

SAND YEARS DOOR sur GC, JEU VIDEO et COUPLE : L'impossible équilibre ? MS : on va vous mettre le feu... ARMIES OF EXI
ARMIES OF EXIGO sur PC, PAPER MARIO : THE THOUSAND YEARS DOOR sur GC, JEU VIDEO et COUPLE : L'impossible équilibre ?
C, PAPER MARIO : THE THOUSAND YEARS DOOR sur GC, JEU VIDEO et COUPLE : L'impossible équilibre ? MS : on va vous mettre

22 février 2005

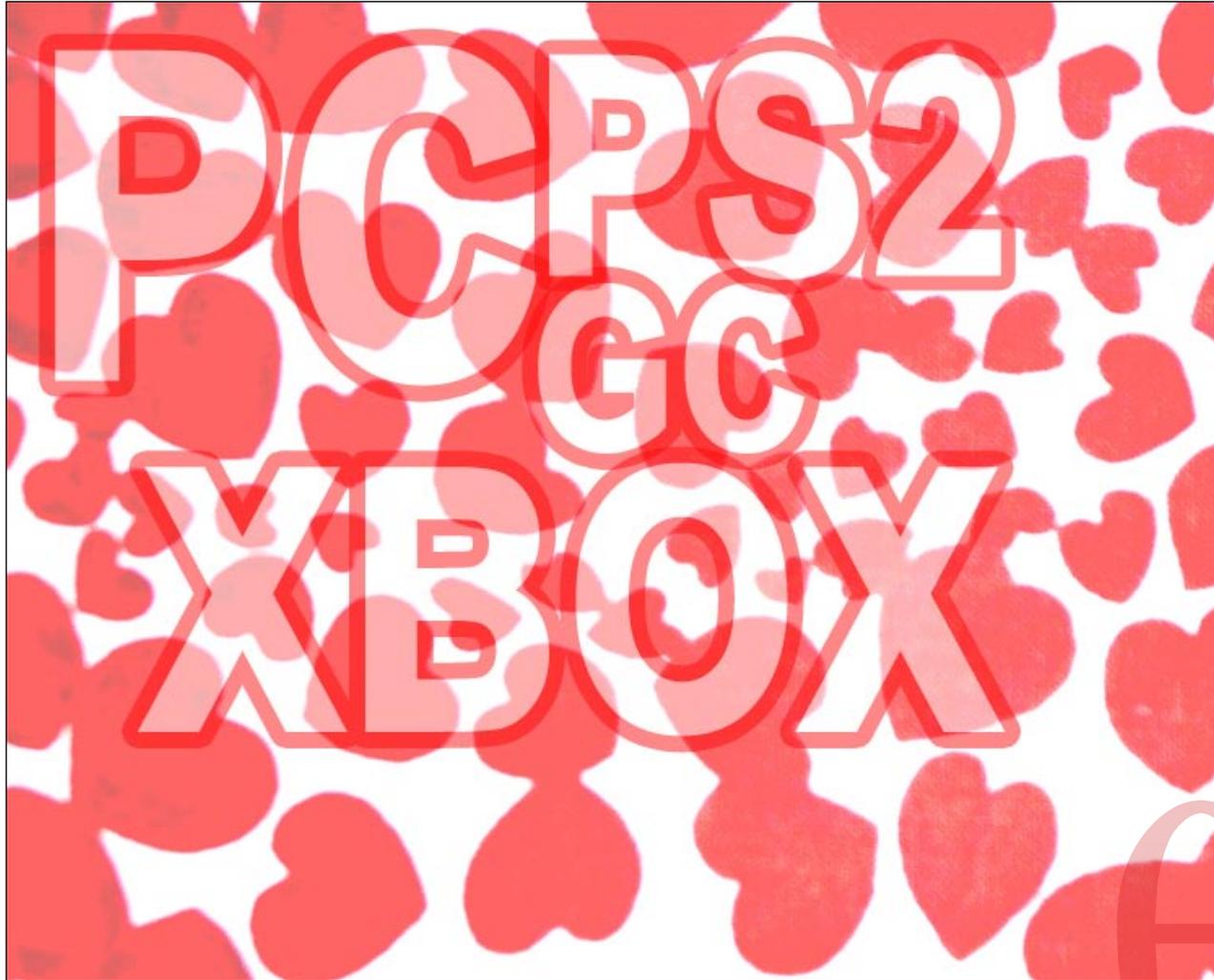
PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

T H E T A



v.4c0



ISSUE **edito** **Θ**

FEVRIER 2005

3ème semaine

1 mois ! Déjà un mois que Sanqua est venu faire son apparition sur le web ! Allez hop, ça mérite bien une petite annonce supplémentaire ! Dans les prochains jours, vous devriez voir apparaître le concept de Sanqua Mensuel. Un Sanqua qui regroupera donc les 4 derniers du mois, cash! Cette version sera, en plus d'être une simple compilation, dotée d'un peu plus de contenu... Je ne vous en dit pas plus pour l'instant. Ça arrivera quand ça sera prêt, mais avec un peu de bol vous aurez pas à nous inscrire à la liste des VapoWares d'or de 2005. Sinon j'imagine que pas mal de vous

sont en vacances... dans la Star Team aussi, voyez-vous, on aime faire dans la proximité, on aime aussi ne rien faire, sirotant un petit porto dans notre limousine noire, entourée de top models et de stars du rock... ça c'est des vacances !

On a quand même eu le temps de faire quelques tests, remarquez. Et pis un dossier sur le couple et les jeux vidéos, par notre cher Meego (avec deux «e» sinon vous subirez sa colère) - certains d'entre vous pas trop geeks sont sans doute concernés par ce genre de difficulté, mais rassurez-vous, on ne va rien résoudre! Quand y'a pas de problèmes, y'a pas d'fun comme dirait l'autre...

ekianjo •

rédac'master de Sanqua

ISSUE Θ
Sommaire
TA MEUF A CHEVAL SUR TON PAD



COPYRIGHT 1999-2005 SANQUALIS.COM - SANQUA - UNE CREATION DE LA STAR TEAM
VISITEZ WWW.SANQUALIS.COM POUR LES DERNIERES NOUVEAUTES. MERCI A FACTORNEWS
ET A NOFRAG POUR LE RELAIS DES SORTIES PRECEDENTES.

- 03 EDITO**
1 mois déjà, 1 mois, put1 !
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
MS : on va vous mettre le feu.
- 07 LES NEWS**
Les news resaucées.
- 11 LOGICIEL**
De bons petits programmes.
- 12 SCREENING**
Nouveaux screenshots.
- 13 SHOW OFF**
La meilleure vidéo de la semaine.
- 14 RIEN A VOIR**
Ce n'est pas du jeu vidéo.
- 16 DOSSIER**
Jeux-vidéos & Couple
- 26 TESTS**
ARMIES OF EXIGO
PAPER MARIO
- 38 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 39 TOP BON**
Au Ski. Oui, toujours !
- 40 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 41 OLD BOY**
Souvenez-vous...

Star Team

KYLIAN	Programmation web Relations presse
EKIANJO	Rédacteur en chef Maquette
SNOOPERS	Relations Studios Relations Industrie
DARK TOOTH	Concept original

KYLIAN - LUGH - SNOOPERS - PTITMEC
ELFOUINE - EGOMET - IANOS - MEEGO
EKIANJO

Rédacteurs

parution
22 février 2005

Pour nous (re)joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité

le nouvel
Observabeur
anciennement laitiermag'



Les ados et le
camembert

Enquête sur les dangers
d'un fromage pas si dur

MS : ON VA VOUS METTRE LE FEU

LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

Microsoft rappelle 14 millions de cordons d'alimentation Xbox dans le monde. Allez, soyez sympas, donnez votre Xbox au SDF du coin, qu'il puisse se chauffer.

On savait que Microsoft faisait des usines à gaz, mais voilà que leur dernier produit sert aussi de radiateur, voire de combustible. En effet, apparemment une trentaine de personnes dans le monde se sont plaintes de brûlures légères dues au cordon de la console Xbox. Alors Microsoft vous propose cash de vous reprendre votre Xbox et de vous l'échanger contre une vraie console, genre une... ah on me fait signe qu'il n'échangeront en fait que le câble de la console, mais rien d'autre. Bon, vous aurez quand même droit à un câble tout neuf, avec ventilateur intégré ! La Xbox, la console qui a des ventilos à l'intérieur ET à l'extérieur ! Sûrement un argument commercial infaillible pour la firme de Redmond !

En fait, le problème ne concernerait qu'une console sur 10000, ce qui est assez rare. Le cordon pourrait en effet trop chauffer et bousiller l'arrière de la console, ce qui pourrait déclencher un risque d'incendie... Mouais... en tout cas, il paraît qu'on repère le problème à la fumée... si vous voyez un gros nuage noir alors que vous jouez, il y a deux explications: soit vous avez laissé votre pêt' cramer la moquette, soit c'est votre gros truc noir qui disjoncte.

En attendant, Microsoft conseille à ceux qui seraient donc considérés à risque, d'éteindre leur Xbox quand ils ne jouent pas. Ah ? Heureusement qu'ils nous préviennent ! Moi ma Box je la laisse allumée 24h/24, juste pour voir le beau logo vert, même la nuit, ça me fait plaisir et ça m'aide à m'endormir.

Bon ben je vais me rabattre sur l'allumage de PS2 en continu, avec les halos blancs qui tournent... c'est moins sexy mais j'essaierai de m'y habituer.

En tout cas il faut féliciter la team Xbox de prendre les choses au sérieux... on ne rigole pas avec ces choses-là. En attendant, j'espère qu'ils s'activent aussi du côté de MS pour nous fournir autre chose que des cordons à brancher... genre des trucs, comme des jeux, par exemple. Histoire de mettre le feu à la baraque, mais d'une manière figurée, n'est-ce pas ?

A moins qu'il faille voir ces Xbox qui crament comme un signe? Serait-ce un suicide collectif arrangé par Xbox Live, entre les machines elles-mêmes ? Faut-il y voir une exaspération de la console à faire tourner Fable ? Malgré nos recherches, MS n'a pas cherché à lier ces combustions spontanées avec des jeux précis. Quel dommage. Pour un peu on aurait pu déterrer Mulder et Scully, et les envoyer sur le coup, histoire de voir si ce n'est pas une conspiration de Sony, de Nintendo, ou plus fort, des petits rosswells...

Billou aurait commenté la nouvelle de la sorte : « What the fuck ?? 14 millions ?? » et serait en train d'étudier un recours juridique contre tous les joueurs de Xbox, pour non respect des règles basiques de sécurité... saviez-vous qu'il est recommandé de mettre sa Box dans un frigo quand on joue en été ? Bah, ça se voit que vous avez pas lu la notice... Comme dirait Francis, «les consoles, c'était mieux avant.»

Silent Hill adapté au cinéma...

Par IANOS

LES NEWS

Et oui, fans de Silent Hill, serrez les fesses, c'est potentiellement au tour du jeu de Konami de se faire ridiculiser sur grand écran.

L'adaptation de jeux vidéo est un exercice difficile, nous avons déjà vu bon nombre de réalisateurs martyriser certains hits. Nous avons tous gardé dans nos subconsciouss des images traumatisantes de Street Fighter, Tomb Raider, ou, plus récemment, Resident Evil: Apocalypse. Bien évidemment, pour les films précédents, le scénario de base était déjà léger... alors cela ne nous a pas étonnés d'en voir une version encore plus insipide sur grand écran. Mais là, c'est Silent Hill les mecs! Tout l'intérêt réside dans l'ambiance et les personnages qui ont tous une histoire dérangeante à raconter. Le pire est à craindre donc dans l'absolu, d'autant plus que Don Carmody, l'un des producteurs, a déjà sponsorisé le bien-nommé Resident Evil: Apocalypse. Maintenant, il faut toujours garder bon espoir puisque

Konami s'est réservé le choix du scénariste et du réalisateur, ce qui signifie que la société nipponne ne compte pas faire les mêmes erreurs que d'autres avant elle, en lâchant juste un «permis de massacrer» contre quelques millions. A noter quand même qu'aux commandes du film, on retrouvera Christophe Gans (Le Pacte des Loups, Crying Freeman) alors que Roger Avery (Pulp Fiction) est à l'écriture. Les points positifs dans ce duo sont sans doute l'écriture atypique d'Avery et la connaissance qu'a Gans du jeu vidéo Silent Hill et des inspirations de celui-ci (car Silent Hill est déjà inspiré par des films et romans connus... je sais ça se mord la queue tout ça). Précisons aussi que, si les premières rumeurs laissaient entendre que Konami souhaitait voir Akira Yamaoka réaliser la bande-son, il n'y a pas eu de confirmation depuis.

Et pour finir en beauté, voici un vague résumé de la trame générale du film: Rose est une mère qui refuse de perdre

sa petite fille Sharon, atteinte d'une maladie incurable et elle décide donc de s'en remettre à des moyens plus intangibles, en l'occurrence le rebouteux du coin. En chemin, elle va passer dans le monde alternatif propre aux jeux Silent Hill, et perdre trace de sa fille. Bien sûr, en chemin elle croisera des humains pitoyables, qui luttent contre les démons qui se nourrissent des peines et des erreurs de ceux-ci. Elle rencontrera en particulier une certaine femme flic du nom de Cybil (si, ils ont osé) qui l'aidera à retrouver sa fille. Voilà vous savez la base, et vous noterez que ça reprend des éléments des trois premiers Silent Hill: la recherche d'une petite fille avec Cybil (SH1), la maladie incurable d'un être cher (SH2) et le rôle principal féminin (SH3). Pour certains puristes, ça lorgne aussi du côté de quelques films 'horreur asiatiques (DarkWater par exemple, pour l'histoire mère-fille). A suivre, pour une sortie non datée encore...

Avec Christophe Gans aux commandes, on peut s'attendre à un «pacte des crying Silent» au moins... avec du kung-fu et des ralentis sous la pluie... youpi, il manque plus que Jackie Chan !

Sony se lance dans la pizza

LES NEWS

Par KYLIAN

Règle numéro 1 : you do not talk about Sony.

Règle numéro 2 : you do NOT talk about Sony.

Pourtant on a essayé, mais ils sont vraiment trop c.. forts, je veux dire !

Cette semaine encore, une news PC et même MMORPG. Vous en avez marre ? Attendez, elle est parfaite pour rire (jaune?). L'histoire cocasse qui nous intéresse est le fait de Sony Online Entertainment via son dernier MMORPG, EverQuest 2, qui cartonne dans le petit monde du jeu en ligne. Et comme partout où la concurrence fait rage, il faut innover, quitte à faire n'importe quoi.

SoE est donc notre gagnant du mois avec une idée génia... pardon, consternante, partie d'un principe simple: un joueur de MMORPG, on le sait tous (moi le premier), c'est un gentil geek qui dort peu, mange en intraveineuse, se lave au besoin et mate d'un œil les pubs sur TF1, tout ça pendant qu'il accomplit ses vingt heures de jeu quotidiennes pour finir les dix ML de son trentième reroll 10LX. Or problème: à part un PC à changer tous les trois mois, une facture EDF et un abonnement à son jeu favori,

le geek du MMORPG n'a pas de grosses dépenses. Ne sortant qu'en cas d'extrême nécessité, pour relever la tonne de courrier quand une rare maintenance le sèvre, notre ami a son argent dormant sur un compte. « Intolérable ! » s'est écrié Sony, dans un élan d'altruisme qu'on lui connaît bien. Et là, les gars du marketing entrent en jeu (heureusement qu'on les a, sans eux le monde serait trop bien, ce serait bête...). Leur idée joue à fond la démagogie: « Toi le joueur occupé ! Et si on t'apportait ta pizza préférée à la maison ? ». Car oui, ils ont osé ! Associée à Pizza Hut, SoE a implémenté une commande dans EQ2: tapez « /pizza » dans le canal de discussion du jeu et hop ! Une page web s'ouvre et vous commandez votre pizza anchois-oignons-mayo sans bouger de votre fauteuil et (nouveau) sans même décrocher le téléphone. Comme ça, pas une seconde de perdue dans l'avancée de votre héros virtuel. L'idée ne vaut certes que pour les USA (plus

pour longtemps ?) mais on reste d'ores et déjà sans voix, dans les deux sens du terme, devant un tel génie visionnaire, aux applications mondiales infinies. On peut donc désormais imaginer dans un avenir proche « /callgirl », « /bière », « /mcdo », j'en passe et des meilleures... SoE inaugure un principe qui va bientôt pourr...pardon, rythmer nos vies de joueurs, ou comment réalité et fiction se confondent d'une façon commerciale et dès lors inéluctable dans tout pays industrialisé...

« Marrant » pour beaucoup, « formidable » même pour certains, à en juger les premiers avis. Curieux, « inquiétant » et « pitoyable » arrivent loin derrière. Je dois être à côté de la plaque, il faut croire, à voir là un signe avant-coureur effrayant d'une société où la vie réelle serait trop « has-been » pour en saisir encore les charmes.

Killer 7 : le jeu qui fume la moquette

Par IANOS

LES NEWS



Cela fait bien longtemps que l'on entend parler de Killer 7: on connaissait l'existence de ce titre bien avant Resident Evil 4, également dirigé par Shinji Mikami. Du coup Capcom a décidé de mettre Killer 7 de côté pour lancer ses équipes sur Resident 4, ce qui est ma foi très compréhensible. De la même manière, Capcom a décidé de retarder la sortie de Killer 7, afin de ne pas mettre leurs propres produits en concurrence sur le marché réduit de la GameCube. C'est donc cet été que le jeu devrait débarquer: c'est bien connu, quoi de mieux que d'incarner un tueur schizophrène dans un monde cell-shadé entre deux baignades ? En effet, comme l'indique

le nom du jeu, Harman Smith possède sept personnalités différentes, toutes sérieusement sensibles de la gâchette. Le scénario du jeu est simple, le gouvernement US voit déferler des vagues d'attentats sans précédent et, ayant épuisé toutes les solutions rationnelles, décide de faire appel à Smith, un cinglé de première mais qui se révèle terriblement efficace pour repeindre les murs en rouge, et ce sans pinceau. Harman et ses colocataires vont donc démanteler le groupe terroriste en question, nommé Heaven's Smile. Parmi les facettes de Smith, on a Garcian le tueur black américain, Dan le tueur yakusa, Mask de Smith le tueur masqué (??? oui je sais, en

même temps c'est un schizophrène...et alors on a le droit d'être fan de catch), la frêle Kaede, Con l'homme qui tue à l'instinct (il met un bonnet et un casque pour avoir un handicap quand il fait un carton), Coyote et sa chemise hawaïenne et l'inquiétant Kevin qui préfère un bon vieux couteau. Le jeu est à voir, et il sera certainement inclassable: graphismes cellshading mais dans un contexte totalement psychédélique et gore, utilisation des multiples personnalités de Smith, puzzle à résoudre mais surtout des assassinats ultra-violents. Le jeu sera assurément interdit aux moins de 18 ans lors de sa sortie et l'on constate après Resident 4 et Shadow of Rome que Capcom s'attaque avec force à la sortie de titres adultes. Maintenant le jeu est tellement space que l'on se doute que certains joueurs vont l'adorer alors que d'autres vont le détester, il n'y aura pas de demi-mesure.

Capcom continue dans sa lancée de développeur indépendant. Ils pourront bientôt déménager aux Pays-bas pour s'assurer d'une consommation parfaitement légale.

Un UMD contre un lingot

LES NEWS

Par EKIANJO

Vous ne savez pas où investir en bourse ? le dollar s'écroule, les euros sont pas si sûrs... Moi, Jean-Pierre Braillard, je vous conseille d'investir dans les UMD, les disques au prix de l'or... une valeur sûre !



Sony vient de révéler, pour déconner, comme ça, le prix des films qui allaient être vendus sur UMD. On avait du en rêver trop, et ils l'ont fait : l'UMD plus cher que le DVD ! Ca c'est du concept qui tue sa mère ! En gros, de 20 à 29 dollars pièce pour le film sur UMD, le support de grande capacité de la console portable de Sony, la PSP. Non mais la prochaine étape c'est la cotation en bourse du kilo d'UMD.

Pour l'instant, seuls les films suivants

sont disponibles : XXX, Hellboy, Resident Evil: Apocalypse, et Once Upon a Time in Mexico seront facturés à 19.99 dollars, alors que House of Flying Daggers sera lui facturé à 28.99 dollars. Sympa ! Reste que le prix de ces UMD aux US est inférieur à ceux au Japon. 36 dollars au Japon, c'est à croire que ce n'est pas un pays en crise. Le seul film qui risque de se vendre, c'est bien Final Fantasy VII - Advent Children, si jamais il ne sort que sur UMD... ce qui reste à confirmer.

Ces films, sauf FF VII, seront disponibles courant avril. Et pour le reste de la mémoire cinématographique mondiale ? Euh, eh bien Sony n'a pas encore dévoilé ses plans, mais je suis sûr qu'ils espèrent faire de l'UMD le format qui supplantera le DVD, et qu'ainsi tout le monde passera rapidement de leur TV 16/9 avec son 5.1 à la PSP, qui offre, sans aucun doute, une expérience cinématographique hors du commun.

A ce propos, Sony a annoncé qu'ils allaient lancer une nouvelle batterie pour leur PSP, qui devrait assurer 30% de plus d'autonomie que les batteries actuelles. On sait pas quand ça sort, mais on ne manquera pas de vous dire dès que Sony sortira une batterie de «nouvelle génération», «appelée à remplacer les sources d'énergie du 21ème siècle»... etc... Le problème avec Sony, c'est que ça fait même plus rire. Le comique de répétition s'est trop usé. Allez, je compte sur Microsoft pour aller plus loin. Billou, veille-toi et fais nous rire!

logiciel

le conseil de tonton Eki

Bon, comme je sais que vous téléchargez tout et n'importe quoi sur votre PC, et sans vous protéger de manière efficace, (normal, vous êtes sous Windows après tout) je vous conseille un anti-virus tout gratuit, et qui marche pas mal, en tout cas pour l'instant. Ca s'appelle Avast, il suffit juste de faire un petit enregistrement en mendiant, et hop! un anti-virus qui protège pas mal de choses... dont la navigation web, les emails, et même les IM... qui dit mieux ? Bon ce n'est sûrement pas la panacée, mais c'est mieux, certainement mieux que rien. J'avais testé AntiVir précédemment, avec une certaine déception quand je ne pouvais plus me débarrasser de certains vers...

<http://www.avast.com/>

Editeur : Sony
Dev : Media Vision

Wild Arms 4

prévu pour mars 2005 (US)

La sortie d'un Wild Arms est toujours attendue avec impatience... dans notre cas il faudra être TRES patient soit TRES riche, aucune date n'étant donnée pour l'Europe... pour l'instant.

PS2



Editeur : EA
Dev : Digital illusions

Battlefield 2

prévu pour 2005

Battlefield 2 arrache sévère du côté graphique... On commence vraiment à s'y croire. Du bonheur en perspective pour les soirées en multi...

PC



Editeur : Konami
Dev : Konami

Castlevania : CoD

prévu pour automne 2005

Le nouveau Castle prévu sur PS2 déçoit un peu... graphiquement on espérait mieux. Tout cela est un peu terne, et ne fait pas du tout glauque. Rendez-nous SoTN !

PS2



SCREENING

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



MOTEUR DE RPG

C'est presque une rubrique «nécrologie» cette semaine, puisqu'on parle d'un développeur qui est, a priori, déjà mort : Troïka aurait en effet fermé ses portes récemment... Cette vidéo qui présente leur dernier moteur de RPG circule sur le net, c'est un peu tout ce qui nous reste... et c'est quand même pas mal... la gestion des éclairages était très poussée, avec des cycles jours-nuits qui projetaient de véritables ombres, sur tous les éléments du décors... dans un style que n'aurait pas renié Fallout. Bon, pas de quoi tomber par terre, mais c'était sûrement un moteur de RPG basé sur celui de Half Life 2 à la base. Dommage, il ne verra sans doute jamais le jour. On risque de devoir attendre un petit peu pour voir des RPGs sur PC de ce calibre.

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

http://www.nma-fallout.com/forum/dload.php?action=file&file_id=654



Une offensive sans précédent secoue (un peu) les media et les politiques, d'un bout à l'autre du globe... en effet, on se rend compte depuis peu (il était temps) que les d'jeunz que vous êtes ne savent pas bien lire ni même écrire... Et que ça s'annonce de pire en pire pour les générations qui vont suivre... la faute à qui ? Plutôt que de remettre en question tout ce qu'on a fait depuis les dernières 30 années en matière d'éducation, les politiques n'hésitent pas à pointer du doigt le Web, les téléphones



aucun doute. Mais il y aussi un exercice de créativité, de jonglage avec les mots, qui s'installe quand on commence à prendre de tels automatismes. Et puis, si l'on regarde bien, les gens n'ont jamais autant écrit depuis l'arrivée de l'Internet... avant, si j'écrivais bien 2 lettres par an c'était bien le bout du monde... aujourd'hui, 2 emails par jour c'est même carrément impensable... car trop peu. Le flot des communications a explosé, et avec lui, le besoin de suivre cette rapidité et cette réacti-

moins en moins rigoureux, sans oublier le laxisme constant face aux erreurs d'orthographe dans toutes les matières enseignées. Ce qui tue l'éducation, au fond, c'est le manque d'exigence. Leur seul objectif est d'avoir tel quota des bacheliers chaque année, et pour le maintenir, les programmes sont allégés (voire épurés, comme des tchéchènes) et le niveau abaissé en conséquence. Remarquez, tant mieux pour nous, on restera les mieux éduqués et les plus instruits quand on sera vieux :)

RiEN A VoIR

Web & SMS vs langage ?

Par EKIANJO



portables et tout ce qui touche au numérique. Selon eux, la principale raison pour lesquelles les morveux ne savent plus pratiquer notre belle langue de bon aloi, est l'invasion d'un langage abrégé tel qu'on peut le trouver au travers des emails, des Instant Messengers, des SMS et autres moyens de communication textuels... ah oui j'ai oublié les MMORPGs, qui donnent lieu sans doute au plus bel échantillon de trucs incompréhensibles pour le néophyte. Pourquoi détériorer de telle manière le langage ? pour écrire plus vite, sans

vitité va dans le sens de la création d'un langage plus phonétique et codé que le langage formel. C'est naturel. Ce qui n'est pas naturel, c'est bien sûr de ne pas pouvoir revenir au langage soutenu que nous apprend l'école... ou devrais-je dire, est censé nous apprendre. Depuis plus de 10-15 ans, des nouvelles méthodes pour enseigner la lecture ont été mises en place par l'éducation nationale, et les résultats sont ce qu'on en connaît... des gens en 6ème qui ne savent plus lire, la suppression des dictées pour des exercices de

Les politiques et les media ont souvent tendance à s'opposer à tout ce qui émerge et qui peut les remettre en doute, voire à s'en servir comme bouc-émissaires... le web n'est pas censé remplacer une éducation qui devrait être la responsabilité de l'état en premier lieu. Alors, vive les MMORPGs et leur langage à la noix, c'est marrant et mine de rien, c'est très rapide pour se faire comprendre quand on connaît bien. Par contre, évitez de ressortir ça le jour où vous écrivez votre CV...

Connaissez-vous « les dangers pervers de la gadgétérie électronique emplisseuse de nos décharges » ? Non ? Moi non plus. Ou plutôt, je ne connaissais pas jusqu'à ce que je découvre Mike Thompson, un député Démocrate Californien, nous parlant des dangers des déchets de nos ordinateurs. Bon, jusque là, on se dit « cool, un démocrate, grosso modo un socialo-communiste chez nous; oui Kerry c'était un anar' vous saviez pas ?). En plus, c'est sur l'environnement, comme les Verts c'est cool...». D'emblée il

1/10000ème de ce que produisent les Etats-Unis. Avec des conséquences logiques sur l'environnement. On s'apprête à applaudir Thomson bien fort pour s'y attaquer quand on lit alors l'idée d'une taxe imposée...aux acheteurs. Oui : vous, moi, et quiconque achète un produit électronique. Avec une telle idée, Mike gagnerait presque son ticket d'entrée à vie, soit au Medef pour nous arnaquer doublement, soit au contraire chez les plus virulents prêcheurs anti-technologistes pour nous déguster du

(pas de rapport au poids, preuve qu'on n'est pas discriminatoire aux States). Le bonheur total. La taxe serait appliquée à l'achat, en magasin ou même via le net. Adieu l'import ? Heureusement qu'on a des gens qui font Yale, Oxford ou certaines écoles à trois lettres en France pour avoir d'aussi brillantes idées, afin d'exister politiquement plus tard, sur le dos des pauvres busés que nous sommes.

Ce texte inique a-t-il une chance d'aboutir ? Oui. Loin de moi l'envie de



Taxé pour changer de PC ?

Par KYLIAN

RIEN A VOIR

nous semble donc sympa ce monsieur. Et là, on se prend une bonne droite en pleine face. Thompson a en effet soumis un texte, aidé de 21 potes députés comme lui parce que c'est lourd, hein, toutes ces pages: le "National Computer Recycling Act" (lien du texte <http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?c109:H.R.425>), partant d'un constat simple: la Californie est polluée par Schwarzenegger et les composants d'ordinateurs, 3000 tonnes environ par an. Plus inquiétant, Arnold sera président dans huit ans et ces 3000 tonnes sont juste

progrès. Pour un pays dit ultralibéral et donc plus proche que jamais de Friedman que de Keynes, cette idée de taxe détone grandement. Et que dire de sa cible qui applique jusqu'à la bêtise le principe de « pollueur payeur » ? Alors, après les taxes sur les supports numériques pour nous en remettre avec le téléchargement légal (oui on paye deux fois donc, qui a dit que les majors étaient stupides ?), nous aurons bientôt droit de payer pour acquérir un appareil et de payer encore pour s'en débarrasser, par exemple \$10 pour un écran LCD ou CRT

nier la pollution des composants électroniques. Mais de là à taxer le quidam pour la seule raison qu'il a bien fait ce qu'on lui demande, via les dernières pubs à la mode, c'est-à-dire céder à une pulsion acheteuse érigée désormais en Droit (devoir ?) de l'Homme, on atteint là le paroxysme de l'écroulement sur soi d'un système. J'en connais un qui doit bien rire depuis son cimetière de Highgate...



JEUX Vidéo & COUPLE

L'impossible équilibre ?

« Alors que j'étais en train de poutrer le boss de fin de niveau, Cosette décrocha d'un air farouche la prise de ma Xbox qui commençait à fumer. J'enrageais, foi de Valjean ! »

Victor Hugo Boss - « Les Misérabilissimes ».

DOSSIER Par MEEGO

Madame X : Bon...elle se termine quand cette partie ?

Monsieur X : Oh, c'est bon, encore quelques petites minutes...

Une demi-heure plus tard

Madame X : TU TE FOUS DE MOI !? TU ES ENCORE LÀ ?!

Monsieur X : Mais quoi...? Ça fait seulement 5 minutes que tu as quitté le salon...

Madame X : Ca fait près d'une demi-heure !

Monsieur X : Oui, oui, c'est bon, j'éteins, on se calme !

Madame X : ...

Monsieur X : Je trouve juste le petit point de sauvegarde...

Voilà une vision certes un peu trop stéréotypée, néanmoins j'ai souhaité introduire ce dossier avec le cliché même du « joueur en ménage ». Le jeu vidéo au sein du couple, en effet, pour certains ce sera : « que c'est dur de vivre pleinement sa passion lorsqu'on est constamment dérangé par sa tendre moitié ». Pour d'autres: « qu'il m'énerve avec ses jeux, il ne peut pas s'en passer plus d'une journée ! ». Mauvaise foi, incompréhension, méconnaissance des passions de l'autre peut-être, bref, toute la difficulté est bien souvent de trouver un juste milieu, un équilibre en somme. Ce dossier n'a évidemment pas la prétention de délivrer la solution idéale, forcément différente selon les couples, mais d'analyser globalement les bases du problème. D'abord en nous intéressant à la

notion de dépendance qui cimente généralement le problème puis ensuite en tentant de mieux cerner des idées d'approche efficace pour moduler cette dépendance, à travers le prisme d'un couple qui a su la tourner à son avantage.

La dépendance : notions et influence potentielle

La sensation de plaisir est la base même du développement potentiel de la dépendance. En effet, des études montrent qu'il pourrait y avoir une explication physiologique à l'apparition de ces problèmes d'addiction. Une séance de jeu vidéo engendrerait une libération, par le cerveau, de dopamine, qui est un neurotransmetteur associé notamment aux sensations de désir ou de plaisir. Bien entendu, tous les joueurs ne sont pas voués à devenir « accros », mais il apparaît, malgré tout, que ce phénomène de dépendance lié à la pratique fréquente du jeu vidéo est en croissance exponentielle.

De plus en plus d'instituts, traitant à la base des problèmes de dépendances diverses (causées notamment par la consommation de drogues ou d'alcool), mettent en place un service de traitement destiné aux personnes liées aux jeux vidéo. On pourra être d'accord ou non avec un amalgame parfois maladroit, qui aboutit parfois aussi à une diabolisation du jeu vidéo par les communautés se disant bien pensantes mais ce dossier n'a pas pour vocation d'en débattre ou de juger.

Afin de mieux saisir la clef du problème, il nous faut donner une définition générale de cette notion de dépendance.

Dépendance: La dépendance est entendue comme un comportement psychopathologique présentant des caractéristiques biologiques, psychologiques et sociales. Les principaux critères contribuant à sa définition sont: le désir compulsif de

produit, la difficulté du contrôle de la consommation, la prise de substance pour éviter le syndrome de sevrage, le besoin d'augmenter les doses pour atteindre le même effet, et enfin, la place centrale prise par le produit dans la vie du consommateur (NDC: une phrase qui suffit à prouver que les jeux vidéo ne sont pas sur le même plan que les drogues, exceptés peut-être les MMORPG à haute dose).

Plus généralement et plus simplement, c'est donc le fait d'être « accroc » à une chose et de ne pas pouvoir s'en détacher et ce, malgré toute la bonne volonté de la personne concernée. Il est utile de rappeler que ce phénomène est engendré par le cerveau lui-même. Explication: l'une des fonctions du cerveau est de garder l'organisme en état de se reproduire. Il n'est donc pas étonnant de savoir que les systèmes de notre cerveau qui sont les plus influents sur notre comportement sont ceux qui permettent de satisfaire directement nos besoins vitaux et, par extension, dans une société loin de la jungle des premiers hommes, de nos besoins ludiques. Le mécanisme est décomposé en trois phases principales :

- Stimulation entraînant une incitation à l'action (désir)
- Réalisation de l'action par l'individu (action)
- Gratification d'une récompense par une sensation de plaisir (satisfaction)

« une séance de jeux vidéo engendrerait une libération, par le cerveau, de dopamine... »

En toute logique et en supposant qu'il y ait « désir » mais que l'accomplissement de l'action soit impossible (pour une raison X ou Y), l'insatisfaction et la frustration prendraient la place sur le plaisir et le bien-être. Seule solution pour pallier à ce



Faut-il assimiler, dans certains cas, l'addiction au jeu vidéo à celle que pourrait entraîner une drogue douce voire dure ? On a mis Hercule Poirot sur le coup.

manque, faire en sorte que le mécanisme désir-action-satisfaction soit de nouveau assouvi. Un cercle vicieux, une recherche perpétuelle de l'agréable pour éviter le désagréable en somme... Cette définition générale donnée, revenons à ce qui nous intéresse ici: l'influence potentielle de la dépendance sur le couple. Inutile de débattre plus longtemps, autant être clair: jouer à haute dose peut, effectivement, avoir des répercussions négatives sur l'harmonie d'un couple, logique, non ?! Mais doit-on pour autant considérer qu'ils sont les seuls facteurs d'influence ? Les jeux vidéo ne permettraient-ils pas de dissimuler, d'atténuer voire même remédier éventuellement à toutes les vexations quotidiennes subies par l'un ou l'autre des conjoints, dans son couple ou sa vie extérieure ? Autrement dit et plus clairement : les jeux ne seraient-ils pas plutôt le révélateur de certaines défaillances au sein d'un couple, et non l'origine des problèmes ? Certes, comme dit plus haut, une forte dépendance, comme passer huit heures par jour sur un jeu et voir ainsi en pâtir ses obligations familiales, peut alors participer activement à ce qu'un couple périclité ou du moins traverse des turbulences. Après tout, jeux vidéo ou pas, quand la communication et l'échange n'y sont plus, ça se comprend. Il n'empêche, le jeu vidéo reste encore trop souvent utilisé comme prétexte, comme motif premier de séparation, alors qu'il n'est pas nécessairement à la base du problème. Un exemple frappant (non sur le couple mais quand même) fut donné en Janvier par la chaîne de télévision Arte montrant, lors d'un reportage sur ce problème en Asie, patrie du jeu vidéo, une femme poursuivant les concepteurs d'un jeu en justice, les accusant du suicide de son fils alors que les images montraient finalement bien que ce malheureux événement était peut-être dû à autre chose, l'environnement familial difficile et martial imposé par cette même mère justement...

Afin de mieux clarifier tout ce qui a été dit jusqu'ici sur cette notion de dépendance, aux jeux vidéo notamment, nous avons posé quelques questions à un spécialiste en la matière, M Michaël Stora (1), psychanalyste au Centre Médico-Psychologique de Pantin, qui nous a fait le plaisir d'y répondre.

Meego: La dépendance aux jeux vidéo est-elle un phénomène croissant ?

Michael Stora: *Je n'ai pas de chiffres concrets à vous donner mais d'un point de vue économique, il est clair que les jeux vidéo se vendent de mieux en mieux. J'ai pu voir une projection qui estimait le nombre de joueurs de MMORPG en 2007 à 10 millions, ce qui est énorme. Et la croissance du phénomène pourrait être liée à cela. Cependant, aucune étude sérieuse n'a été faite permettant de répondre précisément à cette question.*

Meego: Quels sont les symptômes de la dépendance aux jeux vidéo ? Quelles en sont les causes ?

Michael Stora: *Les symptômes que l'on va rencontrer, dans toute forme d'addiction en général d'ailleurs, sont souvent en relation avec cette problématique de rupture des liens sociaux ou familiaux. En générale, et d'après tous ce que j'ai pu observer, les causes sont souvent en liaison avec l'image de soi, qui n'est pas forcément à la hauteur de ce que la société exige de nous. Les jeux vidéo vont permettre, de par le fait que l'on y incarne des « modèles », d'aller au-delà de la non-reconnaissance potentielle, par la société, du héros que nous pouvons être.*

Meego: Qu'est ce qui fait que cette dépendance intervient chez certains individus et pas chez d'autres ?

Michael Stora: J'ai partiellement répondu à la question mais je pourrais ajouter que l'on vit dans une société où les images sont omniprésentes et il est évident que de plus en plus d'individus vont être sensibles à toute cette dimension là. Le geste interactif va être un moyen de se réappropriier les images, de se venger des images tout en les manipulant.

Meego: Y a t'il des similitudes entre le comportement des personnes dépendantes aux jeux vidéo et celui des personnes dépendantes de drogues ou d'alcool, par exemple ?

Michael Stora: La gestuelle est un point commun que l'on retrouve dans toutes les formes d'addictions. D'une certaine manière, le geste va permettre de remplacer certaines pensées. N'ayant pas les moyens de mentaliser ou de descendre son niveau d'angoisse, le joueur dépendant va utiliser un objet extérieur qui va avoir cette fonction, un peu comme une prothèse. Une étude, non officielle et non chiffrée, montre que certaines personnes jouant aux jeux vidéo vont parallèlement fumer du cannabis pour amplifier cette illusion d'immersion.

Meego: Quelles sont ou peuvent être les conséquences sur la vie sociale de la personne ?

Michael Stora: Ce que l'on va souvent observer, du moins en ce qui me concerne, c'est que la dépendance aux jeux vidéo peut malheureusement engendrer une rupture, et notamment en ce qui concerne la scolarité: en effet, je reçois des adolescents qui ont décidé d'arrêter de se rendre

au lycée. Souvent, ils y vivent des situations de honte, liées notamment au fait qu'ils ne sont pas forcément à la hauteur de ce que leurs parents attendent d'eux.

Meego: parlons des femmes, public grandissant dans cet univers. Cependant, pour les nombreuses encore rétives, qu'est ce qui provoque leur rejet du jeu vidéo ?

Michael Stora: C'est une question assez complexe, parce que cela renvoie directement à toute la problématique de la manière dont les filles et les garçons sont élevés, mais aussi à la place de ce que l'on appelle « les pulsions régressives » : on peut se dire que, d'une manière générale, les filles sont beaucoup plus culpabilisées par l'émergence de leurs pulsions agressives et sexuelles. On va dire que le jeu vidéo met en scène, la plupart du temps, des contextes de combat. En générale, elles prétendent ne pas aimer ça, vont avoir des discours comme quoi cela ne les intéresse pas mais en fait il existe véritablement, chez tout être humain, ces pulsions agressives. Néanmoins, elles se manifestent différemment chez les filles, elles les mettent en œuvre dans des jeux comme les Sims par exemple. Lorsque j'ai fait mon étude (2), je me suis rendu compte que de nombreuses filles appréciaient beaucoup Age Of Empire. Elles affectionnaient toute la première partie du jeu, consistant à la construction du camp, à la fortification, à l'accumulation des armes etc. En revanche, la deuxième phase, qui était beaucoup plus axée vers l'attaque ne les intéressait plus du tout. Cependant, il m'est arrivé de rencontrer aussi des filles qui ont beaucoup de plaisir à jouer à des jeux de combat, ce qui n'engendre, bien sûr, pas du tout le fait qu'elles soient des « garçons manqués ».



Les filles, dans la réalité, ça joue surtout au foot féminin non ? Pourtant, dans les jeux, les filles font aussi des sports assez rudes, mais je sais pas, je les trouve un chouya plus attirantes... c'est peut-être la tenue ?

Meego: Peut-on traiter concrètement et efficacement l'addiction ?

Michael Stora: *Etant psychanalyste, c'est bien entendu la psychanalyse que j'utilise pour traiter mes patients. Il faut savoir que toutes les formes d'addiction, ont un rôle anti-dépresseur, et il ne s'agit aucunement d'interdire au jeune de jouer, car les jeux vidéo peuvent lui permettre véritablement d'aller mieux. Ce sont principalement les jeux en ligne qui favorisent la dépendance, et plus particulièrement les MMORPG (Ndlr: anglicisme pour « Jeux de rôle massivement multijoueurs »), la spécificité de ces jeux étant de proposer au joueur un univers où il n'y a pas de fin. C'est-à-dire que la configuration elle-même du jeu peut provoquer une addiction. Ce que je propose généralement, en tant que solution thérapeutique, pour un joueur accro aux jeux en ligne, c'est de passer à des jeux qui se jouent hors ligne, afin de marquer plus nettement la séparation et la fin du jeu.*

Merci à Michael Stora pour cet entretien.

Les jeux vidéo: un apport potentiel au couple ?

Les communautés médicale et scientifique sont, nous le savons, divisées sur la question même si une certaine acceptation de certains bienfaits du jeu commence à se faire jour et que quelques spécialistes osent même aller jusqu'à dire que les jeux vidéo ne sont pas des usines à tueurs en série potentiels.

La première partie a donc démontré, notamment grâce à Michaël Stora, que la notion de dépendance est bien plus complexe qu'on veut bien nous le faire croire, dans les médias généralistes notamment, et que ce n'est pas juste binaire ou manichéenne.

Pour les plus ardents partisans du jeu, même si on nous rabâche les effets néfastes que pourraient avoir les jeux vidéo sur la santé, la famille ou la vie sociale, ce qui semble essentiel de signaler, c'est que les jeux peuvent avoir aussi un certain nombre de vertus, et non des moindres: ils favoriseraient l'acquisition de certaines aptitudes (raisonnement logique, concentration, curiosité ou encore intuition). Pour ces partisans toujours, les jeux vidéo sont également incontestablement utiles en terme d'expérience émotionnelle et au fond, ce sont précisément ces sensations que le joueur convoite tant: l'excitation, la peur, l'euphorie, la frénésie (dans un Half-Life, un Tekken ou un Silent Hill pour ne citer qu'eux). Des sensations bien souvent trop coûteuses (ex : simulation de vol) ou même simplement impossibles à retrouver dans une société moderne bien loin (et heureusement) des environnements souvent inamicaux voire guerriers dépeints dans un Warcraft 3 ou un GTA...

La vérité entre défenseurs et opposants est sans doute au milieu. Il n'y a pas que du mauvais ou que du bon. Néanmoins

toutes ces considérations ne peuvent être développées que dans un dossier à part, peut-être une autre fois.

« **Les jeux peuvent aussi avoir un certain nombre de vertus, et non des moindres...** »

Pour en revenir au couple, notion du dossier sur laquelle nous allons nous focaliser dans cette deuxième partie, comment peut-on réussir à ou, par défaut, tenter d'adapter cette problématique de dépendance, d'excès et de bienfaits, à la structure ? D'une certaine manière, on peut les considérer comme un « plus » potentiel pour la relation, lui permettant d'explorer de nouveaux mécanismes d'entretien de la « flamme », dans la mesure où ils peuvent favoriser l'apparition de sentiments divers (complicité ou au contraire rivalité, tant que cela reste un jeu). Le jeu vidéo apparaît alors comme vecteur des mêmes avantages et des mêmes travers d'un jeu de société. On pourrait même aller jusqu'à dire que, les jeux étant souvent une simulation, ils permettent au couple d'extérioriser ses problèmes et de les cristalliser à travers le jeu, de manière à les déplacer et ne plus s'y sentir au centre, une méthode souvent utilisée pour amener peu à peu les plus réticents et fermés à s'ouvrir et parler.

On peut l'avouer, tous les couples n'ont pas à aborder la question ainsi. Soit parce qu'ils n'ont pas de problèmes (visibles) vis-à-vis de la pratique du jeu de l'un, de l'autre voire des deux. Soit parce qu'au contraire, les problèmes sont si perclus et leur semblent si inéluctables, que le point de non-retour est

d'ores et déjà atteint et dépassé, conduisant dans la majorité des cas et sous peu à une rupture. Loin de ces deux extrêmes (englobant certes la majorité des cas), on peut tout de même tenter de s'intéresser aux couples qui ont réussi à renverser une tendance pourtant peu favorable au départ. Mettons donc un peu en avant les avantages que les jeux peuvent apporter (après tout, personne ne se gêne pour affirmer que les jeux vidéo rendent violent!).



Ces jeux éducatifs sur le couple...

*Je ne saurais trop que vous recommander, en toute objectivité, de vous procurer les excellents jeux que sont **Singles et Playboy The Mansion** pour mieux comprendre les problématiques de c... de couple ! Le sujet est traité d'une manière très réaliste et vous saurez sans doute, après quelques heures de jeu, comment plaire à votre partenaire. Les jeux vidéos, à la rescousse des geeks ! qui l'eut cru ? Blague à part, la vision du couple dans de tels jeux est extrêmement simpliste et montre bien que le côté relationnel ne se programme pas... il suffit d'avoir une femme chez soi pour savoir combien c'est instable... à bien y réfléchir, si jamais quelqu'un programme un jour un bon simulateur de femme, ça ne peut être que Microsoft !*

Pour cela, me semblant difficile d'aborder le sujet de façon objective, je me suis donc dit qu'il pourrait être intéressant de questionner un ménage qui constitue un cas un peu particulier, dans la mesure où il est tout de même peu fréquent que la cohabitation avec le jeu vidéo se déroule aussi admirablement bien. Mon choix s'est porté sur « Clafouti » et de sa fidèle « Clafouquette », une vraie petite crème de couple qui nous a fait également le plaisir de répondre à nos questions.

Meego: Bonjour. Pourriez-vous, brièvement, vous présenter à nos lecteurs ?

Clafouti: Et bien bonjour, j'ai 27 ans et je suis responsable d'un magasin d'une célèbre enseigne de vente de jeux vidéo. Et vu que l'on va parler de couple et de jeux vidéo, je vous présente donc ma femme, Clafouquette, 30 ans, et ma compagne depuis bientôt 7 ans !

Meego: Votre compagne jouait-elle aux jeux vidéo avant de vous rencontrer ?

Clafouquette: Des petits essais à droite à gauche mais bon, je n'étais pas passionnée comme maintenant ! Grâce à (ou à cause de, c'est comme on veut) mon Clafouti, je suis tombée en plein dedans et maintenant, difficile d'en décrocher ! Cela étant dit, je trouve idiot de cantonner les filles aux jeux Kawai comme les puzzle games, les RPG nippons et autres Sims ! Pour vous faire une idée et aussi afin de casser l'image des jeux vidéo dits « pour filles », voici mon top cinq:

- 1) Shenmue (1 et 2)
- 2) Star Ocean (2 et 3)

- 3) Harvest moon sur Playstation
- 4) Final Fantasy VII
- 5) Samba de amigo

Meego: Que pense votre compagne des jeux vidéo ?

Clafouti: Que c'est bien. Ah, il faut que je développe ? Et bien, ce n'est pas facile comme question...Comme elle l'a dit précédemment, en tout cas elle déteste le cliché « fille = jeu mignon ».

Clafouquette: D'un point de vue plus général, je pense que je n'apprécierais pas les jeux vidéo, du moins pas autant, si mon homme n'était pas là pour me mettre les bons jeux dans les mains. De plus, en tant que femme, dans les magasins on ne me refourguerait que des Puyo Puyo, Mario (servis à toutes les sauces) et autres Sims et il y a longtemps que j'aurais arrêté de jouer ! Bref, je trouve que les jeux vidéo sont encore un secteur bien trop sectaire et misogyne.

Meego: Comment se déroule actuellement la cohabitation avec les jeux vidéo, dans votre couple ?

Clafouti: Plutôt bien, même si on se dispute parfois la télé! (rires). On arrive cependant à trouver un juste équilibre entre mes jeux et les siens. Le fait que nos horaires soient légèrement différents facilite quelque peu la cohabitation (un peu moins depuis que bébé est là, il est vrai). Et puis bon, si jamais elle ne veut pas me laisser la place, je peux encore me réfugier sur le PC. Enfin bref, on est donc très loin de l'image que l'on peut avoir: « jeux vidéo = nana en colère qui se plaint de nous voir faire que ça, à prétendre que l'on joue

depuis trois heures alors que la console n'est branchée que depuis cinq minutes... » !

Meego: *Considérez-vous que les jeux puissent être un apport pour la relation de couple ? Si oui, dans quelle mesure ?*

Clafouti: *Bien sûr. Et à plusieurs niveaux, d'ailleurs. Comme tout loisir, les jeux sont synonymes d'échange d'opinions et d'idées avec l'autre (« j'aime », « j'aime pas », « ils auraient peut être dû... »). De plus, les jeux sont sûrement propices à l'évacuation d'une partie du stress accumulé au cours de la journée. Inutile de dire que c'est bien mieux que de tout rejeter sur l'autre, non ? Et puis bon, je pense que le fait de se retrouver autour d'une passion commune ne peut que souder le couple (c'est mieux que de rester chacun dans son coin). Nous avons un point de vue suffisamment différent pour avoir des choses à s'apporтер l'un à l'autre. Enfin, ils permettent d'éviter les écueils et les disputes à propos des amis et des soirées que l'on peut organiser: pour ma part, le « Ah non ! Pas encore tes potes, vous allez jouer toute la nuit ! » de sa moitié, je ne connais pas. Je dirais donc que notre couple ne tient pas seulement grâce aux jeux vidéo mais ils y tiennent une place importante et ce n'est pas plus mal !*

Merci à Clafouquette et Clafouti pour leurs réponses.
Bon jeu à eux et pour longtemps !

La clef ?

Il est venu le temps de conclure. La première partie a expliqué, aux uns comme aux autres des extrémistes de la place du jeu, que la dépendance n'est pas plus une notion à réfuter qu'elle n'est à stigmatiser. Elle existe, à des degrés divers, c'est un fait. Quant à savoir ses effets sur chaque joueur, là est un autre problème. Le présent dossier s'intéressant au couple vis-à-vis du jeu, cette précision de la dépendance était nécessaire afin d'aborder, de façon moins empirique, la ou les manières d'adapter cette dépendance au sein de la vie en couple, plutôt que de se laisser dépasser par elle. L'exemple de ce couple qui a su arriver à cette cohabitation était à ce titre tout autant utile.

La question qui reste en suspens est de savoir s'il est possible de théoriser tout cela, d'en faire une règle intangible et universelle. Evidemment la réponse tend vers la négative. Néanmoins de nouvelles tendances semblent déjà émerger. De plus en plus, ce sont les jeux en ligne qui sont responsables d'une forte dépendance chez les joueurs. Oui, l'addiction peut alors agir indirectement sur le bon équilibre du couple et, plus généralement, sur la vie sociale du concerné. A ce niveau là, il m'est clair que la dépendance est tout simplement destructrice. Et le plus paradoxal dans tout cela, c'est que ce sont les titres en ligne (et tout particulièrement les MMORPG) qui ont la profondeur sociale la plus poussée. Avec une réserve de taille : à ne parler qu'à des avatars pixellisés, une rupture des liens sociaux réels peut se produire, d'autant plus que le joueur recherche prioritairement une dimension sociale « virtuelle ». Cela fera l'objet d'un dossier prochain toutefois.



La clef du problème ? une simple question d'équilibre ? Ne simplifions pas le problème... Hum, les images sont... explicites.



Ces jeux qui vous veulent du mal...

Les MMORPGs sont certainement les jeux les plus destructeurs de vie sociale. Si ça arrive à l'un de vos proches, ne vous attendez pas à le revoir de si tôt, et pire, quand vous le verrez, son seul sujet de conversation sera « put1 hier j'ai pécho une épée du niveau 50, on est parti avec ma guilde faire de la chasse aux monstres dans un donjon... wouah c'était trop BONNAAAAARD !! j'ai gagné un niveau de plus après juste 50 heures de jeu ! Allez cette semaine je continue le level-up ». Hum. Si vous êtes déjà atteint, prenez une seconde pour y penser :)
 En haut à gauche : World of Warcraft - haut à droite : Asheron's Call 2 - bas à gauche : Dark Age of Camelot - bas à droite : le premier, l'unique Ultima Online.

Pour conclure sur une note positive, difficile cependant de ne pas donner raison à l'un des deux pôles du couple. Pour ma part, je vote pour le moins démagogique : les jeux vidéo sont trop souvent utilisés comme justificatif facile des problèmes relationnels que l'on a dans notre société en perte de repères. Ils sont plutôt le révélateur de certaines déficiences, défaillances et qu'il est trop aisé de les considérer comme uniques agents d'influence. Incompréhension, désintérêt du partenaire peut être (et oui, ça fait mal mais il faut parfois en passer par cette interrogation)... Il est d'autant plus important, pour les scientifiques et les pouvoirs publics, de faire preuve de compréhension et de tolérance, au lieu de crier haro, que le joueur est un être ambivalent, difficile à cerner, et dont un recours trop systématique au jeu cache bien souvent un mal plus profond, sans réel rapport avec cet univers. D'une certaine manière, les jeux permettent pour nous de pimenter ces vies si monotones qui sont les nôtres, ils sont un échappatoire comme un autre. Mais au niveau du couple, inutile de dire que le partage de la passion n'est pas une chose aisée. Principalement parce que le rapport au jeu entre garçons et filles est encore trop déséquilibré. (NDR : un peu comme le football avant la coupe du monde en France... Vite une coupe du monde du jeu à la télé, avec des Beckham aux manettes sur Tekken!).

« Le rapport au jeu entre garçons et filles est encore déséquilibré... »

L'équilibre est donc d'autant plus difficile à obtenir que deux moitiés ne comprennent pas le jeu de la même façon. La clef dans ce cas ? Vous seuls pouvez la trouver. Dites-vous qu'un

couple a pour vocation à partager. Tout partager, les joies, les peines, les passions, les dégoûts... Si votre compagne accepte au moins de saisir votre intérêt, à défaut d'y goûter elle-même, et que de votre côté vous acceptez de consacrer du temps pour l'initier patiemment, qui vous dit que cela ne marchera pas ? Après tout, peut-être vous reproche-t-elle parfois de ne pas l'inviter à partager votre univers et de vous voir vous enfermer en solitaire ? Qui sait si elle ne dirait pas oui à une petite partie de STR ? Sinon, on risque de voir se reproduire un schéma trop convenu, qui peut certes également plaire à certains, longtemps entrevu avec le sport à la télé: pendant qu'il passera son après-midi voire sa nuit devant l'écran, elle ira au ciné avec ses copines... A chacun de décider comment il/elle entrevoit l'idée même du couple. Avant de parler jeux vidéo...

1 - « De formation de cinéaste, il est devenu psychologue- psychanalyste. Michael Stora travaille comme psychologue clinicien pour enfants et adolescents au CMP de Pantin (93) où il a créé un atelier jeu vidéo. Il réfléchit depuis plusieurs années sur l'impact des jeux vidéo sur les enfants souffrant de troubles psychiques mais aussi sur le lien interactif de l'homme à l'ordinateur et de ses conséquences sur les processus mentaux » (http://www.grrem.org/pf_30052003.htm, 15 Février 2005).

Adresses de contact :

Centre Médico-Psychologique

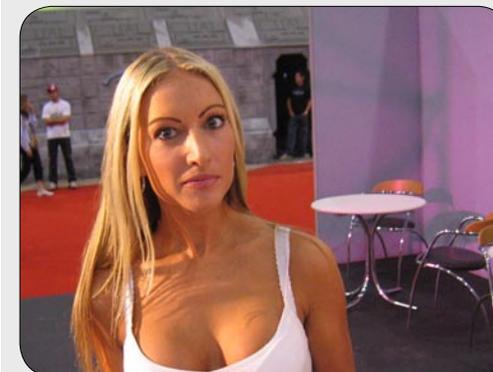
Section Enfants et parents

28, avenue Edouard-Vaillant - 93500 Pantin

Tél. : 01 48 45 31 49

E-mail : omnsh@free.fr

2 - Michaël Stora est l'auteur de divers travaux d'étude et d'articles, disponibles notamment sur le site de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), à cette adresse : http://www.omnsh.org/auteur.php?id_auteur=3 (15 Février 2005)



Pour réconcilier les jeux vidéos et les filles, rien de tel qu'un petit détour par un salon de jeu. On y voit les meilleur(e)s.... C'est un peu pour ça que tous les geeks y vont, en fait.

ARMIES OF EXIGO



PC

RTS

SOLO

MULTI

DEVELOPPEUR BLACK HOLE GAMES
EDITEUR EA

PC

armies of exigo

par El Fouine

InTro

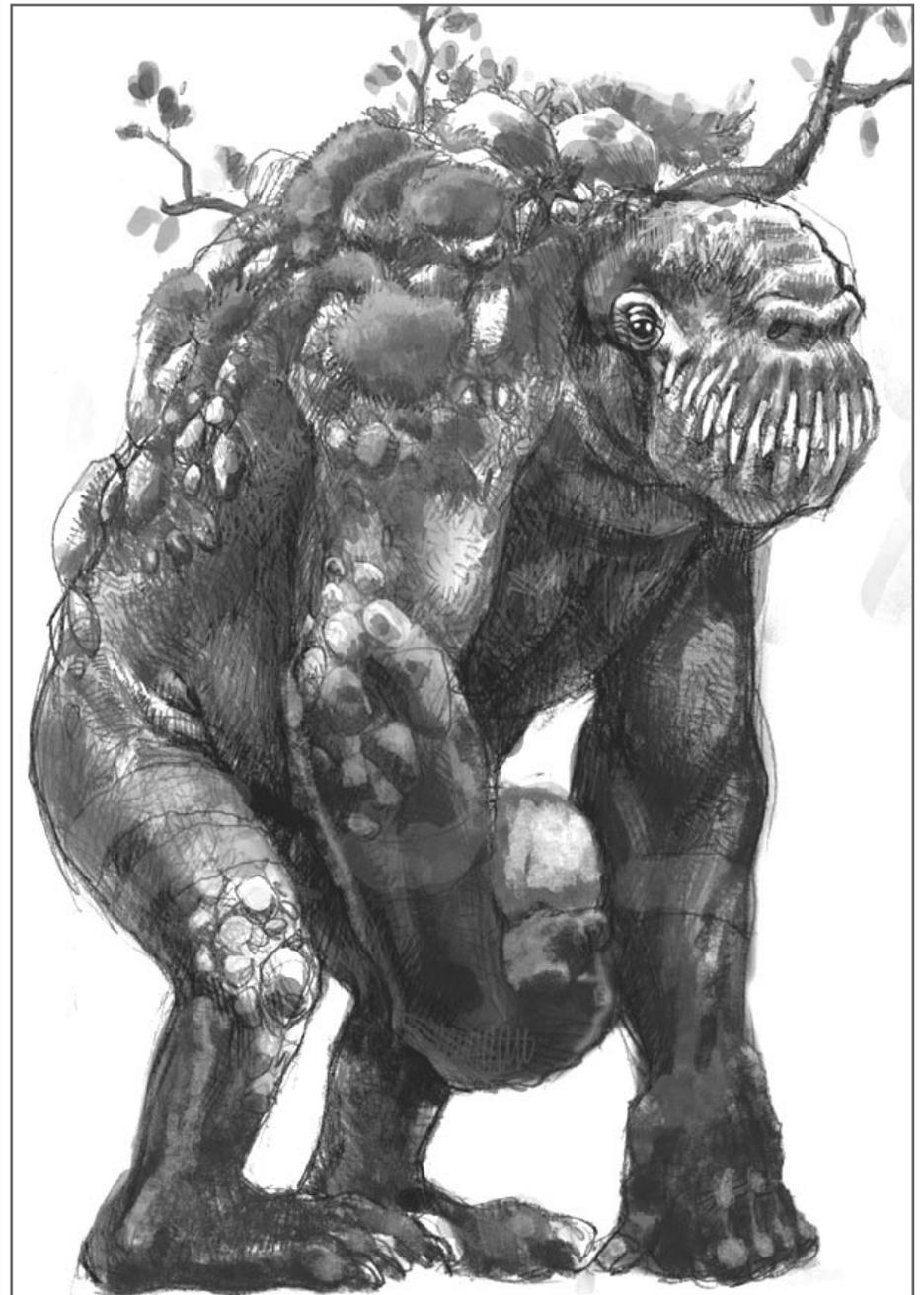
C'est marrant mais ça faisait une éternité que je n'avais pas joué à un bon vieux RTS des familles. Triste constat : le genre n'a pas évolué et par là même il est sans doute voué à mourir. En effet, qui a vraiment envie de rejouer éternellement au même jeu, quelle que soit sa qualité ? Armies of Exigo est le fruit d'une petite équipe de développement allant par le nom de Black Hole Games mais il est édité et distribué par nos éternels amis de chez Electronic Arts, un gage de grande originalité, encore une fois. La première chose qui frappe lorsqu'on a fini d'installer le jeu est qu'on a l'impression que ces types ne sont pas au courant que Warcraft 3 est sorti : les cinématiques, sans être moches pour autant, rappellent furieusement celles du hit de Blizzard, tout comme les menus animés en 3D temps réel qui vous permettent de choisir entre le solo et le multijoueurs, entre la campagne et l'escarmouche, bref, que du classique bien huilé qui a fait ses preuves économiques depuis le tonitruant carton commercial d'Age of Kings.



L'ombre menaçante de la gamme budget

Je vous balance une prédiction, ou plutôt un conseil: attendez un peu, d'ici quelques mois, voire semaines, vous pourrez vous procurer Armies pour trois fois moins cher qu'aujourd'hui. Le cas est typique : les férus de RTS vont avoir l'impression de rejouer au même jeu qu'ils ont déjà fini cent fois ; restent les autres, les rares qui n'ont jamais touché à la stratégie avec leurs gros doigts boudinés. Or ces derniers ne se rendront sûrement même pas compte que le jeu est sorti donc ils n'iront pas l'essayer ce qui fait qu'il sera d'abord relégué en bas des étagères de votre grand magasin préféré puis sa migration vers le présentoir « budget » s'opérera en douceur, sans faire de vagues. Ce sera alors le bon moment pour tenter l'aventurette Armies of Exigo.

Un petit mot pour commencer sur la lamentable version française. Il faudrait indiquer aux traducteurs et doubleurs que si Margoth devait être prononcé [margo], les développeurs n'auraient pas rajouté un « h » à la fin du nom. De même, pour les noms des protagonistes dont la prononciation est francisée à outrance. Ça me rappelle ces histoires





Ca ressemble à Warcraft 3, ça sent comme Warcraft 3... mais ce n'est pas du Warcraft 3. Etonnant, non ?



Là, vous devez défendre un périmètre alors que vous êtes attaqués... Ça doit bien faire le 382ème STR qui a la même trame. Et en plus, ça rame presque...

ridicules de Frodon Sacquet et cette satané manie que l'on a dans ce pays de traduire systématiquement les titres et autres jeux de mots alors qu'on devrait les laisser tels quels. Après on se demande encore pourquoi les morveux

remarqué, là encore, l'originalité est bien le maître mot. En gros les humains sont l'équivalent des Terrans, les bêtes valent les Zergs et les déchus, les Protos. Si j'étais Bill Ropper je demanderais des droits et je serais déjà multi

« Chaque race a sa campagne qui lui est propre avec ses héros, tous plus stéréotypés les uns que les autres. »

sont incapables d'aligner trois mots en langues étrangères : ne vous posez plus de questions, il suffit d'arrêter de les prendre trop pour des tâches (un peu quand même, ça reste des morveux après tout) et de les habituer au fait que si ils vont voir un film américain ils ne vont pas voir un film français. Il y a ainsi des contraintes inhérentes à l'œuvre d'un pays étranger et la principale est qu'elle n'est pas dans la même langue que celle que nous parlons si mal à longueur de journée. On peut considérer une telle attitude comme un déni de la culture étrangère par rapport à la nôtre, opéré par une tentative d'assimilation forcément maladroite puisque cette dernière est impossible.

Mais qu'est-ce que je raconte ?

Trois races sont jouables dans Armies of Exigo mais au départ on ne peut prendre que le contrôle des Humains. Viendront les Bêtes puis les Déchus. Vous l'aurez

milliardaire. Comme quoi, il n'y a pas que des mauvais bougres qui font du pognon (ce qui prouve encore une fois à notre assemblée ébahie que l'argent n'est certainement pas un critère de jugement valable). Chaque race a sa campagne qui lui est propre avec ses héros, tous plus stéréotypés les uns que les autres. L'histoire, d'ailleurs, ne sert vraiment que de prétexte tellement elle est bateau, limite bidon : comme d'habitude, les humains sont menacés par une horde de créatures terrifiantes dont le souhait le plus cher est d'annihiler la surface de la Terre. Du jamais vu, on vous le disait. Bien sûr à tout ça viennent se mêler des éléments d'Heroic Fantasy classiques tels que le conseil des mages (qui sont tous habillés de robes violettes et ont tous la même tête mal polygonée) et la ville fortifiée assiégée par les démoniaques forces du Mal. Ne peut-on d'ailleurs pas voir ici une métaphore, un véritable point de vue des

créateurs (que dis-je, des auteurs !) du soft sur la chute du régime de Saddam Hussein ? Après tout le message du jeu n'est-il pas une formidable ode à la libération des peuples soumis (afin de les soumettre encore plus après)? Et bien, non. Il n'y a qu'un message dans le jeu: « on a fait ce qu'on a pu avec ce qu'on avait ». En gros, les développeurs ne se sont pas amusés à chercher des petites idées marrantes qui auraient égayé un tableau bien terne, si ce n'est cette petite pirouette qu'est la gestion d'un monde souterrain.

Il est en effet possible de switcher entre la surface et les sous-sols de cette bonne vieille map. C'est plus un gadget qu'autre chose mais cela peut se révéler amusant si certains mappeux en herbe créent des passages permettant de tendre des embuscades gigantesques en plein milieu de nulle part. Mais bon ce n'est pas non plus le nirvana comme dirait ce fameux chanteur complètement relégué aux abîmes de l'oubli collectif depuis maintenant presque dix ans. Au moins ça a le mérite d'avoir été pensé simplement : une gemme énorme au beau milieu de l'écran (j'exagère juste un peu) vous permet de passer de la lumière de l'astre solaire à l'ombre de cavernes abyssales en un clin d'œil.

Un peu de technique maintenant

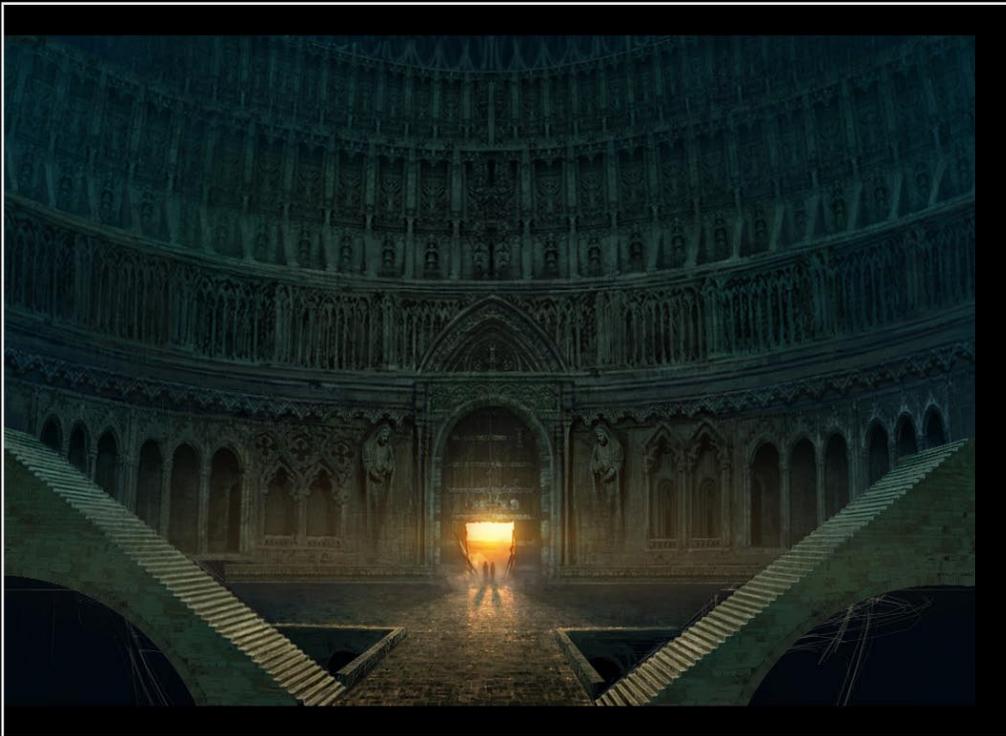
Le jeu a besoin d'une machine dernière génération pour tourner correctement :



Vous voyez, les mages ont fait une invocation, à l'aide des batons de Swiffer qu'ils ont dans les mains. On vous avait dit qu'il y avait rien de tel pour dépoussiérer.



Hum, ça serait pas un poil pompé sur Lord of the Rings cette scène ? non, ils avaient dû y penser y'a 10 ans, pour sûr...



comme d'habitude dans le genre, c'est la RAM qui est la plus importante et qui fera la différence. Ceci dit, malgré la relative gourmandise du moteur, les graphismes n'ont rien de flamboyants, ils sont même plutôt banals. Le nombre d'unités affichées simultanément à l'écran n'est pas énorme, loin de là, et celles-ci ne sont vraiment pas très détaillées. Les intempéries quant à elles, ainsi que le brouillard de guerre viennent contredire le fade bilan technique mais sans non plus transcender.

Côté son, on en parlait, les doublages Français sont catastrophiques. La musique manque d'inspiration et le reste de l'environnement sonore, tels ces bruits de ferraileries qui s'entrechoquent ou les « allons-y » intempestifs lancés par les unités que vous contrôlez, répondent aux règles du Livre d'or du RTS. La même remarque peut être faite concernant la jouabilité, conforme à

Et bien, le voilà l'adjectif qui définit le mieux ce jeu : agréable. Je l'ai cherché pendant une semaine entière sans même y penser alors qu'il était juste là, sur le bout de mon clavier. Vous aurez peut-être trouvé le ton de ce papier un brin vindicatif mais la vérité est qu'il est dû à mon niveau lamentable (juste avant de l'écrire, mon héros s'est fait buter parce qu'il refusait d'obéir à mes ordres, vous comprenez donc mon énervement relatif). La réalité est que ce jeu est finalement sympathique mais il est bien évident qu'à 60 euros ou presque, sympathique ne suffit pas. Si les éditeurs continuent à prendre les joueurs pour des vaches à lait, ceux-ci vont vite se détourner de ce qui est devenu, malheureusement, une industrie surpuissante qui applique les mêmes règles que les autres. Comme quoi, il ne suffit pas d'être vieux pour être con: ces types sortis d'écoles de

« Malgré la relative gourmandise du moteur, les graphismes n'ont rien de flamboyants, ils sont même plutôt banals. »

l'Académie au possible. Un petit effort a été fait du côté du pathfinding qui ne s'emmêle même pas les pinces lors des transitions surface/sous-sols, fait plutôt agréable.

commerce et dont l'esprit est formaté au capitalisme borné, à la compétition sauvage, dirigent le monde et ils ont presque tous moins de cinquante balais. Ce sont leurs « semblables » qu'ils arnaquent en les faisant passer pour une

cible marketing illusoire (les fameux 12-25 ans) ce qui pourrait nous faire douter de la capacité qu'a la jeunesse à se rassembler dignement.

Armies of Exigo n'est donc pas un mauvais jeu, c'est juste du foutage de gueule et je dois vous dire qu'on commence à en avoir carrément marre. Alors qu'on aurait pu attendre qu'un studio indépendant tel que Black Hole nous concocte un jeu tout aussi indépendant, ils nous livrent en fait un soft alourdi par le carcan du dogme qui consiste à penser que tous les joueurs sont des gros cons et qu'ils sont incapables de s'adapter à de nouvelles trouvailles. Du coup les seules originalités que l'on peut trouver dans le petit monde vidéoludique ne sont que le produit de l'ego surdimensionné de certains développeurs qui s'évertuent à nous montrer qu'il est impossible de faire différemment (qui a braillé comme un goret « Peter Molyneux » du fond de la classe ? Je vous préviens, c'est un pote alors les faites pas chier...). Heureusement qu'il y a un Resident Evil 4 qui sort de temps à autre pour me la fermer mais sinon...

Video



Des graphismes banals, les unités manquent de détails tout comme le reste de l'univers d'ailleurs. En gros il n'y a rien de génial, on se contente du minimum syndical.

SONO



On vous le disait, la vf est pathétique sinon le reste est basique, classique, limite chiant. La musique n'est pas terrible non plus

JOUAb



Encore une fois, c'est du starcraft avec un path-finding pas énervant, ce qui est un effort assez important de nos jours pour être souligné...

Substance



Une histoire complètement bidon qui sert de prétexte à des batailles pas épiques pour deux sous. Le concept est inchangé, c'est un tantinet compliqué de rendre le reste original.

58%

Un jeu sans prétention, d'accord, mais s'il en avait, il faudrait les revoir à la baisse. Un conseil pour tous les bouffeurs de RTS: attendez le prix budget. Pour les autres, circulez, y a rien à voir, retournez jouer à WoW...

■ ■ ■ par El Fouine

paper mario



GC

RPG

SOLO

DEVELOPPEUR INTELLIGENT SYSTEMS
EDITEUR NINTENDO

GC

paper mario

par Ekianjo

InTro

Ca faisait longtemps que j'avais pas touché à un Mario... sans doute le dernier datait de la N64. Ca devait être le fameux Mario 64. Le passage à la 3d m'avait bien déçu, d'ailleurs... tout comme pour tous les nouveaux jeux Sonic sortis depuis lors...

Paper Mario avait apparemment un premier épisode sur N64, que je connais pas... c'est donc avec un cœur pur et un esprit de découverte que j'aborde ce fameux jeu GC, toujours avec le même moustachu de service.

Une princesse enlevée... encore ???

Eh oui, la princesse Peach a été laissée 5s sans surveillance, et voilà qu'elle a disparu sans laisser de traces... si ce n'est une lettre que Mario reçoit chez lui, avec une carte lui indiquant la position de la porte du millénaire, vestige d'une ancienne civilisation... Hop, fissa, l'ami Mario se rend sur les lieux et découvre qu'il faut en fait récupérer 7 étoiles éparpillées dans le monde, histoire d'ouvrir la porte... ceux qui gardent la princesse Peach captive semblent aussi à la recherche de ces étoiles...

Avec un trame aussi conne, on se demande bien comment les gars d'Intelligent Systems vont nous captiver plusieurs dizaines d'heures... en fait, un seul mot va faire la différence. L'humour. Mais l'humour à tous les degrés, hein. Le jeu se moque constamment de ses ancêtres, de lui-même, et des personnages. Les dialogues sont savoureux à souhait, et les méchants lâchent toujours des « mouah mouah mouah haaaaaaahaaaa » à la fin de leur tirade. Les boss, eux aussi, valent le détour avec leurs techniques à la noix ! C'est kitsch, mais super marrant à condition de le prendre au second degré... voire





Les méchants sont toujours psychopathes... ils croient aux conspirations contre eux, à la conjecture économique, à la politique européenne...



Mario : Oui mec je sais, j'ai trouvé un laidron par terre, elle me lâche plus !

au troisième. L'humour est renforcé par une foultitude de petits détails... les persos parlent par le biais de bulles - et d'une fort belle manière. Quand un perso se met à gueuler, le texte devient littéralement énorme. Au contraire, quand les persos font des apartés, des

été brisé en 7 morceaux... tiens ça vous rappelle rien tout ça ? :)

Une structure agréable

Le jeu se divise en chapitres, 8 pour être exact. La difficulté n'est pas trop élevée, les points de sauvegarde sont

« Le jeu se divise en chapitres, 8 pour être exact. La difficulté n'est pas trop élevée, les points de sauvegarde sont présents ici et là »

bulles supplémentaires apparaissent, minuscules, avec un texte encore plus petit. Paper Mario, c'est l'outil suprême pour faire des tests chez des opticiens ! En plus, les divers glossements de Mario pendant les dialogues sont vraiment bien choisis, et totalement kitsch eux aussi. Quand au comique de répétition, il est utilisé à bon escient, à forte dose en intraveineuse. C'est bien simple, tous les persos du jeu sont tournés en ridicule... Mais ça passe miraculeusement bien. Entre autres, un ordinateur qui tombe amoureux de la princesse Peach... et qui va jusqu'à lui demander de danser avec elle ! Ou encore, Bowser, qui devient fou de rage parce que quelqu'un a kidnappé Peach à sa place... Et même Luigi, qui part lui aussi pour une quête, qui consiste à sauver un obscur royaume... pour cela il doit reconstituer un compas, qui a

présents ici et là, suffisamment souvent. Le jeu ne devient pas trop lassant, car les chapitres varient bien assez pour ne pas devenir pénibles. Et ils ne durent pas trop longtemps non plus. Pour détendre l'atmosphère, il existe des intermèdes entre chaque chapitre, qui sont souvent très très forts... comme le passage où l'on dirige Bowser (le dinosaure qui, historiquement, était celui qui enlevait toujours Peach) dans un espèce de Mario 2D de la vieille école... et qui, dès qu'il mange un bout de viande, fait comme PC KID (PC Engine) - il grossit puis devient invincible... Les clichés sont ultra nombreux, il serait trop difficile de les énumérer ici. En tout cas les phases d'action et les phases de RPG pur sont bien dosées... même si les phases de combat deviennent un poil pénibles à force. Tiens, parlons-en.

Les combats de papier.

Quand on rencontre un ennemi sur le terrain « normal » de jeu, la vue change et le combat se déroule dans un théâtre... avec des spectateurs ! (La maquette doit être excellente au Japon). Au tour par tour, les combats se font 2 contre plusieurs ennemis. 2, car Mario est assisté du coéquipier de son choix, très rapidement après le début du jeu. Les actions sont très basiques au début : on ne peut que sauter ou donner un coup de marteau. Heureusement, les choses s'améliorent petit à petit, et on peut enfin découvrir de nouveaux coups. Au choix, balancer ou utiliser un objet est aussi possible. Ces objets peuvent soit être trouvés sur place, ou simplement achetés dans une boutique (champignons, fleurs, POW blocks, etc...). Quand on gagne un combat, un certain nombre de points, sous la forme d'étoiles, est attribué - quand on arrive à 100, paf, un niveau supplémentaire vous permet de choisir d'augmenter soit vos points de vie, soit vos points d'action, soit vos points de badges. Ah oui, les badges sont en fait des espèces d'amulettes qui vous donnent des propriétés spéciales... A vous de choisir quelle orientation prendre au cours du jeu, mais la manière la plus sûre est d'augmenter chacune de ces caractéristiques... enfin moi je dis ça, je dis rien...

Les combats comportent un petit peu d'action... par exemple, pour réussir certaines actions, il faut appuyer au bon moment pour faire des enchaînements... alors oui, c'est pas vraiment du RPG ça, mais c'est le côté Mario qui ressort. Ce côté ressort aussi dans l'interaction du théâtre... quand Mario donne un gros coup de marteau, des éléments du décor tombent, et blessent les ennemis (et parfois vous aussi !). Les spectateurs se permettent de lancer des cailloux aussi, comme à la bonne vieille époque romaine. Mario, graine de GTA ??? on se demande...

La fréquence des combats est un poil énervante, surtout au vu de la lenteur de ceux-ci... alors qu'il n'apportent finalement pas grand-chose - ils sont rarement durs, donc le challenge est très limité... par exemple, il suffit souvent de sauter à répétition sur des ennemis pour en venir à bout. L'aspect stratégique est donc très rudimentaire. Si cette partie du jeu avait été un poil mieux pensée, ça aurait été une partie de plaisir du début jusqu'à la fin. Mais non, il faut se cogner ces passages... Bah...

Complètement dingue

A mesure que je progresse dans mon test, je me rends compte que ce jeu est inénarrable. Il y a trop de trucs à dire à propos de Paper Mario... il y a cette idée de génie de jouer sur deux plans, un plan proche et un plan loin-

Mario en a plein les couilles

BOWSER le fourbe

Bowser en train de faire son footing matinal, en pure 2D. Il va faire le coup de la douleur aux dents pour attirer négligemment l'attention du petit bidule qui se doute de rien... «Viens, viens petit, viens voir ma carrière...»



MARIO infesté

Mario, on t'avait dit d'utiliser ton Baygon dans l'apart... regarde maintenant le nombre de Morbacs que tu as ramenés...



HOOKTAIL

Mario : «Oh monsieur, que vous me semblez beau, que vous me semblez grand ! vous êtes sans doute le phénix de ce jeu !»

Tremble Mario, tremble ! L'ami Hooktail n'a pas les dents pointues mais il n'aura guère à mâcher...





Mario peut se transformer en avion en papier pour attendre des endroits difficiles d'accès... dans les niveaux suivants, il se transformera en rouleau de PQ et en lingette intime. Mario, toujours plus loin dans l'inconnu !



Mario : « je préfère sauter dans le troupeau de morbacs plutôt que de rester une seconde de plus avec le laidron ! »

tain (dans lequel Mario apparaît alors comme un sprite minuscule). Il suffit, pour passer de l'un à l'autre, de sauter dans certains tubes... Des malédictions permettent à Mario de se transformer en avion en papier (et donc de voler) ou encore de rétrécir pour passer à travers des barreaux de prison. Ces transformations sont particulièrement utiles, puisqu'elles vous permettront d'accéder à de nouveaux lieux, et même parfois à des bonus. Tout est mis en scène avec des effets spéciaux excellents qui font apparaître des passages secrets, des portes, comme si une feuille de papier était enlevée de l'écran, tel un flambly qu'on démoule avec une languette. Cette ambiguïté de la 3D mélangée avec la 2D est constamment maintenue au long du jeu... même les boss en font les frais. Il faut voir le premier Boss, Hooktail, quand il apparaît : il semble être fait en carton, avec des faces collées entre elles pour créer un volume simili 3D. Globalement les graphismes sont

littéralement rempli d'objets bougeant dans tous les sens. Difficile de savoir si il s'agit d'une véritable performance technique, mais tout reste très fluide et l'effet obtenu est très impressionnant.

Et il y a encore bien, bien d'autres choses ! Mais je préfère vous réserver la surprise, à vous qui avez la chance de ne pas encore connaître le monde de Paper Mario. Sachez seulement qu'il y a toujours autant de secrets, de moyens d'arriver à obtenir de nouveaux objets que dans les vieux Marios des consoles 8 et 16 bits.

Un bon Mario, pour une fois

Je ne crois pas qu'il y aura trop de controverse sur ce jeu. Les graphismes sont superbes et stylisés, l'animation est basique mais en accord avec le style utilisé. Mêmes les musiques, les bruitages sont réussis. Tout n'est cependant pas pour le mieux dans le meilleur des mondes. Les combats sont relativement

« il y a toujours autant de secrets, de moyens d'arriver à obtenir de nouveaux objets que dans les vieux Marios »

extrêmement simples, mais totalement efficaces, colorés à souhait sans jamais être flashy. On trouve aussi ces passages où des centaines d'ennemis se frittent à l'écran... quand cela arrive, l'écran est

énervants et n'apportent pas un intérêt énorme... l'histoire, bien que très distrayante, vous oblige à effectuer pas mal d'allers-retours d'un endroit à un

autre... on aurait aimé avoir des bornes de téléportation ici ou là.

Mais c'est à peu près tout ce qu'on peut reprocher à ce Mario. Un très bon cru, et j'en suis le premier surpris, et tout émoustillé même. Vu la carence de jeux GC, c'est donc un excellent titre à se procurer rapidement.

Ah oui, pour finir, ce titre ne s'adresse vraiment pas qu'aux enfants. Même un vieux gamer pourra y trouver son compte, et qui sait, essayer une larme de nostalgie pour un genre qui a complètement disparu, ou presque : la plateforme 2D.

Video



On ne peut pas dire que ça repousse les capacités de la GC... mais, que c'est bien fait ! Le style utilisé et le mix 2D-3D est un pur bonheur.

SONO



Les bruitages sont rigolos, les musiques en accord avec les décors et les personnages. Du bon travail, qui réussit même à faire sourire.

JOUAb



La prise en main est très rapide, malgré le nombre d'options disponibles. Comme d'habitude dans les jeux japonais, tout est basé sur l'intuitif. Et ça marche !

Substance



Ce Mario a pris une cure de jouvence. Ce RPG nous réconcilie avec le personnage. Humour décalé, aventure, scénario débile à souhait, bref il n'y a que du bon dans cet épisode.

85%

A part des combats un poil pénibles, on ne s'ennuie pas avec ce Paper Mario. Un grand hit de la GC, sans aucun doute. Surtout vu la pauvreté de la gamme actuelle. A se procurer au plus vite !

□ □ □ par Ekianjo

TOP CHARTS

SEMAINE DU 12 FEVRIER au Royaume-Uni

	JEU	EDITEUR	AVANT
1	STAR WARS : KOTOR 2	LUCASARTS	-
2	WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI	-
3	SONIC MEGA COLLECTION PLUS	SEGA UK	1
4	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	ELECTRONIC ARTS	2
5	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TAKE 2	3
6	THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE	THQ	13
7	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	ELECTRONIC ARTS	8
8	THE INCREDIBLES	THQ	4
9	SHADOW OF ROME	CAPCOM	9
10	FIFA 2005	ELECTRONIC ARTS	5

Pourquoi le Royaume-Uni

Bonne question ! C'est de loin la plus grosse communauté de gamers en Europe. Statistiquement c'est un bon échantillon pour mesurer le succès d'un jeu. Et de toute façon j'adore le pudding.

La Nanalyse de Maître Eki

Deux grosses sorties ont bouleversé les charts de la semaine dernière ! Voici que Kotor 2 remet Sonic à sa place, tandis que WoW s'installe confortablement en deuxième position. Ce sont deux jeux PC qui dominent, c'est rare. NFS2 et GTA SA tiennent bien le coup et ne semblent pas près de sortir du top 10. SpongeBob (Bob l'éponge) crée la surprise... on était loin d'imaginer que le jeu se hisserait aussi haut... Capcom reste accroché en bout de wagon, avec Shadow of Rome, malgré deux grosses sorties qui ont poussé tout le monde vers le bas.

PES 4, Football Manager 2005 et Mechassault 2 en font les frais, en attendant le tour de Fifa 2005. En tout cas, belle performance pour Kotor 2 et WoW, deux bons jeux en tête c'est pas si fréquent.

TOP BON

TOUJOURS AU SKI

Oui, je sais que vous m'attendez - avec mes belles mensurations et ma blondeur, vous n'avez cesse de rêver à moi, chaque nuit... No soucy comme dirait ma copine Ophely, je suis de retour du ski dès la semaine prochaine !

next

1.2.3.4.5
1.2.3.4.

week

SORTIE MONDIALE LE

1 mars 2005

OLD BOY

Au cas où vous n'auriez pas suivi Sanqua depuis ses débuts (honte à vous!!) nous vous faisons un petit résumé ici des deux derniers. Pour les télécharger, rien de plus simple, il suffit encore une fois d'aller sur le site, et normalement ça devrait sauter aux yeux, comme l'absence de pudeur dans Dead or Alive.

<http://www.sanqualis.com>

MENTIONS LEGALES – Les marques éventuellement citées sont la propriété de leur dépositaires respectifs. Leur citation est faite à but indicatif, informatif et nullement publicitaire. Sanqualis.com est une association indépendante de l'industrie du jeu vidéo ou de toute autre industrie. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs.

Sanqualis.com n'est pas responsable du vidage de vos cartouches d'encre si vous essayez d'imprimer Sanqua.

Le fichier PDF est testé sur plusieurs machines avant de paraître sur le site. En cas de problème merci de prendre contact avec nous, via le site.

Copyright © Sanqualis.com 1999–2005.

Le 15 février 2005



Grosse news : WoW : lancement sous tension
Les news de la semaine
Logiciel : Google Desktop Search
Screening
Show Off : The Godfather, Xbox 2
Rien à voir : Sony et Apple nous braquent
Rien à voir : Téléphonie portable gratuite ?
Dossier : Wargame PC - Plateau
Tests : The Chronicles of Riddick (PC)
Tests : Resident Evil 4 (GC)
Top Charts : semaine du 5 février 2005
Top Bon : en vacances

Le 7 février 2005



Grosse News : FF7 Advent Children
Les news de la semaine
Logiciel : Picasa 2
Screening
Show OFF : FF VII Advent Children
Rien à Voir : La répression contestée
Rien à Voir : Le monde libre a les crocs
Dossier : Les Blogs débloquent ?
Test : Battle for Middle Earth sur PC
Test : Kotor 2 sur Xbox
Charts : semaine du 29 janvier 2005
Top Bon : Stratégie-Gestion

