





# **issue** **edito** **P** AVRIL 2005 4<sup>ème</sup> semaine

Cette semaine, Microsoft vient d'apprendre dans la douleur qu'à trop jouer avec le feu, on finit par se brûler les doigts. Via son site de marketing viral «Our Colony», la firme de Redmond vient en effet de laisser échapper un nombre considérable d'informations et de visuels issus de sa prochaine Xbox 360. Une chose encore impensable il y'a quelques années s'est ainsi produite avant-hier, et l'ensemble du web a pu découvrir le design de la console pratiquement un mois avant son annonce officielle. Et encore, je ne parle même pas de ce screenshot ultra confidentiel de Project Gotham Racing 3, découvert par un petit malin qui s'est amusé à scanner les seveurs d'Our Colony. Quand on vous dit qu'Internet est incontrôlable, c'est pas

des blagues... Les conséquences de ces fuites ne sont pas encore clairement identifiables, mais il sûr que du côté de l'archipel Japonais, certaines multi-nationales doivent se frotter les mains à s'en décaper l'épiderme. Indubitablement, la bataille qui s'amorce entre les deux géants s'annonce sans précédents. De son côté, Nintendo laisse planer le mystère autour de sa prétendue «Revolution», dont on ignore toujours si elle sera présente à l'e3. Quoi qu'il en soit, ne nous leurrions pas. La guerre qui s'annonce entre tous ces constructeurs sera avant tout commerciale, publicitaire et financière. Un peu comme un mouchoir que l'on agite pour détourner l'attention, alors que le cercle argenté de la PSP, le «360» de la Xbox et la «Révolution» de Nintendo nous rappellent l'air de rien que l'industrie du jeu tourne dangereusement... en rond.

*snoopers •  
rédac'master intérimaire*

ISSUE ρ

# sommaire

AVANCE RAPIDE VERS LE FUTUR



COPYRIGHT 1999-2005 SANQUALIS.COM - SANQUA - UNE CREATION DE LA STAR TEAM  
VISITEZ [WWW.SANQUALIS.COM](http://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**  
Des signes qui ne trompent pas
- 04 SOMMAIRE**  
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**  
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**  
Oddworld sabordé.
- 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 jeux de demain*  
*Le retour du jeudi prochain*
- 20 TESTS**  
Trackmania Sunrise  
Freedom Force VS 3rd Reich
- 32 TOP CHARTS**  
Les meilleures ventes made in UK.
- 33 TOP BON**  
Leçon d'humour.
- 34 GAME ON**  
La semaine prochaine...
- 35 OLD BOY**  
Souvenez-vous...

# Star Team

KYLIAN                      Programmation web  
Relations presse

EKIANJO                      En vacances  
au soleil !

SNOOPERS                  Rédac'chef intérimaire  
Maquette  
Relations Studios  
Relations Industrie

MEEGO                      Gentil Organisateur

DARK TOOTH                Concept original

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

parution  
26 avril 2005

***Pour nous (re)joindre***

[www.sanqualis.com](http://www.sanqualis.com) - rubrique contact

Publicité

pressions des juges ?  
acharnement judiciaire ?



**Sauvons nos politiques**



**Amnistie Internationale**

# ODD WORLD SABORDÉ

## LA GROSSE NEWS

Par IANOS

***Fait assez rare pour être signalé, un créateur de JV décide d'arrêter les frais de lui-même et de changer de domaine : « le JV c'est has-been ... pizzaïolo, ça c'est un métier d'avenir ! »***

Très impressionnante, la décision de Lorne Lanning, dirigeant de la sympathique société Oddworld Inhabitants, mais aussi très démoralisante ! Après la sortie de Oddworld Stranger's Wrath sur Xbox, et les hits qu'ont constitués les précédents jeux d'Oddworld depuis 1997, on pensait que Lanning allait nous sortir des phrases du genre : « Nous, on va développer sur Xbox360 et sur PS3 ...blah..blah..blah ». Et bien pas du tout ! Il nous fait le coup du blasé qui décide de partir vers de nouveaux horizons. Ainsi, Lanning a fermé brusquement son studio de développement ce mois-ci. Les raisons qu'il avance pour justifier cette transition pour le moins brutale sont, comme par hasard, proches de celles déjà exposées dans Sanqua, à une seule différence : c'est un pro qui le dit. Le coup fatal au moral de Lanning a été porté par EA qui a choisi de ne pas faire de marketing pour Oddworld Stranger, car la société n'a pas daigné le porter sur PS2...et Mr EA ne fait pas de publicité quand on n'est pas à ses bottes, et accessoirement quand on ne fait pas un jeu multi-plateforme en tant qu'éditeur tiers. Du coup, Lanning résume sa vision des faits ainsi : « Les coûts de production augmentent et les distributeurs ne veulent prendre aucun risque sur les jeux basés autour d'univers, de personnages ou d'un gameplay original ». En bref il soutient que les gros distributeurs vont tuer l'innovation et il ne veut pas être sur les lieux du crime au moment où

cela va arriver. Lanning explique également que ceux-ci sont les seuls investisseurs de ces dernières années, et que cela crée une dépendance totale entre développeurs et éditeurs tiers, qui revendiquent d'ailleurs systématiquement les droits de propriété intellectuelle afin que le créateur devienne une personne remplaçable (ce qui ne manque pas d'arriver ces derniers temps). Lanning précise que ce modèle économique ne l'intéresse pas et qu'Oddworld Inhabitants n'a pas été créée pour finir dans ces conditions. Il tape aussi assez fort sur les consoles Next-Gen : « Les coûts vont augmenter non pas à cause de la qualité accrue des jeux mais parce qu'il faudra cinq développeurs pour faire le travail équivalent d'un seul sur les machines actuelles. Les nouveaux systèmes n'ont pas été créés pour doper le développement, la créativité ou le contenu, ils ont été créés pour être peu coûteux à la fabrication et être vendus en masse ». Ainsi Lanning veut se lancer dans les films d'animations en images de synthèse, médium qui d'après les études de marché en sa possession devrait être en pleine expansion dans les prochaines années avec une généralisation des séries d'animations télévisuelles. Oddworld Inhabitants a déjà les outils et les équipes pour se lancer dans ce type d'aventure. Par conséquent, il y a fort à parier que l'on retrouvera le monde d'Oddworld sur les écrans d'ici quelque temps.

# Bengladesh VS Sony

Par IANOS

LES NEWS

Des membres du gouvernement de cet état envisagent de poursuivre Sony, et ce, non pas parce que tout le monde gagne des procès contre Sony en ce moment, mais bel et bien pour faire valoir des droits. Le motif est en très simple : d'après eux, le jeu SOCOM3: U.S Navy Seals, à sortir prochainement, ferait passer le pays pour un Etat terroriste. Ce qui effectivement, vous en conviendrez, n'est pas très positif pour le business, le tourisme et encore moins pour les dirigeants du pays. Ainsi, le Ministre des Affaires Etrangères Bangladeshi désire contacter Sony afin que la société multinationale retire du jeu toute référence à ce pays. Dès que le document sera prêt, il sera envoyé à la Chambre du Commerce Américain et à l'Ambassade Américaine de Dhaka. Bon, c'est un peu bizarre d'impliquer systématiquement les USA dans le coup, mais il vrai que les jeux de guérrre sont pondus à la base pour un public plutôt améri-

cain, qui souhaite fortement avoir un pays de « l'axe du mal » dans le viseur pour galvaniser sa fibre patriotique devant son écran de télévision. Ce qui ne paraît pas très sain à la base mais représente pourtant la réalité. Par conséquent, c'est aussi un comportement que désire accuser le gouvernement Bangladeshi, et il est vrai que si l'on faisait le coup à la France, on sortirait un peu de nos gonds (ce qui pourrait arriver un jour avec W, notamment quand on repense aux badges « Iraq then France » qu'arboraient fièrement les membres du parti républicain lors de l'élection du gouverneur de Californie...). Quoi qu'il en soit, Sony devra réagir très vite puisque le gouvernement Bangladeshi, soutenu par les responsables des loisirs logiciels et FAI du pays, entend également recevoir des excuses. En cas de refus, le jeu sera non seulement interdit sur le territoire mais l'action judiciaire sera également maintenue jusqu'au bout.

Aucune réaction n'est pour l'instant remontée des autres pays également cités dans Socom 3, en l'occurrence la Pologne et le Maroc, pays qui ont une actualité gouvernementale moins chaude, ceci expliquant sûrement cela. Il est vrai que dans ce genre de jeu voulant se baser sur un contexte politique réaliste, il est difficile de ne pas foutre le boxon car résumer une situation politique tendue dans un jeu vidéo, sans caricaturer, influencer ou relancer les tensions, semble très difficile. Sony en fait les frais... accabler un gouvernement, alors même qu'il a une chaude actualité dans les médias d'information, n'est peut-être pas le rôle d'un jeu vidéo. Que les faits soient vérifiés ou non. En tous cas, les premiers concernés s'en sont aperçus... et Sony accumule les procès. Moi, je propose le village des Schtroumpfs comme Etat terroriste pour Socom 3... Au moins, c'est pas le grand Schtroumpf qui viendra tenter une action en justice.

*Non, ceci n'est pas le titre d'un nouveau jeu de baston mais bel et bien une actualité qui montre la limite de tolérance des références politiques actuelles dans un divertissement...*



# Ventes Japon: Bilan de la semaine

LES NEWS

Par KYLIAN

*Pour ne pas mourir idiot, au cas où Paco Rabanne aurait raison avec cinq ans de retard, rien ne vaut un tour d'horizon des ventes au Japon.*

Il n'est pas toujours évident de se tenir informé des dernières tendances dans le monde du jeu vidéo. Voici donc un bon moyen, pratique et pas cher : la news sur les ventes de jeux et de machines. Bon, pour que ça ne se voie pas trop et qu'on ne prenne pas cela pour un top présent en fin de numéro, on s'intéressera aux ventes japonaises. Car l'archipel nippon est le meilleur révélateur de la santé d'une majorité de boîtes dans le monde du jeu. On commence par les plateformes, avec une surprise de taille cette semaine : toutes les machines sans exception accusent une baisse des ventes par rapport aux semaines passées. Cela pourrait néanmoins remonter la semaine prochaine, l'arrivée de nouvelles couleurs pour la DS relançant sûrement l'intérêt auprès des otakus. Mais d'ici là, force est de constater que 90,000 machines vendues environ sur la semaine, c'est très peu, en tout cas moins que les 115,000 de la semaine passée. La PS2 et la PSP sont toujours en tête, avec respectivement

30,500 et 29,000 unités écoulées. La DS arrive en troisième place avec 22,000 boîtes. Mine de rien, ce trio représente 78% environ du total hebdomadaire de ventes. Après, un gros écart avec la GBA SP à 10,000 et la GC à 3,300. On ne



parlera même pas de la Xbox, dont seulement...315 unités ont été refourguées. Mais il faut tenir compte de l'arrêt de la production et de la sortie prochaine des next-gen. Au niveau des jeux, l'attente nipponne se porte sur...Nintendo Dogs, le simulateur de saucisses sur pattes.

D'ici sa sortie, deux demi-surprises : d'abord Tengai Makyô III qui s'empare de la première place, mais avec seulement 87,000 copies vendues sur la semaine passée. Les deux premiers opus avaient quand même fait mieux. Secundo, une autre suite, Tengai Makyô III, dont le développeur Namco avait espéré atteindre un total dépassant le million de boîtes écoulées, n'affiche qu'un modeste score de 200,000. Le jeu est presque vendu à perte tant les joueurs ne semblent pas séduits. Bref, c'est pas trop la joie en ce moment. Saint Seiya le confirme, en dégringolant de la seconde à la cinquième place, avec un score minable de 18,000, contre 90,000 la semaine passée (la nouveauté d'une sortie ne fait pas tout). Pour finir sur une note positive, on trouve quand même quelques valeurs sûres et notamment Tekken 5 (4e cette semaine et deuxième des ventes totales) .et Winning Eleven 8 Liveware Evolution, notre PES européen (6e de la semaine mais en tête des ventes totales).



# Nintendo: Quelques nouvelles avant l'e3

Par IANOS

LES NEWS

Nintendo a un peu joué à la girouette cette semaine, puisque que des nouvelles contradictoires se sont bousculées à quelques heures d'intervalles. L'effervescence à l'approche de l'E3 existe donc encore bel et bien et le salon devrait en fin de compte tenir ses promesses, ce dont on doutait un peu jusque là. (cf. Sanqua Pi pour plus d'info sur les jeux présentés à l'E3). En attendant Nintendo a commencé sa semaine en propageant la stupeur: point de Revolution et encore moins de nouveau pad mystérieux comme cela avait été envisagé. Du coup, Mr Iwata a même expliqué que rien ne serait montré « pour ne pas informer la concurrence... ». Bref, de l'humour façon Iwata, mais là, ça ne faisait plus rire que lui. Puis, la nuit portant conseil, on nous annonce maintenant que la Révolution sera bien là avec quelques démos. Du coup, la communication au sujet du prochain Zelda sur GameCube repart de plus belle... La

première grosse information est sans doute la durée de vie du jeu revue à la hausse par rapport à WindWaker. Nintendo annonce une durée de vie de 70 heures pour un monde deux à trois fois plus vaste que celui de Ocarina of



Time (deux à trois, c'est super précis ça...). Par la même occasion, il a été confirmé que la partie hippique du jeu serait un élément important du gameplay, avec des batailles, des joutes et a priori des boss. Bien sûr, le jeu comportera une partie subaquatique

et Nintendo a cru bon d'expliquer que l'eau serait transparente dans ce Zelda à la différence de Windwaker.... Le personnage principal de l'aventure est toujours Link et celui-ci commencera son aventure en tant que jeune fermier du village Taoru, mais adulte, avant d'augmenter en maturité tout au long du jeu. On ne sait pas encore si cela signifie que le jeu sera découpé en deux ou plusieurs époques mais cela semblerait bien dans la lignée des anciens Zelda qui présentaient deux vues opposées du monde d'Hyrule. En tout cas, les photos confirment l'impression que l'ambiance versera plus dans un style fantasy-manga, un peu mystérieux voire brumeux et que le monde d'Hyrule sera beaucoup plus désertique et en décomposition. Maintenant, Eiji Aonuma assure que de grosses surprises concernant le jeu viendront étonner les chanceux visiteurs de l'E3. Etre surpris, nous n'attendons que ça Mr Aonuma...

*Des nouveaux détails ont filtré sur le prochain Zelda, Nintendo voulant rappeler que la Revolution ne sera pas le seul intérêt de son stand à l'E3.*

# Lara en Bretagne

LES NEWS

Par El Fouine

*Alors comme ça, les jeux vidéo sont devenus populaires ? C'est marrant pourtant, c'est toujours les mêmes qu'on voit partout...*

Et c'est le grand retour de Lara Croft ! On piaffait d'impatience étant donné la qualité indiscutablement calamiteuse du dernier opus des aventures de la pilleuse de cercueils. Seulement, ce n'était pas trop le créneau qu'on s'attendait à la voir occuper. C'est vrai qu'on lui avait déjà fait vendre des bagnoles miteuses, mais là, on atteint le grand n'importe quoi. Cette fois-ci, l'héroïne, mascotte d'Eidos dans les années 90 (pourquoi plus maintenant, c'est bizarre...), fait la promotion de la ville de Dinan, dans le département d'Ille-et-Vilaine, en ma Bretagne adorée... L'idée derrière tout ça serait de promouvoir une cité qui mélangerait modernité et époque médiévale, tout comme dans Tomb Raider. Euh, excusez-moi, vous y avez déjà joué au jeu, ou vous vous fiez à ce que vous voyez dans les autres pubs ? Parce que déjà, par solidarité bretonne, je vous



signalerais qu'une telle campagne publicitaire est ridicule étant donné que Tomb Raider ne veut plus dire grand chose pour personne depuis... disons, le premier volet. Donc, l'impact produit sur la catégorie de personnes que vous comptez séduire risque d'être assez minable, vu qu'au fond, tout le monde s'en fout de Lara Croft. Bref, tout ça pour dire que les publicitaires de toute la planète (même les bretons, c'est pour dire) continuent à vous prendre, vous, lecteurs de Sanqualis, occasionnels ou habitués, et autres corez, pour des gros boulets. Enfin, sachez que cette campagne d'affichage qui s'étalera sur deux semaines (du 24/4 au 1/5 et du 24/5 au 29/5) aura coûté aux autorités locales la rondelette somme de 120 000 euros. Autant prendre cet argent, le jeter dans les chiottes et bien tirer la chasse pour être sûr qu'il n'en reste plus un centime...

# logiciel

## le conseil de tonton Snoop

Il y a des jours comme ça où rien ne va. Cette semaine par exemple, je m'en veux terriblement mais je n'ai absolument aucun logiciel en particulier à vous proposer. Ou alors peut-être bien que si, mais certains risqueraient de me jeter de gros galets au visage. Bah, peu importe. Alors alors. Pour les gens désorganisés comme moi, il est toujours très difficile de garder en tête tous ses rendez-vous, numéros de téléphone et autres entretiens avec son banquier. Heureusement, grâce à Sanqua, votre vie va changer. En effet, je crée depuis peu des fichiers Bloc-Note pour chaque rendez-vous ou évènement particulier dont il faut que je me souvienne. Inutile d'écrire à l'intérieur, tout doit être dans le titre: la date, l'objet du rendez-vous et basta. Ensuite, il ne reste plus qu'à réserver un petit coin du bureau à ces post-its d'un nouveau genre, et le tour est joué. C'est pas génial, ça ? (aïe arrêtez, pas dans les yeux !)

Menu Démarrer / Programmes / Accessoires / Bloc-Note



Editeur : Microsoft Games  
Dev : Ensemble Studios

Le Age of Empire nouveau approche à grands pas et c'est donc tout naturellement que l'on voit poindre de nouveaux screenshots de la bête ci et là. Et que dire, si ce n'est que Le niveau de détail est simplement hallucinant !

**PC**

## Age of Empire III



prévu pour Novembre 2005



Editeur : Take Two  
Dev : Rockstar

Un an après sa sortie sur PS2, GTA daigne enfin pointer le bout de son calibre sur PC. Hormis en ce qui concerne la résolution, difficile de noter la moindre amélioration graphique sur ces images. Heureusement que le gameplay, lui, ne risque pas de bouger d'un pouce.

**PC, XBOX**

## GTA San Andreas



prévu pour troisième trimestre



Editeur : Nintendo  
Dev : Nintendo

Le prochain Zelda se dévoile petit à petit dans la presse européenne, dont nous tirons ces trois nouvelles images. Il semblerait donc que Link soit adolescent en début d'aventure, et on peut d'ors et déjà apprécier son superbe look mi-réaliste mi-manga. Vivement...

**NGC**

## Legend of Zelda



prévu pour On en sait rien



**SCREENING**

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



MADDEN 2006 (XBOX 360)

*L'évènement vidéo de la semaine, c'est bien entendu cette première vidéo de Madden 2006. Après un teasing chaud-bouillant qui aura duré cinq jours, EA s'est enfin décidé à mettre sa fameuse vidéo en ligne. Sensée être l'un des premiers aperçus de ce que donnerait la prochaine console de Microsoft, cette vidéos'avère en réalité être une vulgaire es-croquerie. Ainsi, aucune image diffusée ici n'est tiré du moteur actuel du jeu. Dans le jargon, on appelle ça un «mockup», soit une sorte de maquette précalculée. De l'avoue même d'EA, cette vidéo n'était en fait sensée donner qu'une idée plus ou moins précise des capacités techniques de la Xbox 360. Le resultat étant loin d'être époustouflant, on se rassurera en apprenant que le jeu final s'annonce largement au dessus. M'enfin, connaissant EA, on va quand même garder la tête froide.*

# SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

<http://www.easports.com/games/madden06/nextgen.jsp>



On dit souvent qu'il y a deux sujets à éviter dans les discussions entre amis: la religion et la politique. Dommage, entre un nouveau pape et un débat passionnel (mais non passionné ni passionnant) sur l'Europe, il y aurait de quoi en faire, des news Rien à Voir. Alors, je pourrais vous parler de protections anti-copies, où l'UFC Que Choisir obtient gain de cause sur les DVD mais pas sur les CD (ce qui prouve encore que l'informatique en France est bien entre les mains d'incompétents, qu'ils



avec mes précédentes mais pouvant servir aux tenants de la globalisation, adeptes sans honte de vile récupération idéologique. Plus raisonnablement, ça intéressera au moins les développeurs web. Lundi dernier, alors que Sanqua PI sortait, une annonce de choc : Macro-media, la célèbre enseigne de Flash, Director et autre Fireworks, était rachetée par Adobe, le père des non moins fameux Photoshop, Acrobat ou Illustrator. Le rachat s'évalue à 3,4 milliards de dollars, tout de même. Validée

facto d'Avalon au prochain OS phare de nos PC risque de rendre cette solution incontournable et préférentielle, là où Flash impose un logiciel à acheter. Tout ceci nous ramène à la crainte majeure des éditeurs de logiciels libres : avec le XAML, c'est Windows LongHorn tout entier qui va devenir à la fois un media player ou encore un navigateur web et donc la frontière entre l'OS et les logiciels élémentaires de tout bon internaute moderne sera bien plus floue. Une nouvelle donne où des acteurs comme

## RiEN A VoIR

### *L'illustration d'un monde*

Par KYLIAN



soient politiques ou juristes). Je pourrais vous parler d'un blogger célèbre, condamné illustre, surnommé « al1jup » qui sortira bientôt en librairie un best of de ses mémorables réflexions... Je pourrais enfin vous parler de cette petite fille de 5 ans menottée par des policiers parce qu'elle faisait la dingue en classe. Comme ça se passe aux USA (en France on attend au moins le lycée pour bastonner les gens), cela ne choquera personne, aucun intérêt donc. Du coup, puisqu'il faut du « Rien à Voir », j'ai pensé à une news qui n'a rien à voir

par les deux conseils d'administration (reste aux actionnaires à l'entériner), cette fusion est prévue pour la fin de l'année et se positionne dans l'optique d'une guerre de plus en plus évidente entre Adobe et Microsoft. Billou a en effet d'ores et déjà prévu de tout casser avec son LongHorn et surtout avec Avalon, l'interface graphique basée sur le langage XAML, lui-même issu du XML. Plus sérieux concurrent de Flash, Avalon a des arguments qui ne laissent pas indifférents. De plus, que cela fasse plaisir à Bruxelles ou pas, l'intégration ipso

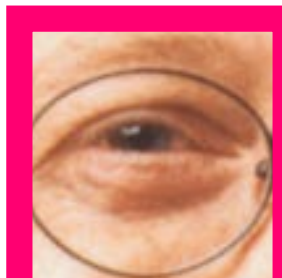
Mozilla, Flash ou Acrobat risquent de ne pas avoir leur mot à dire... Bref cette fusion - de raison - entre deux sociétés, poids lourds du marché, démontre que les craintes vis-à-vis de l'oligarchie technologique visiblement prônée par LongHorn sont loin d'être infondées. Une révolution est en route d'ici 2007 et elle se passera sûrement plus dans nos PC qu'à l'Elysée, où « Le Pacte » entre Chirac et Jospin a déjà établi les règles du jeu. Ah mince, on avait dit « pas de politique ». Décidemment, qu'il est bon de parler de ce qui n'a rien à voir !



L'ambition est maintenant d'envahir votre vie quotidienne où que vous soyez. Du 9 au 12 mai 2005, à Las Vegas, c'est au marché des appareils mobiles que Microsoft va s'attaquer. Sont visés en particuliers les smartphones, où la différence entre les outils de communication et les PC est censée disparaître prochainement. Bien évidemment, il ne saurait être question de laisser une telle évolution échapper à la main-mise de Billou ! Or il se trouve que pour le moment,

(qui équipe Nokia et Sony Ericsson) ou PalmSource. A Las Vegas donc, Bill Gates devrait annoncer sa stratégie, pour rectifier la situation, dans une énorme série de conférences (156 sur 4 jours), notamment sur les utilisations que vont pouvoir en faire les entreprises. Non, vous n'êtes pas à Las Vegas pour jouer, messieurs les industriels, mais pour apprendre comment relier vos employés à vos gros systèmes, les contacter n'importe où, gérer leur travail même quand ils sont absents!

des fonctions d'e-mail, de navigateur internet, de lecteur multimédia et de jeux. Vraiment pas de quoi fouetter un chat. On va simplement transposer le monde du PC à la vie nomade, lorsque cela reste encore à faire, d'ailleurs. Je dois bien être le dernier péquin à n'utiliser son portable que comme téléphone. Alors quel coup de baguette magique vont-ils nous sortir de leur chapeau pour faire la différence ? Selon l'ingénieur chinois, cité dans le New York Times: "Now, the first thing



## *Un Chinois au secours de l'empire Microsoft*

Par EGOMET

## RiEN A VoIR

le secteur mobile and embedded software (logiciels autres que PC) de la firme perd de l'argent. Eh oui, ils en perdent parfois ! D'accord ça ne représente « que » 224 millions de dollars de déficit l'année dernière et ils ne perdent « que » depuis trois ans. Mais surtout, il reste beaucoup de travail à faire avant de devenir leader sur le marché des logiciels pour téléphones. Tout en équipant par exemple les marques Motorola et Samsung, il ne pèse encore qu'un modeste 7,3 % sur ce marché, très loin derrière Symbian

Les jeux, les paris, la luxure, c'est après le boulot, tout le boulot, si on ne vous a pas envoyé de nouvelle mission par e-mail ! L'ambition est de réussir la même chose qu'avec windows 95. Comment y parvenir ? C'est là qu'intervient notre Chinois, du nom de Ya Qin Zhang, qui a repris en main la conception du nouveau Windows Mobile software, nommé Magneto, comme pour mieux appâter le chaland. Les fonctions que devrait avoir ce soft n'ont rien de très surprenantes, on intégrera simplement aux téléphones

is quality." Tiens donc... Quelle idée originale... Plutôt que d'accumuler les fonctions, comme ils en avaient l'habitude, les informaticiens de Billou se seraient attachés à faire un produit qui ne plante pas deux fois par jour et qui ne nécessite pas des mises à niveau permanentes pour des choses aussi excitantes qu'une faille de sécurité ! Cela signifie-t-il pour autant un changement d'état d'esprit ? On peut toujours l'espérer mais ce n'est sans doute jamais qu'une stratégie de plus pour dominer et verrouiller le marché.



# Les jeux de demain

## Le retour du Jeudi prochain

*« Yvan SOLO sentait au fond de lui sourdre une profonde angoisse existentielle. En effet, il devait un paquet de brouzoufs à sa cousine de la planète TATAOINE LES BAINS, somme qu'il avait perdue en jouant contre elle à SUPER MARIO VS POKEMON on line, nouveau jeu de baston sorti dans les FNAC intergalactiques depuis moins d'une semaine. Il fut tiré de sa rêverie par l'attaque d'un croiseur KLINGON .... »*

« STAR'AC WARS », récit épique apocryphe du 10ème siècle après JC VANDAMME

## DOSSIER Par PTITMEC

### Petite mise au point

Salut les amis ! Je profite de l'absence du Boss et du fait que les petits jeunes sont occupés à essayer de lui piquer sa place, pour revenir voir ce qu'ils ont fait de SANQUA. Quand des affaires pressantes m'ont retenu loin d'Internet, je ne pensais pas qu'ils profiteraient du fait que j'aie le dos tourné pour réaliser ça ! Voilà, on part quatre mois et ils en profitent pour transformer un site lourd à charger, remis à jour tous les trente-six du mois, et plein de fautes, par un magazine super pro bien réalisé et qui sort en temps et en heure toutes les semaines. On croit rêver. En qui avoir confiance ? Je vous le demande. Mais, trêve de plaisanteries, je vais remettre les choses en ordre. Finis les dossiers avec de beaux graphiques, des infos vérifiées et des chiffres justes. Vive les articles bâclés, pleins de fautes, d'infos éventées et de chiffres bidons. Bref, le bon vieux temps est de retour. Pour célébrer cela, quoi de mieux qu'un petit (et mauvais) dossier sur les jeux du futur. Attention, pas les jeux de dans vingt ans. Non, je vous le dis une dernière fois, c'est le retour des méthodes anciennes et des fainéants. Mettons les jeux pour 2010. D'ailleurs, Noël approche à grands pas. Il faut donc penser, dès maintenant, aux cadeaux qui rempliront vos chaussons au pied de la cheminée.

## Quoi de neuf pour le futur ?

Donc : les jeux informatiques de dans cinq ans. Cela fait peu de temps, à l'échelle de la planète (qui, soit dit en passant, nous supporte de moins en moins bien, nous et notre pollution), peu de temps à l'échelle d'une vie d'homme, ou même d'une vie de femme. Mais cela représente des siècles, dès lors que nous parlons de technologies et surtout de celles liées à l'informatique. Si nous nous penchons par dessus notre épaule (pas facile, essayez, pas trop quand même), pour regarder les débuts de l'informatique grand public, il nous semble que c'était hier que nous découvriions les APPLES 2, les ORIC, et toute une tripotée d'autres machines et consoles qui ont fait le bonheur de nos longues soirées, pas seulement d'hiver. Même remarque pour les jeux : nous sommes passés en quelques décennies de jeux aux graphismes simples, type PONG, GALAXIAN, AZTEC (un de mes jeux préférés et peu connu sur APPLE 2) à des jeux hyper sophistiqués. Je ne donne pas d'exemple, je ne vais pas faire tout le travail. Le jeu en vaut-il la chandelle ? C'est ce que nous allons essayer de voir ensemble. Attention ! Silence dans le fond ! C'est moi qui parle, et si vous avez des questions, veuillez les poser à la fin de l'exposé. Merci d'avance.

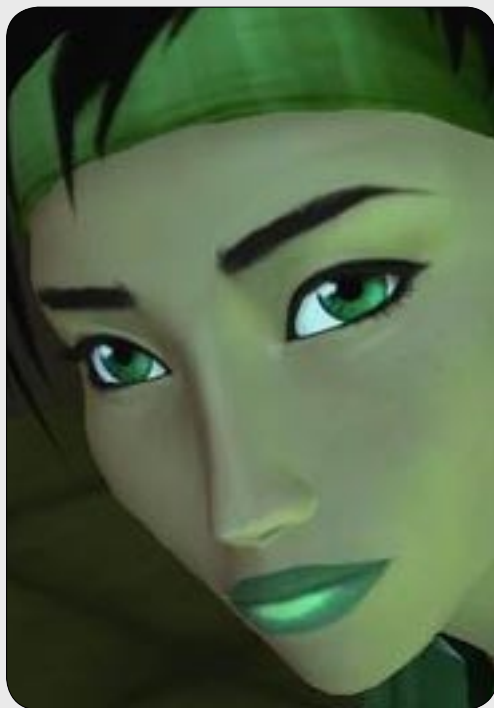
Avant de prendre notre boule de cristal et de jouer au petit Harry Potter, afin d'essayer de savoir de quoi sera fait notre futur vidéo-ludique, il est impératif de regarder rapidement dans quel type de matériel nous allons insérer nos CD, DVD, cassettes, cartes mémoire ou nouveau support inconnu à ce jour. En effet, on voit se profiler à l'horizon une nouvelle génération de consoles : XBOX 2, PLAYSTATION 3, GAME CUBE 25 ou même PSP toujours plus performantes. Sans parler de la nouvelle NITENDO DS qui, si elle ne révolutionne pas les consoles portables, amène peut-être une ouverture vers des consoles moins frileuses en terme de design et de fonctionnalités. Je ne fais que survoler les micro-ordinateurs qui continuent leur

course en avant, tant au point de vue de la puissance des processeurs et des cartes graphiques, qu'à celui des stockages disques durs et lecteurs/graveurs de CD, DVD. Je ne parle même pas des téléphones portables, car, de toute façon, je n'y connais rien. Eh oui, il en existe encore qui n'arrivent même pas à faire fonctionner correctement un fixe... Pauvres consommateurs que nous sommes, car, si nous ne savons pas encore quels sont les jeux de demain, nous savons dès aujourd'hui qu'il faudra mettre la main à notre porte-monnaie, ou au moins à celui de notre femme, pour pouvoir y jouer. De plus, il y a les nouveaux périphériques, qui, immanquablement, vont faire leur apparition. L'EYE TOY en est, pour moi, le meilleur exemple. Voici un petit gadget tout simple. Une web cam, c'est commun en ces temps d'Internet, et pourtant, malgré des jeux pas terribles, cet ustensile révolutionne notre façon de jouer. Allez savoir ce qui est en gestation dans les laboratoires de recherches des grands et petits de l'informatique... Peut être, comme nous sommes en recherche de sensations fortes, un simulateur personnel pour les jeux de courses (voitures, bateaux ou avions) ? Surtout quand on voit ce que certains bricoleurs arrivent à faire dans leur garage avec trois diodes et quatre boutons poussoir. Tout cela pour dire que, comme la durée de vie de notre matériel va en diminuant (et celle de nos nuits aussi...), si l'on veut rester au top afin de jouer aux dernières nouveautés, il va falloir assurer un max question matos. Ordinateurs et consoles: même combat, il faut évoluer pour survivre.

## Passons au coeur du débat

Je pose la question : à quel type de jeux allons nous jouer dans cinq ans ? Car, pour moi, tout se joue à ce niveau ! Je le dis tout net : si certains ne sont pas d'accord avec moi, ils n'ont qu'à aller voir sur un autre site, on n'est pas là pour rigoler ici. Ouste, non





mais alors ! On peut continuer ? Les éditeurs de jeux doivent cibler les consommateurs. Depuis de nombreuses années, les jeux sont compartimentés : R.P.G., S.T.R., baston, sport, plates-formes, etc. ... Il faut en effet que les boîtes gagnent de l'argent. Eh oui, désolé pour ceux qui pensaient que les gars faisaient cela juste pour nous faire plaisir. Les gains issus du jeu vidéo sont énormes et les enjeux aussi. Donc, pour les éditeurs, il est primordial de savoir où situer les joueurs en fonction de leurs goûts comme les jeux de caisses et F.P.S., leurs âges (les POKEMON par exemple) et même leur sexe. Oui, Mesdames ! Finis le temps où vous restiez devant vos fourneaux, il vous faut en plus rester devant vos ordinateurs pour jouer. Les SIMS en sont un brillant exemple. (Juste un aparté, pour dire que celui qui trouvera le jeu qui scotchera ma femme devant un écran, eh ben il mérite le prix NOBEL de chimie et toute ma considération). Les études de marché permettent de voir quel type de jeu fonctionne le mieux, et ainsi de continuer à fournir des titres au succès presque assuré (cf l'excellent dossier sur les suites paru dans un SANQUA d'avant. Vous n'avez qu'à chercher lequel, bande de fainéants). Mais, me direz vous, ne reste-il pas de place pour la création, la nouveauté, voire le génie ? Bande d'ignares ! vous répondrai-je. Malgré le fait que certains éditeurs nous pondent des suites ou des jeux ayant pour atout un scénario nul, ou pire, tiré d'un film, pour peu qu'il ait fait un minimum d'entrées en salles, il existe une majorité de gens qui, sans avoir des idées révolutionnaires, essayent de créer des jeux de qualité, tant graphique que scénaristique. Heureusement, une petite frange de l'édition nous pond chaque année des jeux qui renouvellent un genre. Je pense par exemple à des jeux comme BEYOND GOOD AND EVIL, ULTIMA VII (zut, trop vieux !), ICO, ou d'autres qui sont autant de bijoux dans le monde du jeu. De plus, il existe également certains jeux d'un genre tombé en désuétude et qu'une équipe passionnée remet au goût du jour. C'est le cas de l'excellent RUNAWAY, qui a remis sur le devant de la scène les jeux d'aventures en point & clic. Bref, pour l'avenir proche, on peut se dire que tous les types de

jeux vont continuer à coexister avec plus ou moins de succès, en alternant le bon et le moins bon (comme les jeux de plate-forme qui semblent en perte de vitesse), avec, dans tout cela, quelques OVNI auxquels nous prendrons un plaisir immense à jouer.

### **La révolution est-elle en marche ?**

Ceci, c'est pour les jeux que je qualifierai de traditionnels, ceux que nous côtoyons depuis le début de l'ère informatique. Mais il se profile, que dis-je ?, elle est déjà là, la révolution qui n'a plus trait au type du jeu, mais à la façon de jouer elle-même. Cette révolution est intimement liée, à mon humble avis, pour ceux qui ne sont toujours pas d'accord, se référer au début du paragraphe précédent et zou chez monsieur le principal avec un motif au cul. Zut alors, on va pas se laisser emm.... par tous ceux qui nous emm.... Non, mais des fois ! Je reprends et tant pis pour ceux qui n'ont pas suivi, z'avaient qu'à prendre des notes ! Où en étais-je ? Ah oui, je parlais du plébiscite d'Internet, et plus précisément du haut débit qui se généralise un peu partout, même dans mon village, preuve que tout arrive dans une vie... Sauf le fait que ma femme me laisse jouer tranquille, mais bon ! En effet, depuis pas mal de temps on pouvait jouer en réseau. Pour ce faire, il fallait au moins deux micros chez soi, les relier et avoir en plus un pote prêt à en découdre avec vous. Beaucoup plus difficile de le conserver, ce pote, lorsque cela fait x fois qu'il vous fout la raclée à COMMAND AND CONQUER, que c'est vous qui payez les chips et la bière et qu'au moment de se coucher votre femme vous engueule parce que ce n'est pas des heures surtout qu'il faut se lever dans une plombe pour aller bosser. Avec le jeu en ligne, grâce à Internet, nous avons accès à des adversaires de tous niveaux et plus fort, de toutes nationalités (qui n'est pas secrètement réjoui de foutre une bonne branlée à un « ami » américain, histoire de ?). De plus, chacun boit sa bière et mange ses chips, par contre, on se fait toujours engueuler au moment, délicat, du coucher. D'ailleurs la

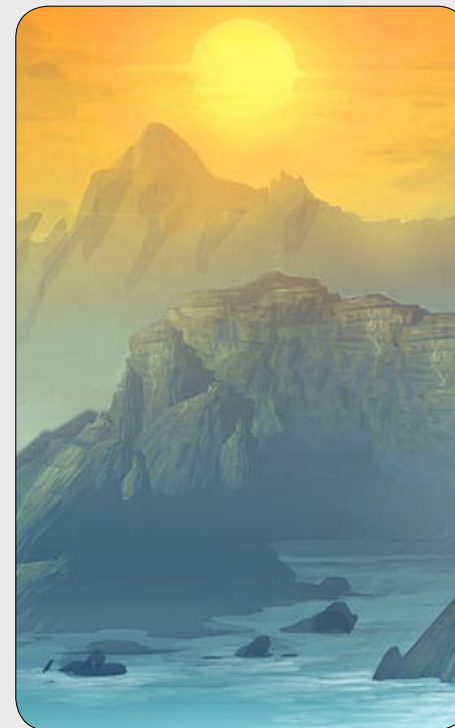


vogue et la convoitise que suscitent les M.M.O.R.P.G. en ce moment est symptomatique. Ce style de jeux, en solo, avait ses adeptes mais sans connaître une expansion très phénoménale. En revanche, regardez le démarrage de WORLD OF WARCRAFT, c'est une folie sur le net. Ce type de jeu permet de vivre une aventure, seul ou à plusieurs, qu'il s'agisse de faire la guerre, la paix, d'apprendre un métier, des sorts, de chercher des trésors et j'en passe. Tout est possible suivant les envies du moment et le temps que l'on peut y consacrer. Alors, il faut se projeter dans cinq ans avec l'imagination des créatifs, et les performances des graphismes. On va se retrouver dans de véritables films dont on sera le héros. Une réalité virtuelle est-elle en marche ? Certainement, car les progrès techniques vont bientôt nous donner les moyens de nos envies. Tout sera possible, se rapprochant le plus d'une certaine réalité, tout en étant à l'abri des déconvenues physiques réelles telles que la faim, la fatigue, les blessures ou la mort. Les erreurs n'auront de conséquences que dans le jeu et l'on pourra recommencer encore et encore. Vous me direz, rien que nous ne connaissons déjà dans les jeux actuels. Je répondrai d'accord, seulement là je parle de réalité virtuelle où l'on est complètement immergé dans l'action, tous les sens munis de capteurs et de récepteurs afin de vivre l'action au plus près. Bon, je vous l'accorde, 2010 risque de faire juste, mais, à mon avis (attention au motif ! je vous surveille au fond), on en verra déjà les prémices.

Pour finir, je voudrais parler de deux types de jeux qui n'ont pas un retentissement exceptionnel, mais qui me tiennent à cœur, même si je n'y excelle pas. D'une part, ce sont les jeux d'échecs. Ils sont pourtant tellement performants qu'ils sont en passe de supplanter les humains, (j'espère qu'ils ne vont pas prendre le pouvoir, au secours, reviens Arnold, ne les laisse pas faire) et peuvent bénéficier des nouveaux moyens de la création pour les dépoussiérer. D'autre part, les jeux de plateaux (comme par exemple HEARTS OF IRON II

pour l'un des plus abordables du genre). Mais si, vous savez, ceux où il faut gérer tous les paramètres, (même l'approvisionnement en papier toilette est pris en compte dans le moral des troupes) et où il faut souvent plusieurs heures avant de faire un tour de jeu. Et si justement ce type de jeu hyper réaliste bénéficiait le plus des possibilités offertes par Internet ? Ces jeux se jouaient déjà par courrier électronique en prenant un temps fou, mais imaginez une partie en temps réel avec x participants qui gèrent chacun un pays, une faction, un régiment ou une cohorte, voire un soldat en immersion totale, avec ce que cela implique d'incompréhension dans les ordres, d'envies d'obéir, de désobéir ou que sais-je encore ? (pour en savoir plus sur ce type de jeux, je vous conseille PC4WAR, magazine en vente dans les bons tabacs-presses. Je sais, c'est de la pub, mais des fois qu'ils m'offrent un abonnement gratuit, c'est pas avec ce que l'on gagne chez SANQUA et ce que ma femme me pique, sans parler des mômes, que je peux me le permettre. Vous croyez quoi vous !).

En conclusion, j'espère que l'avenir des jeux sera flamboyant pour nous, et surtout en contradiction avec mes désirs, car quoi de mieux que de se faire surprendre dans le domaine. En matière de création, tout reste à découvrir, inventer, imaginer. De toute façon, nous sommes prêts à plonger, pour peu qu'un jeu nous aspire dans une bonne histoire bien réalisée, bref on ne demande que du rêve ! Je nous souhaite, plein de (longues) bonnes heures de jeux (désolée ma chérie !). Sinon, n'oubliez pas qu'il existe dans la vraie vie toutes sortes d'aventures à vivre, de vraies gens à rencontrer et de vrais sports à pratiquer. Donc, éteignez votre ordi ou console et sortez de chez vous, bougez-vous quoi (c'est ma femme qui m'a obligé à écrire ça, sinon ...).



# TESTS

**Trackmania Sunrise**  
PC ★ par SNOOPERS

**Freedom Force VS 3rd Reich**  
Xbox ★ par El Fouine





40

40 et moins... on se demande si des gens ont vraiment bossé dessus ou s'ils ont juste voulu remplir leur CV à l'arrache, entre un job au Mcdo du coin et au Pizza Hut de la rue Bombeur. Un mystère de plus à élucider dans la poubelle.

50

Vraiment pas terrible. L'intérêt est très limité ou plombé par d'énormes lacunes techniques. Une chose est sûre, quelle que soit la personne qui ait pu valider ce jeu en session de test, il est grand temps qu'elle se reconvertisse dans le fromage chèvre. Et vite.

60

A la rigueur, ce jeu avait du potentiel. Malheureusement, un aspect important est venu gâcher tout le reste comme la gangrène dévore la chair malade avec voracité. En bref, si vous supportez de jouer à un jeu auquel il manque un bras ou une jambe, vous pouvez y aller.

70

Il y a manifestement eu du boulot et de l'effort, mais il manque encore un petit quelque chose pour transformer la chrysalide en joli papillon multicolore. En bref, c'est le jeu qui n'a pas été trop loin d'être réussi. On s'y adonnera volontiers.

Mais comment note-t-on à Sanqua ?  
A la louche ? A la bouteille ? aux deux ?

80

Un très bon titre, bien sous tous rapports. Techniquement maîtrisé et bourré d'intérêt, c'est un jeu qui a de la cuisse comme on dit. Encore un peu trop propre sur lui pour prétendre tutoyer les cîmes, mais un excellent titre quand même.

90

Une réussite flamboyante. Outre le fait d'être formellement réussi, il a ce petit quelque chose que les autres n'ont pas, et qui fait toute la différence. Véritable tourbillon ludique, il aspirera tout joueur qui osera s'en approcher de trop près. Assurément une oeuvre majeure, qui restera dans les annales pour un bon moment.

# trackmania sunrise



PC

SIMU

SOLO

MULTI

## InTro

*Comme tous les mômes de mon âge, je jouais souvent avec de petites voitures en plastique. Sauf que moi, j'avais un truc beaucoup mieux que tous mes potes. Je plaçais mon engin sur une pompe à air, que j'écrasais d'un coup de paume pour propulser la bagnole dans un assemblage de courbes et de loopings en plastique souple. Evidemment, ça ne marchait pas à tous les coups et la voiture finissait souvent sa course contre un mur. Mais c'était quand même la grande classe. Pour tous ceux qui ont esquissé un sourire à la lecture de ces quelques lignes, inutile de lire la suite. Trackmania Sunrise est fait pour vous.*



DEVELOPPEUR  
EDITEUR

NADEO  
FOCUS INTERACTIVE

PC

# Trackmania Sunrise

par Snoopers

### Mets-y les doigts

Trackmania premier du nom, c'était des circuits complètement dingues, un éditeur de tracés très puissant et une communauté de joueurs énorme et prolifique. Sunrise reprend les mêmes et recommence, mais en mieux. Le menu du jeu annonce d'ailleurs la couleur à lui tout seul. Là où le premier opus nous collait un immonde écran de sélection digne des pires freewares d'il y a dix ans, Sunrise se la joue sapé. Design fin, musique classe (comme l'intégralité des excellents morceaux du jeu, soit dit en passant), c'est juste le jour et la nuit. Mais avant d'entrer un peu plus dans les détails, je vais quand même rappeler deux trois trucs. Déjà, Trackmania est un jeu qui se manipule à trois doigts. Ici, pas de frein à main ou de changements de vitesse. Tout se passe du côté des touches multidirectionnelles, et c'est tant mieux parce que les circuits demandent la plupart du temps un gros effort de concentration. Quant il s'agit d'enchaîner loopings en pagaille, sauts retournés et autres tracés à 180°, le tout à 350 km/h, vaut mieux ne pas avoir à se demander où on doit mettre les doigts. Le jeu est donc aisé à prendre en main, mais il n'en est pas simple pour autant. Du coin de l'œil, Trackmania peut en effet sembler anecdotique. Quelques nuits plus tard, on







*Rapides, légères et divinement belles, les petites sportives sont un vrai régal à conduire. Et puis bon, ça change quand même un peu de votre vieille R5 toute pourrie.*



*Ici, un environnement de type Côte d'Azur à la végétation très fournie. Remplies de petites maisons roses typiquement provençales, ces circuits nous chantent la beauté de la France et de ses campagnes ensoleillées. La classe.*

se rend pourtant compte qu'il n'est rien de moins qu'un jeu de skill brut. De ce point de vue là, on est plus proche d'un GT que de Micro-Machine. L'apparente simplicité des commandes est ainsi contrebalancée par une physique des bagnoles très précise, et qui demandent un certain doigté pour passer la grille d'arrivée. Sous l'égide du Dieu Chronomètre, le moindre frottement contre une barrière de sécurité peut en effet s'avérer fatal et il suffit parfois d'un dixième de seconde dans l'aile pour rater une médaille d'or. Autant vous prévenir d'emblée, vous allez en chier.

#### La tête en arrière

Le jeu propose trois types de véhicules, pour autant de styles d'environnements. Au menu, on a donc droit à une belle bagnole sportive façon Outrun, rapide comme le vent et très maniable. Les circuits qui s'y rattachent sont situés en bord de mer, ambiance coucher de soleil sous les palmiers. La deuxième caisse, un gros 4x4, est beaucoup plus difficile à conduire. Dotée de suspensions disproportionnées, elle pose pas mal de problèmes dès lors qu'il s'agit de gérer la réception d'un saut ou de négocier un virage serré. Son décor est urbain, tendance quartier d'affaire. grands buildings de verre et routes étroites au programme, à moins que vous ne préfériez dérapier sur les toits. On ferme la marche avec le poids lourd du groupe, une voiture roadster d'une lourdeur sans nom. Extrêmement difficile à conduire, ce

modèle risque d'en décourager plus d'un. Il va pourtant bien falloir apprendre à la maîtriser si vous comptez découvrir tous les tracés du mode solo... Et le mode solo tiens, parlons en. Les quatre modes qui le composent sont pour la plupart issus du précédent Trackmania. Comme j'ai un peu la flemme de tous les détailler avec précision, je vais faire ça rapidement. On commence avec le mode Plateforme, qui propose de transpirer sur des circuits abracadabrants, riches en sauts spectaculaires et autres loopings tordus. Plus qu'une question de chrono, le challenge est ici de franchir la ligne d'arrivée en économisant au maximum ses checkpoints. L'idéal étant évidemment de conclure le circuit d'une seule traite, comme un grand. Le second mode, Crazy, consiste quant à lui à effectuer des cascades le plus rapidement possible. On conclut sur le mode course, dans lequel on devra se tirer la bourre avec des adversaires fantômes et taper le meilleur chrono possible.

Je tiens à préciser, et je ne plaisante pas du tout, que tous ces modes sont dangereux. Dangereux pour votre vie sociale, pour votre santé et surtout pour votre temps de sommeil, qui risque fort de se voir raccourci à son plus strict minimum. Pour avancer au fil des championnats et des environnements, le jeu demande en effet un score minimum. En l'occurrence, des médailles d'or. Et si ça reste relativement gérable lors des premières compétitions

(comprendre : une nuit pour gagner une médaille), ça devient très vite la croix et la bannière tant les circuits deviennent tortueux et fourbes (on sent d'ailleurs que les développeurs ont pris de la bouteille, et le design des tracés est souvent très inventif). On peut ainsi passer des heures entières à recommencer le même circuit encore et encore, à perfectionner ses trajectoires, ses prises de virages et ses sauts, tout ça pour rattraper les quelques malheureux dixièmes de secondes qui nous séparent de la première marche du podium. Vous avez dit « drogue » ?

#### Un tigre dans le moteur

Une des plus grosses améliorations notables par rapport au premier opus concerne sans aucun doute le moteur physique. Il participe énormément à la précision redoutable du jeu, offrant à chaque type de voiture un comportement qui lui est propre. Le poids des bêtes est palpable, et leur conduite n'a vraiment rien à voir. Pour vous donner un exemple, la sportive rouge avec laquelle on se fait la main est extrêmement rapide et demande une bonne maîtrise du frein. Soit tout le contraire du 4x4, beaucoup plus lent et lourd, et surtout extrêmement sensible au moindre petit à-coup. Et je ne parle même pas du roadster, qui interdit formellement le moindre virage un peu cavalier. En plus d'apporter un peu de diversité à la conduite du jeu, cela renforce le plaisir que l'on peut prendre à piloter tous ces engins sur des routes parfois invraisem-

blables. Faire des choses extraordinaires dans un contexte à peu près réaliste sera toujours plus gratifiant que de faire s'envoler une savonnette. Seule petite ombre au tableau, les voitures réagissent parfois bizarrement aux chutes, et n'atterrissent pas toujours de façon très naturelle. De ce point de vue là, il y a encore des améliorations à fournir. De même, mais ça, c'est vraiment personnel, je trouve dommage que le jeu ne gère pas les déformations de carrosserie. Non pas que ça soit vraiment important dans un jeu comme celui-là, mais les bagnoles se prennent parfois des gamelles monumentales, à grands renforts d'effets sonores bien appuyés. Du coup, forcément, ça donne envie de voir le résultat à l'écran.

La deuxième amélioration d'ordre technique qu'on peut difficilement louper, c'est bien entendu du côté des graphismes. Là, c'est peu le passage à l'âge adulte. On avait quitté un Trackmania tout mignon, façon simulation de petites voiturettes pour enfants en bas âge, et le voilà qui nous revient en grand seigneur majestueux, rutilant et clinquant. Et autant dire que ça le fait carrément. Les maps sont grandes, d'une grande beauté et gavées d'effets spéciaux en tous genres avec plein de noms compliqués dedans. Les trois zones disposent chacune d'un style qui leur est propre, et le résultat est foutrement agréable. Ça se la pète à grands coups de textures qui arrachent-tes-yeux-avec-deux-doigts, et



*Quand on vous dit que les circuits de Trackmania Sunrise sont tordus, on ne vous ment pas. Imaginez-vous deux secondes à 360 Km/H dans ce gros rouleau métallique... mmh...*



*Les grosses 4x4 sont loin d'être évidentes à manipuler, et vous allez vous arracher les cheveux sur certaines épreuves. Faut ce qu'il faut...*





*Vous ai-je déjà dit que Trackmania Sunrise était beau à mourir ?*

on en redemande. Côté moteur, la bestiole étant largement paramétrable, inutile de dire que ça tourne impec' sur la plupart des configurations pas trop antiques.

### **Eh mec, t'as pas du Coppers ?**

Après une dure nuit d'effort, il y a deux types de réactions. La première - généralement la plus répandue - consiste à s'écrouler sur le matelas le plus proche comme une baleine sur les rives d'une plage abandonnée, les yeux rougis de fatigue et le sourire béat aux lèvres (putain, je l'ai eue cette médaille d'or de merde !). La seconde, que je qualifierais de « syndrome du junkie », consiste à avaler le plus de café possible en un temps record, puis d'attaquer l'éditeur de niveaux du jeu. Oui, il y a des gens qui en sont capables, je peux témoigner. Le mode Construction, donc. Grande trouvaille du premier Trackmania, il offre à tous la possibilité de construire ses propres circuits de fous. Et vas-y que je te colle trois loopings d'un coup, une bonne enfilade de jumps et quelques accélérateurs pour la forme, sans les mains. D'une simplicité et d'une puissance assez phénoménale, cet éditeur de tracks est une double idée de génie. Déjà parce qu'il permet à tous les esprits créatifs d'assouvir leurs désirs de gosses les plus enfouis. Et surtout parce que les circuits que ces gars-là vont créer (en pagaille, n'en doutez pas) garantissent à tous les flemmards comme moi une durée de vie quasi-illimitée au soft. Merci les gars, c'est vraiment trop sympa.

Fidèles à leur philosophie de l'effort, les gars de Nadéo ont toutefois corsé un peu l'affaire, et il va falloir bosser dur avant de pouvoir construire la piste de ses rêves. Ainsi, les différents « blocs » d'objets nécessaires à la composition d'un circuit ne pourront s'obtenir qu'en échange d'espèces sonnantes et trébuchantes, ici nommées « Coppers ». Pour gagner des Coppers, rien d'incroyable: il suffit de cartonner dans les différents modes solo du jeu. Et donc d'enfiler encore plus de nuits blanches. Bigre.

### **L'effet Quiche-Cool**

Comme on n'est jamais de très bonne humeur après s'être mangé une seconde de trop dans les dents (surtout à bout de forces, au petit matin), il est toujours bon d'aller faire un tour du côté du mode multi-joueur, histoire de se calmer les nerfs sur des vrais gens. Ça tombe plutôt bien, parce que cette partie du jeu est juste irréprochable. Nadéo l'a bien compris, Trackmania doit beaucoup à sa communauté de fans über-dynamiques. Le mode multi est donc particulièrement bien fourni et fait la part belle aux créations personnelles des joueurs. On peut donc s'affronter en équipes ou chacun pour sa gueule sur une quantité vertigineuse de maps généralement désignées par les petits doigts tremblants d'un geek désœuvré. Et il y en a un paquet, généralement pas manchots. L'aspect « créatif » ne concerne d'ailleurs plus seulement les maps, puisqu'il est désormais possible de réaliser ses propres



ralentis (attention toutefois, l'interface étant gravement lourdingue), et même looker sa propre voiture via un éditeur de skin agréable et très amusant. Je dis « amusant » parce qu'il est difficile de ne pas laisser libre court à son mauvais goût le plus total, ce qui ne manque évidemment pas de donner des résultats, hum, spéciaux. Amis designers, je vous le dit, fuyez.

#### Je dis TM, et je sème...

En bref, Trackmania Sunrise est une version sur-boostée à mort du premier épisode, et c'est très bien comme ça. Nadéo n'a pas eu peur de mettre les petits plats dans les grands et nous livre un must-play de première qualité. A la fois rapide, coloré et terriblement riche, Trackmania Sunrise est un bijou ludique, un concentré de fun qui n'attend qu'à vous exploser à la figure dans un déluge de couleurs flashies. C'est un peu l'effet Kiss-Cool, avec d'une part un concept d'une simplicité enfantine, et de l'autre une profondeur de jeu étourdissante. Et puis de toute façon, la preuve la plus claire que Nadéo à assuré grave sa maman est d'une évidence ocularicide. Que l'on passe ses nuits à s'acharner sur un chrono ou que l'on se contente de hanter les serveurs de parties en ligne, c'est bien simple. Il n'y a pas une seule seconde qui s'écoule dans Trackmania Sunrise sans que l'on ne se sente submergé par l'océan de plaisir qui gorge la moindre parcelle de ce jeu béni. Voilà, c'est terminé, vous pouvez aller l'acheter.

### Video



*Une réalisation classe chez classe. Décors superbes, modélisation des bagnoles irréprochable, maps très grandes. Et en plus, c'est super fluide.*

### Sono



*Musiques excellentes. Hormis cela, rien à signaler du côté des bruitages, c'est du bon boulot (à part que les bruits de tôle froissée sont assez frustrants, étant donné l'absence de dégâts...).*

### Jouab



*Ici, on parle plutôt de maniabilité. Et comme tout le reste, elle est parfaite pour un jeu de ce type. Encore plus précis qu'avant.*

### Substance



*Fun, accessible, riche et très complet, Trackmania Sunrise est une tuerie. Point barre à la ligne, fermez les guillemets.*

# 90%

***Trackmania Sunrise est frais et beau, il sent bon le sable chaud. En solo comme en multi, c'est une bombe de fun comme on en fait plus, un jeu d'une simplicité effarante qui procure un plaisir fou. Bravo et merci.***

 par Snoopers

# freedom force vs 3rd reich



PC

RPG

SOLO

## InTro

*C'est marrant mais quand j'étais plus petit, j'avais une vision assez limitée de l'univers des comics. Tout en étant un fan inconditionnel, je ne jurais alors que par Spiderman, héros charismatique s'il en est, mais pas non plus représentatif de tout ce formidable univers qu'est la bande-dessinée sauce US. Quelque temps plus tard, je m'attachai à l'âme torturée de Spawn tout en le suivant dans ses pérégrinations à travers les ruelles pourries de New-York, les années quatre-vingt dix, et les corps de plusieurs de ses victimes. Puis vint le temps de la révélation avec Mid-night Nation, véritable tuerie, autant graphique que scénaristique et, bien sûr, le mythique Transmetropolitan, et son héros camé et surarmé, Spider Jerusalem. Une telle orientation vers une certaine sorte de « réalisme » nous éloignait bien de l'univers chatoyant des Superman et autres Fantastic Four. Dans ce contexte, vous vous imaginez bien que quand le premier Freedom Force est sorti, je m'en battais éperdument les reins avec son trip revival kitsch. Pourtant, le simple fait d'y jeter un coup d'oeil m'avait à l'époque fait ravalier ma bave de crapaud digressif, et j'avais alors pensé en mon for intérieur : « Mouais, pas mal ». Sauf que maintenant, tout a changé.*



DEVELOPPEUR  
EDITEUR

IRRATIONAL GAMES  
FOCUS INTERACTIVE

PC

## freedom force 2

par El Fouine

Pour tout vous avouer, ma nouvelle proposition est de profiter de toutes les bonnes choses de la vie, sans exception. Comprenez ici qu'il est aussi débile de ne jurer que par les super-héros que de cracher dessus. Il y a un temps pour tout, et cela ne fait pas de mal de se lire un bon vieux Batman de derrière les fagots de temps en temps. Et c'est dans cette période de refonte morale qu'apparaît Freedom Force vs the Third Reich, nouveau volet du récit des aventures de la susnommée Freedom Force, un groupe de héros parodiant ouvertement la Justice League de Marvel. Ce deuxième épisode reprend le même principe de base que son prédécesseur, à savoir un mélange de tactique basique et d'action, le tout garni d'une bonne dose d'humour et ce dans un univers connoté comics forties et fifties à outrance. Une recette qui garantit de faire fureur auprès de tous les fans du genre, qui remplit plus ou moins bien sa tâche, tout en se laissant aller à des imperfections qui peuvent énerver certains, et pas forcément les plus exigeants. Mais pas trop, quand même.







*On voit toujours les super-héros en train de sauver le monde, et de faire tout un tas de trucs incroyables. Mais on oublie qu'ils sont avant tout des êtres humains, avec leur part de quotidien et de vie normale. Ici, une scène de ménage à trois où l'on s'en-gueule pour désigner celui qui ira descendre les poubelles.*



*Péto-Man fait un spectacle de son et lumière pour son pote Blue-Gorilla.*

### Il était une fois, à Patriot City...

Car, s'il y avait un défaut majeur à imputer au soft d'Irrational Games, ce serait son petit côté rébarbatif. En effet, l'architecture des missions n'est pas ce qui se fait de mieux dans le genre et on se retrouve fréquemment à refaire les mêmes objectifs encore et encore. Et, sachant que ceux-ci ne sont pas palpitants outre mesure, on a tendance à s'endormir un peu sur sa souris optique designée par Stark, qu'on vient d'acheter à un étrange vieux Chinois, sur les étagères d'une boutique cachée dans la cave d'un HLM abandonné et squatté par des comptables hermaphrodites qui fornicquent à tous les étages. Heureusement, les combats viennent remonter un peu le niveau, sans non plus transformer FFvTR en chef d'œuvre, étant eux-mêmes un poil lassants. A tout moment, vous pouvez mettre le jeu en pause

bien creuser une galerie sous terre afin de franchir un des nombreux obstacles tout droit sortis de l'imagination fertile et tordue des développeurs. Celle-ci est d'ailleurs la fondation de toute la bâtisse, sans elle, le jeu perdrait une très grosse partie de son intérêt. Jugez plutôt : le jeu commence par un tutorial qui mettra au courant tous ceux qui n'ont pas testé le premier ; vous êtes dans la peau d'une super-héroïne, Alchemiss, et vous vivez une sorte de cauchemar dans lequel tous vos coéquipiers vous trahissent. A peine « réveillée », vous apprenez qu'un super-vilain russe menace de faire revenir la Planète Bleue à l'âge de glace. Je ne vous dévoilerai pas les étapes qui mènent à la suite, préférant vous laisser la bonne surprise des situations rocambolesques et des dialogues hilarants, doublés magnifiquement par des acteurs convaincants, avec un ton si

« le ton des doubleurs est si ridicule qu'on se croirait revenu devant un des monologues mythiques d'Adam West, dans la série télé Batman »

afin d'assigner vos ordres à vos héros en collants courts. Chacun d'entre eux a, en plus d'une personnalité et d'un background bidonnants, des attaques et pouvoirs spéciaux ainsi que certains attributs spécifiques. La capacité de voler est l'un d'entre eux, mais on peut aussi

ridicule qu'on se croirait revenu devant un des monologues mythiques d'Adam West dans la série télévisée Batman. Sachez juste que tout ceci n'est qu'un leurre pour vous amener à la vraie intrigue, celle qui donne son titre au soft, dans laquelle vous affronterez les terri-



bles forces du troisième Reich, épaulées par une invention qui leur a permis de gagner en puissance. Je tente comme je peux de ne pas trop vous en révéler tout en vous montrant le talent narratif

« D'abord, graphiquement, même si ça ne casse pas six pattes à un canard mutant, le style reste sympathique, bien original en tous cas »

dont font preuve les p'tits gars d'Irrational. Donc, si vous ne vouliez pas en savoir tant, je vous aurais bien empêché de lire le paragraphe précédent, mais je suppose que c'est trop tard, maintenant. Tant pis pour vous, il fallait être plus prudent...

#### « Et la technique, crétin ?! »

D'abord, graphiquement, même si ça ne casse pas six pattes à un canard mutant, le style reste sympathique, bien original en tout cas. Les effets de certains pouvoirs sont parfois carrément jolis, entre autres tout ce qui concerne la fumée produite par les sorts de Green Genie, et on se surprend à prêter attention aux reflets sur le costume de Mentor, le chef de la bande de joyeux lurons qu'est la Freedom Force. Ce qui est sûr, c'est que les couleurs foisonnent et on ne s'en plaindra pas car la palette est vraiment, encore une fois, caractéristique de cet univers chatoyant et chamarré des comics old school. D'un autre côté, celui

de la sono, on est face à de l'artistique : les doublages originaux sont tout simplement mortels et on espère vraiment que la VF sera à la hauteur (la version de test est en VO, et, personnellement, je

vous conseille d'essayer de plutôt vous procurer celle-ci parce que je ne vois vraiment pas comment ils pourraient faire mieux). La bande originale n'est pas en reste non plus avec des musiques orchestrées savamment, allant de la marche militaire à la charge héroïque, pour le plus grand plaisir de nos tympans, trop habitués à souffrir du dernier tube de Lorie, « Je ne me laisserais pas faire par mon producteur quand il me fait des avances douteuses s'il me payait juste un peu plus », en featuring avec Christina Aguilera. Même les effets sonores issus des différents pouvoirs sont bien pensés. Autre atout du soft : la durée de vie est conséquente. Déjà, la campagne est composée d'un nombre correct de niveaux, et, ensuite les possibilités de customisation sont tout simplement géniales. On peut, pour commencer, créer son propre héros, grâce à un système d'attribution de points, l'empêchant ainsi d'être trop super. C'est à peu près le même système que vous utilisez pour



*Ce pauvre dinosaure vient de se prendre un gros rateau, et il est tout triste. A qui va-t-il bien pouvoir donner sa jolie marguerite ? Du coup, il a bouffé deux passants. Enfin, heureusement que ses potes sont là pour l'encourager, parce que c'est un coup à se taper une grosse déprime jurassique.*



*Les Super-héros découvrent le style vestimentaire d'un être humain normal. Ils sont perplexes.*





*Certains super-héros sont plus expressifs que d'autres. Celui par exemple, heu... je crois qu'il vous aime bien.*



*Casque-Man vient faire sa fête aux racailles du quartier. On peut remarquer que ses potes, en arrière plan, sont beaucoup moins téméraires que lui...*

augmenter les skills de vos protagonistes entre chaque mission, dans le quartier général de la Force de la Liberté, au beau milieu de Patriot City. Ensuite,

vous fabriquer votre super-héros, puis à le faire se mesurer à des dinosaures mutants venus tout droit de la planète Vulcain. Ceci dit, tout est possible, et si

« Il faut aimer le genre à la base pour pouvoir tripper à vous fabriquer votre super-héros, puis le mesurer à des dinosaures mutants venus de Vulcain »

vous pourrez même mettre au point votre propre campagne, scénario et dialogues compris, ce qui promet la création d'une communauté dans les plus brefs délais, tant l'éditeur est simple d'utilisation et souple.

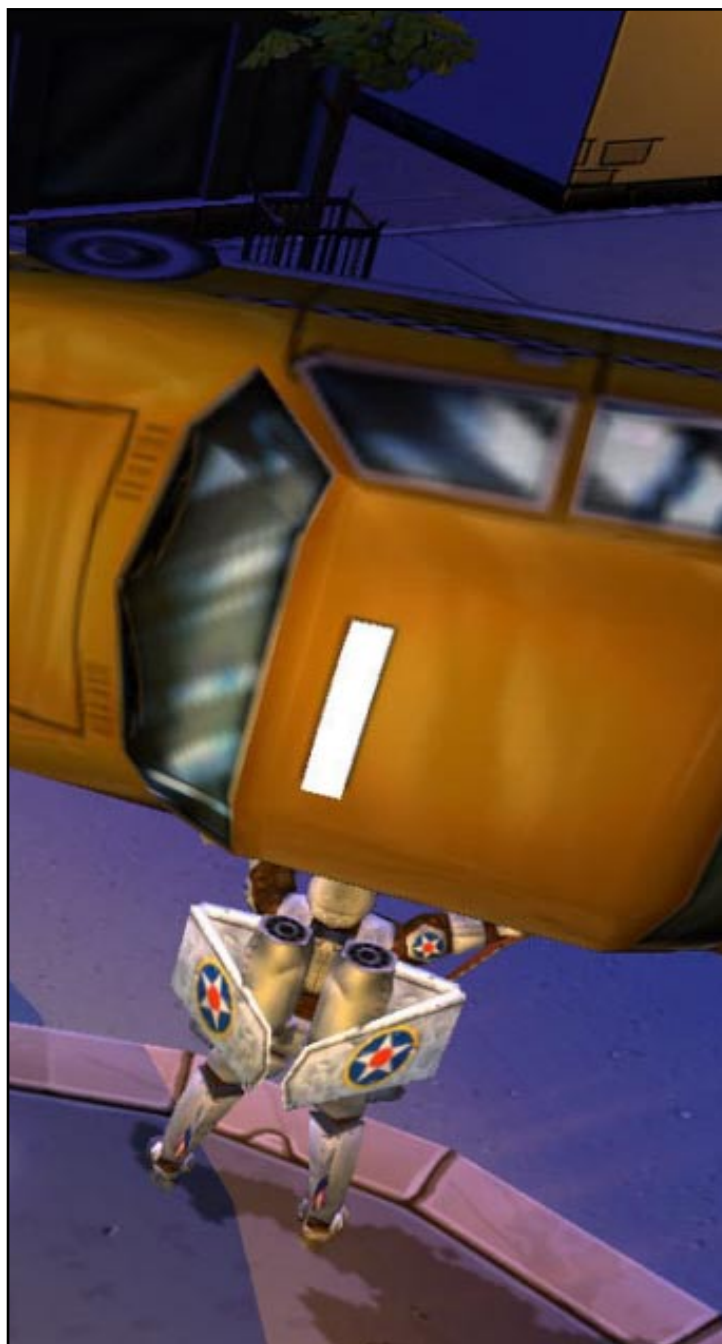
#### **Ben alors, qu'est ce qui ne va pas ?**

Et bien, on le disait plus tôt, même si la monotonie ludique est rompue par les possibilités qu'offre le jeu en termes de customisation, on s'ennuie un peu pendant la campagne principale car, même si les héros sont bien tous différents, certains d'entre eux ne présentent aucun intérêt. Tout de même, je me demande bien comment ce jeu va trouver son public : il est à réserver aux connaisseurs de la BD américaine parce que tous les autres passent à côté de la moitié, voire plus, des références scénaristiques et que le jeu en lui-même est finalement assez plat si on lui enlève son univers. En effet, il faut aimer le genre à la base pour pouvoir tripper à

Freedom Fighter versus the Third Reich peut être une porte d'entrée vers le monde des comics pour ce qui ne l'ont pas encore visité, c'est sans doute une des meilleurs que l'on puisse trouver. Sinon, pour tous les autres, ceux qui sont depuis longtemps convertis, foncez. Même si le soft en lui-même n'est pas mirobolant d'un point de vue purement ludique, ce n'est pas souvent qu'on a l'occasion de prendre les rênes d'une équipe de super-héros dignes d'une Justice League un peu fêlée, et de les faire aller se battre contre la pourriture nazie.







## Video



*Pas transcendant mais sympa par moments, de bons effets spéciaux, surtout.*

## SONO



*Le point fort du jeu avec le scénario, un boulot d'orfèvre.*

## Jouab



*Là, par contre, c'est le point faible. C'est pas passionnant...*

## Substance



*Un univers de malade, des personnages charismatiques à souhait, un scénario génial et une bonne durée de vie, une valeur sûre, quoi.*

# 76

%

**Un jeu très sympa mais à conseiller en priorité aux amateurs de Comics. Les autres pourront s'y mettre à cette occasion, ce qui ne serait pas une mauvaise chose. Une belle progression depuis le premier volet en tout cas.**



par El Fouine

# TOP CHARTS

*SEMAINE DU 9 AVRIL au 16 AVRIL, au Royaume-Uni*

		JEU	EDITEUR	AVANT
1	II	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	1
2		MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	TAKE 2	
3	II	DOOM 3	ACTIVISION	3
4	▼	SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	UBISOFT	2
5	▼	GRAN TURISMO 4	SONY C.E.	4
6	▼	BROTHERS IN ARMS	UBISOFT	5
7		WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI	
8		WORLD SNOOKER 2005	SEGA UK	
9	▼	LES SIMS 2: UNIVERSITE	ELECTRONIC ARTS	7
10	▼	TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT	ELECTRONIC ARTS	6

## 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 Snoop

Cette semaine était une semaine de transition, et il apparait clairement que la plupart des titres présents depuis plus de deux semaines se font gentiment pousser vers la sortie. D'ailleurs, on fait un petit coucou d'adieu aux Sims 2 ainsi qu'à Timesplitters 3, qui ne seront certainement plus avec nous la semaine prochaine. Un peu plus haut, on remarque que Splinter Cell n'en finit pas de jouer au yoyo sans jamais vraiment parvenir à atteindre les cîmes. Après deux semaines d'hésitations, le jeu d'Ubisoft est fermement poussé par Midnight Club 3: Dub Edition, qui fait une entrée remarquée à la deuxième place du podium. Soit juste au dessus de Doom 3, qui profite tranquillement de sa troisième marche confortable. Au menu des petites surprises, on notera la résurrection étonnante de World of Warcraft, qu'on pensait enterré pour toujours dans les limbes des charts. Etrangement, ce sursaut survient au moment où la controverse fait rage autour du dernier patch lâché par Blizzard... Tous sont toisés de haut par Fifa Street, qui semble bien décidé à régner pour encore un petit bout de temps. A la semaine prochaine !

# TOP BON



# *next* *week*

SORTIE MONDIALE LE

3 mai 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 leurs 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.

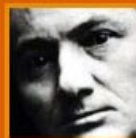
Sanqualis.com n'est pas responsable du vidage de vos cartouches d'encre si vous essayez d'imprimer Sanqua.

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 19 avril 2005

PC | PS2 | XBOX | GC  
**SANQUA**  
PI



Grosse news : Monopole à tout prix !

Les news de la semaine

Logiciel : Media Player Classic

Screening

Show Off : Alien Hominid

Rien à voir : Jeux vidéo et piratage

Rien à voir : C'est beau le progrès !

Dossier : Presse VS Web

Les fleurs du mal

Test : Doom 3: Resurrection of Evil (Xbox)

Still Life

Top charts : semaine du 26 au 1 avril

Top Bon : Leçon de bon goût

Le 12 avril 2005

PC | PS2 | XBOX | GC  
**SANQUA**  
OMICRON



VS



Grosse news : Microsoft a des potes

Les news de la semaine

Logiciel : Code Media Player

Screening

Show Off : Killer7

Rien à voir : Mouches télécomandées

Rien à voir : Chine et Japon sous tension

Dossier : PC versus Consoles

Qui a la plus grosse ?

Test : Republic Commando (Xbox)

Report: La Game Connection 04

Top charts : semaine du 19 au 26 mars

Top Bon : Ah, les ladas.

