

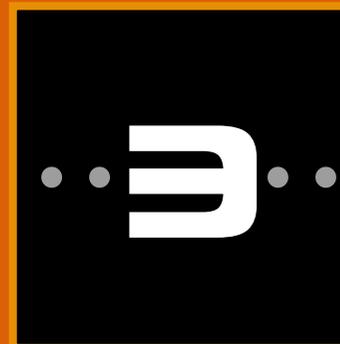
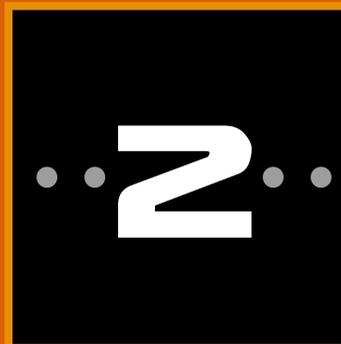
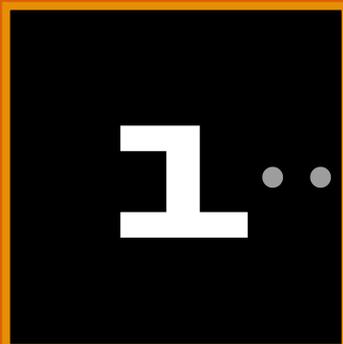
MATE sur XBOX, LES SUITES DES JEUX VIDEO : quel intérêt ? Sakaguchi sur Xbox 2. PLAYBOY THE MANSION sur PC, DEAD OR ALIVE
PLAYBOY THE MANSION sur PC, DEAD OR ALIVE ULTIMATE sur XBOX, LES SUITES DES JEUX VIDEO : quel intérêt ? Sakaguchi sur
ur PC, DEAD OR ALIVE ULTIMATE sur XBOX, LES SUITES DES JEUX VIDEO : quel intérêt ? Sakaguchi sur Xbox 2. PLAYBOY THE M

1er mars 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

I O T A



v.5c0



1

ISSUE Edito

Ca y est, je les vois poindre les critiques! Sanqua qui met, dans un même numéro, les tests de PlayBoy the Mansion et de Dead or Alive Ultimate, avec des photos de filles quasi à poil tout le long du magazine... je les vois, les gros titres de la presse «Sanqua, du cul, du cul, du cul!», ou encore «Sanqua, de la fesse pour vendre!». Pourtant, c'était même pas fait exprès, promis-juré-craché. Et puis, admettez que ça fait quand même du bien d'avoir de tels tests alors que dehors la température n'incite pas à

FEVRIER 2005 4ème semaine

sortir se les geler...

Histoire de rationaliser un peu le contenu, on a décidé de faire un dossier hyper sérieux sur les suites de jeux vidéos (évidemment, pour être complet, on a dû mettre des photos de Lara quasi à poil, normal, c'est la reine des suites). Et on ne s'arrêtera pas là! Comptez sur nous pour les reportages bien sentis aux salons (avec photos d'hotesses court-vêtues à l'appui), les questions indiscretes lors des interviews («au fait, t'es libre ce soir bébé?»)...

Sanqua, toujours plus loin, beaucoup plus loin au fond de l'info.

ekianjo •

redac'master de Sanqua

ISSUE 1

Sommaire

LES SUITES, CELLES QUI DEMOULENT



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**
Ca pèle, ça caille !
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
Sakaguchi sur Xbox 2.
- 07 LES NEWS**
Les news resaucées.
- 11 LOGICIEL**
De bons petits programmes.
- 12 SCREENING**
Nouveaux screenshots de la semaine.
- 13 SHOW OFF**
La meilleure vidéo de la semaine.
- 14 RIEN A VOIR**
Ce n'est pas du jeu vidéo.
- 16 DOSSIER**
Les suites de jeux vidéo
- 24 TESTS**
PLAYBOY THE MANSION
DEAD OR ALIVE ULTIMATE
- 36 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 37 TOP BON**
Coincée sur le télésiège.
- 38 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 39 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
1^{er} mars 2005

Pour nous (re)joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité



**Tu t'es vu
quand t'abus?**

une campagne du ministère du logement

Sakaguchi sur XBOX 2 !

LA GROSSE NEWS

Par KYLIAN

Pour les cancrs du fond, non ce n'est pas le prochain jeu-phare de la machine mais celui qui pourrait en être à l'origine.

Il n'y a pas si longtemps, Ekianjo faisait le point sur la Xbox. Au menu des prédictions de notre grand manitou : la nécessité impérieuse pour Microsoft de se positionner sur le marché nippon, notamment via des jeux de rôle de qualité, afin que la Xbox 2 soit un succès sur l'archipel, sacro-saint des saints du jeu vidéo. A croire que Bill Gates lit le français : un communiqué officiel de Redmond a annoncé cette semaine l'embauche de Hironobu Sakaguchi pour un contrat d'au moins deux RPG sur la future machine. Pardon ? Qui est ce monsieur ? Rassurez-moi, vous débarquez de Mars ? Non ? Bon, sachez que Sakaguchi n'est ni plus ni moins que le créateur de Final Fantasy. Oui, madame. Rien que ça. Final Fantasy 7, qui vous a fait découvrir qu'un RPG pouvait être somptueux, grand public, c'est lui ! Du coup la nouvelle prend du poids. Un monstre du RPG japonais sur la Xbox 2, cela montre que les américains ont décidé que le temps de jouer dans la cour des grands était venu. Le communiqué que je tiens sous les yeux rappelle évidemment le parcours exemplaire du Monsieur (diplômé de l'Academy of Interactive Arts & Sciences, il était aussi patron du studio de jeu Mistwalker dont des RPG étaient annoncés, notamment sur Nintendo DS. D'ailleurs la clause qui semble exclusive à la Xbox 2 semble bien curieuse du coup). Cette annonce est assurément un coup dur pour Sony puis Nintendo, très liées au studio Square Enix Co. Ltd : Faut-il y voir là une revanche de celui qui fut vice-président exécutif char-

gé du développement des jeux dans le studio jusqu'en 2001 et dont le départ ne se fit pas sans perte et fracas ? Comme une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule, Sakaguchi-san a donné une interview où il livre deux gros pavés. D'une part son envie de travailler pour la Xbox 2 est expliquée par un jugement ultra-positif de la machine et de ses ambitions. Ainsi déclare-t-il : « les technologies de pointe introduites par Microsoft dans sa plate-forme de prochaine génération me permettront de donner vie à toute une série d'idées auxquelles je réfléchissais depuis des années. » Pan ! Dans les dents des deux autres concurrentes. Et d'autre part, le nouvel espoir de toute une communauté verte se fend d'une promesse : rameuter avec lui tous ses amis pour l'aider dans cette nouvelle aventure. Et devinez quoi ? Si, si, Nobuo Uematsu, l'autre monstre sacré lui aussi naufragé de Square, ami de Sakaguchi et à qui l'on doit les inoubliables musiques des Final Fantasy (dont le 7 évidemment), pourrait bien quitter sa retraite dorée dans un studio artistique de son cru pour apporter tout son savoir-faire ! La Xbox 2 frappe donc un grand coup et montre ses muscles juste avant l'E3. Aucune date ni aucun détail n'est donné sur ces jeux à venir, on sait juste que Sakaguchi vise deux résultats différents : l'un très réaliste avec un héros puissant dès le début, où la psychologie sera centrale, et l'autre moins sérieux avec des personnages Super Deformed et des magies énormes. Vivement que les premiers visuels nous arrivent.

Xbox 2 : alimentée par ondes cosmiques ?

Par IANOS

LES NEWS

Et oui c'est reparti, les spéculations les plus folles sur la Xbox 2 recommencent à circuler sur le net, et seul le produit fini nous dira quelle est la part de vérité dans toutes ces annonces.

Le premier point qui a engendré l'effervescence, c'est bien sûr le sondage réalisé sur le site de Microsoft auquel peuvent répondre les possesseurs de MechAssault 2. Mine de rien, ce sondage demande si, dans le futur (au hasard, pour une Xbox 2), cela paraît important que l'équipement n'ait pas de connexion filaire avec la télévision. On peut comprendre tout et n'importe quoi dans cette question et la plupart des sondés pensent immédiatement «Internet» et «Live»...pourtant le mot TV apparaît clairement. Dans ce cas on pourrait plutôt penser à la disparition de base des cordons de joypads (très bien, mais déjà fait depuis longtemps), voire même de la prise péritel ou de l'alimentation (hihihi !). Non mais sérieusement, pour-quoi est-ce que sur le net, on se permet

systématiquement de balancer des news et d'extrapoler sur d'hypothétiques solutions technologiques dignes des délires que l'on rencontre dans les films d'espionnage ! Et pour l'alim, des capteurs d'ondes cosmiques ? Une mini-éolienne sur le capot ? Désolé pour le coup de gueule mais on voit de plus en plus de news du genre, de vrais pétards mouillés, et souvent fondées sur de simples morceaux de déclarations officielles sorties de leur contexte.

Deuxième point, et pour apporter de l'eau à notre moulin, voilà que la rumeur repart de plus belle sur l'existence d'un xPod (une sorte de PDA détachable pour Xbox 2). Devinez sur quoi on se base pour ça? Sur la présence éventuelle d'un disque dur extractible sur la Xbox. En effet Microsoft n'a apparemment pas l'intention de refaire le coup du disque intégré et pourrait bien proposer deux packages de base pour sa machine: avec ou sans disque extractible, que l'on pourra acheter plus tard. Cela signifie

également que les jeux ne pourront pas se baser sur la présence obligatoire de ce disque, par exemple pour s'en servir de cache pour les accès au lecteur DVD. Maintenant donc, les suppositions vont bon train sur le net et l'on voit, de-ci de-là, les newseurs se persuader de la présence de boutons et d'un écran sur le disque extractible qui servirait alors de Media Player portable (attention ça dérape tant que bientôt on nous dira que ça serait carrément une console portable...). Pour finir tout de même sur une note d'optimisme et d'objectivité, rappelons (cf Sanqua #2) que la Xbox 2 pourrait bien ne pas s'appeler «2», pour ne pas entrer dans le jeu de Sony avec une génération de retard vis-à-vis de la PS3. Si le nom de code du projet est Xenon comme on l'entend, ça sonnerait trop hardware pour attirer les foules. Elle pourrait donc s'appeler Xbox 360 (plus y'a de chiffres, plus ça plaît et 360 ça sonne sport). Remarquez c'est pas pire que Windows e-XPedition...

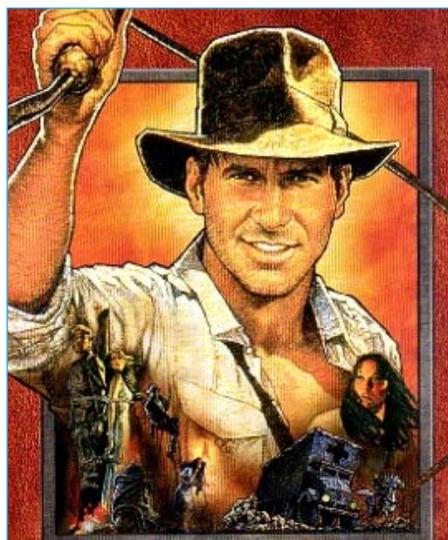
La presse du net, toujours à la pointe de l'actualité, en a déjà déduit pleins de choses sur la Xbox 2, pardon, la Xbox 360. Genre les mecs, avec un poil de cul comme indice, ils trouvent l'âge du capitaine.

Indiana Jones revient

LES NEWS

Par EKIANJO

Tiens, ça faisait un moment qu'on avait pas eu de nouvelles de jeux Indiana Jones sur nos bécanes... Voilà que LucasArts s'y remet ! Il était temps, on allait finir par oublier...



Notre ami le Professeur Jones revient, c'est un fait. Dans une interview accordée à Game Informer par Jim Ward, président de LucasArts & LucasFilm Advertising, on trouve deux grosses confirmations :

- Il va bien y avoir un film Indiana Jones 4, à sortir d'ici 2 ans au maximum.
- LucasArts va reprendre la licence d'Indiana Jones et refaire des jeux avec...

Notre ami Jim n'hésite d'ailleurs pas à faire de comparaison avec la lignée des James Bond, qui sort un jeu quasiment chaque année... a priori ils envisageraient tout à fait d'avoir un tel rythme de production.

Evidemment, on prend ça plutôt comme une bonne nouvelle. Dans le passé, les jeux dérivés de la série Indiana Jones n'ont pas toujours été des lumières, mais le personnage a quand même un certain charisme, un peu comme celui de Duke Nukem mais pas dans le même registre. Maintenant, si il y a une chose qu'on veut volontiers revoir sur nos bécanes, c'est certainement des jeux d'aventure estampillés Indiana Jones... Qui ne se rappelle pas, en effet, du fabuleux « Indiana Jones and the Fate of Atlantis », sorti au milieu des années 90 ? Le scénario était des mieux pensés, et la réalisation était tout bonnement fantastique pour l'époque. Les chanceux qui ont vu le jeu sur CD ont même eu droit à un jeu entièrement parlé de vive

voix. Par contre, on ne souhaite pas trop revoir des Tomb Raider-like... Le genre est déjà complètement épuisé, même Lara avec ses Wonderbras n'arrive plus à attirer personne, c'est dire... à moins de mettre Indiana Jones en string cuir, je vois pas comment une telle alternative pourrait être intéressante.

Dans l'entretien, on apprend la raison pour laquelle le studio avait arrêté de faire des jeux Indy : en fait, la qualité n'était pas au rendez-vous, et le studio était très occupé à faire des jeux STAR WARS... beaucoup de jeux STAR WARS. Beaucoup trop en fait. Et la plupart, de piètre qualité. C'est ironique de voir que le meilleur jeu STAR WARS jamais sorti ait été développé par Bioware (KOTOR). D'où une rationalisation des productions et une diversification des jeux à license. La suite nous dira si LucasArts a bien maîtrisé la chose, mais on attend de voir ça. Indy, un fouet dans une main, une femme dans l'autre: après tout, ça nous a tous fait rêver, non?

Eidos à vendre : qui n'en veut ?

Par IANOS

LES NEWS

Et oui ça ne devrait plus tarder, on saura dans la semaine si News Corp, le groupe de média de Rupert Murdoch (comprenez là «investisseurs aux dents longues») confirme son achat du célèbre studio. Cela faisait en effet des mois qu'Eidos cherchait à vendre son âme, en commençant par draguer du côté des

à nous planter des couteaux dans le dos avec ses jeux, il est tout de même inquiétant de le voir se faire racheter par de grands groupes dirigés par des clones de J2M puissance 20, dont on se rappelle les promesses et dont on connaît le destin et les magouilles. Cela dit, on le sentait venir depuis

intention n'était pas uniquement de récupérer les droits de propriété intellectuelle. Comprenez: ils sont tous sur des sièges éjectables, alors ils essaient de sauver leur peau, et va y avoir du déchet...Las, faisons donc confiance à News Corp pour nous remettre Eidos dans le droit chemin (du cimetière). Je

Eidos, c'est un peu l'éditeur qui a pas eu de bol... à vouloir abuser de Lara, les joueurs ont fini par gerber, et le vomit est retombé sur Eidos... Sale et sans logis, la société est maintenant à la merci de tous...



concurrents - ce qui est somme toute naturel quand on est dans la boue mais irrémédiablement fatal pour l'emploi. Comme ceux-ci ont tout bonnement refusé, c'est News Corp qui s'est porté volontaire pour achever la bête...euh pour effectuer un achat dans les règles de l'art. Bien sûr, si Eidos n'a pas hésité

un moment, par le gel des actions et surtout l'immobilisme médiatique de ces derniers temps. En ce moment même, les équipes d'Eidos doivent être en train de préparer une présentation pour accueillir dignement leur nouveau patron, qui a bien sûr promis de ne pas démembrer la société et que son

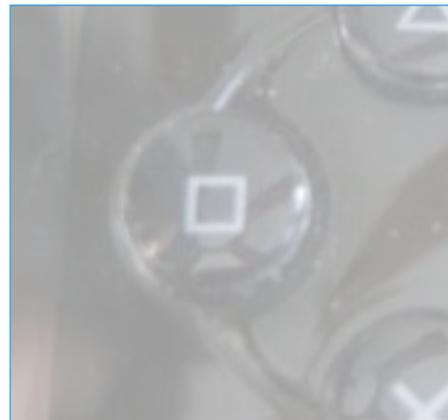
plaisante bien sûr...Pour être objectif, rien ne prouve qu'Eidos ne reprendra pas le dessus avec ces investisseurs, ce qui n'aurait de toute façon jamais été le cas en se vendant à la concurrence. Maintenant, ils ont juste l'obligation de nous distribuer des hits dans les mois qui vont suivre...sinon: couic !

La PSP, un beau merdier en kit

LES NEWS

Par EKIANJO

Kutaragi s'est vachement mis à la mode française : il répond à côté quand on lui signale un problème, et sort des absurdités que lui seul comprend. Qui sait, il a peut-être un désir de devenir premier ministre en France ?



Sony, comme nous le savons tous, est un grand affabulateur. Il y a de cela quelques semaines, un problème lié au bouton carré de la PSP avait été mentionné par un certain nombre d'utilisateurs (voir news Sanqua #1), le bouton en question restant parfois enfoncé au lieu de revenir à sa position initiale... Après un démontage rapide, la communauté des gamers avait compris que le poussoir dudit bouton était décalé par rapport à l'endroit où se fait la pression. A cette révélation, Ken Kutaragi,

le PDG de Sony, avait répondu que la PSP était le plus bel objet au monde, et que personne ne pouvait critiquer le travail d'un architecte super connu pour une question de poussoir. Point final. Papy Ken devait quand même avoir une sacrée tension ce jour-là, quel qu'un devrait d'ailleurs faire en sorte qu'il n'oublie plus ses pilules avant de dormir, je m'inquiète pour sa santé.

Mais voilà. Si l'on admet que seuls les imbéciles ne changent jamais d'avis, et bien ils sont rudement intelligents chez Sony, vu qu'ils viennent d'admettre qu'il y a effectivement un bug. Apparemment pas dans le bouton, mais dans la coque en plastoc: il resterait juste un peu trop de plastique près du bouton et celui-ci se retrouverait coincé comme un Raffarin au milieu de grévistes, pas cool donc. Ce problème aurait été réglé sur les versions fabriquées en 2005 mais pas sur celles de 2004 - ce qui représenterait 0.6% des 510 000 unités vendues, soit...3600 unités. Bah, ça

va, pas de quoi en faire un flan, chez Sony on se serait même dit: « Yo, zyva, on a déjà pris des millions de gens pour des cons, c'est pas 3600 pec's de plus qui vont faire la différence », avant de se raviser en décidant de proposer une réparation gratuite pour les heureux gagnants d'une PSP en kit.

Pour un peu, je m'attendais presque à une réponse de Sony du genre: « Ah oui, on sait qu'il y a un petit merdier dans la chose noire, mais on a dit aux développeurs de pas utiliser le bouton carré, hein, donc no soucy! ». Pour une Gameboy à 250 euros, ça fait quand même mal d'avoir un vieux défaut de conception. C'est à se demander comment fonctionne la procédure de test en bout de chaîne. D'accord, c'est certainement abusé que je crache sur un objet qui est « le plus beau truc au monde » (Copyright Sony depuis des années) mais bah! Deux Pater Noster, un suppo et une DS, et tout cela sera pardonné, comme d'habitude.

logiciel

le conseil de tonton Eki

Voilà - cette semaine je vais gêter les ignorants. Si vous ne le saviez pas déjà, il est tout à fait possible d'enregistrer tout ce qui est streaming sur le net d'une manière à le rejouer plus tard sur votre bécane. Il y a plusieurs solutions, mais je suis très content de Net Transport - il est gratuit à l'utilisation, mais comme d'hab vous aurez une petite fenêtre vous incitant à rémunérer son auteur. Bref, c'est excellent pas exemple si vous voulez enregistrer une émission des guignols qui vient de passer sur le site de canal. Ou même sur n'importe quelle autre site, d'ailleurs. Le streaming, c'est tabou, on en viendra tous à bout !

<http://www.xi-soft.com/default.htm>

Editeur : THQ
Dev : Pandemic

En jouant Crypto, le méchant Alien envoyé sur terre, vous devez débarasser l'univers de la vermine humaine... un shooter plein d'humour lourd, on va voir ce que ça donne très bientôt.

PS2, XBOX

Destroy All Humans !



prévu pour juin 2005



Editeur : Giant / Eidos
Dev : Traveller's Tales

Les développeurs sont inconnus au bataillon, mais le concept Lego dans Star Wars fait furieusement envie. Difficile de juger sur screens, mais ça fait sourire.

PC, PS2, XBOX

Lego Star Wars



prévu pour avril 2005



Editeur : Digital Jesters
Dev : Irrational

La mode des super héros est loin d'être surfaite ! Freedom Force revient et sort très très bientôt. Si c'est toujours aussi drôle que le premier, on en redemande.

PC

Freedom Force vs 3rd Reich



prévu pour début 2005



Des nouveaux screenshots de jeux en développement.

SCREENING



GOD OF WAR (PS2)

On en parlait déjà au travers d'un des derniers screenings, et voilà que God of War apparaît sous la forme d'un teaser trailer du plus bon goût. Notre ami le héros (avec la peinture rouge sur la gueule) est en fait un Dieu déchu qui va se battre contre une bonne ribambelle d'ennemis plus mythologiques les uns que les autres... on voit ici l'hydre, et c'est effectivement très impressionnant, même pour une PS2. La pauvre doit cracher ses derniers poumons pour sortir des scènes de la sorte, c'est sûr. Bon, impossible de juger la jouabilité, etc... mais quand même, un jeu qui renoue avec le bon vieux principe de boss énormes, c'est suffisamment rare de nos jours pour être signalé. Ah, nostalgie, quand tu nous tiens...

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

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



Aussi incroyable que cela puisse paraître, l'iPOD est aussi un incontournable chez Microsoft. Mais attention, à un détail près : pas officiellement. En fait, sur tous les employés de Microsoft, une grosse partie (plus de la moitié semble-t-il) viennent au bureau avec leur iPOD dans la poche, et écoutent de la musique avec, pendant leur travail. Phénomène étrange, quand on sait que Microsoft offre une technologie concurrente, avec le format Windows Media Audio, disponible dans un bon nombre



ce à la facilité d'utilisation. C'est vrai que l'iPOD est à la portée du premier Jean-Claude venu. Plusieurs employés de Microsoft ont vu le vent venir et ont réclamé à Microsoft de sortir un produit véritablement concurrent. Pour l'instant, pas de nouvelles du côté de MS. Ce qui est le plus étonnant, c'est qu'on se demande en fait ce qu'utilisent les grands pontes de Microsoft... on ne les voit pas traîner avec des produits MS, ni avec des iPODs... essayeraient-ils de cacher quelque chose ?

en fait je suis sûr que vous n'achetez pas de produits non Microsoft». C'est presque à se demander si les promotions chez MS sont dues à ce genre de détails ou pas. En tout cas, le corporatisme à la Microsoft en prend un coup : Apple qui revient d'une manière inespérée dans le milieu de Microsoft. A faute de faire de vrais ordinateurs, Apple peut au moins prétendre se reconvertir dans le marché des baladeurs portables. Il va y avoir du boulot pour rester leader, vu le nombre

RiEN A VoIR

Microsoft aime la pomme

Par EKIANJO



de baladeurs numériques de nos jours. Mais cet argument n'a apparemment pas convaincu les employés du géant. Le management a donc pris des mesures pour inciter à faire disparaître la pomme de la surface de la société, mais sans succès... les gens préfèrent venir avec un autre casque que l'officiel de la pomme, histoire de ne pas le montrer de manière ouverte. Pourquoi est-ce que les gens de Microsoft sont ils à ce point obsédés par les iPODs ? D'après certains, c'est parce que cela marche du premier coup... et grâ-

Mais ce n'est pas dans tous les départements que la possession d'un iPOD est mal vue... en effet, dans le département de développement pour Mac, l'iPOD est quasiment un attribut obligatoire. Néanmoins, à cause de l'ampleur du mouvement, un des dirigeants de MS aurait envoyé un mail en interne : «j'espère sincèrement que vous n'achetez pas de Mac, d'iPOD ou de Playstation.. comme vous le savez, Microsoft propose de très bonnes alternatives...». 10 minutes plus tard, le même renvoie un message : « je sais pas ce qu'il m'a prit,

de concurrents qui pointent leur nez ici et là, et surtout vu l'évolution des téléphones qui d'ici peu auront eux aussi des disques durs intégrés. Evoluer ou disparaître, tel est le choix qu'est amené à faire Apple pour son produit chou-chou. Sortir un iPOD qui lit aussi des photos, c'est un peu ridicule et totalement inutile... il serait temps de sortir un vrai produit novateur, avant que le pire n'arrive.

IBM a annoncé avoir conclu un partenariat avec Zend Technologies, la poule pondeuse de PHP, qui pourrait bien devenir aux œufs d'or...PHP ? Pour ceux qui aiment lire: <http://www.php.net/manual/fr/introduction.php>. Sinon, disons que c'est un langage de programmation pour développer surtout des pages Internet dynamiques (Sanqualis l'utilise comme 41% des sites du web, loin devant J2EE et .NET). Basé sur du C mais aidé de bibliothèques essentielles, le PHP est simple, puissant, interprété et

cepteurs du PHP. Deux autres géants, SAP et Intel, ont déjà intégré le capital de Zend Tech. Ils ne sont pas idiots. Et comme le Java simplifié promis par Sun joue les arlésiennes, Big Blue aussi va voir ailleurs si l'herbe est plus verte. Concrètement, ce partenariat visera l'amélioration de la couche des Services Web de PHP 5, les SDO et les pilotes pour les BDD Cloudscape et DB2, lesquels seront intégrés au «Zend Core for IBM», une distribution de PHP 5 spéciale pour les serveurs iSeries. Mais si

mon pessimisme. J'avoue, mon titre est volontairement alarmiste, polémique, limite mauvaise foi. Mais le péché est véniel, traduisant juste mes doutes: oui, IBM est bien investi dans l'univers Linux sans que cela ait coûté son âme au pingouin; mais là on parle de la 3ème grosse boîte faisant les yeux doux à un canard sans grands moyens (financiers) de se défendre, PHP étant l'œuvre de la passion de milliers de dev's, sentiment humain dont ces sociétés font peu de cas. Ça commence par des bibliothèques



PHP, bientôt payant ?

Par KYLIAN

RIEN A VOIR

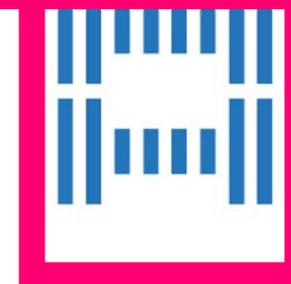
fiable...mais jusqu'alors boudé des entreprises car non orienté objet, malgré la gestion des classes. La version 5 a annoncé la couleur: « PHP 5 (sera) comparable à Java et aux langages objet de .Net ». Une autre bonne nouvelle est l'arrivée de Zend Platform 1.1. En un mot, PHP 5 pourrait bientôt remplacer votre Python vieillissant ou votre Visual Basic bancal pour développer des applications logicielles (à quand PHP avec Open GL intégré ?).

Revenons à IBM. Le géant US a donc annoncé son rapprochement des con-

la distribution sera gratuite, le support technique sera, lui, payant. Et là, un doute m'assaille: est-ce un premier signe du risque de voir virer l'indépendance d'un langage gratuit ? Carrément inquiétant même si l'on ajoute les propos de Bernie Spang, responsable marketing (!) IBM : « notre soutien à PHP vise à nous présenter à la communauté PHP et à lui offrir des passerelles vers nos technologies. PHP est une excellente cible pour conquérir de nouveaux clients (sic!)».

Pour en avoir discuté, on ne partage pas

ques PDF payantes et ça finit comme ça...J'espère donc simplement qu'IBM et PHP, c'est une histoire faite pour apporter beaucoup à un langage et non le contraire, la technologie chantre du gratuit depuis dix ans ne mérite pas ça. Espérons que le spectre des foudres de toute une communauté et de millions de webmasters refusant l'idée de renoncer à ce langage pour leur site suffira à jouer les garde-fous. Vu ainsi, l'avenir semble pavé de bonnes intentions. Tout comme l'enfer...



LES SUITES de JEUX Vidéo

Quel intérêt ?

« Candidus venait d'acheter le dernier FIFA. Tout heureux, il rentra chez lui et Pangloss lui dit : « FIFA est un don du ciel, donc les suites le sont aussi dans le meilleur des mondes ». Cunégonde n'avait pas l'air convaincue, la bougresse ! »

Voltair'Nike - « Candidus ou Le roi des cons ».

DOSSIER Par IANOS

Je me rappelle de temps ancestraux, où l'on traînait encore nos femmes par les cheveux et où l'on jouait accessoirement à des jeux vidéos au gameplay à l'état d'amibe; d'un temps où lesdits jeux tournaient sur des machines moins puissantes que ma calculatrice de poche, étaient super moches avec leur pitoyable palette 16 couleurs...et pourtant on s'extasiait devant l'originalité des concepts. Chose étrange aujourd'hui, chaque jeu était différent, unique et n'avait aucune descendance. Puis est venu le temps des « suites » qui ont insidieusement pris le contrôle du marché. Désormais, alors que des millions de Vertices (un Vertex, des Vertices ou la structure élémentaire définissant un point d'un objet 3D) nous sautent à la gueule à chaque seconde, on se demande: malgré cette débauche de technologie, est-ce vraiment nouveau ? Les créateurs auraient-ils une panne de cerveau ? Grand débat que l'originalité dans les jeux vidéo et plus particulièrement quant à l'apport des suites. « Quoi, les suites ? C'est bien les suites ! » entends-je. Oui je sais que c'est bien, les joueurs sont accrocs aux suites et sont bien à l'origine de la prolifération de ces sales bêtes. Mais pourquoi ? Quel intérêt peuvent-ils retirer à jouer à des suites ? Sont-elles toujours de bonne qualité ? Les joueurs sont-ils toujours les grands gagnants, à se jeter systématiquement dans la gueule du loup Marketing ? Et finalement cela n'étouffe-t-il pas la création et l'évolution des gameplays ? Voilà les questions que nous sommes en droit de nous poser,

et auxquelles nous allons tenter de répondre dans ce dossier instructif et passionnant (qui a éclaté de rire?).

Des chiffres et des lettres

Commençons par un simple constat : les suites dominent largement le marché du jeu vidéo, alors que finalement peu de joueurs s'en rendent vraiment compte lorsqu'on leur pose la question. J'en veux pour preuve les différents classements établis régulièrement. Je prends, par exemple Sanqua Eta et les charts du Royaume-Uni:

- Sonic Mega Collection Plus
- Need For Speed: Underground 2
- Grand Theft Auto: San Andreas
- The Incredibles
- Fifa 2005
- Pro Evolution Soccer 4
- Football manager 2005
- UEFA Champions League 2004-2005
- Shadow of Rome
- Mech Assault 2 - Lone Wolf.

« Les suites dominent largement le marché du jeu vidéo, alors que finalement peu de joueurs s'en rendent vraiment compte. »

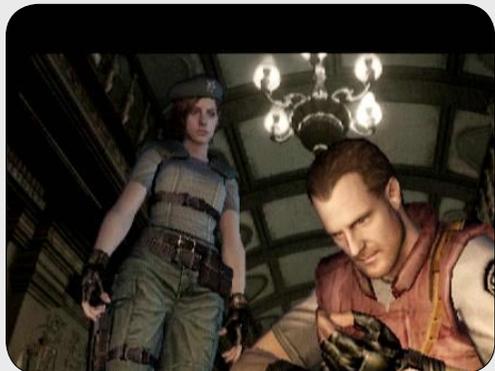
Combien voyez-vous de jeux originaux (sans précédence, j'entends) dans ce classement ? Un seul titre effectivement, et encore il a poussé dehors un certain Halo 2...c'est donc l'exception qui confirme la règle. J'exclus les titres pour les

mioches de l'analyse car nous connaissons leur but lucratif et le tout jeune consommateur est excusable, il est en apprentissage. Qui plus est, les créateurs de ces softs ont la décence de faire profil bas (ce qui n'a pas toujours été le cas, n'est ce pas monsieur B. de la région lyonnaise ?). Ce classement est très représentatif de la consommation et de la production du domaine du jeu vidéo, on y trouve presque toutes les grosses ficelles dont il est intéressant de parler ici.

Et tout d'abord, différents types de suites plus ou moins justifiables; le fait est, que vous le vouliez ou non, que ces suites sont majoritairement commerciales. Déjà, on constate l'accrochage assez basique au nom d'origine du jeu, écrit en très gros, histoire que les gens comprennent que c'est « la suite de ». De manière générale, un numéro collé à côté du titre est très largement suffisant, comme si les chiffres avaient une influence sur la consommation, comme si les gens étaient assez cons pour se dire « 2 c'est forcément mieux que 1 » ou « 14.99€ c'est bien moins cher que 15€ »... Ah on me signale que c'est ce que tout le monde dit bien... bon j'an-nule la remarque alors. Pour les plus imaginatifs, on trouvera parfois un sous-titre accolé via « : » ou « - », un autre artifice pour faire comprendre aux gens que c'est le nouveau, pas l'ancien. Pourquoi « : » ou « - » ? Tout simplement car des études ont prouvé que les gens lisent en diagonale mais sont interpellés par des ponctuations en milieu de phrase, un peu comme « @ » interpelle lorsque l'on cause Internet. Cela dit, ce n'est pas ignoble d'influencer les gens (tout le monde le fait) et ce sont des phénomènes réduits: ça ne marche que dans 5 à 10% des cas d'après les études sur la consommation. Pour certains types de jeu c'est encore plus sobre, comme on sait qu'on en fait un par an, on immatricule le jeu avec l'année de sortie, un peu comme le Beaujolais nouveau, à consommer avec modération (NDRC: voire à ne pas consom-



En haut, le dernier Tomb Raider. En bas, Tomb Raider 2 - c'est la série qui a pas trop évolué... toujours les mêmes wonderbras, toujours les mêmes flingues, et les mêmes grosses ficelles.



Quand on parle de suites on pense aussi à Resident Evil. Sur Gamecube on a eu droit à un remake du 1 (en bas) et un épisode antérieur, une « prequel » quand on est un gars bien. Bof, tout ça aurait pu être plus passionnant.

mer du tout, c'est de la piquette !). Les simulations sportives, à consommer avec modération aussi, usent et abusent de ce type de numérotation. Au passage on note aussi la présence de softs ancestraux recyclés (c'est la poubelle verte pour vos vieux jeux) par un service marketing aux dents longues, ce n'est pas pire que les suites et ça marche encore mieux mais là n'est pas le débat. En bref, les titres annoncent clairement la couleur: verte, comme les dollars.

Les suites, la faute à qui ?

Un des gros arguments avancés pour expliquer la faible innovation (on ne parle pas de technique mais de contenu) est souvent le manque d'imagination des créateurs de jeux rentrés dans une sorte de routine. C'est un peu trop facile comme argument, ça explique tout en une phrase, bref ça sent le coup monté. Le monde de la création de jeu vidéo est constitué par des gens doués qui vivent jeu vidéo 24h/24, le genre de mecs qui font jamais une grasse mat', bref pas des grosses feignasses comme nous. Les gens vraiment créatifs ne sont jamais en stand-by, c'est comme ça... Quand on a un métier intéressant et très spécial, on ne rentre pas dans la routine, c'est impossible.

Alors, c'est de la faute des services comptables et marketing, les voix de la raison des grosses boîtes ?! Encore un peu trop facile comme coupable: bien que manquant cruellement de cœur et de sens artistique, ces services ne font que s'adapter à la demande des consommateurs pour générer de l'argent. Eh oui, personne n'est innocent, surtout pas le consommateur et qu'on ne vienne pas me dire qu'on nous force à manger de la conserve daubée, à regarder des émissions de télé-réalité... et maintenant à consommer de la suite de jeu vidéo, tout ça sans se demander ce que ça vaut vraiment.

Les suites, c'est bien

Néanmoins, on pourrait prétendre que tout n'est pas si noir. De nombreuses suites sont d'excellents jeux et surpassent de loin leurs ancêtres, en évoluant en même temps que la technologie des machines. Par exemple, le best-seller de l'année, GTA : San Andreas, est bien plus évolué et fun à jouer que son ancêtre, les concepteurs ne se sont pas arrêtés à la base 2D de l'époque PS1, heureusement pour nous. Un autre point important est la volonté toujours plus forte d'appliquer les recettes qui réussissent au cinéma, lequel, quelque part, est un grand frère pour le jeu vidéo d'aujourd'hui. Ces suites ont cela d'intéressant que, grâce aux capacités actuelles de la technologie, elles permettent de continuer une intrigue et d'approfondir le caractère des personnages, le tout avec un enrobage digne de ce nom. En ce sens donc oui, c'est un point positif. Il est évident que l'histoire d'un Shenmue 2 est plus intéressante que celle de l'ancêtre Pacman. Le gameplay évolue également, et l'exemple le plus récent est Resident Evil 4 qui surpasse en tout point ses ancêtres. De plus la qualité graphique est souvent au rendez-vous puisque les équipes de développement se connaissent et continuent sur des bases déjà solides; ça aide à faire du bon travail et à compléter très souvent un premier jeu pour lequel on n'avait pas eu le temps d'implémenter toutes les idées. Les premiers jeux sont même souvent comme une version beta (stable la plupart du temps évidemment) pour tester la réaction du public. Le gain se répercute aussi sur les moyens et sur les temps de développement, souvent plus courts. Bref tout à l'air d'aller pour le mieux dans le meilleur des mondes...

Les suites, c'est pas bien

Oui mais voilà. Observons maintenant d'un autre œil (méchant, et injecté de sang) l'apport des suites. C'est bien gentil de faire évoluer des personnages, de leur donner des aventures rocambolesques pour faire plaisir aux fans. Mais quelque part, ne serait-ce pas beaucoup plus facile pour les éditeurs ? Entre autres, je pense à « récupération du moteur, des personnages, du gameplay et...presque tout quoi ». Revenons-en au côté cinématographique des jeux vidéo: au départ c'est une très bonne intention des créateurs que de lorgner vers le 7ème art mais très vite on s'aperçoit de l'arrivée des mêmes effets pervers qui passent à travers les mailles du filet: côté spectaculaire à outrance, réalisation trop léchée et surtout des personnages qui rencontrent des péripéties invraisemblables et s'en sortent toujours nickel, avec les dents qui brillent devant les projecteurs. Oui, les personnages sont de plus en plus lisses, de véritables images d'Épinal, de moins en moins charismatiques car trop parfaits. Analysez bien les suites de jeu, y compris celles qui cartonnent. Elles évoluent par paliers et ces paliers ne correspondent pas aux changements de génération de machine (dommage c'eût alors pu justifier le concept). C'est là à mon sens que les éditeurs jouent la carte de la facilité. Et ça marche. Alors pourquoi ne le feraient-ils pas ? Les consommateurs, bien qu'influencés, ont quand même une conscience propre qui leur permet à la longue de s'apercevoir qu'un éditeur se fout de leur gueule. Mais cela prend du temps, deux ou trois jeux en moyenne (c'est pour cela qu'il y a beaucoup de titres en « 2 » sur les rayons, le « 2 » on le fourgue facilement en surfant sur la vague, le « 3 », il y a déjà plus de risques de se manger un râteau, alors de nombreux éditeurs de gamme moyenne préfèrent éviter le clash et repartir sur une nouvelle série). Je prends un

exemple concret et même extrême, celui de Resident Evil. Il aura fallu quand même cinq jeux sur le même modèle avant que les joueurs commencent à bouder la série et que Capcom, maître ès suites, daigne fournir l'effort pour élever le jeu à un autre niveau et ce avec brio, preuve qu'ils en sont capables (Resident 4): c'est donc la preuve parfaite que cette capacité d'évolution était retenue au maximum, tant que le consommateur ne l'exigeait pas. Tout cela est bien sûr très humain, on cache son jeu et on attend la dernière limite pour sortir les atouts et ramasser les points. Le monde du jeu vidéo comme tout le reste, est une gigantesque partie de poker menteur. La question évidente, c'est pourquoi les consommateurs (ré)agissent-ils avec autant de latence ?

Foule sentimentale

Vous avez passé un bon moment avec le « 1 » pourquoi ne serait-ce pas le cas avec le « 2 » ? Peut-être que là est la réponse, tout se résumant dans cette phrase. On s'habitue à tout et surtout à la routine. Il est donc tout à fait naturel d'attendre la suite d'un jeu que l'on a apprécié, quitte à manquer d'objectivité car, parfois, le simple rappel d'un bon moment passé suffit pour occulter le fait que l'on vit un moment de merde. Eh oui, le joueur est finalement un grand sentimental (même quand il joue à GTA ?) qui rentre volontiers dans les mondes virtuels que lui fournit son dealer, euh, son supermarché. Je suis sûr que vous avez au moins une suite de jeu qui vous vient en mémoire et vous vous demandez a posteriori « comment ai-je pu apprécier ce jeu ? C'était un copier-coller de son prédécesseur...Ils avaient même gardé les bugs pour se foutre de ma gueule et je n'y ai vu que du feu ». C'est sans compter sur les gars du marketing qui sont très malins pour jouer sur la corde sensible du consommateur.



GTA a su démontrer qu'on pouvait faire des suites réussies et un peu innovantes. En haut, le premier GTA en 3d, GTA3, et dessous, sa suite, GTA Vice City.



Street Fighter c'est un peu la boîte de Pandora. Il y a plus de suites que d'appellations contrôlées en France ! En haut, le alpha + truc muche 3, et en bas, le bon vieux Street Fighter 2.

Ainsi, bon nombre de suites limitent leurs ambitions sous la pression commerciale. Même en reprenant le moteur d'un jeu existant, les gens qui font la basse besogne du jeu vidéo sont des gens sérieux et travailleurs (a priori, maintenant peut-être qu'il y a aussi des feignasses) qui veulent améliorer à chaque fois leur œuvre. Mais là, il faut bien s'en rendre compte: ce ne sont pas eux qui décident ce qu'il faut faire et en combien de temps. Pour les services comptables, plus vite c'est fait, plus vite le tiroir caisse se referme et c'est de l'argent facile. (NDC: les départs des vrais imaginatifs de leur propre studio racheté par un mastodonte commercial se comptent d'ailleurs par dizaines)

Ça évolue quand même... mais doucement

Vous me direz « ça finit toujours par évoluer » mais regardez bien à nouveau le classement, il y a de plus en plus de suites pourries, faites en dépit du bon sens. Un peu comme si le consommateur était irrémédiablement attiré vers le bas de l'échelle. Tous ça c'est bien joli, mais pourquoi les mauvaises suites (on parle toujours en terme d'innovation) se vendent-elles ? Bonne question, qui devrait être posée à chacun des joueurs en âge de comprendre qu'ils se laissent volontairement duper et qui en plus en redemandent!

Quelque part, ne serait-on pas formaté, lentement mais sûrement, à accepter les suites sans broncher sur leur qualité ? Il semblerait que oui car les jeux les plus vendus au monde sont des suites et même bien souvent des daubes telles que le jugement le plus objectif force à les appeler ainsi. Il y aurait même presque un rapport inversé avec le travail créatif fourni. Ainsi les produits originaux et non médiatisés sont occultés des points de vente voire même injustement boudés directement

par le public (ICO par exemple, pourtant très poétique. Pas autant que Manhunt mais presque). Et c'est bien là le plus grave, plus que le fait d'aimer les suites sans réfléchir : qu'elles soient plus ou moins réussies, c'est de rater les perles rares qui sont planquées au fin fond du rayon, tout ça parce qu'on a la flemme de faire trois pas au-delà de la tête de gondole. On arrive aux mêmes problèmes dans le jeu vidéo que dans les autres domaines qui touchent à la création (NDC : au hasard la musique; que la Star Ac' est belle!): la surmédiatisation d'une partie de la production au mépris de la qualité et ce, seulement à cause du manque de curiosité des consommateurs (pas tous quand même et heureusement). On peut bien entendu trouver des arguments pour défendre l'attitude du consommateur lambda car il est trop malhonnête de dire « tout ça, c'est parce que les consos sont des bœufs illettrés comme lanos ». Mais certains comportements sont parfois inquiétants : prenons le cas particulier du Japon où, pendant des années, les suites étaient la règle de bienséance du marché. Parmi les recordmen des suites, les japonais s'imposent haut la main. Normal, le jeu vidéo a toujours bien marché là-bas et les gens, bien trop occupés à travailler comme des fous, n'ont pas le temps de réfléchir aux innovations des softs: ils achètent des valeurs sûres que des gens dit avisés leur recommandent et basta...

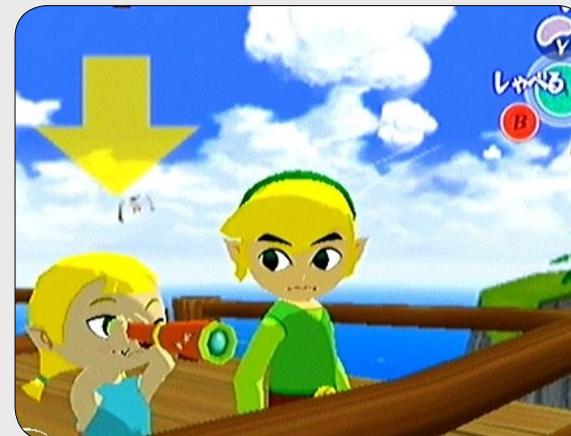
« Mais pourquoi les mauvaises suites se vendent-elles ??? »

Ainsi Capcom, maître en la matière, se targue d'avoir pondu près de vingt jeux Megaman bâtis sur le même modèle. Impressionnant non ? (je parle des mecs qui ont réussi à survivre à vingt Megaman bien sûr). Je ne parlerai même pas des Street

Fighter, vous savez tous ce qu'il en est (ah, vous n'avez pas fait Super Street Fighter Alpha 3 Hyper Turbo Special ? Dommage, Ryu avait un coup en plus dedans).

On peut alors se demander si l'impulsivité des consommateurs n'est pas simplement due au contexte. A méditer. Et si, finalement, il y avait addiction aux suites ? Comme une volonté de se fondre complètement dans l'univers d'un jeu en ne manquant aucune de ses évolutions ? Non ? Bon, tant pis, j'essayais juste de trouver une explication en pompant, euh, en m'appuyant sur un dossier précédent de Sanqua.

Maintenant, il y a également des softs qui n'évoluent jamais parce que...y'a rien à faire évoluer ! Dans cette catégorie de jeux abjects qu'on nous refait toutes les années, comme le calendrier de la Poste, je demande les simulations sportives: j'ai rien contre le sport, le vrai, mais les simulations c'est souvent du foutage de gueule et ça se vend à chaque fois comme s'il y avait le secret du Big Bang à l'intérieur. La plupart des versions se contentent de suivre de façon réaliste les transferts de fonds...pardon, de joueurs, et de mettre à jour les sponsors (mêmes déguisées, on reconnaît les marques). Le concept « faire semblant d'être un milliardaire en short devant sa télé » fait encore rêver... à moins que ce ne soit toute cette pelouse, l'appel de la nature on y peut rien ! Et comme si cela ne suffisait pas, maintenant on nous propose de devenir manager sportif, dans des simulations statiques voire complètement soporifiques et ce, sans le côté fun du vrai management sportif: corrompre les arbitres, placer des piquouzes avant chaque match, proférer des insultes envers les joueurs adverses, enterrer du fric dans son jardin, vendre un joueur à plusieurs clubs avant de disparaître avec la caisse...bref aucun réalisme!



Une suite mythique et... miteuse : The legend of Zelda :Windwaker

Et oui, c'est une référence en matière de foutage de gueule, même si le jeu était intrinsèquement potable et bâti logiquement (mais sur de l'eau alors forcément, ça coule...). Nintendo s'est fait prendre à son propre jeu en n'essayant même pas de cacher les grosses ficelles (d'ailleurs j'avais beaucoup apprécié l'humour et le message caché avec le boss de fin, une marionnette, un peu comme les possesseurs du jeu). Nintendo a tenté l'opération séduction sur deux nouvelles cibles marketing : les mioches pleins de thunes et les demoiselles. Alors que faire ? D'un côté les vieux croûtons hérités de la NES, fans d'Heroic Fantasy et de l'autre un nouveau public moins expérimenté et peut-être moins exigeant forcément... Sur ce jeu, Nintendo ça a ressemblé à ça : « Allez on tente le cell-shading et le design 3-coups-de-craxon ! Puis comme c'est long à faire, un monde de jeu vidéo, et qu'on a qu'un an chrono, on va le noyer sous de la flotte...les djeunz ils aiment les sports nautiques, c'est connu ! La flotte c'est transparent donc c'est chiant

à faire ? On a qu'à la faire opaque, c'est plus simple... Quoi encore.

Hé les gars ! C'est bien gentil de faire des îles de 4 m² mais les grottes souterraines c'est lourd d'en faire une à chaque fois...pourquoi ne pas mettre les mêmes, à des endroits différents, un peu partout, ils y verront que du feu ? De toute façon c'est tellement long, les traversées maritimes qu'ils oublieront forcément. Ah et enfin, c'est con cette habitude de faire sept donjons, on va innover et n'en faire que quatre... »

Manque de bol pour eux, peu de monde a accroché et les ventes ont été inférieures aux attentes. Du coup, Nintendo va nous faire du « Ocarina of Time » : le retour. Mais, même bon, ne sera-ce pas déjà trop tard pour récupérer les fans ?



Qui aime le FIFA est un peu un beauf à la base... c'est un proverbe chinois. C'est vrai que pour acheter FIFA 2005 (bas) quand on a FIFA 2003 (en haut) c'est un peu con, tellement la différence demande pas de déboursé 50 euros...

Les suites décédées

Et oui les suites, mêmes les plus célèbres, finissent par s'es-souffler totalement à force de rempiler. Les raisons sont diverses et il n'y a pas de règle établie: parfois ça s'écroule d'un seul coup, parfois ça survit encore un ou deux épisodes avant d'atteindre la rigidité cadavérique.

L'exemple parfait est Tomb Raider: une longue lignée de jeux toujours plus buggés et pourtant bien vendus grâce aux charismes (« s » à charme car elle en a deux sous le T-shirt) de son personnage principal. A son apogée, le jeu s'est même vu adapté au cinéma: je me demande si c'est pas ça qui a plombé la série, en fait. Un autre exemple très connu est celui de la série Legacy of Kain dont seul le premier épisode sur PS1 provoqua la passion, il y a bien longtemps maintenant. Malheureusement, Soul Reaver a décimé à lui tout seul 70% des fans en rompant toute la magie et l'ambiance, en remplaçant, comme personnage central, le charismatique Kain par une momie bleue et édentée du nom de Raziel. Pour couronner le tout, le jeu n'avait pas été achevé dignement et finissait par un étonnant « A suivre... », un conseil que les joueurs n'ont bien sûr pas respecté et bravo à eux. Enfin, bon nombre de jeux de baston, genre qui se prête magnifiquement aux mises à jour annuelles, ont connu une fin dans l'oubli le plus total. On pense bien sûr à Toshinden, parti comme il était arrivé - avec la PlayStation.

Les suites c'est ringard... vive les « prequels » et autres « crossover »

Les suites c'est très bien mais même une bonne série de jeu finit par s'épuiser, un peu comme les séries télé qui finissent

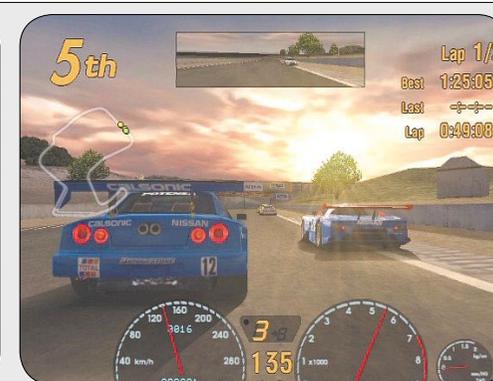
toutes par ressusciter des morts au bout de quelques saisons laborieuses, faute d'imagination. Alors des remèdes ont été élaborés pour continuer à pomper du fric: les « prequels » (NDC : comprendre suite inversée ou prédécesseur, un peu comme les nouveaux Star Wars). Le principe est tout con: au lieu de faire une suite, on remonte le temps et on fait un jeu sur la genèse de l'œuvre. Bref, le principe George Lucas appliqué au jeu vidéo, sauf qu'ici le début, on ne l'avait pas prévu lors du premier opus. Alors souvent, c'est du grand n'importe quoi. Autre tendance assez prononcée, elle aussi inspirée du monde du cinéma: les remakes ou les « director's cut » (parfois, c'est tellement de la chiasse qu'on appelle ça du « director's gut », par chez nous). Et oui c'est la grande mode, maintenant que les jeux vidéos sont assez anciens pour avoir un public de plusieurs générations, on ne se gêne pas pour ressortir le même jeu avec la techno du moment. Et ça marche : on joue la carte de la nostalgie pour les papys et celle de la curiosité pour les djeunz.

En outre, de nouveaux types de suites déguisées commencent à sortir avec leurs gros sabots. Je pense en l'occurrence aux « crossovers », qui se basent sur la fusion d'univers de jeux bien distincts. Anodin vous dites ? Pas certain, car le phénomène d'abord appliqué aux jeux de baston s'étend à des jeux plus sérieux désormais. Des projets de « crossovers » fleurissent, et le phénomène va même s'étendre à des RPGs ou des jeux d'aventure, dès cette année. Un jour, il n'y aura plus qu'un seul jeu avec tout dedans, si ça continue...un couteau suisse vidéoludique en quelque sorte.

Enfin, les adaptations en jeu vidéo de succès cinématographiques voient une nouveauté naître: les jeux vidéo sont moins basiques et peuvent même constituer un support alternatif pour la narration d'un univers. Ainsi les adaptations sont plus abouties voire indépendantes (Chronicles of Riddick : Escape

From Butcher Bay) et du coup, commencent à générer leurs propres suites (KOTOR 2 en est un exemple concret). C'est du merchandising mais avec une qualité bien supérieure à ce qui se faisait autrefois, d'autant plus que les projets sont maintenant confiés à des sociétés peu connues mais très dynamiques et capables.

En conclusion, il existe des suites de qualité aujourd'hui dans les jeux vidéo, c'est indéniable. Les suites c'est formidable quand c'est fait sérieusement, ça permet d'attendre autre chose d'un jeu qu'un simple divertissement ponctuel. On regrette même que certaines sagas vidéoludiques se fassent tant désirer, comme par exemple le fabuleux Shenmue qui a atteint des sommets mais dont on ne connaîtra peut-être jamais le dénouement (snif...). Cependant cela semble rester trop aléatoire et il est dommage de passer à côté de la diversité de jeux plus « uniques », sans compter, nous l'avons dit, que ce comportement de consommation pourrait finir par contraindre le marché - qui a déjà vu bon nombre d'éditeurs faire faillite - à faire de la soupe pour survivre. Eh oui: moins il y a d'acteurs sur un marché, moins il y a d'innovation par conséquent. Franchement, ça vous dit de trouver un jour un rayon jeu vidéo avec Half-Life 14, Gran Turismo 8 et GTA : Hunsville (quand ils auront fait toute la côte ouest, il faudra bien qu'ils changent de région), même si ce sont de bons softs ? C'est pourtant ce qui pourrait arriver petit à petit, à l'instar des domaines du cinéma et de la musique (mais bon il y a de la marge avant d'arriver aussi bas, ne soyons pas alarmistes...ou du moins croyons-y très fort). Et pour finir: par pitié, cessez d'acheter des jeux de foot immobilistes (à la rigueur un bon jeu de foot, mais il n'y en a pas autant que les mauvais c'est sûr) !



Gran Turismo c'est un peu le jeu qui refuse d'évoluer : en haut GT3, graphiquement quasi identique à GT4 (bas). GT4 devait avoir un mode online, mais en fait non, Sony préfère entuber tout le monde et le vendre tel quel.

PLAYBOY : the mansion



PC

XBOX
DISPO

PS2
DISPO

SIM

SOLO

DEVELOPPEUR CYBERLORE STUDIOS
EDITEUR UBI SOFT

PC
XBOX
PS2

PLAYBOY : the mansion

par Kylian

InTro

C'est bien connu, lorsqu'un concept marche, mieux vaut l'épuiser jusqu'à la moelle. Le problème est bien souvent la qualité exponentiellement décroissante avec le temps. Après Les Sims, Singles et les Sims 2, voici un nouveau simulateur de vie sociale. Et comme, c'est bien connu, seule la surenchère permet de se faire remarquer, Cyberlore Studios a décidé que son jeu devait être forcément encore plus sexuellement explicite que les autres. Ainsi est née l'idée de Playboy : The mansion.

Le marché des simulateurs de vie explose effectivement. Mais si le concept initial était de reproduire la vraie vie à travers l'existence d'avatars en proie aux soucis professionnels, familiaux ou sociaux que nous-mêmes, pauvres bougres, expérimentons constamment, quitte à y injecter la nudité à doses homéopathiques histoire de rester réaliste, la concurrence a inversé peu à peu l'idée, en plaçant l'érotisme (pour ne pas dire plus parfois) en centre moteur de ses jeux. On avait déjà eu un aperçu de cette évolution discutable avec Singles, un Sims de bas étage qui ne jouait que sur les bouts de chair clairement exposés, les positions au lit parfaitement explicites (histoire de parsemer l'indigeste mixture de voyeurisme) et qui instaurait pour la première fois les ébats homosexuels. Depuis Singles, Les Sims 2 étaient arrivés, redonnant un côté prude au genre, même si Electronic Arts avait cédé à la mode en ajoutant contre toute attente quelques éléments un peu plus « chauds » que dans le premier opus. Avant même cette sortie, Playboy était déjà annoncé et les esprits étaient perplexes : qu'en attendre ? Un vrai simulateur révolutionnaire ou un bas ersatz de Singles,





Tiens, c'est ton anniversaire et je t'offre un petit cadeau... c'est un string rouge en peau de raton-laveur, fabriqué en Sibérie... tu vois comme je t'aime !!



lui-même déjà largement handicapant pour le genre ? La réponse se situe plutôt, je dois le dire d'emblée, vers la deuxième assertion.

« Le manoir que vous vous construisez va rapidement ressembler à un lieu de débauche... »

Quand je serai grand je serai Hugh

Le principe de Playboy est ainsi présenté : vous incarnez Hugh Hefner, le célèbre fondateur du célèbre magazine, icônes tous deux de générations d'adolescents pré-pubères en mal de sensations fortes. Mine de rien, c'est une des toutes premières fois, il me semble, qu'on place ainsi le joueur dans la peau d'un personnage réel, qui plus est loin d'être historique (même dans les RTS, on refait des batailles de généraux connus mais on n'incarne pas forcément lesdits militaires... à quand un simulateur de Claude Lelouch ou de Raffarin ?). Première grosse surprise donc : Playboy n'est pas un simulateur de vie sociale mais plutôt un simulateur de Hugh Hefner (nous verrons que ça change pas mal de choses). Le but du jeu est donc de revivre la vie de ce cher monsieur. Vous commencez en tant que petit jeunot aux dents longues, bien décidé à gagner de l'argent en montrant des seins de poupées gonflables nunuches, et à vous constituer un vrai petit empire, puisque on y est. Pour

cela, il faut faire du business : gagner de l'argent encore et encore. Afin d'y arriver, plusieurs moyens. Le principal consistera à créer et entretenir le

célèbre magazine, avec tous les aléas du « journalisme » : choix des rédacteurs et de l'éditeur en Chef, choix rédactionnels, décisions sur le contenu et les photos, réalisation de la maquette. Oh bien sûr rien de technique mais vos choix influenceront les ventes donc les rentrées d'argent pour votre empire, selon que le magazine plaît ou pas.

L'empire des sens du pauvre

Bien sûr, il est impossible de parler de Playboy sans aborder LA question: quid du sexe ? Alors on s'en doute, le jeu passe son temps à montrer des filles dénudées, poitrine joyeusement au balcon, des hommes aux pulsions aussi incontrôlables qu'un Hefner sous Viagra intensif...Le manoir que vous vous construisez va rapidement ressembler à un lieu de débauche comme s'aiment désormais à les montrer les rappeurs américains très méchants, l'ensemble est une sorte de joyeux bordel, une version occidentalisée du harem avec champagne, strings et jacuzzis en sus. Cependant je trouve le jeu (légère-

ment) moins explicite qu'un Singles. Les ébats sexuels sont ainsi souvent suggérés plus que montrés (par exemple un couple se cache dans un buisson qui se met à trembler de partout et dont ils ressortent tout penauds). Mais attention, n'allez pas croire que Playboy est un jeu prude et conseillé à tout le monde (le classement s'oriente vers un « 16 ans et plus », même aux USA il n'a pas été restreint aux seuls 18 ans c'est dire): oui l'érotisme est effectivement présent partout, oui il y a, comme dans Singles, des situations sulfureuses- qu'elles soient hétéro, homo ou bi- mais malgré tout, flotte dans l'air une sorte de «marque Playboy», où tout est clairement montré mais pas forcément vulgarisé. Certains se plaisent à appeler ça du porno chic je crois, même si je n'ai jamais vraiment compris ce concept.

La maison du bonheur

On l'a dit, le but de ce jeu est donc de devenir riche, célèbre, beau et entouré des plus belles filles de la planète. Oui, mesdemoiselles, ce jeu est un modèle de machisme, après à vous de voir si ça vous attire mais je mettrais ma main à couper que ce Playboy n'a pas, au contraire d'un Sims, vocation à séduire les joueuses. Les femmes sont en effet dépeintes ici comme un produit, qui permet aux invités de s'amuser, de fantasmer et parfois de calmer leur libido



Des fois, les femmes, on les préfère de dos... je dis pas ça pour la vôtre, hein...



Chéri, tu viens je vais te donner une leçon de piano ? tu vas voir c'est juste une question de doigté, il suffit de placer sa main là où il faut et après ça vient tout seul...



La je tente de faire le mec ultra zen... je viens de passer trois femmes en bikini très sexy, vite, une bonne piscine bien froide pour me rafraîchir...



Voilà, vous devez incarner le mec au centre, là, le ringard dans son canapé en cuir de peau de rat fruitier, qui pue le Hugo Boss et le champagne. A quand Playboy : the cabane dans les bois ?



«WOuah man viens dans le Manoir de la Playboy Academy, ca kiffe, ca kiffe, avec Mamadou aux platines, c'est la grosse rave pour les djeunzzz»

primitive. En gros donc, ces pin-up sans défense, prêtes à tout ou presque pour figurer dans votre magazine, seront à votre merci. Il n'y a pas à dire, qu'est-ce qu'on est heureux que le monde du jeu vidéo en arrive là ! Revenons à notre manoir : vous déambulez, organisant les fêtes les plus orgiaques pour le plaisir des sens et de quelques riches mécènes qui garantiront vos affaires, en plus du magazine à publier chaque mois. Vous achetez des meubles, décorez votre bâtisse et transformez une mansarde en luxueux manoir qui attirera toutes les donzelles vénales du pays.

Un mot sur le jeu

Vous l'aurez compris, cela fait des dizaines de lignes que j'écris et très peu sur le jeu. Pourquoi ? Parce qu'il n'y a pas grand-chose à en dire : c'est du sous-Sims 2. Point barre, au revoir, reballez tout madame, à l'année prochaine. Il faut développer ? Bon alors, vous achetez des meubles, donnez des fêtes, publiez un magazine, draguez et c'est tout. Certes, les situations sont suffisamment nombreuses pour vous occuper mais au final on se rend compte que tout se répète, en boucle, et la lassitude pointe vite. Il y a donc peu de rythme, peu de rebondissements : je mate, je drague, je fais un numéro du mag, je mate, je drague, etc... De plus, il y a un autre problème : comme dit au début, Playboy est un simulateur

d'une personne existante, en l'occurrence Hefner. Si vous n'aimez pas son style de vie, sa vision de l'érotisme et du marché qui l'englobe, le jeu risque même de vous paraître quelque peu vide de sens et dirigiste. Parce que bon, on ne peut pas dire que l'ensemble donne une image particulièrement morale du travail... C'est le royaume de l'argent facile et des filles peu farouches.

Un mot sur la technique

Malgré le vide de sens des activités auxquelles on se plie, Playboy n'est pas un jeu aisé. La faute essentiellement à une répétition des situations éculées, à une fréquence parfois mal réglée mais aussi à l'interface : celle-ci est fouillis comme pas possible, peu agréable et même parfois à l'origine de confusions et donc d'erreurs. Dès lors, les débutants des jeux de gestion risquent même d'abandonner. Un comble pour un jeu dont le chantre n'érige pas la culture en héritage de l'humanité.

Au rayon de la technique pure, le jeu n'est pas très beau, visuellement parlant. Les graphismes, là encore très inspirés des Sims, sont polygonés et parfois même carrément grossiers. Les couleurs sont fades par moments. Les meubles sont « carrés » et trop anguleux, les animations sont forcées et peu variées. Evidemment, les joueurs bavants devant une brune en porte-jarretelles et corsets polygonés trouveront là leur

bonheur mais tout de même, il y a des limites... Pour le reste c'est également très moyen : sons quelconques, musiques ponctuellement sensuelles mais tout de même clairement gonflantes à force... Question gameplay, quelques bonnes idées sauvent l'ensemble du naufrage : il y a des bonus cachés pour découvrir des vraies photos Playboy dans le jeu (l'occasion de compléter sa collection si on a loupé un numéro), certaines célébrités sont modélisées dans le jeu (Carmen Electra par exemple, qui n'est plus à ça près) et on peut aussi se transformer en photographe de modèles dénudées (la vue passe alors à la première personne et la fille se déhanche pour le plaisir...de l'objectif bien entendu) mais, on l'a dit, ces trop rares bonus ne masquent pas la répétitivité globale des situations qui créent donc une difficulté purement fabriquée. Dès le troisième ou quatrième numéro publié, on s'ennuie même et seul le plaisir d'avoir de plus en plus d'argent et de se faire tourner la tête par le succès et les mininettes virtuelles à ses pieds pourrait (conditionnel) donner à certains l'envie d'aller plus loin. Vu le nombre de bons jeux en ce moment, et de ceux à venir très bientôt, si on prend trente secondes de recul pour s'interroger sur la profondeur du concept, on se dit qu'on a mieux à faire que de s'extasier devant les frasques numérisées d'un pornocrate et de payer pour ça, de surcroît.

Video



Graphismes globalement moyens, en dessous de ce qui se fait sur le marché actuel. Les textures ne relèvent pas le niveau. Seul l'ensemble paradisiaque des décors peut séduire.

Sono



Sons simples mais efficaces. Les musiques ont rarement de quoi passionner même si elles collent assez bien à l'esprit du jeu.

Jouab



La prise en main n'est pas aisée à cause d'une interface à jeter aux orties. Les phases de gestion sont un peu aléatoires. Comme le marché ?

Substance



La difficulté est virtuelle, elle vient de la répétition parfois trop stressante de missions et d'activités qui restent au final très peu variées. Seul le concept d'érotisme chic pourra séduire certains.

49%

Ni bon ni à jeter, hésitant entre ode déplacée à une vie de filles faciles, et biographie interactive d'un businessman sans scrupules, ce jeu est à l'image du magazine. A moins de bavarder sur le concept, je déconseille.

 par Kylian

Dead or alive ultimate



XBOX

FIGHT

SOLO

MULTI

DEVELOPPEUR TECMO
EDITEUR MICROSOFT

XBOX

Dead or alive Ultimate

par Meego

InTro

Les jeux de combats, ce n'est définitivement pas mon truc. C'est pourtant moi qui suis en charge de la rédaction du test de Dead or Alive Ultimate...super ! Bon, je ne vais pas non plus me plaindre: après tout, qu'est-ce qui fait que la série est si attrayante, hum ? Il faut se le dire, c'est tout de même bien sympa d'incarner une nana à la plastique de rêve dont l'imposante poitrine bouge au gré de ses mouvements et du vent non ? Bon, j'avoue, Dead or Alive Ultimate (DoAU pour les intimes), ce n'est pas que ça: premièrement, parce qu'il y a même des combattants, et oui. Secondement, parce que le jeu assure sur pas mal de points, et troisièmement, parce que les développeurs ont eu la bonne idée de proposer un mode Xbox Live, qui reste indéniablement la principale nouveauté de ce nouvel «opus».



Une histoire de remake

Au cas où vous ne le sauriez pas encore, DoAU n'est pas la suite directe de son prédécesseur, sorti en mars 2002. Les développeurs ont opté, cette fois-ci, pour une approche différente: le remake de deux des épisodes de la célèbre série. Le jeu que l'on découvre ici comprend donc, indépendamment sur deux DVD différents, le portage du premier opus (qui tournait à l'époque sur Model 2 et qui fut, par la suite, converti sur Sega Saturn puis sur PS1), ainsi que le second (sorti sur Naomi et qui a été ensuite porté sur Dreamcast avant d'être converti sur Playstation 2, oui il faut suivre!). Nous allons plus précisément nous intéresser au deuxième épisode, pour la simple et bonne raison que le premier n'est qu'un simple portage d'un titre sorti en arcade. Les arènes sont assez fermées, les graphismes commencent à dater, bref à quoi bon s'attarder sur cet épisode (du moins c'est mon avis). Ce petit plus est en fait surtout réservé aux fanas de la série, aux inconditionnels collectionneurs ou encore aux nostalgiques.





Il y a des fois où être un éléphant est très enviable... Ah, la savane... ses gazelles, ses gnous, et ses poulettes en slips... ça c'est la vraie nature.



Bon c'est nul le coup du combat sur la muraille de Chine...trop cliché... pour le film c'est pas terrible. Mais pour les costumes, rien à dire... dis, fillette, fais nous un coup de pied retourné histoire que je fasse un gros plan...

On joue !

Après avoir visionné une bien belle cinématique qui laisse augurer le meilleur, on débarque en plein dans les menus. Tout y est: mode Story, Time Attack, Survival, Team Battle, Versus, Sparring, bref, il y a de quoi faire. Les personnages sont au nombre de 15 dont 3 cachés. Petite déception sur ce plan là, certains manquent à l'appel. Mais où sont donc passés Christie et Brad Wong ? Une fois la partie lancée, s'il y a bien une chose qui frappe, c'est la beauté des graphismes. DoAU est encore plus beau que son prédécesseur et c'est bien simple, jamais

Dead Or Alive 3 ont tout simplement disparu. En tout cas, elles fourmillent de tout un tas de détails qui permettent d'apporter un plus indéniable au jeu: le vent qui souffle sur les arbres, la lumière du soleil qui traverse les feuillages, les pétales qui se soulèvent lors des mouvements de combattants; l'univers de Dead or Alive Ultimate est définitivement vivant.

Un jeu vivant

La plupart des décors s'étendent sur plusieurs étages, ce qui permet d'apporter aux combats une dynamique hors

« L'interaction avec les décors a été revue à la hausse. Les arènes, au nombre de vingt et une, sont d'une rare beauté... »

un jeu de combat n'aura été aussi magnifique. Les couleurs sont chatoyantes, les jeux de lumières sont exceptionnels et l'interaction avec les décors a été revue à la hausse. Les arènes, au nombre de vingt et une, sont d'une rare beauté et l'on est constamment abasourdi par la variété et la diversité des décors proposés: jungle africaine, boîte de nuit branchée ou encore plage paradisiaque, à vous de choisir. De nouveaux décors font leur apparition mais il est tout de même assez décevant de voir que certaines arènes présentes dans

du commun, pas forcément présente sur les autres jeux du genre. La mise en scène des conflits permet, elle aussi, de donner de la vivacité aux affrontements: imaginez-vous en plein combat, au bord d'un précipice, votre adversaire en face de vous, plus en rogne que jamais. Ce salopaud entreprend de vous faire une prise décisive que vous arrivez, de justesse, à contrer, l'entraînant ainsi dans une chute interminable. La caméra change alors de plan et se place, par exemple, en bas du gouffre, filmant ainsi son vol plané vertigineux

avant qu'il ne s'épale littéralement sur le sol. Ca n'a pas l'air comme ça mais dans l'action, c'est tout simplement splendide! Les animations sont toujours aussi bien foutues et si bien décomposées et précises que l'on pourrait à la limite avoir du mal à discerner la réalité du virtuel.

Les mouvements s'enchaînent avec grâce, élégance et aisance et voir évoluer les différents personnages est un réel plaisir. Malgré la magnificence graphique du titre, la console ne bronche pas et le frame rate reste constant, avec un très bon 60 fps. En ce qui concerne les costumes des différents personnages, sachez qu'ils sont bien plus nombreux que dans les épisodes précédents, les débloquer dans leur intégralité ne sera pas une mince affaire.

Une prise en main qu'elle est bien

La jouabilité est assez similaire à celle de Dead or Alive 3. C'est précis, facile à prendre en main tout en étant assez technique pour charmer et séduire les puristes. Les commandes sont simples: X pour les protections et les contres, Y pour les coups de poing, B pour les coups de pied et A pour les prises. Les possibilités de combinaisons sont très vastes et avec un minimum d'entraînement, il est relativement facile de sortir des enchaînements élaborés. À noter que le système de contres est plus délicat à utiliser que dans les précédents volets,

Ces images se passent de commentaires... (soupir)





Promis juré, j'ai pas trouvé d'autres screenshots pour illustrer le jeu... du coup on est obligé de mettre ceux-là... franchement désolé.



Ah, l'été... c'est bientôt là. on peut pas dire qu'elles aient les mêmes tenues que dans DoA Xtreme Volleyball, mais c'est pas repoussant non plus... je dirais pas non si on regarde comme ça...

il demande un timing encore plus exact pour pouvoir être activé.

baston. D'ailleurs, le grand nombre de filtres disponibles permet de trouver

« Le Xbox live est une grande première pour la série; ça fonctionne assez bien dans l'ensemble, et redonne une bonne dose d'intérêt au titre. »

Petite déception en revanche en ce qui concerne la bande-son: les musiques sont exactement les mêmes que dans l'épisode antérieur et le côté fade et désuet des chansons lasse vite. Les bruitages sont dans la lignée du précédent opus, simples mais efficaces.

La bombe Live

Néanmoins, la grosse nouveauté de cet épisode - hormis le fait de proposer une amélioration graphique, des costumes toujours plus nombreux, un nombre d'arènes plus grand ainsi qu'une interaction avec les décors toujours plus poussée ! - c'est bel et bien le mode Xbox Live.

Ceci est une grande première pour la série; ça fonctionne assez bien dans l'ensemble, et inutile de dire que cela redonne une bonne dose d'intérêt au titre.

Première étape, la création du profil: vous y entrez votre nationalité ainsi que votre surnom, histoire de faciliter la tâche à l'Optimatch, sorte de moteur de recherche de copains de

des parties en correspondance avec ses attentes du moment: type de jeu (DoA 1 ou 2), niveau des joueurs adverses, mode de jeu, type de combat (seul ou en équipe) et surtout, la langue de la personne qui héberge. Vos parties porteront sans doute essentiellement sur DoA 2, comme c'est le cas de la plupart des gens qui jouent actuellement sur le Live. Un système de niveaux a été intégré, permettant de classer les joueurs en fonction de leurs résultats, selon un grade allant de F (pour les novices dans mon genre) à SS pour les meilleurs d'entre vous. Les différents modes de jeux (survie, perdant reste, gagnant reste, tournoi, combat par équipe, Kumite) permettent d'assurer une très bonne durée de vie à ce mode Xbox Live. Le système de classement est ultra complet et permet de se situer à l'échelle mondiale, selon son grade, ses modes de jeux etc. Dans l'ensemble, le lag est assez peu présent et c'est bien simple, lorsque les conditions de jeu sont optimales, on ne distingue tout simplement pas la différence avec le

mode hors-ligne. A noter quand même que lorsqu'on passe le cap de l'Europe, il devient vraiment difficile de jouer dans de bonnes circonstances, le lag commençant à gêner véritablement le déroulement des parties, dommage!

Vous l'aurez compris, DoAU se veut complet à souhait, avec des modes de jeux suffisamment intéressants pour tenir en haleine le joueur des heures durant. Graphiquement, le titre est sublime, la jouabilité est toujours aussi bonne, l'animation l'est tout autant et la modélisation des personnages est excellente. Cependant, mode Live mis à part, il est indéniable que DoAU manque cruellement de nouveautés dans l'ensemble et que le seul fait de rajouter des costumes à débloquer ainsi que de nouvelles arènes ne permet pas de pallier à cela. Alors certes ce mode Live, vraie grosse nouveauté, permet bien entendu de combler les quelques insuffisances du mode offline: il rajoute une sacrée dose d'intérêt, augmente considérablement la durée de vie et s'accorde même le loisir d'être assez fun entre ami(e)s. Mais cela étant dit, pour les malheureux qui ne bénéficient pas encore du Xbox Live et qui ne seraient pas collectionneurs, je crains fort que les quelques ajouts de cet épisode ne puissent justifier, à eux seuls, l'achat du jeu.

Video



Graphiquement, le titre arrache la face: des arènes magnifiques, une modélisation d'excellente facture, un frame rate constant bref, du tout bon!

SONO



Les musiques sont assez ringardes et désuètes et l'on aurait aimé un peu de renouveau. Les bruitages sont quant à eux de bonne qualité, dans la lignée des épisodes précédents.

JOUAb



Excellente, la prise en main est immédiate et précise et permet malgré tout un grand nombre de possibilités.

Substance



La durée de vie est très bonne. Le mode Live rajoute un réel intérêt. Mais à part ça, pas de grosses nouveautés en vue...des costumes en plus et c'est tout.

75%

On aurait aimé un peu plus de nouveautés néanmoins le mode Live permet à ceux en bénéficiant d'assurer une excellente durée de vie. DoAU est un bon jeu qui ravira sûrement les amateurs du genre.

 par Meego

TOP CHARTS

SEMAINE DU 19 FEVRIER au Royaume-Uni

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

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

Un seul éjecté du top 10 cette semaine : Shadow of Rome de Capcom, qui s'est sans doute dit que tous les chemins mènent à Rome, donc pas besoin d'être dans le top 10 pour ça. GTA SA est doucement poussé vers la sortie, mais gentillelement hein, on a pas envie de se prendre un obus dans la gueule. Bob l'éponge monte à toute vitesse en 3ème position, sans doute aidé par la sortie cinéma. World of Warcraft n'a été qu'un feu de paille - tous les geeks se sont précipités dessus dès la sortie, et paf! plus personne l'achète maintenant. Mercenaries surprend en se plaçant cash en première position ! Un beau doublé de LucasArts avec Kotor 2 en deuxième position, la force est avec lui. Sonic continue bien à se vendre, décidément les jeux 2D ne sont pas morts.

TOP BON

COINCEE SUR LE TELESIEGE

Oui, j'avais dit que je revenais cette semaine, mais en fait le télésiège s'est coincé et ben voilà, j'ai du monter le bivouac dehors, à -20 degrés sous une tempête de neige... donc la rubrique, là, elle est ce qu'elle est... Dès qu'on vient me chercher, promis j'écris un truc!

next
MISSING
week

SORTIE MONDIALE LE

8 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 22 février 2005



Grosse news : MS : on va vous mettre le feu
Les news de la semaine
Logiciel : Avast
Screening
Show Off : le projet secret de Troïka
Rien à voir : Web & SMS vs Langage ?
Rien à voir : Taxé pour changer de PC ?
Dossier : Jeu vidéo & couple
l'impossible équilibre ?
Test : Armies of Exigo (PC)
Test : Paper Mario (GC)
Top charts : semaine du 12 février
Top Bon : toujours au ski

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

