vous lancer dans un achat inconsidéré, fou que vous êtes. WORMS a aussi changé de nom et s'appelle désormais WORMS OPEN WARFARE, mais ça ne change rien. OBLIVION se dote d'une date de sortie ma foi tout à fait hypothétique : n'espérez pas trop que cette date du 24 mars 2006 s'avère vraie avant de le voir par vous-mêmes dans les étagères... Le dernier jeu de la Gamecube avant ZELDA est ODAMA - la pauvre console de Nintendo est complètement abandonnée. Dommage, elle méritait mieux.

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

Premier film de Matthew Vaughn - producteur de Snatch et Co. -, ce Layer Cake jouit d'une drôle de particularité, celle d'avoir été quasiment ignoré lors de sa sortie ciné. Jugez par vous-même : 921 spectateurs recensés en salle ! Non, je n'ai pas oublié de chiffre. Profitons donc de sa sortie en dvd en ce début d'année pour y jeter un œil plus attentionné.

movie ticket

Layer cake

■■■ SilentZen

“Good times today, Stupor tomorrow.”

“X” est dealer de cocaïne. Propre sur lui, intelligent et ambitieux, il s'est fait peu à peu une place de choix dans le milieu, qui lui vaut le respect de la mafia anglaise. “X” est prévoyant. Il a décidé de déjà prendre sa retraite, profiter de la vie. Plus que deux jours et tout cela sera derrière lui. C'est alors que Jimmy Price, un grand ponte du milieu, lui demande de lui rendre deux faveurs : la première consiste à retrouver la junkie de fille de son vieil ami Eddie Temple, autre puissant caïd. Ce n'est pas vraiment le genre de choses que “X” sait faire, mais soit, il s'en accommodera. La seconde faveur, elle, vise à servir d'intermédiaire pour conclure l'achat d'une grosse cargaison d'ecstasy, volée par

un escroc nommé le Duke (non, ce n'est pas Jeff Bridges). Pas vraiment emballé non plus mais obligé d'accepter, “X” s'embarque dans un merdier duquel il ne sortira pas indemne.

Règlements de comptes entre qui encore ?

Les lumières s'éteignent, le film peut commencer. Sans temps mort. Adapté de son propre roman par J.J.Conolly, est un polar plutôt sérieux, où les vanes ne sont pas vraiment légions. Bonne idée, on ne dégaine pas les flingues à tout va, à l'exception du personnage énervé et énervant du Duke. Ici, on ne tue pas gratuitement ni sans raison et c'est plutôt pas mal, à l'heure où les scénaristes ont, eux, la gâchette facile. Un des gros soucis de Layer Cake est qu'il

brasse tellement d'éléments en même temps qu'il crée une sorte de confusion narrative, au sein de laquelle il n'est pas toujours évident de saisir les motivations des protagonistes. Un manque de clarté qui empêche de saisir les réels enjeux du film (si vous avez tout pigé, bravo) et, par déduction, d'entrer complètement dans l'histoire. Lorsque le final arrive, la surprise est de mise car il n'y pas de crescendo narratif, pas de montée de tension pour que tout culmine dans le climax.

Vous pourriez me répondre que le genre n'en a pas besoin, que nous n'avons pas à faire à un thriller. Bien sûr, le rythme est agréable, tranquille - trop sans aucun doute, mais le métrage déroule et s'essouffle. De même, on pourra regretter le traitement réservé au

seul personnage féminin, survolé, à moins que coupé à la serpette dans la salle de montage.

Les thèmes chers au genre sont aussi présents. On parle d'ascension, tranquille et discrète, cher à la cool attitude gangsta made in England.

Old Pop Style

Layer Cake est un premier film, un premier essai qui, à défaut d'être original, est encourageant. Vaughn a tenté de donner un vrai style à son film. Pari relevé mais seulement en partie. Les multiples références contemporaines du réalisateur/producteur sont loin d'être digérées. Le métrage stagne, mélangeant ses sources, trouvailles ou reprises de trucs visuels en provenance du vidéoclip : David Fincher fait vraisemblablement



toujours autant d'émules. Vaughn lui emprunte par exemple ces désormais classiques travellings et mouvements de caméra qui se jouent de tout obstacle physique. On pense aussi à Guy Ritchie, avec lequel Vaughn collabore depuis longtemps, car le genre abordé lorgne vers des productions comme *Lock, Stock et Snatch*. Au crédit des idées simples mais efficaces, une séquence de "pétage" de plomb par le collègue de "X", bien viscérale et violente.

Mon Nom est Personne

Daniel Craig interprète "X". Vous ne le connaissez sûrement pas mais il risque d'être une des révélations de cette année 2006. Non pas qu'il soit excellent dans *Layer* -

c'est un euphémisme-, puisqu'il y est assez fade. Pourtant, le gaillard sera prochainement à l'affiche du *Munich* de Spielberg et surtout, de la prochaine version de *Casino Royale*. Le prochain James Bond, c'est donc lui. Là où le film gagne en crédibilité, c'est avec les compositions des toujours impeccables Michael Gambon et Colm Meaney. Les deux habitués nous livrent une prestation habitée tout comme d'ailleurs le reste du casting (évidemment, je ne parle pas du personnage de Sienna Miller, aussi épais qu'une tranche de saucisson). Grâce à eux, on croit à cet univers, de ces entrepôts planqués dans la campagne hollandaise aux planques des dealers.

L'utilisation de la musique est particulièrement bien dosée, avec des morceaux comme de New Order, Duran Duran, Craig Armstrong ou encore Joe Cocker.

Don't let me be misunderstood

Que penser au final de ce long métrage ? Mon cerveau se bloque et, alors que je suis dans le flou le plus total, une question me traverse l'esprit : et si j'allais m'acheter un bon vieux Big Mac ? Quel rapport avec *Layer Cake* ? Je vous explique : on a un héros anglais avec une tête d'allemand, des gangsters avec des "gueules" typiques du cinéma anglais, un zest d'ambiance british so relax, un poil d'humour, une pincée de violence,

beaucoup de dialogues et un petit chouia d'action. Mélangez le tout et vous obtenez un film bancal mais sympathique, idéal pour un samedi soir. Vite consommé (1h48), vite oublié. Rien de plus.

J'allais oublier que le dvd édité sur notre territoire par Sony, comporte une belle copie avec comme d'habitude du bon Dolby Digital. Les bonus restent dans l'ordre du classique avec commentaires audio, featurette, scènes coupés, comparaison film/storyboard, trailers et affiches. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes.



Ceux qui n'ont pas connu la Grosse Emission lorsque elle était présentée par Kad et Olivier, tous les jours de la semaine de 19 à 20 heures sur Comédie entre 1999 et 2001 (si mes souvenirs sont bons), ne savaient sûrement pas que la plupart des vanes de Qui a tué Pamela Rose? était un simple recyclage de leurs extraordinaires aventures télévisuelles. L'annonce d'un nouveau film du duo comique intégralement inédit, gags compris, ne pouvait qu'intéresser Votre serviteur, fervent défenseur de la comédie à la con de qualité -en ce qui concerne la meilleure de cette catégorie, mon cœur balance entre Shaolin Soccer et Mars Attacks!.

movie ticket

UN ticket pour l'espace

■■■ El Fouine

Show me a little smile...

C'est vrai que KDO me font bien bidonner. Pas que leur humour soit le plus fin qui existe, mais on sent bien que les deux compères font ce qui les fait marrer eux-mêmes, avant tout. A chacune de leur apparition dans les médias, une sensibilité certaine se dégage de leurs personnalités et leur discours est de loin l'un des plus intelligents qu'il nous soit donné d'entendre à la télé. En quelques mots, ce ne sont pas des crétins finis, et ça fait plaisir de voir que l'on donne encore la parole à des comiques ayant un QI supérieur à vingt, à qui on laisse de surcroît faire à peu près ce qu'ils veulent. A part eux et Dupontel, je ne vois d'ailleurs pas bien qui pourrait se vanter de faire se poiler les gens en les rendant un peu moins bœufs.

Que ce soit bien clair, Un Ticket pour l'Espace n'est pas non plus le film de l'année, peut-être même qu'il ne restera pas dans les mémoires, mais il remplit son but: même si vous venez d'apprendre que vous avez été adopté, et que vous êtes en réalité le produit d'une expérience scientifique ayant pour but de démontrer qu'il est possible pour l'homme de s'accoupler avec un panda, vous vous marrez à la quasi-totalité de nouveau film d'Eric Lartigau.

Enfin, nouveau, c'est un grand mot... Disons plutôt, son deuxième. En effet, il avait réalisé en 2003 le premier film écrit par KDO, racontant les déboires des inspecteurs Bullit et Ripper, présentés lors de la fameuse Grosse Emission. Je vous rappelle qu'à l'époque, Comédie était encore

dirigée par Faruggia, et que par conséquent, c'était une chaîne de qualité. Je dis cela pour éviter à ceux qui viennent de s'abonner au câble et qui avaient entendu dire il y a trois ans que Comédie était une bonne chaîne ne soient pas étonnés : il est vrai que c'est loin d'être le cas aujourd'hui... Mais, revenons au cas de M. Lartigau, jeune réalisateur, donc, et fort prometteur. Il nous avait déjà étonné dans Qui a tué... en transformant subtilement la campagne française pour la faire ressembler à une petite ville du MidWest, et il réitère dans Un Ticket... en nous servant une réalisation, certes pas très innovatrice, mais foutrement efficace, surtout lorsqu'on la compare aux autres comédies françaises (aussi connues sous le nom de « théâtre filmé »...).

Concentration Moon

Ce qui fait sortir Un Ticket pour l'Espace (TE, pour aller vite) du lot, en dehors de sa qualité honorable en termes de technique et de l'écriture familière de Kad et Olivier, c'est bien sûr son casting. Précisons que même si tous les acteurs présents sont bons, il faut l'avouer, je ne comprends pas l'engouement des masses journalistiques pour le jeu de Dussollier. Certes, il est excellent, mais pas plus que d'habitude, et surtout, pas plus que les autres. Kad continue de nous prouver qu'il est peut-être le meilleur comédien de tout ce foutu continent, Marina Foïs campe une bretonne traditionaliste hilarante, Olivier reprend son rôle de fonctionnaire gradé dans l'arrière-train duquel on a enfoncé trois balais bien



profondément, Guillaume Canet est surprenant pour la première fois de sa carrière, la voix d'Enrico Macias dans la station orbitale est à se pisser dessus... Bref, comme dans toute comédie, c'est le casting qui insuffle la vie dans le film, et TE en est rempli.

Sinon, il faut bien avouer que le film n'est pas trop mal écrit, on ne s'attend pas trop aux retournements de situation, et surtout, à la manière de films de Mel Brooks comme High Anxiety ou Men in Tights, TE est ponctué de gags totalement surréalistes et grandguignolesques. Les trucages liés aux scènes d'animaux mutants, par exemple, sont à se plier en deux, tant ils sont magnifiquement cheap : on se croirait revenu, le

temps de deux-trois vannes, sur un plateau de télé fauchée.

King Midas in Reverse

Pour résumer, j'aurais peut-être pu passer le seul bon dimanche de ma vie, mais le sort en a décidé autrement : la salle dans laquelle je me suis rendu était infestée d'espèces de saloperies de douze ans qui faisaient des blagues de merde pour draguer les deux morues avec qui ils traînaient et qui devaient avoir le même âge qu'eux. Ensuite, le son n'était pas assez fort. Je voulais en parler à un responsable quelconque, mais je me suis rappelé qu'il était d'inutile de penser à faire de tels démarches dans un multiplex. Surtout dans celui qui se trouve juste à côté de

chez Votre serviteur, appartenant à un réseau bien connu -que je ne citerais que dans le prochain numéro, à moins que le PDG de cette boîte ne me verse cent millions d'euros, en liquide.



La semaine dernière, je vous annonçai qu'une future DS SP devait sortir au printemps prochain sur le marché Japonais. Bingo, les rumeurs étaient fondées. Nintendo a annoncé ce matin la DS "LITE". Plus légère et un peu plus compacte que la première DS sortie il y a plus d'un an sur le sol Nippon. Qui plus est, cette DS gagne au passage 4 niveaux d'éclairage pour l'écran ce qui permettra aux joueurs de gagner de la batterie s'ils le souhaitent. Le tout est prévu pour le 2 Mars sur le marché Japonais au prix de 118 Euros. Quand est-elle prévue pour l'Europe? Nul ne le sait. Ceci dit, passons à des choses plus sérieuses comme les actions de Nintendo. Pour tous les lecteurs qui se seraient inquiétés de la situation financière de Nintendo avec les ventes un peu faméliques du Game Cube, ils peuvent se rassurer.



Nintendo va bien, très bien même. Comme je le précisai dans Sanqua Experience 14, la DS s'est vendue à foison dans le monde ce qui a pour effet de doper les comptes

de Nintendo et d'afficher même «sold out» dans les boutiques japonaises. Rupture de stock ma brave dame, si vous voulez une DS, il va falloir réserver, comme pour la Xbox360 sauf que pour la dernière console portable de Nintendo, l'effet n'est pas voulu.

Pour tous les joueurs qui voudraient se la jouer Bernard Loiseau en herbe (le restaurateur hein, pas le suicidé... que deviendrait-on sans nos lecteurs ?), Taïto a pensé à vous. Avec son dernier jeu prévu pour le 23 mars prochain au Japon. Cooking Mama vous met dans la peau d'un chef cuisinier. Votre mission : réussir des plats plus ou moins complexes. A vous les joies de l'épluchage, de la cuisson à point des aliments afin que votre plat devienne une réussite. Un jeu qui fonctionne entièrement avec le stylet. Quid de l'intérêt à la longue ? Y aura-t-il un challenge suffisamment intéressant pour rester devant sa console ? Et pourquoi pas, un mode multijoueurs ? Pour avoir une réponse à toutes ces questions, il va falloir attendre encore un peu les enfants.

Après avoir bien mangé, un peu de sport permet de digérer. Pour ça, les petits gars de Pam, un développeur français à qui l'on doit l'excellentissime Top Spin sur Xbox va fournir à la DS une «simulation» de tennis. Intitulé Top Spin2, le jeu tente de reprendre toutes les qualités du soft sorti sur Xbox et PC. Vous pourrez ainsi partir dans un

IN ZE
POCKET

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

mode championnat, affronter les plus grands tennismen de la planète etc. Bien sûr l'écran tactile servira à peu de choses, encore une fois. Le tout sortira le 7 Avril sur DS et sur GBA. Enfin, terminons cette série de news avec une nouvelle pour tous les collectionneurs : Une DS aux couleurs de Bleach (le manga). Mais quand je dis collector, c'est collector. Nintendo va faire gagner 50 consoles DS à l'effigie de Bleach. Comment gagner cette console qui va faire péter la fréquentation des sites comme ebay? Très simple, il vous suffit d'acheter le jeu homonyme qui sortira le 26 Janvier au Japon puis de renvoyer le coupon qui est fourni avec le jeu. Vous aurez jusqu'au 26 mars pour envoyer votre coupon. Un grand tirage au sort désignera les chanceux gagnants. Il ne faut pas se voiler la face, si un français gagne une des DS et si de surcroît c'est un lecteur assidu de Sanqua, je pars illico jouer au Loto. D'ailleurs, et c'est pour finir par un petit coup de gueule (je suis Normand donc...) pourra-t-on un jour savoir quand Nintendo aurait la très grande gentillesse de nous faire part de petits concours comme ont droit les Japonais ? Comme on paye exactement le même prix (NDLR : voire plus !) les jeux, les consoles etc. ? De temps en temps, cela pourrait être agréable de gagner des objets qui sortent de l'ordinaire.



Sortir de l'ordinaire, mon cher Snape, mais c'est chaque semaine avec la PSP et sa scène indépendante ! Tenez, pas plus tard qu'il n'y a pas si longtemps, l'Eboot loader pour les PSP dotée de firmware réputés «incrackables» tels que le 2.50, vient de sortir, grâce à la faille trouvée dans les sauvegardes de GTA : LCS. Et ce loader fonctionne déjà avec l'émulateur SuperNES, ça commence bien. Les tests sont en cours pour le reste des homebrews - si tous ne marcheront sans doute pas, espérons que l'essentiel (émulateurs et applications dignes de ce nom comme PMP Mod) puissent passer le cap sans problèmes. Pour trouver le loader en question, rendez vous sur le site de Fanjita (essayez Google).

En parlant d'émulation/portage, Transport

Tycoon Deluxe vient d'être porté sur PSP. Ce jeu qui date déjà un peu vous met dans la peau d'un gérant des transports - un peu comme dans Sim City, le but est bien entendu de devenir riche et obèse. A noter que ce jeu avait été porté il n'y a pas si longtemps sur PocketPC. Il s'agit donc d'une «fausse» nouveauté dans le domaine du portable - et je doute que le jeu soit très pratique à l'utilisation, sans stylet...

Allez, toujours dans l'émulation, la nouvelle version de l'émulateur NeoGeo CD, NeoCD PSP le bien-nommé, vient de sortir (0.7.2). Le résultat est toujours aussi convaincant: à condition de se mettre à 333 Mhz, les jeux tournent vraiment à pleine vitesse et sans aucun frameskip. Une belle prouesse et quel plaisir de retrouver des classiques comme Metal Slug, partout avec soi.

Enfin, le premier émulateur de Playstation1 vient de sortir pour la PSP : Mais ne vous attendez pas à des miracles : primo, c'est très lent, secundo, il ne fait tourner aucun jeu commercial pour l'instant. Pour ceux qui veulent vraiment rejouer à leurs jeux PS1, je ne peux que leur conseiller de se procurer un PocketPC avec le fameux émulateur FPSEce qui donne de très très bons résultats. Seul problème, aucun PocketPc n'est réellement adapté aux jeux : boutons en faible nombre et mal placés, latence de réponse de ces derniers... Evitez donc de vous refaire un Tekken.

13

SORTIE LE 16 DECEMBRE 2005

THE MAGIC FLIGHT

Un SANQUA juste avant Noël, ça tombait bien, avec KING KONG (ps2) sur lequel Jika s'excitait, GUN (pc) qu'El Fouine flinguait, et un dossier sur la GAME CONNECTION 2005 qui prit place à Lyon début décembre. 3 ENTERREMENTS et L'EXORCISME d'EMILY ROSE se partageaient l'affiche des Movie Tickets.

14

SORTIE LE 13 JANVIER 2006

RESCUE FROM WITHOUT

Vous trouverez ici le débat Frédéric Raynal-David Cage-Florent Castelnérac qui s'est déroulé en décembre dernier lors de la GAME VISION à Lyon. Restent aussi Jika qui traite de MARIO KART sur DS et Ekianjo qui s'essaye tardivement à RIDGE RACER sur PSP. El Fouine parle de KING KONG, SilentZen de CALL OF CTHULHU.

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

**OLD
BOY**
Vous avez loupé un Sanqua. Tout est là.

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

GAME ON



NEXT TIME

TOU... DOU... DOU !

Les parents du petit Christophe sont priés de bien vouloir venir chercher leur fils. Je répète....

Monsieur et Madame Gans sont priés de venir chercher Christophe à l'accueil, à la suite de dégradations au rayon jeu vidéo et cinéma.

TOU... DOU... DOU !



CONTACT

LE FORUM DE SANQUA est votre AMI (message subliminal)
La Rubrique "NOUS" de 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.



SNAKE ! J'AI SAUCISSONNE
TON POTE COMME CHEZ
JUSTIN BRIDOU. RENDS-TOI,
ENFLURE,,OU J'EN FAIS DES
KNACKI HERTA !



JE PREFERERAI ENCORE
VOIR TA MERE A CHEVAL
SUR UN CAFARD ! VA CREVER,
OCELOT DE MES DEUX !!!!
TU M'AURAS PAS !!!!



TU L'AURAS VOULU !



FULGURO
POING !!

L'adaptation de METAL GEAR SOLID en BD interactive sur PSP peut réserver des (mauvaises) surprises...