

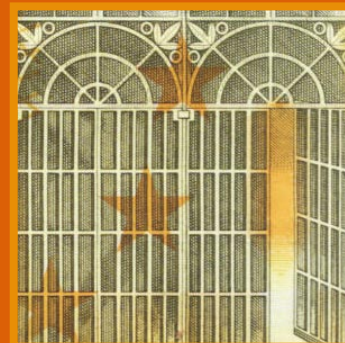
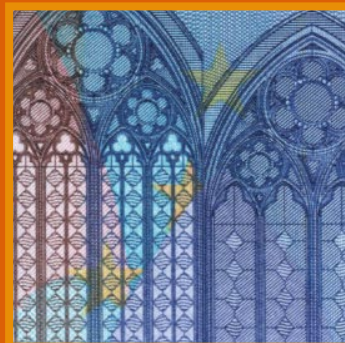
Cry 3 sur PS2, Dossier : Argent et Gamers, l'évolution des budgets, La DS c'est plus fort que toi, Settlers : Heritage of Kings sur PC, Devil May Cry 3 sur PS2, Dossier : Argent et Gamers, l'évolution des budgets, Settlers : Heritage of Kings sur PC, Devil May Cry 3 sur PS2, Dossier : Argent et Gamers, l'évolution des budgets, La DS c'est plus fort que

05 avril 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

K S I



v.10c2



ISSUE **edito**



Oui, l'espèce de gri-bouillis dégueulasse qui orne cet édito, c'est une lettre grecque. C'est pas ma préférée, mais c'est bien notre amie Xi (Ksi). On la reconnaît de loin, même en majuscule. C'est comme Brad qui met des lunettes de soleil, on le repère à 2 km quand même. Le printemps est enfin installé, et on va pas se plaindre. Le changement d'heure a été un peu rude, et comme à Sanqua les feignasses ne manquent pas, je vous explique pas la productivité ces temps-ci. Pire que 3D Realms sur Duke Nukem Forever, c'est dire.

Ce mois-ci on démarre avec un dossier thune, parce qu'à Sanqua, on en a, alors on sait de quoi on parle. Tiens, pas plus tard qu'hier, Kylian m'appela de son jet privé pour me demander conseil sur les dimensions de sa nou-

AVRIL 2005 1^{ère} semaine

velle piscine. Egomet a décidé de se trouver un boulot, parce que rentier de son état, il s'ennuyait un peu trop. Snoopers, n'en parlons pas, il est connu comme le loup blanc dans les soirées Jet Set parisiennes. Alors qu'El Fouine, rock star locale, compose son deuxième album, lanos est engagé comme consultant par Rockstar pour leur expliquer l'économie «souterraine» comme il aime l'appeler. Lugh, à peine revenu d'Asie, prépare un nouveau tour du monde, cash. Mee-go profite de son corps d'athlète pour séduire les donzelles bien friquées. Et moi ? Bah, il faut bien gérer l'argent de tous ces petits gars. Et accessoirement, entre mes placements de millions en bourse, il faut bien s'occuper un peu. Heureusement qu'il y a Sanqua.

ekianjo •
rédac'master de Sanqua

ISSUE ξ
Sommaire
DES LINGOTS DANS LES POCHES



COPYRIGHT 1999-2005 SANQUALIS.COM - SANQUA - UNE CREATION DE LA STAR TEAM
VISITEZ WWW.SANQUALIS.COM POUR LES DERNIERES NOUVEAUTES.
MERCI A FACTORNEWS V3 A NOFRAG ET A LANGAMERS.CH POUR LE RELAIS DES SORTIES
PRECEDENTES.

- 03 EDITO**
Le champagne coulait à flots.
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
La DS c'est plus fort que toi.
- 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**
Argent & Gamers
L'évolution des budgets
- 24 TESTS**
SETTLERS HERITAGE OF KINGS
DEVIL MAY CRY 3
- 40 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 41 TOP BON**
Réunions.
- 42 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 43 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 - ELFOUINE
- EGOMET - IANOS - MEEGO - EKIANJO
Rédacteurs

parution
05 avril 2005

Pour nous (re)joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité

be
AWARE

Aware
VANDÔME
PARIS

VANDÔME
PARIS

La DS c'est plus fort que toi

LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

On connaît maintenant la raison de la séparation de Brad et Jennifer. Brad aurait passé trop de temps sur sa DS, à s'astiquer l'écran. Qui peut résister à Super Mario ?

Autant vous dire, à Sanqua, on était tous plus ou moins sceptiques sur cette bizarreté de Nintendo. On voyait bien le concept, hein, les deux écrans, les boutons, le truc qui tient dans la poche. Ca encore, on avait assimilé. Mais les jeux sur deux écrans, on voyait pas trop à quoi ça pouvait ressembler. Apparemment, les développeurs se disent la même chose, ils mettent des cartes ou des trucs totalement inutiles sur le deuxième écran. M'enfin. Et il paraît que ça se vend, et bien même ! Nintendo annonce un « succès phénoménal auprès des gamers Européens ». Entre le 11 et le 27 mars 2005, ils auraient réussi à vendre près de 70% des consoles prévues pour le lancement, soit 500 000 unités vendues. Super Mario 64 DS se serait même vendu à 250 000 unités, ce qui n'est pas super étonnant vu le nombre d'unités hardware écoulées. Warioware se serait aussi bien débrouillé dans les rayons.

Nintendo s'empresse de commenter en disant, j'abrège, que les utilisateurs ont voulu privilégier une nouvelle façon de jouer avec une portable, que c'est super innovant et tout. Bon, on attend toujours la killer-app de la DS, autrement dit le jeu qui vaudra le coup de l'acheter. Jusqu'à présent, on a pas vu de projets très ambitieux, mais c'est normal après tout : la console n'en est qu'au lancement. Regardez les beaux jeux qu'on nous prévoit pour les semaines qui viennent : Yoshi Touch & Go, Need for Speed Underground 2, et Star Wars Epi-

sode 3 d'ici mai. Clair, du point de vue innovation, rien à redire, ça va déchirer.

En attendant, la PSP se fait bien attendre. Alors qu'elle était prévue en juin, la voilà apparemment repoussée à nouveau en septembre. Tant qu'à faire, Sony, sortez la en décembre, ça fera de la concurrence à la Xbox 2 ! Détail amusant, parmi toutes les PSP prévues pour le lancement aux US, seuls 50% ont été écoulées. On est loin de la situation de rupture de stock que Sony semblait envisager.

Tout ceci est donc dans l'intérêt des gens de Nintendo : tant que la PSP n'est pas sur le marché, ils auront les mains libres pour prendre une place confortable en attendant. Sony risque d'autre part de limiter un peu les ventes de sa PSP en sortant vers la fin d'année... vu que la plupart des gamers sérieux attendront sûrement les nouvelles consoles de salon next-gen, au lieu de se précipiter sur une PS1.5 portable. Voilà, bravo à Nintendo en tout cas qui a réussi à sortir une machine à la date prévue, sans excuses foireuses. C'est rare de nos jours.

La Xbox : un pied dans la tombe

Par IANOS

LES NEWS

La nouvelle est tombée : la production de la Xbox va s'arrêter incessamment sous peu. Concrètement, il devrait être impossible de trouver une Xbox d'ici une poignée de mois. Les chiffres sont très clairs : 2 millions d'unités restent à écouler dont 400000 en Europe. En effet, la politique de Microsoft dans le domaine est totalement opposée à celle de Sony, qui s'est efforcé de maintenir une compatibilité et la production de PSOne et PS2 simultanément. Pourquoi cette décision, alors ? En fait cela est tout simplement une question de succès et de faits : Microsoft n'a pas la position de force qu'avait Sony lors de la transition PS1/PS2. D'abord, la Xbox a vu son prix baisser pour rattraper l'avance de Sony et les marges sont devenues faibles, ce qui n'a pourtant pas enrayer le déficit de ventes, de sorte qu'actuellement Microsoft perd de l'argent sur chaque machine produite (à moyen terme, cela s'entend, puisque officiellement les gens civilisés ne vendent pas à perte...

si, je vous jure !). Le deuxième risque encouru est tout simplement une concurrence entre Xbox première du nom et la Xbox 360 puisque le marché n'est déjà pas favorable à cette machine. Ceci est un deuxième facteur qui, non



seulement continuerait à faire perdre de l'argent sur la Xbox1, mais empêcherait les ventes de Xbox360 ; comprenez que beaucoup de monde, non client de Microsoft, risque de craquer pour une vieille Xbox quand il verra le prix de la suivante, par phénomène de comparaison tout à fait logique sur le rapport

qualité/prix. Enfin, il faut des capacités de production assez énormes pour imposer une avance significative sur la PS3 avant sa sortie donc le seul moyen de remettre les indicateurs au vert est de tuer la Xbox. Ainsi, il devrait y avoir une période de transition pendant laquelle Microsoft ne vendra plus de machines, ce qui est assez inhabituel dans le domaine. Par conséquent, si vous avez une ludothèque importante et une Xbox toute pourrie par la surchauffe quotidienne alors méfiez-vous car vous ne trouverez bientôt plus de machine de remplacement. Deux choix s'offrent à vous : en acheter une autre maintenant... ou bien arrêter d'achat de nouveaux jeux et vite revendre votre collection à quelqu'un de moins bien informé (est-ce que Microsoft a pensé à cet effet négatif pour la vente de jeu neufs ? allez savoir... le commerce et l'économie c'est tellement bizarre). Xbox, Rest In Peace...

C'est la fin des pruneaux. Des carottes? des haricots ? Je sais plus, je me perds avec ces expressions à la con. La Xbox risque de se barrer des étalages. «Voilà» dit que Brad Pitt serait impliqué.

Mario les 2 pieds dans le ciment !

LES NEWS

Par IANOS

Vous connaissez cet homme? Un petit rital, jovial comme tout, plombier de son état, qui se croit déjà à Hollywood. Pourquoi pas avec Jennifer Aniston tant qu'il y est ! Les gens doutent de rien.

En tout cas, c'est ce que le plombier moustachu réclame à corps et à cris depuis son dernier voyage aux Etats-Unis... Vous connaissez le Walk of Fame à Hollywood ? Si, vous savez, le boulevard où les stars ont le droit de marcher dans le ciment sans se faire engueuler par les gars de l'équipement... Et bien Mario veut, lui aussi, saloper un morceau de trottoir. Cette blague a débuté par une pétition lancée sur le net, mais très vite, le mouvement s'est amplifié et maintenant on en est presque aux manifs, car le problème est tout simple : la chambre de Commerce refuse de considérer le monde du jeu vidéo comme un vivier de personnages « starisable », qu'ils soient réels ou virtuels. Après tout, on a déjà vu des bouffons déguisés en personnages de dessins animés marcher dans le ciment au journal de 20 heures alors pourquoi pas un Mario ? En même temps, on les comprend les gars de la Chambre de Commerce : le but est d'attirer la foule

pour lui vendre tout et n'importe quoi du moment que ça concerne sa star préférée et, à chaque fois ça passe dans les



media et ça fait une pub monstrueuse, en particulier pour le cinéma. Alors vous comprendrez que Mario, ils en ont rien à foutre puisque ça ne leur rapporte pas un sou, même si Mario est connu dans

le monde entier. En attendant, même le maire d'Hollywood s'est acoquiné avec les revendicateurs et a demandé à la Chambre de Commerce d'accepter que les loisirs interactifs aient, eux aussi, le droit de se vautrer dans le béton. Pour la blague, Mario a déclaré depuis sa « mariomobile » : « J'ai passé ma vie à rechercher des étoiles, et maintenant mes fans veulent m'en offrir une !! ». Il a un humour digne de Sanqua notre ami Mario. Si l'info est amusante et complètement décalée (je vous jure, ce n'est pas un poisson d'avril !), elle est tout de même aussi significative de la volonté du monde de jeu vidéo de rejoindre le modèle cinématographique, car même derrière une modeste boutade il y a toujours un fond de réalité économique... Et la prochaine étape ce sera quoi ? Mario gouverneur de la Californie... ou même président peut-être, avec des GI qui portent des carapaces de tortues !

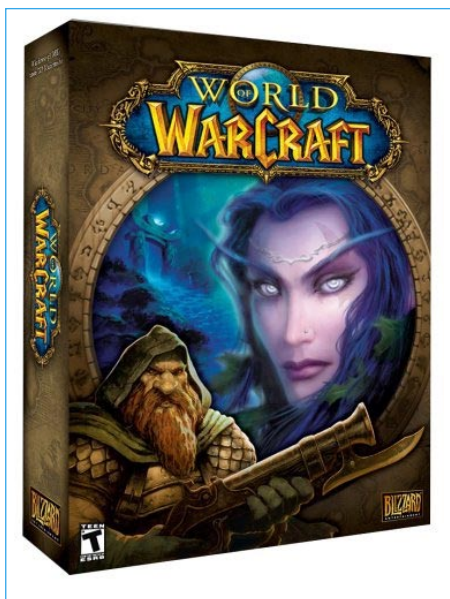
WoW repart à l'assaut

Par KYLIAN

LES NEWS

Sûrement pas rassasié par un succès phénoménal à son lancement, le propulsant en tête des hit-parades des MMORPGs européens (et bien placé en Asie, derrière l'indéboulonnable Lineage II) et fort de stocks plus ou moins épuisés complètement (en tout cas dans les grandes villes), le nouveau jeu phare de Blizzard fait fi des nombreux problèmes récurrents concernant les files d'attente et les instabilités serveurs (notamment aux USA) pour lancer une nouvelle campagne d' enrôlement auprès des combattants d'Azeroth. En effet la société américaine a annoncé la mise en vente prochaine de 250 000 boîtes. A noter, pour les plus intoxiqués, que ces nouvelles boîtes correspondent à l'édition standard et non à celle collector (oui, sinon à quoi cela servirait-il d'appeler collector un objet que l'on peut trouver partout ?). Ce lancement aura lieu le 15 avril, et nul doute que les exemplaires supplémentaires trouveront rapidement preneur.

On peut certes se demander ce qui peut pousser l'éditeur américain à réinjecter 250 000 nouveaux comptes (ce qui,



mine de rien, correspond grosso modo à un sixième de la population actuelle) et ouvrir donc ainsi au bas mot plusieurs dizaines de nouveaux serveurs dans

le monde alors que les problèmes de latence sur les serveurs existants ne sont pas réglés. Business is business diront les plus cyn...euh, réalistes et on peut ainsi rappeler que Lineage II annonçait deux jours auparavant une opération marketing d'offre gratuite d'inscription jusqu'au 22 avril. Bref, la compétition entre ces deux géants fait bien plus rage qu'on ne peut le croire et finalement ce n'est pas plus mal, tant que les réseaux et les infrastructures suivent (et que les tarifs d'abonnement ne sont pas revus à la hausse).

Enfin, il faut noter que bien qu'il s'agisse de l'édition standard, ces nouvelles boîtes suivront le modèle des collectors: ainsi une offre de parrainage d'un ami sera incluse, permettant à une connaissance de jouer gratuitement pendant 10 jours. A l'issue de cette période d'essai, l'heureux ami parrainé pourra décider de lancer un abonnement payant mais sans perdre son personnage joué jusqu'ici.

De nouvelles boîtes vont être commercialisées.

Blizzard semble décidé à relever la compétition avec Lineage II.

Iwata, on ne l'arrête plus

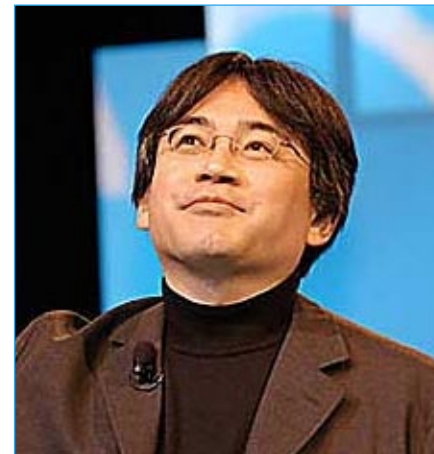
LES NEWS

Par EKIANJO

Vous connaissez cet homme au charisme digne d'un mérou? Mais si, voyons, c'est le boss de Nintendo ! L'homme de la Gamecube, de la DS, de la future Revolution ! C'est le nouveau beau gosse de la Game Ac', et il en veut, grave.

Le patron de Nintendo est lâché ! Iwata se met à donner des entretiens à tout ce qui bouge, depuis la GDC. Dernièrement, c'est au Nikkei Business Daily, un journal japonais, qu'il a accordé ses faveurs. Evidemment, il n'allait pas parler de sa spécialité, le sushi à la poudre de caillou indien, mais de la Revolution, la prochaine console de salon de Nintendo. Lors de la GDC, notre ami avait évoqué le système révolutionnaire utilisé pour contrôler les jeux sur Revolution. Il ne savait pas trop si ça allait plaire aux développeurs - bref ils nous faisait le coup du mec humble, mais quand même pété de thunes. Apparemment, les dévs ont bien réagi à ce nouveau système de contrôle, selon Iwata.

L'ami Iwata, conscient qu'il doit bien garder le secret autour de ce fameux contrôleur, a simplement mentionné qu'il sera très simple à utiliser - sa vocation est d'attirer une nouvelle audience sur le marché des jeux vidéo. En théorie, il dit vrai : une bonne portion de la po-



pulation ne joue pas. Qu'est-ce que ces gens font de leur soirées, bah on sait pas trop, ils doivent bien glander sans doute, ou louer du temps de cerveau à certaines chaînes privées. Justement, dans cette hypothèse, on pourrait effectivement parler d'un nouveau marché à développer. Mais d'ici à intéresser des adultes aux jeux vidéo, il y a un grand pas, plus gros qu'un contrôleur de Xbox. Nintendo est en plus mal placé pour le faire, vu le peu de titres adultes

présents sur ses consoles. A moins qu'ils désirent « réveiller l'enfant qui dort en chacun de nous ». Mouais. Faut voir. Spielberg est disponible ?

Enfin, et c'est plutôt une nouveauté : la Revolution pourra se connecter à un réseau local sans fil. Evidemment, les jeux online pourront donc voir le jour sur la machine. Le but avoué est de simplifier grandement ces histoires de connection wifi, pour que cela devienne totalement transparent pour l'utilisateur lambda. Bref, une très bonne nouvelle pour l'avenir des jeux online sur consoles. Espérons que ceux-ci verront le jour sur le territoire français.

Selon Iwata, la Revolution suivra la même logique que la DS. Oula. J'espère que la Revolution sera un peu plus innovante que la DS, quand même. On en saura sans doute un peu plus suite à l'e3 en mai. Est-ce que leur console tiendra le coup face à la surenchère technique de Sony et Microsoft ?

logiciel

le conseil de tonton Eki

Bon, ça fait un bon moment que je vous bassine avec mes histoires d'anti-virus. Eh bien je crois avoir trouvé le meilleur d'entre eux ! Il s'appelle Bit defender, et ma foi, il a réussi à éliminer un bon paquet de virus où les gros comme Norton se montraient impuissants. En plus, pour le prix d'un antivirus, on vous livre un firewall, un antispam, et une peluche de Hello Kitty. Non, franchement, ils assurent. Je ne peux que chaudement vous recommander ce petit logiciel peu gourmand en ressources, qui fait très bien son boulot. Mais bon, si vous n'avez pas de problèmes de virus, pas besoin de changer non plus, hein...

<http://fr.bitdefender.com/bd/site/page.php>

Editeur : Square-Enix
Dev : GameArts

Sans avoir été annoncé préalablement, Famitsu nous déclare que Grandia 3 est en préparation. Espérons qu'il sera un moins décevant que le deuxième opus.

PS2

Grandia 3



prévu pour été 2005 (japon)



Editeur : 2K Games
Dev : Bethesda

Bethesda continue à abreuver le public régulièrement de screenshots assez alléchants. Cette semaine on en apprend plus sur le système de combat, qui promet d'être dynamique !

PC

Elder Scrolls IV



prévu pour début 2006



Editeur : Hip Interactive
Dev : Digital Extremes

Les créateurs de Unreal nous préparent un shoot à l'apparence classique, mais au scénario très travaillé, selon eux. En attendant, ça a de la gueule, même si on a vu mieux.

PC, XBOX

Pariah



prévu pour 2005



SCREENING

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



BEAT DOWN (Xbox et PS2)

Le genre des beat'em all à la Streets of Rage n'est pas mort! J'en veux pour preuve ce nouveau trailer de Beat Down : bien que cette fois, c'est Capcom qui s'y colle, on sent clairement l'inspiration du jeu culte de Sega. Mais, en plus gore. Les éléments de gameplay ont l'air marrant : pousser un gars pour qu'il se fasse écraser par une voiture, faire passer les ennemis par dessus un pont... balancer un baril à la gueule du premier venu... Le moteur utilisé semble dérivé de celui de Devil May Cry. Bien sûr, comme dans tout Capcom, vous aurez droit à la donzelle quasi à poil à la grosse poitrine. C'est presque une marque de fabrique à ce niveau là. Ca sort normalement en 2005, mais on sait pas quand.

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

http://www.xboxyde.com/partner_leech_6_1230_fr.html





Les nanotechnologies, vous connaissez le terme... On vous rabâche depuis très longtemps que c'est un truc d'avenir, que ça va changer le monde, qu'à côté la DS c'est rien, etc... Eh bien voilà, maintenant on peut voir ce dont sont capables ces fameuses nanotechnologies. Toshiba vient de mettre au point une sorte de super batterie rechargeable de 600mA. Bon, la capacité est ridicule pour l'instant, mais attendez. Là où ça devient intéressant, c'est le temps de recharge de la chose : en 1 minute,

particules utilisées empêchent la réduction des électrolytes organiques liquides. Elles permettent donc d'absorber des quantités énormes d'ions lithium, sans pour autant endommager l'électrode. Magnifique ! De plus, la longévité de cette batterie est hors du commun : Toshiba annonce qu'après 1000 recharges, elle ne perd que 1% de sa capacité initiale !

La taille de la pile en question n'est pas énorme : 6 cm de haut, 3.5 cm de large, et surtout 4 mm de profondeur !

et à essence, où l'énergie produite par l'essence servirait entièrement à recharger les batteries électriques, et ceci en un rien de temps. Du coup, on pourrait rouler sans dégager de CO2 pendant des kilomètres et des kilomètres. Cette avancée pourrait bien être décisive, et montre ce dont sont vraiment capables ces nanotechnologies.

Cette batterie sera disponible sur le marché courant 2006. Seule incertitude: le prix. Et vu que la technologie est sans doute bardée de brevets, on peut

RiEN A VoIR

Toshiba change la donne

Par EKIANJO



la batterie se recharge à 80%. Et il faut juste quelques minutes supplémentaires pour la recharger complètement. Vous imaginez, ça ? Demain, votre PDA est en train de vous lâcher, alors que vous êtes en déplacement. Vous vous arrêtez dans une station service, vous le branchez sur une prise en même temps que vous prenez un magazine, et hop ! vous êtes repartis pour la journée. Avec ce système, adieu les problèmes d'autonomie, si la recharge est si rapide. Comment ça marche ? Sans rentrer dans les détails trop complexes, les nano-

Les dimensions semblent donc lui ouvrir les portes d'un bon nombre d'appareils. La température d'utilisation est elle aussi exceptionnelle. Elle peut encore alimenter 80% de sa charge à -40°C. Si on la recharge à 45°C, 1000 fois, elle ne perd que 5% de sa capacité. La mobilité est donc garantie, on pourra même s'en servir pour faire des expéditions dans le grand nord !

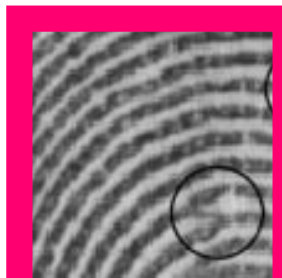
Enfin, en terme de protection de l'environnement, on fait pas mieux : on pourrait très bien imaginer une voiture hybride, c'est-à-dire à la fois électrique

s'attendre à une hégémonie de Toshiba dans le domaine. Qu'importe, l'avancée est si significative qu'elle changera la vie de bien des utilisateurs. C'était l'absence de ce genre de découverte qui freinait encore le passage à la mobilité totale de tous nos appareils électroniques.

A l'heure des grands débats sur la mondialisation, la constitution européenne et tutti quanti, qui agitent les esprits de ce monde, on voit de plus en plus d'exemples de ce que j'appelle (bourré) le « décloisonnement de la nature intrinsèque aliénée ». Par ce charivari de termes sans queue ni tête, j'entends en fait un sentiment bien profondément ancré dans l'esprit des gens : cette impression tenace et en même temps imprescriptible que l'on perd peu à peu le contrôle de nos vies. Parmi les exem-

corps à toi, mais pas nécessairement positivement pour ta vie privée. Un passeport biométrique c'est la possibilité de stocker sa vie entière sur deux mm² d'électronique, et donc la possibilité pour les pirates de se faire une joie de visiter, non plus seulement ton compte en banque, mais aussi ta vie, ton passé, tes souvenirs, etc... Evidemment les passésistes que l'on connaît bien en France se gausseront à pleines dents face à ce scénario impossible mais nous savons tous que la Terre est plate et au centre

a donc demandé à l'Oncle Sam, par la voix de son Commissaire à la Justice Franco Frattini, que la date butoir soit repoussée. Problème bis : cela s'est déjà produit, l'ultimatum ayant été une première fois fixé à octobre 2004. Peu probable que nos amis ricains (notez le jeu de mots fabuleux et jamais fait encore) repoussent de nouveau, faut pas pousser. Donc, si vous songez à aller chez Georges, c'est visa obligatoire. Pour terminer sur une bonne nouvelle tout de même, je vous invite à lire cette



Passeports : USA & Biométrie

Par KYLIAN

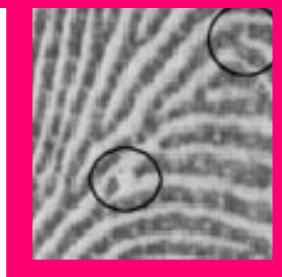
RiEN A VoIR

ples qui pullulent dans l'actualité, l'un d'eux a retenu mon attention, celui de la belle et fière cigale UE qui se trouve fort dépourvue face à la fourmi USA, depuis que la bise biométrie est venue. Plus clairement, les Etats-Unis ont récemment rappelé à l'UE que, dès octobre 2005, leurs portes resteront closes pour les étrangers sans visa qui n'auraient pas la bonne idée d'avoir un passeport biométrique new-gen-qui-arache-tout. Rappelons ainsi les bienfaits du passeport au biométrique actif, qui te font sentir mieux à l'intérieur de ton

de l'univers, hein, à quoi bon jouer les visionnaires ?

Ce passeport, premier pas vers un Big Brother mondial où le réseau ne phagocyttera plus seulement nos oeuvres intellectuelles ou artistiques mais aussi nos vies, est donc exigé par les USA. Problème : l'UE n'est absolument pas prête, seulement six pays (Autriche, Belgique, Finlande, Allemagne, Luxembourg et Suède) étant en mesure de mettre de tels passeports en place chez eux avant la limite (pour une fois, heureusement qu'en France on est en retard). L'UE

enquête (en anglais) de la Communauté Européenne sur les usages de la biométrie : ses avantages et surtout ses dangers, que l'UE reconnaît donc bien volontiers. Preuve que tout espoir de bon sens n'est pas perdu en ce bas monde sens dessus dessous : <ftp://ftp.jrc.es/pub/EURdoc/eur21585en.pdf>.



argent et gamers

L'évolution des budgets... (consoles)

« Ils venaient de braquer le magasin. Ils en avaient pour une fortune en Xbox, Gamecubes et PS2. Le coffre était méchamment plein. Bonnie dit alors à Clyde : - Je dégage les Cubes, ça fera de la place. »

E.R. Milneur - « The lives and games of Bonnie & Clyde ».

DOSSIER Par EKIANJO

Quelques semaines de cela, on s'est posé une petite question à Sanqua... tout a commencé par quelques rôles sur le prix des jeux, sur le prix des consoles next-gen, et puis certains se sont aventurés sur une attitude digne de Francis : c'était mieux avant !

Alors, je me suis dit, était-ce vraiment moins cher de jouer avant ? est-ce juste une impression erronée, ou est-ce que c'est devenu davantage un luxe de nos jours de jouer ? Cette question est effectivement complexe, vu le nombre de paramètres à prendre en compte dans la consommation des ménages, le loyer, l'alimentation, les loisirs, etc... de toute évidence, notre constat ne sera pas parfait. Mais tentons quand même de répondre à cette question.

Le paramètre économique.

Les prix en euros affichés dans les tableaux qui vont suivre sont en fait des prix convertis pour refléter l'évolution de l'inflation et l'évolution du pouvoir d'achat des ménages. Dès lors, il ne suffit pas de simplement prendre les prix des années précédentes en francs et de les diviser par 6.56 et des poussières pour obtenir la somme en euro, mais il est également nécessaire de leur donner un coefficient multiplicateur en fonction des années. C'est pourquoi certains chiffres en euros vont vous paraître erronés, mais dites vous bien que la fluctua-

tion de la monnaie sur 10-20 ans est loin d'être négligeable. D'où viennent ces fameux coefficients, me direz-vous ? Rien de bien sorcier, l'INSEE les publie sur leur site (le lien en fin de dossier) - nous faisons donc aussi confiance à la qualité de cet institut à mesurer les évolutions économiques, en l'absence de données alternatives.

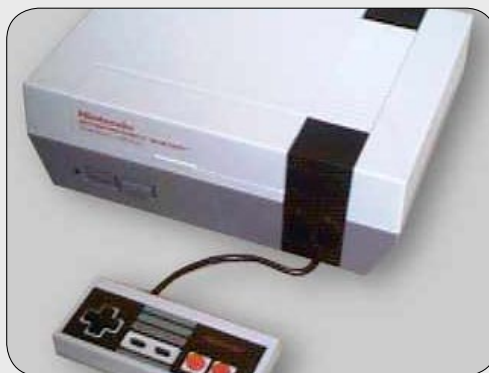
L'objectivité de ce dossier

Autant faire un paragraphe à la base pour bien préciser ce que l'on compare. Ici, il est question de comparer le prix des consoles et des jeux à la sortie de la machine en question. Alors oui, il est tout à fait possible d'argumenter sur l'étude, et de montrer la vitesse à laquelle les prix ont chuté au cours de la vie d'une même console. C'est un choix.

D'autre part, nous ne traitons pas des PCs dans ce dossier. Pourquoi ? l'évaluation du coût d'un PC de jeu peut varier énormément vis-à-vis de la qualité recherchée. Les jeux peuvent tourner sur une batterie de configurations possibles, il est dès lors très compliqué d'analyser le problème. En plus, il est évident que le prix des PCs de jeu a baissé, et largement même, depuis les 15 dernières années. Donc, c'est moyennement intéressant de faire un dossier alors que la réponse est déjà connue à l'avance... Et puis les PCs, ça a toujours été une machine de nantis. 500 euros la carte graphique, ramasse tes dents !

Le prix des consoles populaires...

Allez, on va commencer par les premières consoles populaires. Voyons un peu le prix des sorties, et le prix des jeux...



La NES, console mythique !

Sortie en 1986 en Europe. Oui, vous vous sentez tout vieux d'un coup, c'est normal.

Prix à la sortie : 1490 ff (soit 329 euros de 2004).

Prix des jeux : environ 400 balles (soit 89 euros de 2004).

Anecdote : la sortie vidéo 50 Hz était bricolée ! La console était en fait 60 Hz de partout dans le monde, mais pour s'adapter au PAL, Nintendo avait bidouillé avec la péritel. D'où les images complètement baveuses que produisait la console. Merci Nintendo, pour nous avoir niqué les yeux étant jeunes.



La MasterSystem, console miteuse ! Nan je déconne...

Sortie elle aussi en 1986 en Europe, elle se devait de rivaliser avec une NES ultra-dominante sur le marché...

Prix à la sortie : 1490 ff (soit 329 euros de 2004).

Prix des jeux : environ 400 balles (soit 89 euros de 2004).

Anecdote : Sans doute la console la plus laide de l'histoire des jeux vidéo. La version européenne était totalement bridée : le proc sonore était à 3 voies au lieu de 6 pour la version japonaise. L'Europe était déjà le trou du cul du monde des jeux vidéo à l'époque.



La MegaDrive, console 16 bit !

Sortie en 1989 en Europe. L'une des premières consoles 16 bits du marché.

Prix à la sortie : 1990 ff (soit 400 euros de 2004).

Prix des jeux : de 350 à 370 balles (de 70 à 75 euros).

Anecdote : Aux Etats-unis, elle s'appelait «Genesis», parce que les gens de Sega America sont de bons chrétiens. La console Européenne était identique à la console ricaine, et c'est des jumpers qui permettaient l'affichage en 50 ou 60 Hz. Du respect, enfin !



La NeoGeo, console sur lit de caviar.

Sortie en 1990 en Europe. Elle visa clairement le marché de luxe, vu le prix de ses cartouches...

Prix à la sortie : 2990 ff (soit 580 euros de 2004).

Prix des jeux : de 1000 à 1690 ff dans un premier temps (soit de 195 à 330 euros de 2004). Plus tard, les jeux de très haute capacité coûteront jusqu'à 3000 ff...

Anecdote : quelques années plus tard, la Neo Geo CD fit son apparition, en proposant finalement des jeux à un prix bien plus abordable. Dommage, il était déjà trop tard et les 32 bits arrivaient en masse..



La SuperNES, la console en forme de poisson pané.

Sortie en 1991 en Europe, elle était attendue par bon nombre de consoleux de par ses capacités alléchantes...

Prix à la sortie : 1490 ff (soit 281 euros de 2004).

Prix des jeux : de 450 à 500 balles (soit 85-95 euros).

Anecdote : Le 50 Hz commençait vraiment à nous pomper. Certains jeux avaient des bandes noires pour garder un framerate raisonnable, et les autres présentaient des ralentissements dignes de la NES (je me rappelle avec horreur de Super Ghouls and Ghosts...).



La Saturn, «Sony m'a tuer» !

Sortie en 1995 en Europe, quelques mois avant la PlayStation 1. Eh oui, pas de bol.

Prix à la sortie : 3390 ff (soit 610 euros de 2004). Elle a rapidement baissé quand la PS1 est sortie...

Prix des jeux : de 500 balles (soit 87 euros).

Anecdote : plutôt faiblarde en ce qui concerne la 3D, c'était une console ultime en matière de graphisme 2D. Dommage, Sega n'a pas su anticiper le tournant que prenaient les jeux vidéo.



La Playstation, le coup de maître de Sony.

Sortie en 1995 en Europe, elle fit sensation avec des graphismes 3D très proches de l'arcade dès sa sortie...

Prix à la sortie : 2990 ff (soit 523 euros).

Prix des jeux : 500 balles (soit 87 euros).

Anecdote : Sony avait doté sa console d'un hardware exceptionnel pour 1995, et le public a suivi grâce à un soutien très fort des éditeurs. Mais la PSX avait de gros problèmes : d'une part, la mémoire vive était très limitée, ce qui rendait les textures très grossières dans la plupart des jeux. D'autre part, Le bloc CD était très cheap, et galérait pas mal quand il s'agissait de vidéos plein écran, pour peu que la console soit un peu âgée...

Cependant, certains des meilleurs jeux ont vu le jour sur cette machine d'exception, comme la série des Final Fantasy, et toute une tripotée de titres japonais qui ont franchi les barrières.

Enfin, c'est LA console qui est devenue véritablement «grand public» grâce à une forte communication de Sony.



La Nintendo 64, arrivée après la bataille.

Sortie en 1997 en Europe. Elle tente en vain de reprendre des parts de marché importante sur la PSX de Sony...

Prix à la sortie : 990 ff (soit 168 euros de 2004).

Prix des jeux : 500 balles (de 81 à 85 euros).

Anecdote : Le chip graphique était issu d'une collaboration avec Silicon Graphics. Malheureusement, le résultat était loin d'être à la hauteur, avec des couleurs floues, peu de polygones, et finalement peu d'éditeurs pour soutenir la machine. Une console presque morte née, si Nintendo ne l'avait pas soutenue avec ses jeux maison.



La Dreamcast, ultime espoir de Sega

Sortie en 1999 en Europe, elle marquait une nouvelle génération de consoles...

Prix à la sortie : 1690 ff (soit 283 euros de 2004).

Prix des jeux : 380 balles (soit 63 euros).

Anecdote : la console était équipée d'une version de base de Windows CE, mais la plupart des développeurs n'ont jamais utilisé le système, car trop relou au niveau des performances. Malgré tout, elle fera presque honte à la PS2, sortie bien plus tard, surtout au niveau des premiers jeux !



La PS2, la tueuse de Sega.

Sortie en 2000 en Europe, elle avait pour but de tout tuer.

Prix à la sortie : 484 euros (comparaison euros 2004)

Prix des jeux : 60 euros.

Anecdote : Sony a fait la même connerie qu'avec sa première PS : une mémoire vive ridicule - du coup, les textures bien laides sont de retour... Malgré tout, le succès est quasiment assuré grâce à la réputation de la première... et des milliers de beaufs se rueront sur les étagères le premier jour, sous forme d'émeute... super.



La Gamecube, un vrai casse-tête.

Sortie en 2002.

Prix à la sortie : 199 euros, soit 207 euros en 2004.

Prix des jeux : 60 euros.

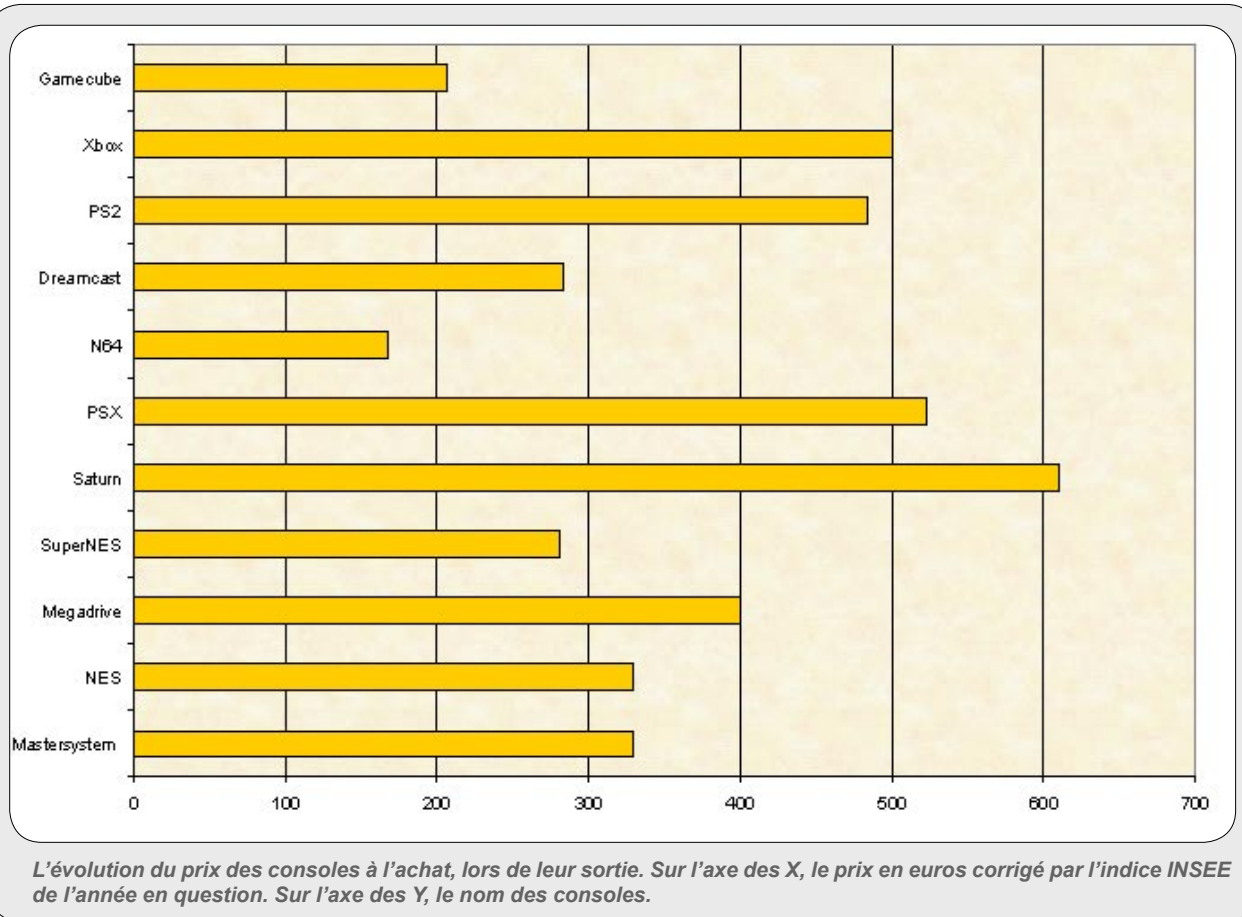


La Xbox, premier pas de Microsoft.

Sortie en 2002.

Prix à la sortie : équivalent de 500 euros en conversion euro 2004.

Prix des jeux : 60 euros.



Le prix des consoles :

Difficile problème que celui-ci. Moi qui croyait à la base qu'il y allait avoir une sorte de logique dans cette histoire de prix, en tout cas pour les consoles, me voilà servi. Néanmoins... On peut clairement voir que les consoles les moins chères à l'achat étaient des Nintendo, nommément la N64 et la Gamecube.

Dans l'ensemble, on remarque que l'évolution des consoles de première génération (les 8 bits) à celles de seconde génération (les 16 bits) s'est faite sans augmentation ou baisse très sensible du matériel dès leur disponibilité. Par contre, les consoles à CD qui ont suivi, c'est-à-dire de troisième génération (PS1 et Saturn) ont été sensiblement plus chères à leur sortie. La Saturn, à sa sortie, était 85% plus chère qu'une console 8 bit à sa sortie, et de 52% à 117% plus chère qu'une console 16 bit à sa sortie.

La PSX, de même, était 59% plus chère qu'une 8 bit à sa sortie, et de 30 à 85% plus chère qu'une 16 bit à sa sortie.

Une console d'entre-deux générations, la N64, était très peu coûteuse à l'achat. Contrairement aux deux autres consoles, elle n'avait pas de mécanique (pas de tête de lecture car pas de CDs), ce qui a sans doute plaidé pour un prix relativement faible. D'autre part, elle est arrivée en pleine hégémonie de la PSX, et un prix attractif était l'élément nécessaire pour tenter de résister face à la déferlante de Sony.

Les consoles de quatrième génération ont commencé à arriver en 1999 avec la Dreamcast. La dernière console de Sega était parfaitement située du point de vue du prix : tout à fait comparable avec les fourchettes des consoles 8 et 16 bits de l'époque. Un prix si bas était obtenu par l'utilisation de composants génériques issus du monde PC, entre autres. Le coût de recherche et de développement du côté hardware était donc plus restreint que celui de la PS2, par exemple.

La PS2, parlons-en. Les deux consoles majeures de quatrième génération sont revenues à des prix très élevés, à leur sortie. La PS2, tout d'abord, est entièrement construite de pièces non-standards, notamment son chip graphique, l'emotion engine. De plus, Sony a bien travaillé le côté marketing et

la première PS1 était devenue un objet culte - La PS2 était donc assurée d'un succès d'héritage - la Dreamcast n'était même pas vue comme une concurrente par Sony, surtout vu les ventes limitées de la console de Sega après une année seule sur le marché. Dès lors, un effort sur le prix de vente n'a pas semblé extrêmement nécessaire.

Pour la Xbox, le cas est différent. La console est certes basée sur des composants issus du monde PC, donc très peu chers, mais elle est équipée en standard d'un disque dur, de sorties 5.1, d'une carte réseau... Toutes ces options de série ont fait que la Xbox a été lancée à un prix supérieur à celui de la PS2. Cependant, Microsoft a rapidement compris son erreur et a aligné le prix de la Xbox avec celui de la PS2 dans les mois qui ont suivi.

Nintendo a encore joué la carte de la console pas chère - technologie DVD, cette fois, mais sans aller donner trop d'options comme la Xbox, et en se basant aussi sur un hardware de PC (ATI) mais moins cher et moins performant. Résultat des courses, la Gamecube est l'une des consoles les moins chères jamais vendues, avec la N64. Mais le problème, ironiquement, c'est qu'elle se vend jamais.

Du côté du prix des consoles, on peut donc dégager diverses tendances :

- Le prix à la sortie des consoles 8 et 16 bits restait tout à fait raisonnable.
- Le prix des consoles 32 bits a explosé face à leur ancêtres
- Les consoles de génération actuelle sont un peu moins chères que les anciennes 32 bits, mais restent très élevées par rapport aux 8 et 16 bits de base.
- Les consoles Nintendo se sont toujours vendues à des prix plus bas voire bien plus bas que leurs concurrents.

Le prix des jeux.

Sur consoles, le prix des jeux a toujours été un facteur déterminant. Il faut dire que les constructeurs ne se font finalement que des miettes sur le hardware, mais c'est grâce à des contrats juteux de licences sur les jeux commercialisés qu'ils récupèrent largement leur investissements.

Finalement, c'est surtout le prix des jeux qui s'avère important pour un gamer. Un joueur va souvent dépenser davantage en jeux qu'en matériel.



Aparté : prix des jeux sur PC.

Juste un détail amusant sur le monde des jeux PC. Il y a de cela 10-15 ans, la plupart des jeux PC sortaient dans une boîte en carton, avec une très jolie jaquette, un beau manuel de 100 pages, parfois en couleur. Bref, on avait aussi un objet pour le prix du jeu. De nos jours, les jeux sur PC ont suivi la ridicule (et peu coûteuse) mode des jeux sur consoles :

Hop! Tous les jeux dans une même boîte en plastoc ! Le prix des jeux n'a pas chuté pour autant sur PC, mais les marges des éditeurs ont du sentir les dollars passer.

De nos jours, on retrouve de belles éditions, mais uniquement pour les versions collectors, vendues bien plus chères que la version de base. C'est con. Pour le coup, Francis avait raison.

Cette fois-ci, le diagramme permet clairement de tracer une tendance : le prix des jeux est clairement à la baisse depuis les 8 bits. Encore une fois, nous parlons de prix à la sortie de la console. Par exemple, la PSX et la Saturn sont ici présentées sous leur mauvais jour, avec des titres à 500 francs de l'époque, alors que par la suite, les jeux vont progressivement baisser pour être inférieurs à ceux de la N64 lors de sa sortie. C'est pourquoi la N64 se verra taxée de proposer des jeux très chers, mais c'est oublier que les jeux de la PSX étaient vendus au même prix pendant ses débuts...

Clairement, les jeux de la génération actuelle ont accusé une baisse impressionnante par rapport aux générations précédentes. Même si les joueurs d'aujourd'hui se plaignent malgré tout du prix des jeux neufs, ils sont comparativement bien moins chers que les jeux neufs d'il y a 20 ans... Sans parler, en plus, des cas exceptionnels comme la NeoGeo, où il fallait compter entre 200 et 330 euros (actuels) pour un jeu ! Hélas, le concept de « console de luxe » a complètement disparu, avec le concept des jeux d'arcades. Mine de rien, la Neo Geo a été une grande source d'inspiration pour les consoles de l'époque, tellement le fossé entre les technologies était important. Aujourd'hui, on voit mal une console faire de la 3D 10 fois mieux qu'une autre, même si elle coûtait 3 fois plus cher. Les différences visuelles sont en train d'être de moins en moins remarquables d'une console à l'autre, même si elles existent bien.

La baisse du prix des jeux peut s'expliquer par le changement de support : des cartouches, de faible capacité et onéreuses, on est passé aux CDs ou DVDs (ou tous leur hybrides, GD-roms et mini-DVDs) qui eux ne coûtent quasiment rien au pressage. Cependant, la baisse aurait du être plus sensible, vu que

l'écart de fabrication entre la cartouche et celle d'une CD est plus important, mais dans le même temps, les coûts de développement des jeux a augmenté.

Le futur des prix ?

Il faudra sans doute attendre l'e3 2005 pour connaître les prix pour les consoles de nouvelle génération. Il ne faut cependant pas s'attendre à une baisse du prix des consoles - mais pas forcément à une hausse non plus. Rien, en effet, ne justifie une augmentation des prix des consoles, d'autant plus que, pour le particulier, l'achat du matériel peut devenir un frein si la barre est placée trop haute.

Pour les jeux, c'est une autre histoire. Certains éditeurs (comme EA) ont annoncé une hausse des prix des jeux sur les consoles de génération suivante. La faute à qui ? A ces fameux coûts de développement, qui devraient grimper en flèche. A ceci, on peut rétorquer deux choses : les outils disponibles sur le marché pour développer et modéliser sont de plus en plus performants, alors pourquoi considérer qu'une nouvelle génération va soudain engouffrer plus de temps, si en parallèle, les outils permettent d'en gagner considérablement ? Enfin, la structure des studios de jeux vidéo est souvent perfectible, et manque drastiquement de bonne gestion. Pour s'en persuader, il suffit de voir combien de jeux sont terminés à temps, et quand ils le sont, combien sont bâclés pour atteindre la date de sortie... Tous les studios ne souffrent pas d'incohérences internes, mais la majorité pourrait prendre exemple sur d'autres industries, bien plus efficaces au niveau de la gestion.

Une montée en force de la productivité, aussi bien fonctionnelle (logiciels plus évolués) et organisationnelle (encadre-

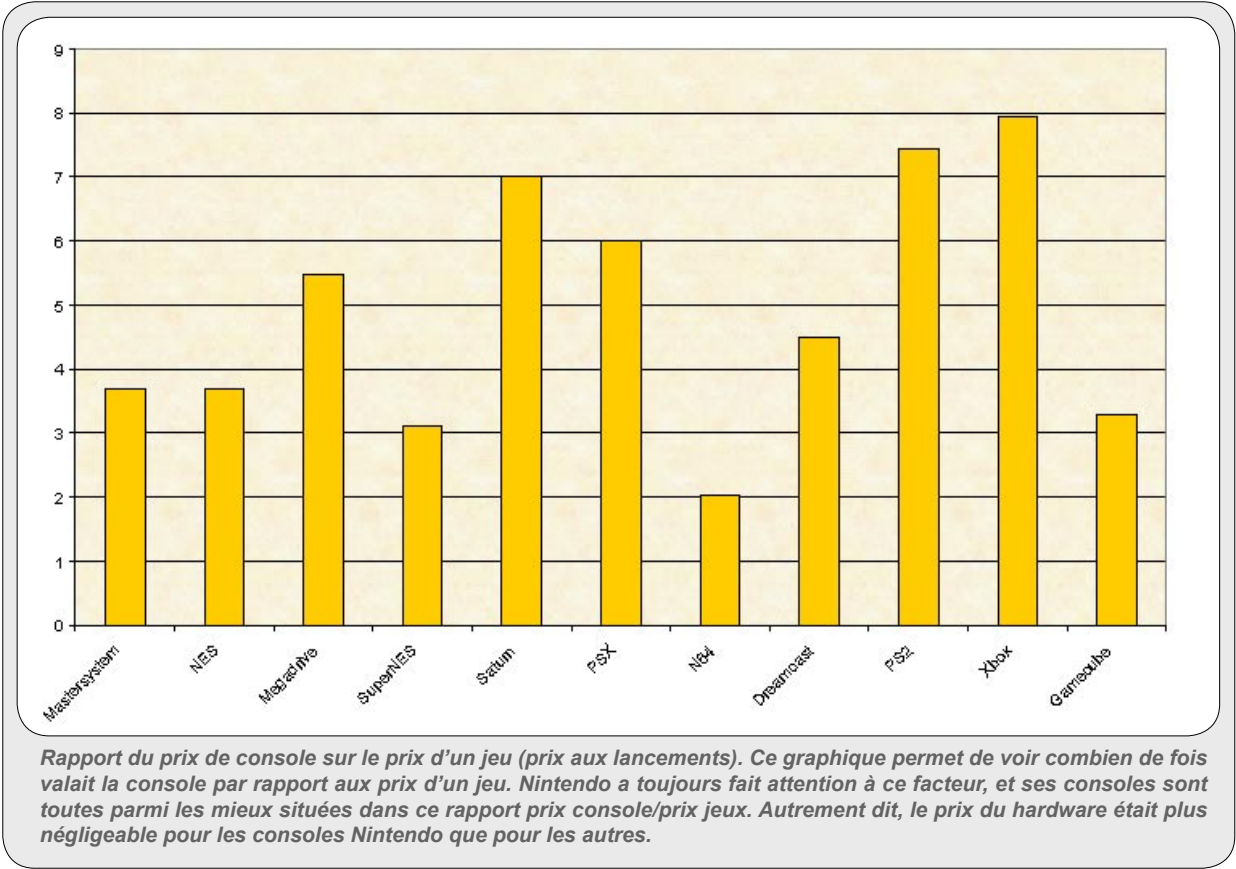
ment, suivi et planification de projet) pourrait donc arriver à maintenir le prix des jeux relativement stables.

Si le prix des jeux venait à augmenter considérablement, comme le prédit EA, ceci pourrait précipiter la mort des petits éditeurs et développeurs aux reins fragiles. En effet, les consommateurs pourraient dès lors concentrer leurs achats principalement sur quelques gros titres (financés par les gros éditeurs, forcément) et se limiter radicalement à cela, histoire d'éviter les risques.

Une échappatoire possible serait la segmentation du marché entre les jeux très attendus donc plus chers, et les jeux plus simples, moins longs à développer mais tout de même porteurs, vendus à des prix moindres. Cette tendance est déjà observée avec les gammes « budget » - les titres qui se vendent très mal à un prix normal peuvent souvent se rabattre sur une baisse radicale de tarif pour récupérer leur mise.

Vu la stagnation des salaires face à l'inflation, c'est tout ce qu'on peut espérer si l'on veut continuer à jouer autant qu'avant.

Source des conversions Francs-Euros suivant les années :
<http://www.insee.fr/fr/indicateur/achatfranc.htm>



The Settlers V



PC

RTS

SOLO

MULTI

InTro

Petit RTS d'Ubisoft, the Settlers – Heritage of Kings tente de nous plonger dans une quête identitaire au cœur d'un univers médiéval. La série a déjà de nombreuses années d'existence à son actif, mais les derniers épisodes n'avaient rien de très enchanteur... Est-ce que ce dernier vient à point pour redonner un peu d'étincelle au monde des RTS ?



DEVELOPPEUR BLUE BYTE
EDITEUR UBISOFT

PC

The Settlers V

par Egomet

Once upon a time

Le jeune prince Dario mène une vie paisible jusqu'à l'apparition des chevaliers noirs de Kerberos, qui pillent le pays en profitant de la mort du roi Keron le sage. Voilà donc notre héros obligé de cesser ses jeux avec son faucon pour prendre la défense des pauvres villageois. Après avoir sauvé un village, Dario se charge vaillamment d'un autre village, puis d'un troisième et s'affirme peu à peu comme un leader. Bon sang ne saurait mentir car, bien évidemment, on apprend que le prince n'est autre que l'héritier légitime du roi Keron. En effet, il reçoit, à la mort de sa mère, une amulette qui est la preuve de sa filiation. Tout cela tombe fort bien puisque le pays ne demande au fond qu'à le suivre. Il lui suffit de prouver sa valeur en menant ses troupes au combat ou en bâtissant des cathédrales, symbole de l'unité du peuple. De plus il a le bonheur de trouver sur sa route des amis fidèles et compétents : Erec, un très grand guerrier, son oncle, le sage Hélias, Pilgrim, expert en explosifs ou encore Salim, aux compétences médicales fort appréciables. Avec l'ancienne voleuse Ari, dont les origines restent mystérieuses, vous avez rapidement six héros à votre dispo-





Voilà à quoi ressemble l'interface de notre jeu en question. Rien de bien folichon, rien de bien exotique. On se sent presque chez soi, une bière à la main, un match de foot à l'écran, avec le PSG en train de se faire atomiser. Non, franchement, Settlers V rappelle la routine des bons vieux RTS.

sition pour poursuivre l'aventure. Tous n'ont qu'un seul but, rétablir la paix en mettant Dario sur le trône à la place du roi Mordred.

Originalité ?

Racontée comme un conte et illustrée de même (voir les screenshots), l'histoire est au fond très linéaire et simpliste et ne prend pas vraiment. Il n'y a rien qui sorte des sentiers battus ni aucune profondeur dans le récit ; les noms des personnages ou des lieux sont grossiers et n'évoquent rien, le «background» est bâclé. La surprise n'est pas au rendez-vous et les missions sont fades et répétitives. L'élément le plus fantastique du scénario, c'est la présence d'une machine pour changer le temps qu'il fait. L'inventeur, Léonardo (On se demande où ils sont allés chercher tout ça !) est bien sûr un ami mais n'a pas le monopole de cette technologie. Les affreux de l'usurpateur Mordred, qui dirige en sous-main les chevaliers noirs, ont réussi à s'en emparer et naturellement l'utilisent pour faire le mal. Ils provoquent l'hiver (Qu'ils sont méchants !) pour permettre à leurs troupes de traverser les rivières à pied sec.

Urgence ?

Certaines missions consistent simplement à fournir des ressources à vos alliés, par exemple pour fabriquer la machine à changer le temps, tout en re-

poussant quelques assauts. La chose en elle-même pourrait être intéressante, s'il y avait un quelconque challenge. Malheureusement, il est pratiquement possible de se défendre avec ses seuls héros. C'est d'autant plus facile que ceux-ci mettent quelques dizaines de secondes seulement à ressusciter lorsqu'ils sont abattus. Et il suffit pour cela d'avoir une unité en vie à proximité de leurs « cadavres ». Il y a finalement très peu de batailles à remporter, puisque vous avez tout votre temps pour collecter des ressources, construire votre base et votre armée avant que vos ennemis ne tentent la moindre attaque. Sur une des cartes, on a même la bonté de vous permettre de choisir le moment où vous rentrerez en contact avec eux en dégageant un défilé à coup d'explosifs. Une fois que votre armée est prête, ce qui peut être fort long, tout se passe très

« Vous avez tout votre temps pour collecter des ressources, construire votre base et votre armée avant que vos ennemis n'attaquent... »

vite et l'issue ne fait guère de doute. La subtilité tactique n'est nullement une nécessité pour remporter la victoire ; tout au plus faut-il avoir un peu de tout dans son armée et une armée suffisamment nombreuse. Le jeu est parfois ralenti par des pénuries de matières

premières dont il y a quand même cinq sortes mais jamais cela ne remet pas en question vos chances de l'emporter. Jamais l'IA, une des plus faibles du marché, ne cherchera à vous empêcher de prendre le contrôle des sites stratégiques ou à développer sa base. Au pire vous n'avez qu'à la grignoter bâtiment par bâtiment, ce qui est très simple.

Des possibilités stratégiques... remarquables

Par ailleurs, certains réglages sont très maladroits. Lorsque le scénario vous propose de gagner pacifiquement en payant un tribut à vos ennemis, la somme demandée est bien inférieure à ce qu'il faudrait pour se constituer une armée. Le comble du ridicule est atteint dans les cartes indépendantes de la campagne. Vous pouvez faire la paix en payant vos ennemis mais pour

les vaincre, il faut quand même les détruire militairement. Alors, l'astuce est très simple. Vous payez ; c'est pas cher, seulement 1000 thalers, même pas le prix de trois unités de cavalerie ! Vous constituez peinairement votre armée à l'abri de toute attaque. Vous



Waouh, c'est trop le jeu qui va tuer votre carte graphique ! Je vous conseille d'investir à fond dans une Radeon X850 sinon ça va ramer grave...



Ca brûle, pas bon ça. Heureusement les soldats sont là pour regarder ce joli bâtiment partir en fumée. Vous croyez que l'un d'entre eux se bougerait...



C'est la carte du monde où vous allez livrer vos batailles acharnées... c'est beau non ? profitez-en, c'est le seul élément graphique valable du jeu...



Non, je suis super mauvaise langue, les cinématiques valent le coup. Regardez, ce petit lapin, il est pas mignon ? On le croirait sorti de Pollux ! C'est clair, Blizzard va aller débaucher chez Blue Byte pour leurs prochaines cinématiques.

placez votre armée au cœur de la base que vous voulez détruire, c'est normal puisque vous êtes en paix ! Notez que l'IA ne bronche pas et ne se prépare à rien. Lorsque vous avez deux fois plus de puissance que l'ennemi, vous déclarez la guerre et le tour est joué !

La vie populaire

La seule subtilité du gameplay est que vos ressources n'arrivent pas en continu. Vos travailleurs doivent dormir et manger de temps en temps dans les maisons et les fermes que vous leur aurez construites. De même, les rentées d'argent n'ont lieu que les jours

fantasy! Ici, c'est médiéval sans être fantastique. Et que c'est chevaleresque ! Un jeu que pourrait supporter Philippe de Villiers, tiens ! Vous pouvez même embellir la ville, toujours pour le moral des travailleurs. Mais qu'est-ce qu'ils sont bons, ces princes ! Par exemple, pour faire plaisir aux serfs, construisez une statue de Dario ou plantez des fleurs, ça va bien avec les faucons et les lapins (voir screenshots).

Prolonger le p... le jeu ?

Le mode multijoueur ne devrait pas rajouter grand-chose. En effet, le nombre d'unités disponibles est très faible, bien

« La seule subtilité du gameplay est que vos ressources n'arrivent pas en continu. Vos travailleurs doivent dormir et manger de temps en temps »

où les travailleurs payent leurs impôts. Pas de quoi s'affoler, puisqu'on vous a dit que vous aviez le temps, de toute façon. Ca aurait pu être intéressant, en obligeant le joueur à être prévoyant, mais en pratique ça a pour seul effet de ralentir encore le jeu.

Par ailleurs, signalons deux ou trois caractéristiques assez mignonnes. Vous pouvez construire des églises ou des cathédrales pour augmenter le moral de vos travailleurs. The settlers est un jeu propre, bien loin des diableries qui font l'ordinaire des jeux de medieval

en dessous des usages du genre : des épéistes, des lanciers, des archers, des archers à cheval, de la cavalerie lourde et deux types de canons, aucune unité spéciale en dehors des héros et tous les camps disposent de la même série d'unités et de bâtiments. Il y a certes trois héros du mal, jouables uniquement en mode multi, mais c'est bien la seule option disponible. Pour le reste vous avez pas mal d'améliorations pour vos unités mais ça ne bouleverse pas les possibilités tactiques et ne compense pas le manque de choix. De plus le

rapport entre l'offensif et le défensif semble mal réglé. Les tours sont terriblement efficaces. Quelques-unes suffisent à arrêter n'importe quel assaut. Ça va bien contre une IA qui ne se protège pas mais contre un adversaire valable, je pronostique des blocages complets. Finalement on trouvera peu d'intérêt à aller au-delà de la campagne, si encore on finit la campagne...

Video



Correct sans plus, on ne peut pas dire qu'il y ait un style, l'ensemble ressemble à tous les jeux du même genre. Vu les cinématiques; le jeu semble destiné à un public d'enfants sages.

Sono



Les musiques sont gentillettes mais plutôt en accord avec le sujet. Pour le reste, c'est un peu «grand père raconte ».

Jouab



Basique. Beaucoup trop facile. impossible de rater une partie, à moins de se lier un bras dans le dos. La difficulté n'est pas réglable. La collecte des ressources est parfois longue et pénible.

Substance



D'un point de vue stratégique, autant dire qu'il n'y a rien. D'un point de vue narratif, c'est gentil tout plein.

50%

Bof, bof et encore bof. The settlers - HoK est en dessous des standards du genre dans tous les domaines. Ce jeu, moralement irréprochable, ne prend aucun risque et s'oriente très clairement vers un public d'enfants.

 par Egomet

Devil May Cry 3



PS2

BEAT

SOLO

DEVELOPPEUR CAPCOM
EDITEUR CAPCOM

PS2

Devil May Cry 3

par lanos

InTro

Capcom a décidé de remettre le couvert pour une troisième aventure de notre ami Dante... quoi de plus normal puisque les suites sont le passage obligé (houla... je vais encore me faire de nouveaux amis), mais puisque Capcom a la forme olympique cette année et nous a déjà bien secoués avec Resident Evil 4, nous avons décidé de surveiller de près notre souriant tueur de démons. Après un premier Devil May Cry surprenant et un Devil May Cry 2 qui avait un peu dérouté les fans, on se demandait franchement ce que pourrait nous inventer Capcom pour relancer son jeu d'action sur PS2. Et bien maintenant on le sait...



Devil May Cry se veut le jeu d'action par excellence et a lancé il y a quelques années un style ultra dynamique, copié à maintes reprises depuis lors. Rendons donc à Dante ce qui appartient à Dante, en l'occurrence une violence illimitée à base de combos à l'arme blanche, au flingue, le tout avec une rapidité hors du commun et un gameplay sans répit pour le pauvre pad PS2. Maintenant, sur le principe, on peut dire tout de suite que DMC3 ne réinvente pas la roue, Capcom ayant préféré corriger les défauts pointés du doigt par les joueurs et surtout redonner à Dante un charisme brutal afin de recentrer la série autour de son personnage. Cela dit, il faut bien avouer que le titre est accrocheur et dispose des atouts nécessaires pour déclencher la production d'adrénaline chez le gamer...

C'est l'histoire d'un mec violent

À la base, Dante est un chasseur de démon, un sauveur de l'ombre qui a empêché à deux reprises ces viles créatures de reprendre le contrôle de notre monde (ah bon ? Je croyais que c'était déjà fait !). Alors que son nom devrait être loué, Dante est persécuté et solitaire puisque, bien que défendant





Hé les mecs, attendez, bougez pas une seconde, je pose pour la photo...



Olé ! Faute de drapeau rouge, Dante agite son manteau pour exciter les ennemis. Remarquez ils avaient pas vraiment besoin de ça, un beau gosse qui se la pète, à la base, ça énerve son monde.

l'humanité avec rage (heu...je précise que je parle pas du journal là...), il est lui-même le fils de Sparda, un démon rebelle qui s'est dressé devant ses semblables pour sauver les pauvres mortels que nous sommes. Ici, on retrouvera donc une ligne scénaristique recentrée

avancer l'histoire et révèle quelques traits de caractères des personnages, tout en faisant preuve d'une bonne efficacité et d'idées assez sympathiques. C'est un point très notable du jeu que cette effusion de cinématiques. C'est sans conteste un des gros progrès du

« La narration se fait au moyen de nombreuses cinématiques 3D toutes très impressionnantes et dotées d'une mise en scène dynamique... »

sur le personnage de Dante, sous forme de « prequel » (et ne dites pas que vous ne savez pas ce que c'est !) . Ainsi, c'est un jeune Dante très mode que l'on découvre dans cette aventure durant laquelle on apprendra comment celui-ci a acquis ses pouvoirs. Et comment il s'est opposé à un frère en tout point contraire à lui, puisque dévoué au mal. Capcom a donc mis l'accent sur l'affaire de la famille Sparda, reprenant le thème toujours porteur des frères ennemis et de la droiture du justicier. Durant son aventure Dante aura affaire à des personnages tous notablement bien conçus et très charismatiques comme Lady la chasseuse de démons ou encore l'hilarant Jester.

La narration se fait au moyen de nombreuses cinématiques 3D toutes très impressionnantes et dotées d'une mise en scène dynamique et non dénuée d'humour. Chaque cinématique fait

jeu qui présente enfin un enrobage à la hauteur. Par conséquent, le jeu parvient à donner l'apparence d'un tout, et cesse d'être un enchaînement de missions sans véritable transition logique. Maintenant, comme l'accent a été mis sur le jeune Dante, certains trouveront peut-être que l'arrogance du « Bad ass » a été trop mise en avant, tout comme son côté fan de glisse (avec les wouhou !! comme dans un concours de half-pipe). En même temps, cela se défend puisque c'est un personnage jeune, mais aussi un justicier solitaire qui cherche à se donner une apparence cool malgré la violence qu'il essaye de contenir... si c'est ce qu'a cherché à montrer Capcom, il n'y a rien de répréhensible, mais cela change effectivement du Dante que l'on connaît, beaucoup moins éloquent et amusé. Dans le même esprit, on peut également citer le côté spectaculaire à outrance des cinématiques qui présen-

tent un Dante qui se la joue «facile» dans des scènes où il éclate tout et se gausse : ça peut énerver, tout comme les références à certaines productions cinématographiques (vous les reconnaîtrez forcément). En tout cas, ça change et ça se regarde sans broncher, ce qui est le principal.

Personnellement, j'approuve la méthode puisque cela permet à DMC3 de se distinguer et surtout d'avoir une densité narrative en bon équilibre avec l'action. Par contre, après les cinématiques, on se trouve faiblard par rapport au show continuels très bien réalisés de celles-ci.

Beau comme un combo

Visuellement, le jeu se défend bien et présente des lieux vastes et détaillés même si les cartes sont relativement simples. Le jeu assure et possède la grande qualité de tenir la cadence de 60 Hertz sans souci apparent. On peut juste déceler quelques légers ralentissements pendant les batailles avec les boss les plus gigantesques. Quoi qu'il en soit, ce framerate constant permet de garder une action fluide et extrêmement rapide en toutes circonstances, même lors des assauts de légions démoniaques. On peut également ajouter à ces qualités graphiques, la belle construction des niveaux : ceux-ci sont bien agencés et chaque détail semble bien à sa place, ce qui donne un supplément de réalisme et une certaine âme au jeu



Oui, Brad et Jennifer c'est fini. C'est triste hein. Remarquez, les mariages à Hollywood, ça dure rarement. Tiens, pour consoler nos collègues de «Voilà» et autres «Galou», quelques images qui soutiennent l'hypothèse d'une relation entre Dante et Lady. Ca va vendre ça, ça va méchamment vendre.



Ah, si nos ministres voyaient ce jeune voyou des banlieues foncer dans les rues à plus de 20 km/h au dessus des limites autorisées... il se prendrait une méchante contredance. Mais Dante, il est djeun's, il s'en fout, il a même pas son permis, et il a chourré sa moto.



Dans la famille Dante, les histoires de couples se règlent aux guns. C'est une tradition, comme le fracturage de bras chez Joey Starrrrrr. Joey, si tu nous lis, on t'aime !

sans pourtant verser dans le « labyrinthisme ». Les nombreux lieux visités durant les vingt missions proposées sont dans l'ensemble très plaisants avec leur architecture toujours plus effrayante et remplie de statues que l'on s'attendrait à voir bouger à chaque instant.

Il en va de même pour les personnages, très bien animés et d'un design impeccable tout comme les boss franchement exceptionnels aussi bien en taille qu'en créativité. En ce qui concerne Dante, le petit coup de jeune que lui a octroyé Capcom lui sied plutôt bien et renouvelle le personnage. Il est en fin de compte mieux animé et présente toute

très réaliste. En bref, le jeu assure sur ce point.

Dante et son accordéon

Venons en à la sono du jeu, plutôt mieux que ce qu'on avait pu entendre dans les précédents Devil May Cry même si cela reste globalement du même genre. Dans les phases d'exploration, lorsque les ennemis ne pointent pas le bout leur coccyx pour assaillir notre ami Dante, on a la chance d'entendre des mélodies d'ambiance mais surtout le propre son des décors : le vent qui souffle en haut d'une tour, des chandeliers qui grincent en oscillant au plafond... De quoi rentrer

« Pendant les combats, la transition est totale puisque l'on retrouve du gros son mi-techno mi-rock gothique plutôt sympathique... »

sa mesure lors de scènes cinématiques épiques.

En revanche, je mettrais un petit bémol pour les ennemis les plus communs qui reviennent tout au long du jeu, un peu trop classiques et qui, à aucun moment, n'impressionnent vraiment. Cela dit, ils ne sont que très peu à présenter ce manque d'originalité sur la trentaine d'ennemis que compte DMC3. Un autre point important à signaler est la présence d'éclairages particulièrement bien implémentés, qui alternent les teintes de tous les éléments de façon

dans l'ambiance des lieux à coups de lointains et inquiétants accords de piano.

Pendant les combats, la transition est totale puisque l'on retrouve du gros son mi-techno mi-rock gothique plutôt sympathique et qui vous permet de composer du combo en rythme soutenu. Après tout, la musique des combats fait, elle aussi, partie du défouloir et rempli dans ce cas sa mission haut la main.

Le jeu comporte également un thème principal récurrent facilement mémo-

risable et très plaisant dans toutes les formes qu'il prend au cours du jeu. Le thème de Dante colle franchement au personnage et constitue une tuerie à lui tout seul : alternance de techno gothique violente (je ne sais pas comment les

pour augmenter la durée de vie mais plutôt de le pousser à utiliser l'immense palette de possibilités de Dante. J'en veux pour preuve qu'après trois Game over, le jeu ouvre alors le mode de difficulté facile pour la partie en cours

« Le joueur moyen aura vite fait de se faire acculer par une horde d'ennemis venus d'outre-tombe pour lui casser la colonne vertébrale... »

puristes appellent cela mais je pense que vous comprendrez de quoi je parle) et du thème principal chanté par une voix limpide et mélodieuse, il vous restera forcément en mémoire. À tel point que de nombreux forums consacrés au jeu ne causent que de ce thème musical ! C'est dire s'il a marqué certains...

Dante Must Die

Un des premiers points à aborder à propos du gameplay est sans conteste la difficulté du jeu. En effet celle-ci est plutôt élevée, en tout cas assez pour dérouter les joueurs qui découvriraient Devil May Cry. Ici Capcom n'a pas fait dans la dentelle, et le joueur moyen aura vite fait de se faire acculer par une horde d'ennemis venus d'outre-tombe pour lui casser la colonne vertébrale... Croyez-moi, vous perdrez forcément dès les premières missions, c'est un fait incontournable. Mais l'intérêt de cette difficulté n'est pas de bloquer le joueur

ce qui rend alors le jeu très abordable (mais c'est pas une promenade de santé non plus, attention les ennemis sont moins résistants, mais ils vous éclatent pratiquement aussi fort !!!).

L'intérêt est bien sûr de jouer en mode normal qui donne une dimension épique aux combats de Devil May Cry...À noter que deux autres modes de difficultés sont à débloquent : Hard et Dante Must Die. Bon courage aux costauds qui oseront s'attaquer à Dante Must Die, dans lequel un seul coup ennemi est fatal !

De l'art de buter avec élégance

Bien sûr pour surmonter la difficulté du jeu, Dante dispose d'une importante palette de mouvements et c'est ici que Capcom a introduit une nouveauté plutôt intéressante. Désormais une notion de style apparaît en complément des classiques achats de nouveaux coups. Ainsi, Dante peut se jouer de différentes



Les zombies reviennent des vendanges. Apparemment, il en ont pas marre de faucher, et Dante, habillé en rouge, rappelle la couleur du raisin. Quel con ce Dante, il aurait dû mettre son bleu de travail.



Catalogue des 3 Suisses mode printemps-été 2005 : Le manteau rouge cuir à 250 euros, le porte flingue en cuir de pingouin à 100 euros. La marionnette qui revient des champs, 5 euros en promotion !



Devil May Cry 3, c'est aussi un jeu bon enfant où l'on se fait plein d'amis. Des aristos bien armés, des dinosaures comme au British Museum, et des peintres de sol. DMC3, un jeu qui applique la discrimination positive !



manières et chaque style apporte des possibilités assez caractéristiques. De base, les styles Trickster, Swordmaster, Gunslinger et Royalguard sont disponibles. De manière générale, le bouton rond propose des coups particuliers à chaque style. Ainsi Trickster permet à Dante une capacité de mouvement supérieure : le bouton rond donne alors accès à un « dash » qui permet de fuir plus facilement mais aussi de marcher sur les murs. Swordmaster permet à Dante de se déchaîner lors des combos à l'arme démoniaque. Gunslinger apporte des compétences à l'arme à feu : faire la toupie en l'air tout en canardant, jouer au nunchaku avec un fusil à pompe... Enfin Royalguard apporte des contres à Dante qui retourne alors la force des adversaires. Dans la pratique, les modes Swordmaster et Gunslinger donnent les enchaînements les plus intéressants puisque ces styles sont basés sur l'attaque, Trickster étant le style de base. Royalguard quant à lui est assez différent, mais tellement particulier et précis qu'il n'intéressera a priori pas tous les joueurs.

Bien sûr les styles influent sur les armes dont vous disposez en validant des coups supplémentaires. Par défaut, Dante dispose de ses deux flingues habituels Ebony & Ivory et de sa lame démoniaque et au cours des combats, un bouton permet de faire feu et l'autre d'utili-

ser la lame. Puis très rapidement vous pourrez équiper deux armes à feu et deux armes démoniaques. Les boutons L2/R2 permettent alors de passer d'une arme à l'autre dans la même catégorie. Avec quatre armes disponibles à tout moment, autant vous dire que le spectacle et le carnage atteignent des niveaux rarement atteints. On peut également ajouter que les armes acquises durant la progression du jeu ont toute une originalité et une différenciation qui justifie leur présence et Dante dispose de mouvements spécifiques pour chacune de ces armes. Très honnêtement, avec les possibilités offertes, il y a assez de variété pour ne jamais s'ennuyer si on aime l'action...et je ne parle même pas de l'habituelle transformation en démon.

« Avec les possibilités offertes, il y a assez de variété pour ne jamais s'ennuyer si on aime l'action... »

Le point le plus discutable à propos des styles et des armes est leur sélection qui n'est pas possible à chaque instant. En effet, on retrouve les statues habituelles de Devil May Cry en principe deux fois par niveau : c'est le seul instant où l'on peut sélectionner son style et surtout son arme. Bien sûr on dispose à tout moment durant l'action

de quatre armes, mais je suppose que cela pourrait constituer une contrainte un peu forte pour un jeu d'action dans l'esprit de certains joueurs. Vous voilà prévenus ! Bien entendu le bon côté de la chose est l'entrée, par ce biais, d'un minimum de stratégie qui vous force à choisir l'armement le plus efficace pour l'aire de jeu en cours de nettoyage. D'autre part, on peut faire une simple comparaison par rapport à DMC2 : dans ce dernier, on pouvait disposer de tous les coups simultanément alors qu'ici, bien que plus nombreux, on ne peut pas les utiliser quand on le souhaite et certains coups ne seront jamais disponibles dans une même phase. Dans ces conditions, il est tout à fait possible que vos deux coups préférés, en particulier si l'un est un Gunslinger et l'autre un

Swordmaster, ne se combinent jamais... dommage, des styles «custom» (ou composés, désolé pour les anglicismes) auraient été les bienvenus même si au niveau du paddle, il est vrai que le jeu est déjà au taquet et on aurait eu du mal à placer de telles finesses.



La voilà, la belle Lady, compagne de notre ami Dante pour cet épisode... Elle est plutôt pas mal sous cet angle, vous trouvez pas ?



Evidemment, elle est aussi adepte des «offres qu'on ne refuse pas» - Avouez quand même qu'elle a plus de gueule que la miss Lara Croft.



Dante tient à son Levis 501. Il le lave jamais. Il dort avec, et autant dire que ça fouette. Dommage, les odeurs de ce genre attirent les zombies. D'où l'épée. Voilà, la mythologie du jeu s'expliquait en fait par le jeans.



Parfois mieux vaut être un couard et fuir quand trop d'ennemis sont dans les parages. Dante sait que, quand on lui fauche les poils de cul, c'est pas bon signe.

Une caméra qui tourne...parfois

Vous le savez sans doute, les problèmes de positionnement de la caméra existent dans pratiquement tous les jeux en 3D, mais dans un jeu d'action tel que DMC cela peut être particulièrement pénible. Le défaut étant connu de Capcom suite aux retours critiques des joueurs pour les deux premiers opus, il a été en partie corrigé par deux facteurs importants. En premier lieu, comme cela a été indiqué plus tôt, les environnements sont plus vastes, ce qui occulte le problème la plupart du temps.

voulu forcer un point de vue particulier pour l'esthétique d'une scène. Du coup, on s'interroge souvent sur la rotation de la caméra...bien sûr on ne peut pas dire que soit une torture intellectuelle mais c'est assez déroutant.

Finalement, il y a peu de reproches que l'on peut faire sur DMC3, et comme il s'agit d'un jeu d'action, il est difficile d'en dire plus, si ce n'est qu'il faut l'essayer pour voir de quoi il retourne. À mon sens, Devil May Cry 3 est un bon d'action et surpasse son prédécesseur:

« Capcom a eu la bonne idée de laisser le joueur repositionner lui-même la caméra... on n'est jamais mieux servi que par soi-même ! »

Ensuite, Capcom a eu la bonne idée de laisser le joueur repositionner lui-même la caméra... comme quoi on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même ! Vous l'aurez compris, les programmeurs ne se sont pas trop mouillés, mais l'important c'est de pouvoir se sortir d'un point de vue particulièrement désavantageux, même si pendant que l'on tourne le stick analogique droit, on se fait évidemment attaquer sauvagement. Il est à signaler tout de même que cette possibilité n'est pas offerte à tout moment, notamment dans les lieux les plus exigus ou lorsque les créateurs ont

rapidité accrue (pour précision 60 Hz présent), réalisation scénaristique bien plus complète, humour très prononcé et surtout un attirail complet d'armes et de coups amusants. À cela ajoutez une vingtaine de missions, une douzaine de mini-missions bonus et une jouabilité immédiate et vous obtenez un titre qui mérite l'attention, malgré les légers bémols évoqués plus haut. J'allais oublier : la durée de vie est plutôt bonne et les bonus à débloquent sont assez croustillants puisque 4 modèles de Dante existent, Sparda est de la partie et deux styles bonus viendront égale-

ment s'ajouter après avoir terminé le jeu. Devil May Cry remet, je pense, les pendules à l'heure. Maintenant les nouveautés n'impressionneront pas tout le monde et le caractère rocker arrogant du jeune Dante peut horripiler (c'est du moins une remarque entendue à quelques reprises, mais je ne partage pas cet avis), cela dépend des goûts de chacun. Quoi qu'il en soit, le jeu vaut par son action trépidante et une difficulté élevée mais intégrée logiquement pour forcer le joueur à maîtriser le jeu et ses possibilités, très nombreuses.

Video



C'est bien fichu et il serait malvenu de faire la fine bouche. Les personnages bougent bien et Dante en fait des tonnes.

Sono



La bande son est adéquate : ambiance dans les décors gothiques, et gros rock pour les combats. Le thème du jeu est plaisant et colle parfaitement à Dante. Il y a même du son Dolby Pro Logic 2...

Jouab



Réponse instantanée et sans problème, ce qui est indispensable pour un jeu de cette difficulté.

Substance



Le mélange humour / cinématiques spectaculaires (voire trop) est distrayant... mais je conçois que cela puisse énerver.

85%

Devil May Cry 3 est un bon jeu d'action à l'ambiance à la fois gothique et très nippone. Dante dispose de beaucoup plus de coups qu'autrefois et la narration est bien plus complète.

 par lanos

TOP CHARTS

SEMAINE DU 19 au 26 MARS au Royaume-Uni

		JEU	EDITEUR	AVANT
1	▲	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	2
2	▼	GRAN TURISMO 4	SONY CE	1
3		BROTHERS IN ARMS	UBISOFT	3
4		TIMESPLITTERS 3 FUTURE PERFECT	ELECTRONIC ARTS	-
5		DEVIL MAY CRY 3	CAPCOM	-
6	▲	RUGBY 2005	ELECTRONIC ARTS	10
7	▼	CHAMPION MANAGER 5	EIDOS	4
8	▼	METAL GEAR SOLID 3 : SNAKE EATER	KONAMI	6
9	▼	SUPER MARIO 64 DS	NINTENDO	8
10	▼	THE SIMS2 : UNIVERSITY	ELECTRONIC ARTS	7

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

Surprenant ! Fifa Street a réussi à s'imposer très rapidement à la tête du top, après une semaine dans le top 10. EA réussit son coup, après le séjour prolongé de Fifa 2005 dans le top10... Deux grosses entrées cette semaine, Timesplitters 3 et Devil May Cry 3. Deux suites, encore. Mais de qualité. Brothers in Arms reste étonnement stable malgré l'indigestion des joueurs en terme de seconde guerre mondiale. Le rugby au Royaume-Uni se porte bien, si l'on en croit la progression de Rugby 2005. Beurk ! En attendant, on dit au revoir à Mercenaries (quand même !) et à Resident Evil 4 (bien trop tôt!). Espérons que la sortie de ce même Resident sur PS2 l'aidera à mieux se vendre, il le mérite. EA, avec son catalogue, arrive encore à avoir 4 jeux dans le Top 10. On sait d'où vient leur argent...

TOP BON

Réunion part 1

Les réunions internes à Sanqua, c'est toujours assez folklo... voici les nouvelles conneries de la semaine... Eh pour répondre à votre question, oui, on est très fatigués quand on fait nos réunions, c'est pour ça qu'on est si lourds.

Meego says: pouvez vous me filez un petit lien qui mène au plug-in Acrobat?

Ekianjo says: www.acrobate-du-cirque-paul-richard.com Meego

says: merci bien

Meego says : merde

Meego says: il se fou de moi en plus !

Meego says: Comme un con je clique.

Kylian says: www.acrobat-man-et-robin.com

Réunion part 2

Quelques minutes plus tard, alors qu'on est supposé parler dossiers, tests et autres, Kylian et Snoopers partent dans une discussion «musique» si j'ose dire...

Snoopers says: ah ça, Francky Vincent, quel auteur d'exception

Snoopers says: qui n'a jamais pleuré en écoutant les merveilleux «Tu pues du cul» ou «Constipation» ?

Kylian says: ca vaut pas «La compagnie Créole» quand même

Meego says: Ou Phillipe Risolie le Cruner

Kylian says: Bordel ces références ?!

next *week*

SORTIE MONDIALE LE

12 avril 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 29 mars 2005

PC | PS2 | XBOX | GC
SANQUA
m u



Grosse news : Sheriff fais moi peur
Les news de la semaine
Logiciel : Peer Guardian 2
Screening
Show Off : Codename Panzers 2
Rien à voir : Vols d'identité en hausse...
Rien à voir : La France aime le net
Dossier : Metal Gear :
L'histoire dans l'Histoire.
Test : Brothers in Arms (Xbox)
Test : Bob l'éponge (PC)
Top charts : semaine du 12 au 19 mars
Top Bon : Réunions

Le 22 mars 2005

PC | PS2 | XBOX | GC
SANQUA
m u



Grosse news : Le programme 2005 d'Ubi
Les news de la semaine
Logiciel : Notes Holder
Screening
Show Off : Jade Empire (Xbox)
Rien à voir : Mais que prépare Google ?
Rien à voir : Les pages jaunes parlent SMS
Dossier : Role Playing Games :
un genre touche-à-tout ?
Test : Project Zero 2 (Xbox)
Test : Gran Turismo 4 (PS2)
Top charts : Semaine du 5 au 12 mars
Top Bon : Retour en LADA

