

# YANNIQUEUA

## EXPERIENCE

---

#2 : REFUSAL

- 19 juillet 2005 -  
v2c1



Alors comme ça, pendant  
que vous étiez en train de picoler  
et de vomir les restes le 14 juillet,  
de jeunes sauvageons ont essayé de  
braquer Sanqua ?

Pfffffffff.... hmphhhhh !

Laissez moi faire, je vais mettre  
mes deux meilleurs agents dessus.  
Vous aurez de leurs nouvelles d'ici la  
fin de ce Sanqua. Pffff Pfffff...



CD170

## E X P E R I E N C E

Voilà, il est sous vos yeux: Sanqua Experience 2 ! En ces tristes mois d'été, pendant lesquels la musique vaseuse est jouée plus fort encore que d'habitude, les shorts fluos sont ressortis de leurs tombes annuelles, et l'équipe de Sanqua sue sang et eau pour vous pondre un mag satirique et indépendant digne de ce nom, on s'ennuie ferme. Autant vous dire que les locaux de votre hebdo préféré ne sentent pas la rose et qu'on y distribuerait plutôt du café en batonnets glacés pour forcer les testeurs renégats à trimmer toute la nuit durant. L'ambiance n'est pas au beau fixe, loin de là.

En plus, la chaleur étouffante m'empêche de sortir de chez moi, et je ne trouve rien de mieux à faire que de siroter de la téquila en écoutant du « Tito and Tarantula » à fond lorsque le doux temps du week-end vient. Comble des combles, le petit monde de branleurs du jeu vidéo est en vacances, et, du coup, presque rien ne se passe.

Alors, que nous reste-t-il à faire ? Se tirer une rocket dans le pied et respawnner ailleurs quand l'hiver viendra ? Plonger dans les drogues dures pour tenter d'oublier à quel point notre monde est cruel ? Se mettre à aimer le tube de l'été, à acheter du coca au lieu du pepsi (le choix de la nouvelle génération, je vous le rappelle), à vomir après une cuite à la bière ?

Moi, je vous propose de vous poser, de vous préparer un verre digne de ce nom, d'allumer le ventilo beige immonde qui tourne à côté de votre moniteur, d'étendre vos jambes, de mettre Sanqua en fullscreen, et de vous régaler. Comme chaque semaine, non ?

■■■ El Fouine

PS: Une rubrique « Courrier des lecteurs » va bientôt être ouverte. Ayez des burnes ! Ecrivez-nous!  
Envoyez vos emails à [sanqualis \[at\] gmail.com](mailto:sanqualis[at]gmail.com)

# SANQUA

*Frappe, frappe tes petites mains.*  
19 juillet 2005

KYLIAN  
MEEGO  
EL FOUINE  
IANOS  
LUGH

# STAR TEAM

EGOMET  
PTITMEC  
SNOOPERS  
SNAPE1212  
ILOGO  
SCREETCH  
EKIANJO

<http://www.Sanqualis.com>



# sanquaexperience

Sanqua est une réalisation de la Star Team de Sanqualis.com. Il est créé à but non lucratif, et libre d'accès. La parution de Sanqua est hebdomadaire, sauf circonstances exceptionnelles ou vacances. Nous remercions vivement ceux qui nous ont soutenu jusque là, que ce soit nos lecteurs, nos familles, nos amis sans oublier FactorNews, NoFrag, HiGeek, LanGamers. Si vous êtes intéressés pour apporter votre pierre à l'édifice ou simplement nous contacter, vous pouvez le faire via cette adresse : sanqualis {at } gmail.com, ou par le biais du site <http://www.sanqualis.com>. Bonne lecture à tous.

**8** xbox café

un café qui voit grand.

**11** mister tea

on parle PC dans cet endroit.

**16** POUR une poignée de \$\$\$

parce que le jeu c'est une industrie.

**9** play bistrot

le plus cool du coin selon les d'jeuns.

**12** screening

Les derniers arrivages de screens.

**18** ironic

ca arrive à tout le monde d'être con.

**10** chez mario

le seul bar qui sert aux gosses.

**15** in video

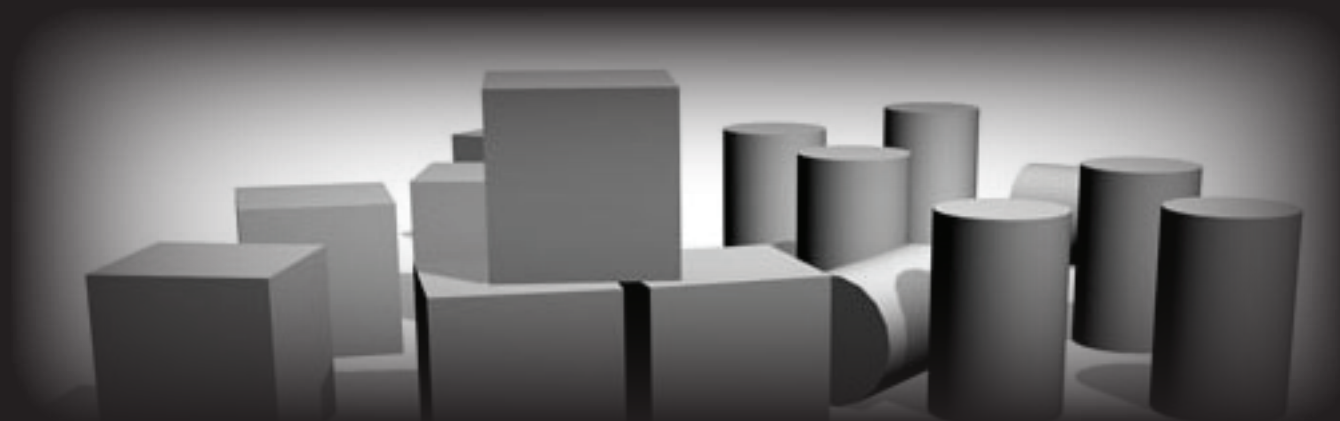
La vidéo à voir cette semaine.

**20** fausse route

rien ne va plus les jeux sont faits.

## 24 ON refait le monde

Vous savez ce qui rassemble tous les FPS de tous poils ? Les crates, ou caisses. On en trouve de partout. Pourquoi cette obsession ? Est-il illusoire de croire en leur disparition ? Y'a t-il du jambon dans mon frigo ? tout ça et bien plus encore dans notre petit dossier.



## #2 : REFUSAL

## sanquaexperience

### 30 time splitters 3

reviens Cortes, reviens !

### 36 haunting ground

dans un chateau avec un gros

### 42 charts uk-us-jap & next

c'est inutile mais on adore ça.

### 46 movie ticket

la chronique d'El Fouine.

### 48 in ze pocket

vous et vos machines de poche.

### 50 old boy

les anciens Sanqua.

### 51 game on

la semaine prochaine.

### 52 contact

si l'envie vous prend...

### 53 legal logout

attention c'est chiant.





## Les rumeurs vont bon train et les boissons aussi.

Fin de weekend.  
Je suis en train de zieuter, sans grande attention, un article sur Lara Fabian. Elle déclare : « quand je suis très stressée, je bois beaucoup d'eau ».

Normal pour un thon.

Mais ce soir, c'est pas d'eau que j'ai envie. Allez, le Xbox

Café est pas très loin. Le dimanche soir au Xbox Café, il n'y a pas toujours grand monde, mais ceux qui y vont... c'est les hardcore, les « noyaux durs ». Passé le seuil, c'est un autre monde. La fumée des cigarettes forme une sorte de fog flottant, un peu comme dans un Silent Hill. Au fond, près du bar, se trouve un immense poster, portant l'inscription « X05 ». Microsoft a en effet annoncé la semaine dernière que l'évènement de presse qui avait commencé dès 2001 revient après une année d'absence. Sur le tableau, à la craie, les gars font des paris sur les pays dans lesquels ça pourrait se trouver. Apparemment la France semble toujours une destination favorite. Et puis, pour la sortie de la Xbox 360 on peut s'attendre à quelque chose de gros...

Je commande un petit communard, pour bien commencer la soirée. Dans le coin, des jeunes surfent sur le net. Je m'approche, le

verre à la main - ah ouais ? il paraît que Test Drive Unlimited, à sortir en même temps que la Xbox, serait déjà listé. A un prix de 59.90 euros. Pas mal. Alors, c'était un flan, cette histoire d'augmentation des prix sur les next-gens ? Sachant que c'est EA qui a annoncé ces fameuses hausses de 20% du prix des jeux, il faudra attendre leur catalogue pour voir à quel niveau il s'ajustent.

Comme il est tard, le garçon prend un peu de temps et vient taper la causette. Il s'appelle Kevin, ça fait un bail qu'il est ici. Le tablier à la main, il essuye machinalement la table en me disant qu'ils vont peut-être commander des bornes d'arcade pour le Xbox Café. Je vois pas trop l'intérêt. Le nom de SEGA est lancé. Kevin m'avertit que ça reste entre nous, mais les prochaines bornes SEGA pourraient être basées sur une carte de Xbox 360. Sur arcade, on trouvera entre autres Virtua Fighter... avec des conversions sur la console en prime - Mais rien n'est moins sûr... SEGA ne semble pas avoir l'intention d'utiliser des machines next-gen pour leurs jeux d'arcades... La semaine dernière, on montrait quelques screens de House of the Dead 4 - un jeu typiquement réservé à l'arcade. Putain, maintenant que j'y pense, ça fait des années que je suis pas allé jouer en arcade. Ces salles en voie de disparition pourraient peut-être connaître un nouveau souffle avec du hardware digne de ce nom. L'avenir nous en dira plus...

La date de sortie de la 360 est toujours plus ou moins incertaine : un djeun's avait lancé la rumeur du 4 novembre 2005 aux states, d'autres annoncent le 30. Bof, quand on vit en Europe, on accepte d'avoir plusieurs années de retard au niveau technologique, pourquoi alors courir après les jours ?

Tout d'un coup un mec entre dépit, apparemment déjà un poil bourré. Kevin est limite près de le foutre dehors. Le gars s'effondre sur une chaise, bouteille à la main. Il se met à parler tout seul comme font certains gueux dans le métro parisien. Il dit à qui veut bien l'entendre qu'il vient d'être viré de Microsoft parce que son fils a posté des photos d'un proto de la 360 qu'on lui avait donné.

Maintenant qu'il en parle, effectivement ces photos ont bien circulé, avec un djeun's qui crâne en face d'un proto de la 360 bourré de fils qui dépassent. Je me tourne vers Kevin mais il n'est plus là. Un bref regard et je le vois, balai à la main, en train d'expulser l'ivrogne qui le traite de tous les noms. Heureusement Kevin est un mec bien éduqué qui ne joue pas à GTA. Ca se terminera en « bonne nuit monsieur ».

Après tout, le Xbox Café a une réputation à tenir.

■ ■ ■ Ekianjo



Petit récapitulatif pour tout ceux qui auraient oublié de lire le premier Sanqua Experience. En attendant mes amis, je suis entré dans un bar, le Play Bistrot afin de boire une petite bière et taper la discute avec deux djeun's qui parlaient de la Playstation2. Après une discussion passionnante, mes deux compagnons d'infortune sont repartis chez eux et moi je décidai de repartir quand une jeune femme m'interpella. Voilà, on reprend ici les enfants ok ? Bien.

Je regardais dans sa direction et décida de m'asseoir à sa table, une femme qui s'y connaît en jeu vidéo, c'est très rare. Blonde, les yeux bleus, cette charmante demoiselle portée un Tee Shirt Soulcalibur3. Etonné, je lui demandai si elle aimait les jeux de fight. La réponse fut immédiate puisqu'elle me décrit dans la foulée le mode story de Soulcalibur3 prévu exclusivement sur Playstation2. Prénommé Tales of Souls, elle m'expliqua que chaque personnage aura un mode story propre avec différents embranchements scénaristiques qui se détermineront grâce à un QTE. Je l'interrompis quelques secondes pour être bien sûr que le Quick Time Event qu'elle évoqua était similaire à celui d'un Shenmue sorti sur la défunte Dreamcast. Elle me fit un petit oui de la tête et continua sa discussion. Ces QTE permettront donc d'avoir un jeu moins linéaire et cela obligera le joueur à jouer avec l'ensemble des personnages afin de connaître l'ensemble de l'histoire.

Le tout étant prévu pour cette fin d'année. Nous continuons notre discussion quand nous fûmes interrompus par deux amateurs de football qui se disputaient à propos du joueur qui fera la prochaine jaquette de PES5. Pour l'un c'était Zidane pour l'autre Beckam. La discussion coupa court quand le barman expliqua qu'une fois de plus, ça sera Thierry Henry. Ces exploits à Manchester Unit lui offre des opportunités à notre petit Français. Après cette interruption, je repris la parole et lui demandai quels autres styles de jeux elle aimait. Elle me parla de Shadow of the Colossus prévu sur PS2 pour le 27 octobre prochain chez nos amis mangeurs de Sushi et qui est prévu également pour l'Europe et les Etats-Unis pour l'automne. Shadow of the Colossus est THE jeu, développé par les créateurs du génialissime ICO. Jeu d'une rare beauté, onirique, poétique et qui surpasse plus d'un joueur le jour de sa sortie. Et si elle aimait aussi les jeux de sport complètement déjantés comme le prochain SSX tour ? EA peut-il faire encore plus déjanté que SSX3 ? me demanda t-elle. Ma foi oui, à la vue des premières images et des vidéos. Montage encore plus vertigineux, snowboards toujours aussi branchés et musique toujours aussi rock techno. Malheureusement, je lui appris que l'un des points forts de ce jeu venait d'être annulé. Pas de mode On line. Il faudra donc encore ramener ces potes chez soi si on veut jouer en multi joueurs. Déçu par cette nouvelle, elle m'évoqua les

jeux auquel elle jouait en On line dont le jeu de course Made in Criterion Burnout3. Elle attend d'ailleurs avec impatience le prochain opus prévu pour le 22 septembre prochain. Elle me dit que le jeu serait encore plus beau visuellement avec une vitesse de défilement à son paroxysme, et un mode On line encore plus poussé. Je lui donnai mon pseudo pour que je puisse l'affronter un jour ou l'autre sur le net. L'un des serveurs arriva à notre table pour prendre notre commande et glissa par la même occasion quelques informations sur FlatOut prévu pour 2006. Pour lui, c'est le jeu de déformation de voiture en temps réel. D'ailleurs, le prochain jeu proposera aux joueurs 16 véhicules différents, toujours plus de circuits et qui seront tous destructibles. Voilà la particularité de ce jeu d'après lui. Après avoir pris notre commande, pour moi encore une bière et un Wisky coca pour ma voisine de table, on reprit notre discussion. Puis, nous dûmes finalement nous quitter, après un fort long discours, et repartir, pour cette fois, dans deux directions différentes.

■■■ Snape1212

Une rencontre d'UN Soir ?





## Des applaudissements par milliers...

Des illuminations tricolores, voilà ce qu'on pouvait voir en ville l'autre jour. Notre quatorze juillet de "libération". Pwoaa, connerie que tout ça ! J'enfile un vieux jean, un T-shirt et me voilà déjà dehors. J'erre une petite heure dans la rue, avant de rejoindre cet endroit où je me sens vraiment chez moi - Chez Mario. J'entre donc. Tout paraissait normal, pourtant... Je m'en suis pas rendu compte tout de suite, je pensais qu'il buvait un verre, pour passer le temps. Mais non, en fait. Mario était assis, tremblant, les yeux presque larmoyants... Je m'assois en face de lui, je fais mine de rien voir, et je lui commande un nouveau whisky. Comme d'habitude, il s'exécute, et simule quelques toussotements pour cacher une voie toute fébrile. Je n'ose pas lui demander tout de suite ce qu'il a et je commence donc par reprendre le sujet laissé en berne la dernière fois : Nintendo. Un sujet me vient à l'esprit : la sortie de Killer 7. Il me lance une sorte de « oui » étouffé qui me tord le ventre. Il doit savoir que Capcom est une firme très en vogue en ce moment. D'une part pour ses séries à succès ( Resident Evil, Devil May Cry...) mais aussi pour son jeu innovant et non moins intrigant : Killer 7. S'il est bien un jeu qui en ce moment qui

divise tout le monde, c'est bien lui. J'avoue tout d'abord à Mario que ce jeu me laisse perplexe étant donné qu'il laisse la part belle à la schizophrénie la plus totale. Il a l'air de ne pas tout saisir. Je continue donc par lui parler du scénario mettant en scène des créatures démentes appelées "Heaven's smiles". Ces êtres se sont mis en tête de terroriser la ville entière, et c'est à nous, Harman Smith, septuagénaire handicapé de les en empêcher ! Mario me coupe avec un « arrête de dire des conneries », car effectivement, dit comme ça, ça semble dément. Cependant, ce Harman Smith possède sept personnalités que l'on incarne successivement pour se débarrasser de ces êtres sadiques, c'est tout de suite plus convaincant... Les glaçons flottant sur mon whisky commencent à se faire rare. Je vois que Mario est toujours aussi triste. Tout ce que je peux faire, c'est tenter de lui faire oublier ses problèmes. Heureusement, la serveuse vient d'arriver. Comme toujours elle me sort son « Hello cow-boy ! ». C'est une femme admirable pour son âge. Mario l'a embauchée il y a tout juste un an. L'avantage, c'est qu'en plus d'être une chouette fille, elle a un sacré tempérament et possède une culture vidéoludique ma foi très intéressante. Elle s'assoie à notre table, croise les jambes, tire une autre tafe de sa cigarette, et nous parle des jeux que l'on trouvera à la fin de l'année. Elle s'est longuement intéressée à NintendoDogs, cette simulation canine. Elle m'en a appris

davantage sur un jeu que je croyais au départ dénué d'intérêt. Au delà du côté marketing des trois versions mis en vente, le jeu était une véritable ode aux animaux, et qu'il était impossible de résister à ces petits chiots. Nintendogs est une sorte de nouveau Tamagochi : on achète un chien, et ensuite on doit prendre soin de lui, l'entraîner, l'apprendre à obéir... d'ailleurs, on lui donne un vrai nom, par le micro de la DS. Et ce nom devra être répété de nombreuses fois pour rappeler le chiot à l'ordre... Tout se joue au stylet, que ce soit pour les caresses ou le lancer de balle, de disque... difficile de lâcher le jeu - d'ailleurs elle emporte sa DS partout avec elle depuis qu'elle s'est procurée la version import. Une simulation comme ça au Japon, ça se vendrait plus qu'à 400.000 exemplaires ;)

Enfin, la serveuse s'est remise à son travail, et nous a laissés, Mario et moi. J'ai sorti quelques blagues, mais non, rien à faire, Mario n'est pas bien. Je lui dit que s'il a besoin de parler, je suis là, et c'est sur ces quelques bonnes paroles que je me lève pour rentrer chez moi J'arrive à la porte du bar, quand il se lève en me lançant qu'il a fait faillite et que le bar ferme demain....

■■■ Ilogo

Il est déjà bien tard ce soir, au Mister Tea. Lawmaker sert de cible vivante à deux-trois pochtrons en mal de sensations fortes. «Muddy Waters » de Johnny Cash passe en fond ce qui donne à la pièce principale du rade une ambiance toute particulière. La victime des lancés de couteaux répétés supplie ses tortionnaires et jure qu'il va parler en crachant quelques chicots : « Tout ce que je sais c'est qu' Ensemble recherche des programmeurs ayant déjà eu une ou plusieurs expériences dans le domaine du jeu en réseau massivement multijoueur ». Et le soûlard de lui lancer: « Mauvaise réponse, bleu-bite, tu m'apprends rien! ». L'individu peu recommandable s'écarta du jeune cowboy et je retournai à d'autres des préoccupations des habitués du bar.

L'un deux est en train de flamber à une table non loin de l'endroit où je me trouvais alors, il jette des billets de cent dollars à chaque coin de la pièce. Devant un tel gâchis, je me décide de lui donner une leçon. Son nom est Romero, John Romero. Il arrête pas de jacasser sur le fait qu'il n'était pas content chez Midway, alors, il se serait tiré avec fracas et tout ce qui s'en suit. Je lui répond qu'il savait dans quoi il s'engageait en signant chez eux, qu'il ne faut pas s'étonner. Et de lui rappeler une seconde après, le temps de le laisser souffler et encaisser, que son dernier exploit en date est Daikatana. Oui, ami newbie, toi qui entend parler de cet illustre développeur qu'est John Romero

pour la première fois, reporte-toi donc au test de ce soft sur n'importe quel site digne de ce nom et qui a le temps de tester les jeux pourris.

Première bonne surprise de la soirée: le fantôme de l'ami Marlon est accoudé au comptoir, en train de siroter un whisky sec. Pour la peine, je quitte en vitesse ma douteuse compagnie pour en rejoindre une bien plus agréable. Le spectre du Parrain daigne s'intéresser à ma misérable personne: « Ces types...des vrais ordures! ». Je m'interroge, m'apprête à lui demander ce qu'il en est, mais, il suffisait d'être patient, Brando éclaire ma lanterne: «Ils se sont pavés pendant des mois en disant qu'ils allaient utiliser ma voix dans leur jeu vidéo, et finalement, il foutent un enfoiré de doubleur pour me remplacer ». Si seulement il pouvait prendre le doubleur US de Shenmue 1 sur Dreamcast... J'en rêve déjà! On notera un nouveau coup bas d'Electronic Arts sur l'action. On commence à être habitué.

Et, en parlant d'habitude, voilà un vieux de la vieille du club des Retardataires. A l'époque de la sortie de Hitman, on se souvient d'un soft fini à la hâte pour répondre aux exigences du tyran Eidos. Mais depuis, tout a changé: Hitman est devenu une série à succès. Chaque épisode apportait son petit lot de nouveautés mais, pas de quoi en faire un fromage non plus. Quoi qu'il en soit, le

quatrième volet de Hitman, si j'en crois le menu que m'a tendu le barman en marcel blanc tâché de graisse, ne sortira pas avant début 2006. Marlon, qui compulse lui aussi la carte, me dit qu'il croise les doigts pour que ce temps supplémentaire soit utilisé à bon escient, pour sortir un jeu débuggé qui tournera chez tout le monde.

Ce bon vieux Marlon s'apprête à partir : « Tant que t'y es, va jeter un oeil sur les images de Prey, ça sent le bon petit jeu! ». Je fais confiance au bonhomme...

■ ■ ■ El Fouine

in the Heat of the Night...





# SCREENING

## Supreme Commander

S'il y a peu de choses à retenir de cette semaine, en voilà une qui est importante. Les premiers screens officiels de Supreme Commander, la suite spirituelle de Total Annihilation. Chris Taylor s'est remis au boulot et prépare un jeu qui risque bien de changer notre définition courante de RTS. Cartes gigantesques, unités en très, très grand nombre - enfin on pourra parler de stratégie à grande échelle. On attend ça avec extrême impatience (2006).







# SCREENING

## TOCA 3

Je sais pas pourquoi mais le nom du jeu me fait toujours penser à «tocard». Les nouveaux screens de ce jeu ont comme qui dirait impressionné les foules par le rendu pas loin du photoréalisme. On se doute bien que de tels rendus ne sont pas l'oeuvre ni de la Xbox ni de la PS2, mais du PC voire des consoles next-gen. La sortie est prévue d'ici février 2006, alors comme dirait l'autre, on a le temps...

CODEMASTERS

PC

PS2

XBOX



SIMBIN

PC

# SCREENING

## GT LEGENDS

Décidemment vous avez intérêt à aimer les jeux de caisse cette semaine... GT legends c'est le retour de la grande simulation ultra pointue - mais accessible aux débutants grâce à différents modes de difficulté. On est loin, très loin d'un Burnout ici. Plus de 90 voitures d'anciennes génération sont modelées dans ce jeu avec un soucis du détail qui vise à la paranoïa. Le jeu a été avancé pour sortir début octobre 2005. Vite, vite.





XBOX

LIEN

# IN VIDEO

## GUN

Style Western, Gun est prévu pour la fin de l'année sur Xbox. Neversoft et Activision avaient laissé entendre il y a quelques temps qu'ils avaient un jeu du feu de Dieu. Nous sommes maintenant fixés avec cette vidéo.

Il s'agirait d'un mélange entre FPS et TPS, dans la lignée du dernier Oddworld: Stranger's wrath. Ici, on pourra en plus monter un cheval, ce qui donnerait des séquences plutôt rigolotes.

C'est pas mal fait, ça sent bon le jeu Xbox de fin de vie de la console : bien optimisé, propre sur lui, qui mange et fait la table après.

Verdict en fin d'année 2005. Il n'y a plus guère à attendre...

La vidéo est sur [xboxyde.com](http://xboxyde.com)





# POUR UNE POIGNEE DE \$\$\$

*Le jeu vidéo est aussi une industrie. Avec ses patrons verveux, ses rachats stratégiques, ses licenciements à tour de bras, ses arrangements de dessous de table entre les gros acteurs du marché.*

## BAH ?! ELLE EST OU MA THUNE ?

*Pourtant, 300 milliards de yen ça disparaît pas comme ça... t'as bien regardé dans tes poches ?*



Le Japon, c'est le pays du soleil levant, mais c'est aussi le pays du jeu vidéo qui part en couille. Enfin, c'est pas moi qui le dit, c'est Enterbrain, une obscure société japonaise maquée avec les yakusas. Selon eux, la thune glanée dans le marché des jeux vidéo au Japon était de 300 milliards en 1987, pour atteindre 660 milliards en 1997... et finalement s'écrouler comme une bourse 436 milliards en 2004. On parle de yens, bien entendu, pas de Kit Kats.

Quand ça va mal, on cherche toujours des coupables. Les premiers soupçons se portent sur l'économie japonaise, en déconfiture permanente depuis quelques années. Mais comme on peut pas frapper l'économie, on va dire que c'est la faute des développeurs japonais qui font pas

assez de jeux vendeurs. 70 heures par semaine au bureau, je le dirais jamais assez, c'est un minimum. Osons !

Enterbrain, pour éviter de passer pour des clones japonais de notre Francis national, voient cependant des signes de rétablissement : selon eux, en 2005, il y aurait déjà un léger sursaut du grand malade pour aller attraper sa pantoufle au bord du lit. Ceci serait dû aux nouvelles sorties hardware, nommément la PSP et surtout la DS, cette dernière faisant vendre un bon paquet de jeux. Oui, quand on parle du marché japonais, il faut laisser la raison de côté.

Mais l'espoir est au bout du tunnel! Rejouissez-vous, amis économistes de toutes frontières, la nouvelle génération de consoles arrivant à la fin de l'année, les ventes de matos vont augmenter, entraînant des ventes de jeux exponentielles!

Quoi, ça se voit que j'en fais trop? Allez, il faut tous aider l'économie japonaise. Dépêchez vous d'acheter tous les stocks de PS2 qui restent dans votre carrouf. Cotisez-vous bon sang. L'avenir des jeux vidéo en dépend. Et des news intéressantes aussi.

## ECHANGE MA SOEUR CONTRE...

*"Marché noooooir.. il n'y a plus d'espoir, gris c'est griiiiis, et tout ça c'est grâce à Sonyyyy... OoOoooOh" - Hum.*



Sony Online Entertainment a ouvert il y a quelques jours une pré version de son site "Station Exchange". C'est une sorte de portail de commerce en ligne qui permet de vendre ou d'acheter différents items récupérés dans les jeux estampillés SOE (pour l'instant, seul Everquest 2 est compatible avec ce service). En gros, c'est une sorte d'Ebay à la sauce MMO que Sony met à disposition de ses joueurs pour pouvoir s'échanger divers objets. Même si certains MMO proposait déjà un système équivalent (WoW ou autres), SOE innove un brin puisqu'il propose un service de paiement réel, avec de l'argent, du vrai. Dans l'état actuel des choses, il semble que seule une petite minorité de joueurs soit en mesure d'utiliser Station Exchange. Une inscription - qu'on

suppose payante, est apparemment nécessaire, mais tous les joueurs peuvent malgré tout voir comment se déroulent les transactions. Ceux qui ont opté pour le service peuvent déposer de l'argent sur un serveur, mettre en vente des objets et même carrément un personnage entier. Bien entendu tout le service est supra sécurisé et contrôlé (les blaireaux cherchant à vendre des objets dans le vent doivent courir les rues par centaines) mais on peut tout de même douter de la capacité de Sony à contrôler, à très grande échelle, sa station d'échange.

C'est bien beau tout ça, mais pépé SOE semble oublier qu'avec son service "novateur", il perturbe l'équilibre même des MMORPG. Bah ouais, je suppose que le joueur lambda qui a 650 heures de jeu derrière lui sera ravi d'apprendre qu'un "noob" qui en 13 dans les pattes vient d'acquérir ce fameux objet que lambda a mis 60 heures à obtenir. Finalement, SOE n'innove rien du tout. Il se contente de légaliser cette tendance bien à la mode de vendre ses personnages/objets à d'autres joueurs, et accessoirement s'en fout plein les poches. C'est du beau.

## LA CLINTON EST VENER'

*Hillary excelle dans le rôle de la femme offusquée par les relations sexuelles des autres. GTA avait pas besoin de ça.*



On attendait que ça : Madame la sénatrice Hillary Rodham Clinton a demandé à la Federal Trade of Commission (FTC) d'étudier de plus près le jeu GTA San Andreas et en particulier ce mod satanique «Hot Coffee» qui fait frémir plus d'un quaker dans l'Ouest. Pour cause, le mod montre des images du héros, CJ, en train de coucher avec Bobonne et ceci dans diverses positions. C'est les gens de cette FTC qui vont être contents. Eux qui ont l'habitude de se torcher de livres de comptes, voilà une occupation plus «lubriquement votre» pour ces petits vicieux. La Miss Hillary propose donc de taper fort sur la table. Il faut interdire la vente de jeux violents et sexuellement explicites aux mineurs, et les contrevenants devront payer 5000 dollars

d'amende. Wow, 5000 dollars, ça doit sûrement faire peur à Rockstar. Mais c'est plutôt, en fait, les magasins qui sont visés. Bon nombre d'entre eux n'exercent aucune vérification d'âge quand ils vendent leur jeux. Et les parents sont aussi dans le pâté quand ils se contentent d'acheter ce que leur demandent leurs gosses, sans vérifier une seconde le contenu. D'après les milieux autorisés, Rockstar aurait préparé une réponse genre «Hillary t'es qu'une grosse truie» avant de se calmer et de réfléchir à un truc puissant. Ils sont arrivés à la conclusion : (je résume) «t'as raison Hillary, t'es gentille mais la plupart des gens qui achètent GTA ont pas 3 ans alors arrête tes conneries» - enfin, un truc du genre.

Ils sont trop vertueux ces ricains. Regardez ce qui arrive aux petits gars de 18 ans, qui n'ont pas pu jouer à des jeux violents pendant leur tendre jeunesse ? Ils cassent les couilles à de pauvres gars dans des prisons en Irak. Si ça, c'est pas une jeunesse frustrée, je sais pas ce que c'est. Sinon, Rockstar, vous êtes vraiment une bande de petits cochons. Allez, vous me ferez une partie de Singles, pour la peine.

**“The next time when someone tells you that CD-ROM is the wave of the future, tell them that the future doesn’t belong to the snails. ”**

Nintendo Power Magazine, 1993

IRONIC

“The next time when someone tells you that CD-ROM is the wave of the future, tell them that the future doesn’t belong to the snails.”

## [ CD-ROM ]

Nintendo Power Magazine est un magazine officiel Nintendo. Il réagit dans le sens de sa maison mère : Nintendo décide d’arrêter le développement du SNES ND (lecteur CD développé conjointement par Philips, Sony et Nintendo pour la Super Nintendo) laissant tomber du coup Sony avec son prototype de console CD, qui deviendra quelques années plus tard la Plastaytion (vengeance!).

## [ The wave of the future ]

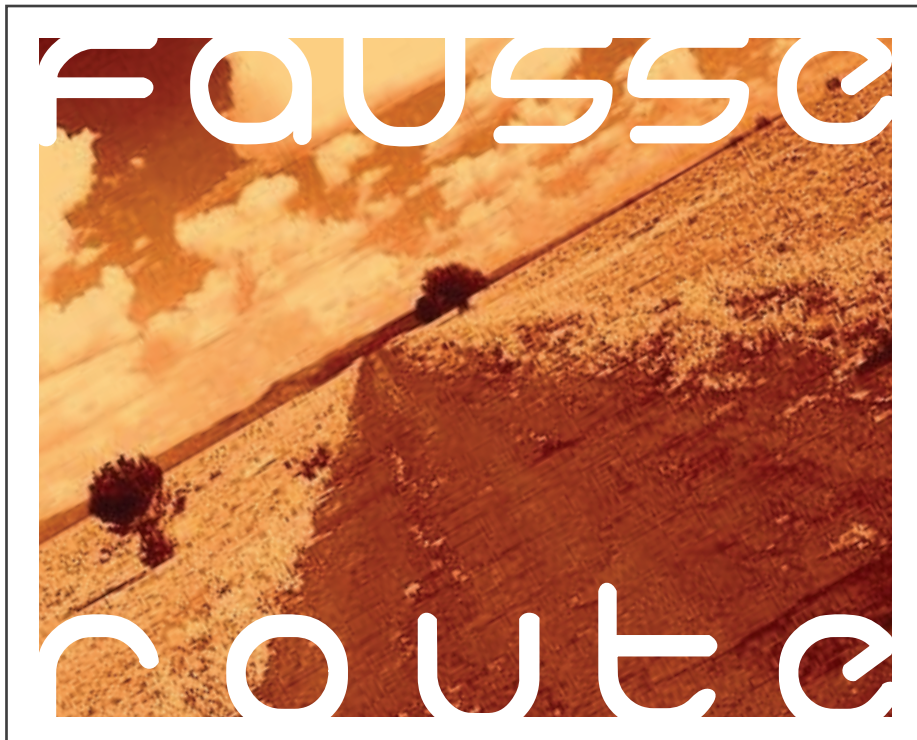
Nintendo a annoncé le SNES ND il y a déjà deux ans. Pendant ce temps, le coprocesseur Super FX est intégré à certaines cartouches et donne une sorte de second souffle à la console. Sega et Nec ne rencontrent pas le succès escompté avec leurs propres lecteurs CD et le format CD semble facilement piratable. De plus, Nintendo a commencé à développer le successeur réel de la Super Nintendo, la N64). La firme japonaise communique donc sur la lenteur des temps d’accès d’un lecteur CD face à une cartouche, pour montrer sa ligne directrice.

## [ The future doesn’t belong to snails ]

Apparemment, les escargots se portent plutôt bien. Les gens n’ont pas eu trop de problème à accepter des temps de chargement du CD 2\* de la PS1. Et puis, Nintendo a quand même fini par sortir la Gamecube avec mini-DVD...



Bizarre - moins de 10 après cette déclaration très anti-CD, Nintendo plonge tête baissée dans le monde des disques optiques avec sa Gamecube. Ils ont mis le temps à comprendre...



## Télé et info : l'atrium des idées propres

La pensée est universelle, au moins quantitativement : le bond vers un monde où la qualité prévaudrait ressemble plus au franchissement d'un canyon abyssal qu'au maigrelet saut à la corde.

La semaine dernière, nous avons sondé les apports dépiautés de la télé-réalité envers la raison. Bien qu'aucun indice n'ait éclos alors, sachez ici que ce gribouillis s'inscrivait dans le cadre plus large d'une sorte de diptyque suranné et jauni car vieille école, dédié, non sans imperfections, aux affres de la pensée et à sa manipulation dans le monde de communication moderne. Après avoir approché les émissions de formes sans fond, passons donc cette semaine à

celles de fonds sans forme.

En termes moins appesantis, si les divertissements endormant nos neurones sont une chose, ce qui devrait nous stimuler l'intellect, comme les informations, en est une autre. Et si les premiers remplissent leur charge au-delà de toute espérance, jusqu'à annihiler chez le téléphage tout esprit de réflexion, on ne peut pas, en revanche, décerner un tel satisfecit aux secondes. Puisque loin de piquer notre esprit cette fois-ci critique, les informations télévisées se bornent et, pire, s'évertuent à polir nos émancipations pendardes de l'âme. Coupables mais aux yeux de qui ? Certains y verront la marque d'un



lobby occulte, d'autres, le sceau du pouvoir dégénéré revenu à l'âge des pires méthodes de pression de masse. Les plus candides - en reste-t-il encore tant le procédé est ostentatoire ? - gémiront devant le Saint Axiome de la passion journalistique débordante et donc excusable. D'ailleurs, n'est-ce pas ce qu'un médiateur nous enseigne, tel un leitmotiv, chaque semaine ? « Oui nous avons fauté mais faute avouée à moitié pardonnée »...et la semaine prochaine reverra les mêmes excès que l'on pardonnera donc de nouveau.

Il n'est pas dans mon envie de démasquer ceux qui tirent les ficelles, ainsi que certaines marionnettes du PAF se tarentent



à le faire, l'entreprise est d'avance vaine. A qui profite le crime d'un tel lavage de cerveaux cathodique ? Je délaisserai cette question qui hante les âmes perdues. Etre inférieurs conscients de nos limites face à la Toute-puissante intelligentsia s'abreuvant dans cette auge de sentiments formatés mais mal formés, contentons-nous de constater. Et de déplorer la défloration douloureuse de nos idéaux pour une lucarne meilleure.

La télévision fait donc fausse route. Doublement. Pas seulement parce qu'elle érige en héros les gens ordinaires ou, pire, en divinités les stars au QI inversement



proportionnel à leur compte en banque. Mais également parce que les journaux d'information, chantres passés de la réflexion critique, se sont peu à peu mués en atrium des idées propres. Quand un JT s'ouvre sur les cerisiers en fleurs, au demeurant fort jolis, ou sur la météo, alors que des gens meurent de faim en Afrique ou en bas de nos portes : est-ce normal ? Quand une présentatrice de chaîne publique introduit son œuvre par les vacances scolaires, reléguant le débat européen en arrière-boutique de journal en pleine période référendaire délicate : n'y a-t-il pas un problème ? La ligne éditoriale a souvent influencé de façon directe les campagnes (au



hasard celle du 21 avril 2002, de la plus sinistre des mémoires) et il est à craindre qu'elle les influencera de plus en plus. Le jeu est facile et en vaut la chandelle : montrons des gens heureux sur les marchés et hop ! plus quatre points de popularité pour le pouvoir en place. Montrons l'insécurité et un vieil homme flambé dans sa maison par quatre jeunes des cités et vlan ! la xénophobie au deuxième tour... Cette manipulation latente par l'image sirupeuse est en ce moment à son apogée : face aux succès de la France sur la scène internationale, on nous anesthésie, sous couvert estival, avec des reportages proprets, joyeux et gaillards comptant vacances, soleil et

piscine à La Courneuve. Beaucoup de bons sentiments d'autant plus tendancieux quand ils cachent une arrière-pensée inavouable que personne n'osera les critiquer, puisqu'ils sont bons ! Mais le bon fait-il toujours le bien ? Certains objecteront que la paix civile est à ce prix. Probablement, un Castro en plein cyclone en est une preuve. « Vamos bien ! » Néanmoins mentir à ce point est peu judicieux : le réveil, s'il a lieu, ne sera-t-il pas douloureux au point d'ouvrir une crise de confiance durable entre les trompeurs et les trompés ? A la base, on peut comprendre la cause de ces abus : les journaux télévisés, happés par l'overdose de matière, doivent trancher. Ce



n'est pas le cas de la presse et de la radio, et encore moins de l'Internet, dont le contenant de l'information est extensible. Pour la télévision, les délais sont serrés, tout est chronométré et donc superficiel. Du coup en vacances, à la litanie des cadavres on préfère le concerto du rouge-gorge à Gouaillou-du-Puysac..

Evidemment, les idées propres sont mieux que les idées sales. Pour autant est-ce cela la vie, avec ses bons et ses mauvais côtés ? Maquiller le bonheur ne suffit pas à le recréer. Arrêtons de nous mentir et de nous complaire dans un panglossisme télévisuel grossier. Car le risque est grand, à



malléabiliser ainsi les consciences. Déjà on en voit les premiers ravages pervers : un nouveau ministre débarque. La veille le journal(iste) est sombre et souligne l'insécurité; le lendemain les informations sont lumineuses et la France est heureuse car protégée...Tout cela passe sans mal et les masses n'y voient que du feu. En apparence, susurrent les plus confiants dans le genre humain. On aimerait les croire.

L'aliénation de nos esprits par les informations télévisées est plus dangereuse que celle par le divertissement : le côté sérieux est une caution idéale, transformant le subjectif en vérité. Et avalise un

silence du diagnostic qui fait frémir. Car se joue ici la bonne marche de notre pays boitillant. Rappelons à toutes fins utiles que l'acceptation de sa maladie est le premier pas nécessaire vers la rémission.

■ ■ ■ Kylian

# on refait Le monde

Dans les FPS, entre autres, ce qu'on appelle communément les crates, c'est-à-dire les caisses cubique, occupèrent un plan majeur. Rares sont les jeux qui s'en dispensent et encore certains se contentent de les remplacer par des barils. Pourquoi cette obsession au Cratinisme ?

■■■ Ekianjo

S'il y a bien un postulat qui réunit presque l'universalité complète du jeu vidéo, c'est la présence de caisses. Oui, dans 99% des jeux, il y a des caisses, quelque part, dans un coin. Vous pouvez vérifier, compter, etc... vous n'y échapperez pas. Du premier Mario Bros au dernier Half Life 2, les caisses ont rempli pendant des années nos univers vidéoludiques, là où il n'y aurait que du vide. Et ce n'est pas près de finir. Les FPS, eux, sont devenus depuis peu les champions des caisses. Les représentants. On en met de partout, en haut, en bas, près des fenêtres, dans les chiottes, sur les balcons, sur les toits, aux sous-sols, sur les quais, dans la rue... tout endroit est bon pour y poser ses caisses ! Tel Fox Mulder, suant comme un porc, vous commencez à vous rendre compte de la conspiration ! Tous les développeurs veulent vous faire manger des caisses ! Mais, pourquoi un créateur normalement constitué, bien, décide de mettre des caisses dans son niveau ?

Les designers adorent les caisses.

Ah ça, oui. Si une chose est certaine en ce bas monde, c'est bien ça. Une caisse, en termes de 3d, c'est quoi ? le paradis du glandeur ! Une forme cubique, de base - sélectionnable dans les modeleurs classiques.

6 faces.

Après le plan et la pyramide, c'est l'objet qui a le moins de faces. Ensuite, deux textures suffisent : une sera collée 4 fois sur les cotés latéraux, et l'autre sera collée en haut (et parfois en bas si on est supposé voir la crate de dessous). La caisse, c'est que du bonheur.

De plus, comme sa base est plane, ses côtés parallèles, rien de plus facile que de comparer la position d'une caisse avec la grille du modeleur. Pas de surprises.

Comme dans la réalité, les caisses sont rarement seules et sans raison, le vil designer utilise cette



pitoyable excuse pour abuser du copier-coller à l'infini. « Ouais, quoi, ils ont beaucoup de choses à stocker ces gens-là ». Telle serait la devise du level-designer de FPS de nos jours.

Plus récemment, les caisses ont su évoluer. Dans le passé, elles restaient statiques et inamovibles.

*XIII aime lui aussi les caisses. Mais que voulez-vous, quand on est un mec classe, on fait des caisses «staïle» en cell-shading. Il paraît que ça rend les filles folles de votre corps.*

Half Life 1, pour la première fois, les a mis en mouvement. On pouvait les pousser !

### Révolution !

Depuis, l'avènement des moteurs physiques a permis au grand public de voir le DESSOUS des caisses, secret jusqu'alors gardé par les plus hauts pontes vidéoludiques. Les spéculations allaient fort dans la plèbe : le dessous des caisses est-il différent du dessus ? Pourquoi nous le cache-t-on ?

Et les gens découvrirent, avec soulagement, que le dessous était identique au dessus. CQFD.

Avec les moteurs physiques, les caisses ont appris à voler. A tomber. A se toucher les unes aux autres. A descendre les escaliers. A faire des concours d'acrobaties. En fait, à interagir un peu avec leur environnement.

On vous l'a pas dit, mais c'était facile, ça aussi. De la physique avec un cube, ça doit être le



*En haut... Battlefield 2. Allez, on va dire que ça passe, des caisses dans un hangar... mais rangez, bordel ! En dessous, Medal of Honor Pacific Assault, qui s'est complètement lâché sur les caisses.*

*Ci dessous: en haut, Doom 1, l'instigateur des premières caisses. En bas, des caisses futuristes de Chronicles of Riddick. Dans le futur, on en a tellement qu'on les empile, on sait plus où les foutre.*



cas le plus simple de répartition des forces après le point isolé. Pour un développeur, faire voler des caisses, c'est du bon gagnepain. Pas trop de calculs, après tout il n'y a que 8 points, pas de quoi se battre les saucisses. Pas d'élasticité, pas de déformation complexe, non, la caisse c'est du solide, du concret. Demandez leur, à ces développeurs de pacotille, de simuler des vagues dans un verre ! Ca demanderait déjà une connaissance mathématique et physique d'un autre niveau...

Les caisses évitent surtout à un designer de bien réfléchir. C'est l'outil de base de sa conception, c'est la pièce de lego originelle qui permet de faire pleins de formes différentes. Car l'intérêt des caisses, finalement, est ludique. Ces caisses remplissent un bon nombre de fonctions...

A bien y regarder, ces caisses stupides en ont, finalement, des choses à faire.



Il y a tout d'abord ces caisses indestructibles, qui résistent à tout, même aux bazookas, à la pisse de chat et au couteau. Celles-ci, une fois testées en vidant un bon chargeur dessus, vous assurent d'une chose : ce sont de bonnes défenses contre l'assaillant. La prochaine fois qu'un mec vous aligne, la Holy Crate sera votre providence dans les pires situations.

Mais les crates, c'est comme les femmes. Il y en a des sensibles : ces caisses qui, au contraire, sont plutôt fragiles. A peine on les effleure, paf, elle s'écroulent en morceaux et chialent leur mère un bon coup. On les croit faites en papier mâché. D'ailleurs, tirer sur une caisse avec un petit pistolet, sur un point fixe, finit par réduire une caisse en morceaux, et ceci en 5 à 6 balles. Concept intéressant.

Dedans, c'est souvent l'extase: le joueur trouvera, dans une caisse de 2m sur 2, une minuscule

ration ou une liliputienne boîte de munitions. Et même, parfois, rien. Les gars qui vivent dans les parages sont un peu cons - ils sont allés chez IKEA, acheter des caisses histoire de remplir leurs locaux. Ils se sont dit, « merde un jardin, un petit puit ça fait trop bourge - je vais investir dans des caisses » . Avec des caisses vides à n'en plus finir, ils pourront en emmener des choses quand ils déménageront... C'est le cas de le dire, tout fout le camp.

Quant à l'utilité de stocker des munitions minuscules dans des caisses énormes, je ne vois qu'une explication : si jamais les ennemis s'emparent de leur territoire, ils devront péter les caisses une par une pour retrouver chaque cartouche, séparément. Un stratagème pour les rendre fous, sans doute.

Half Life introduisit aussi, en son temps, le concept des caisses d'utilité publique : celles qu'on déplace près d'un autre objet, pour



monter dessus, pour grimper, etc... la caisse se métamorphose en un outil ! Ce n'est plus qu'un élément de décors. Notez d'ailleurs que les caisses « outils » ne sont jamais des caisses destructibles. Ça serait trop con.

Enfin, l'idée géniale était aussi d'avoir des caisses explosives. Genre, des caisses marquées en

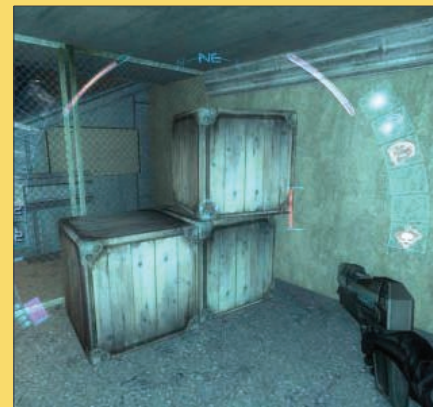
*Tiens, notre ami Quake 3 pris en plein délais d'utilisation de caisses! Vous avez droit ici aux caisses de progression : disposées comme un gros escalier, elles vous permettront, à la suite de 2-3 sauts ridicules, d'atteindre l'autre côté. On a peur de rien.*

rouge « attention gros potentiel de pétage - NE PAS ME TIRER DESSUS ». La nature faisant bien les choses, vos ennemis ne savent pas lire et squatteront toujours près de ces caisses-là. C'est immanquable. On pourrait croire que le stockage de ces caisses serait du genre « indestructible », histoire de protéger un peu les alentours. Que nenni ! Ces caisses ne demandent souvent qu'une balle ou deux pour partir en feu d'artifice.

Half Life 2 vous apprend aussi qu'une crate peut aussi servir d'arme de jet. Avec le gravity gun, vous pouvez enfin tuer des ennemis avec un lancer de caisse ! Innovation primordiale s'il en est. L'avantage étant bien entendu d'utiliser : - une caisse mobile et à fort potentiel de pétage. Ce genre de caisses deviendra votre grenade du pauvre.

Sans compter ces caisses qui ne disent pas leur nom. Oui, vous les avez déjà vues. Ces barils, là. Parfaitement cylindriques. Qui

*Ci dessous: en haut, PainKiller. Même le plus basique de chez basique des FPS a des caisses. En bas, l'illustre Call of Duty. Normal, pour un débarquement, il faut transporter des choses.*



*En haut... Far Cry, qui dans ses sessions en intérieur, a perdu toutes ses idées... En bas, Deux Ex 2, pas vraiment un FPS... mais quand même des caisses !*

remplissent exactement les mêmes fonctions. A l'époque de doom, ils étaient très populaires : pour éviter de faire de la 3d, ces barils étaient présents sous forme de sprites ! Hé oui. Quand on tourne autour d'un cylindre, ça ressemble toujours plus ou moins à la même chose.

Finalement, en termes de gameplay, la caisse c'est aussi tout bon. Pas besoin d'imaginer des collisions complexes avec le décors. En donnant deux positions de base au joueur (debout, assis), on associe astucieusement la hauteur des caisses. De telle sorte qu'un joueur assis sera pile poil protégé, au polygone près, par la caisse. Le monde est vraiment, trop, trop bien fait. Les affrontements se résumeront alors à une mécanique digne des plus vieux Time Crisis : on relâche le bouton pour se lever et tirer, puis on se recouche pour recharger. Et ainsi de suite. Une technique alternative consiste à se déplacer

latéralement, assis, pour regarder le plus près possible du bord de la caisse ce qui se passe devant. On expose un peu ses fesses mais ça donne de bons résultats.

Les caisses sont donc à l'origine d'une paranoïa constante chez le gamer. S'il voit un tas de caisses, sa première réaction sera de balancer une demi-douzaine de grenades, « au cas où ». Il appellera son pote le sniper (si il joue en co-op) pour surveiller le moindre pixel qui pourrait s'écarter de la ligne droite de la caisse. Et tirer à vue, bien sûr. Et puis, comme les caisses sont déjà là, il attendra patiemment derrière l'une d'elles que l'ennemi se pointe. En se levant de temps en temps avant de s'accroupir. Et attendre. En espérant que l'ennemi soit un peu plus con et oublie de lancer ses grenades. C'est souvent ce à quoi certains niveaux de Counter Strike se résument. Les caisses, le lieu décisif de la bataille armée.

Alors je vous dit pas, si jamais ils font des caisses qui peuvent s'ouvrir, où on pourrait se cacher...

Une alternative, bon sang !

Puisqu'il faut toujours finir sur une note d'espoir, pour éviter de se retrouver avec 10 lecteurs pendus en fin de page, soyons clairs : il y a eu des tentatives. Allez, Half Life 2, encore lui, bien qu'avid client de caisses, est aussi infidèle. Il utilise des éléments de décors un peu plus originaux, genre des carcasses de voitures, pour offrir une couverture. Far Cry, bien qu'adepte des caisses dans ses niveaux intérieurs, se débrouille sans en extérieur.. les arbres et le relief faisant office de remplacements.

Donc, les solutions existent.

Une question, au hasard. Et si, les designers en fait, étaient surtout utilisés pour faire des décors, des fonds, des sols, des murs... sans

vraiment être impliqués dans la création d'éléments de gameplay ? Est-ce que les chefs de projets disent à Jo, designer en chef : « Euh, truc, fais nous juste un joli petit village, avec des jolies textures. Et surtout, laisse nous les rues vides, hein. On a déjà des idées sur ce qu'on veut y mettre ! ». Oui, on sait, des caisses.

A moins que ces caisses soient une réponse à une forme d'agoraphobie ? Des designers-geeks, trop contents entre leurs quatre murs, trop effrayés de voir un horizon, un bout de ciel au travers de leur écran ? Vite vite, mettons des caisses de partout... Ah, on se sent déjà mieux, c'est moins ouvert, on étouffe plus. Quel bonheur.

Les level-designers sont tout sauf des architectes. Pourtant, à la base, ils utilisent des outils très similaires. Ils ont des bibliothèques d'objets, pareil. Ils aiment bien regarder leur écran 20h/24 et faire des croquis, pareil. Mais pour une raison ou une autre, ils ne font

rien de similaire. C'est la finalité qui tue tout. Dans un jeu vidéo, un designer sait que l'endroit qu'il imagine doit être propice au carnage. Un architecte, lui, essaye de flatter l'œil, de rendre les espaces confortables et agréables. Et pratiques. Une logique d'un autre ordre.

Et pourtant, je me mets parfois à rêver... et si, on essayait, un jour, de modéliser des environnements plus « réels ». Sans caisses. Sans barrils. Pour changer. P'têt bien que ça serait mieux.

On pourrait même trouver ça bien.

Sources :

[http://medien.akbild.ac.at/armin/crates\\_and\\_barrels/index.html](http://medien.akbild.ac.at/armin/crates_and_barrels/index.html)  
<http://www.glideunderground.com/>  
<http://www.oldmanmurray.com/features/39.html>



# Timesplitters

## Future Perfect

■■■ Ekianjo

L'autre jour, je m'étais mal garé dans la rue. J'avais posé ma caisse à moitié sur le trottoir. Dans cette ville, impossible de trouver une place décente sans jeter des poignées d'euros dans un parcmètre. Putain de vie. Pourtant, j'ai pas été long. Une simple course à faire. Ca me prendra que 5 minutes, me disais-je. J'emboîtais même le pas pour ne pas traîner sur le chemin. En étant pas garé à côté, les 5 minutes finalement je les avais dans le vent. Allez, un retour en marche rapide, pour conjurer le mauvais sort en espérant qu'aucun flic ni pervenche ne soient passés entre temps. Hmph. Arrivé dans la rue, un flic vient d'arriver, en train de faire la circulation pour faire traverser les gosses

qui sortent de l'école. Daube. Comme si de rien n'était, je passe subrepticement dans ma caisse, et démarre mon moteur, quand le préposé à la circulation frappe soudain à ma fenêtre. Ça, c'est une journée bien gâchée. Et dire que tout ça aurait pu être évité avec ce que nous offre TimeSplitters 3 : des petits voyages dans le temps.

Enfin un jeu qui fait la part belle aux minorités. Timesplitters 3 vous met dans la peau d'un black ma foi très sympa, le sergent Cortes, personnage principal, si je ne m'abuse de TS2. Année 2041. Cortes vient de se barrer du vaisseau mère des Timesplitters, ces créatures qui ont le pouvoir de

voyager dans le temps et d'altérer la réalité... Il s'échappe donc dans un petit appareil, direction le plancher des vaches, avec 9 cristaux dans la poche. Ces cristaux étaient essentiels à la création des Timesplitters, et accessoirement utiles pour les voyages dans le temps. Malheureusement, votre vaisseau est touché dans votre descente par un coup de missile, et c'est la chute infernale...

Réveillez-vous. Réveillez-vous quoi. Tiens, le monde est à l'envers et des gens me parlent la tête en bas. En fait, vous pendez par les pieds à la carcasse de votre vaisseau, abîmée entre deux rochers. Les marines vous ont vu tomber et sont venus à votre



Lancé dans un train à toute vitesse, vous devez retrouver un scientifique qui en a pris le contrôle. Manque de bol, ses sbises sont nombreux, et près à vous étripier. Heureusement (?) l'IA du jeu est tout simplement consternante. Nul besoin de s'inquiéter, donc. Et si par malheur vous deviez clasper bêtement, vous reviendrez au dernier checkpoint, ce qui n'est jamais très loin.

rescousse. Votre mission : retourner à la base avec les cristaux. Mais sur terre, la bataille fait rage entre les marines et les Splitters. Ces derniers, au look plutôt mutants, n'hésitent pas à devenir invisibles et lancer des éclairs électriques qui rebondissent contre les murs. Les quelques mitrailleuses lasers et autres équipements qui traînent vous aideront à en venir à bout. Chose étrange, de nouveaux ennemis apparaissent sur votre chemin. Ce ne sont pas des Splitters, mais des humains. Que font-ils ici ? Alors que vous atteignez presque la base, un individu masqué, prend une position de sniper et vous aide à vous débarrasser des ennemis aux alentours. Mais qui est-il ? Tant de questions sans réponses... une

chose est sûre, un truc anormal est en train de se passer.

Mais la mission d'abord.

Une fois dans la base, le capitaine et Annia, l'assistante de service, d'ailleurs tout à fait bonne, vous apprennent qu'il faut retourner dans le passé détruire les cristaux, pour empêcher la création antérieure des Timesplitters et arrêter cette guerre stupide qui met en péril l'humanité. A l'aide des cristaux, vous revenez dans le temps, en 1928, sur une île qui s'apprête à être bombardée par les anglais. Cette île semble être sous le joug d'une

forte énergie temporelle - les cristaux sont peut-être là. Au lieu d'atterrir sur l'île, vous tombez cash dans la flotte, mais une barque passait justement dans le coin. A son bord, un anglais qui veut retrouver une personne chère à lui dans le château de l'île, avant qu'elle ne soit bombardée par la marine des rosbifs. Il sera donc votre compagnon pour la première partie d'un très long voyage dans le temps qui vous mènera dans de nombreuses époques. Retenez ceci : votre ennemi s'appelle Crow. Un scientifique en quête de vie éternelle grâce à l'énergie des cristaux, qui finira par créer la race des Timesplitters pour assurer son emprise sur le monde.



Les ennemis, n'étant à la base pas des flèches en IA, vous attaqueront en hordes. Sauf les robots, au début, qui viendront un par un, ou en très petits groupes. Et pour cause, de par leur protection, ils résistent plus longtemps. A noter que le HUD peut être agrandi pour mieux viser. C'est inutile pour la plupart des armes, sauf le fusil de sniper, pour lequel ça devient primordial pour les headshots.

Un bel enfoiré, quoi.

Les missions sont plus difficiles qu'il n'y paraît. Certains obstacles sont infranchissables. Après tout, vous n'êtes souvent aidé que par un seul compagnon. C'est peu pour faire face aux hordes d'ennemis qui vous guettent. Et du renfort, vous allez en avoir. Sans prévenir, vous tomberez souvent nez à nez avec vous-même, Cortes. Comment se fait-ce ? En fait... c'est vous. Mais un « vous » futur, qui vient en aide au «vous» présent pour passer certaines étapes qui semblent infranchissables. Comme dans toute histoire de voyage dans le temps, le serpent se mord la queue, et c'est parfaitement

illogique... en effet, comment pourriez vous passer une PREMIERE fois l'étape infranchissable, si vous n'avez pas réussi à la passer avec votre « vous » futur ? Question intéressante auquel Timesplitters ne répond pas. D'ailleurs Cortes ne la pose même pas. En bon militaire, il n'est pas très curieux. Les autres pensent pour lui. Il se contente de suivre les ordres. M'enfin. Ces apparitions du second Cortes donnent lieu à des dialogues amusants. Que répondre à soi-même quand il en sait plus que vous ? Une chose est sûre : dans quelques minutes, vous serez dans sa position, et vous parlerez à votre «vous» passé de la même manière. Concept marrant qui vous montre ce qui suivra dans le niveau sans trop en

révéler sur le comment de la chose. Mais... un tel paradoxe peut-il exister, après tout ? la réponse est positive grâce aux « wormholes » (trous à vers). Des passages temporels qui renvoient à des situations passées et qui apparaissent à des endroits précis... Selon Annia, ils sont dangereux : ils peuvent créer des paradoxes qui pourraient tout faire péter. Mais en bon Cortes, vous n'avez peu de rien et surtout pas de tout péter.

Finalement les wormholes, c'est bien, mangez-en.

On se demande à quoi sert le blabla de notre amie Annia puisqu'aucun problème n'arrivera jamais





Le jeu comprend un certain nombre de boss. En voici un de milieu de niveau. Pas moyen d'endommager ce foutu hélicoptère avec un fusil traditionnel. Par contre, le train dispose fortuitement (?) d'un lance missile bien situé qu'il vous faudra activer. Rien de plus simple. Le jeu est bourré de ce genre de grosses ficelles. Ils se sont pas cassé le cul.

avec ces fameux trous temporels, alors qu'on les utilise à longueur de journée. A force de répétition, ces voyages temporels s'apparentent plus à des parties de plaisir qu'à des situations de risques. C'est presque comme prendre un train, passer un tunnel et se retrouver dans un autre endroit qui n'a rien à voir, où généralement se déroule un grand carnage. Comme l'Eurostar quoi.

A chaque arrivée dans un nouveau lieu, il n'y a d'ailleurs guère d'exploration. Annia sait apparemment tout des lieux où vous allez. C'en devient lassant. Annia, tu peux nous lâcher la grappe deux secondes ? Histoire qu'on découvre

une autre époque, non ? Cortes, en parfait blasé, ne s'étonne plus de rien. Ni des gens qu'il rencontre. D'ailleurs, les niveaux se font en vitesse. Pas le temps de faire connaissance avec ses compagnons de passage. A croire que l'humanité que doit sauver Cortes ne l'intéresse finalement que peu.

Qu'est-ce que ça lui coûtait, de revenir dans le temps 15 minutes plus tôt dans un niveau, histoire de repérer les lieux, de faire des rencontres, de taper la causette avant de passer les 30 minutes qui suivent à tirer sans cesse ?

Car oui, on est dans un FPS.

Et pas l'un des plus fins. Qu'importent les époques, les ennemis sont plus crétins les uns que les autres. Tirez sur l'un et les autres rappliquent en masse devant votre viseur. Vous n'avez qu'à presser la gâchette. Même une poule ça a plus de neurones. Les armes sont nombreuses, mais finalement peu différentes. Le schéma « je commence avec une petite pétoire pour finir avec une grosse » est respecté à la lettre. Même à l'incohérence. Certains niveaux sont trop gros pour être faits en une fois, et l'on commence la deuxième partie de ceux-ci en ayant perdu tous ses flingues durement collectés. Pareil, allez savoir pourquoi. C'est pas le manque de mémoire de la console, parce que stocker 5 bits



Ce que réussit dans l'ensemble Timesplitters 3, c'est les ambiances graphiques. Les couleurs, les thèmes employés sont assez bien fichus, et même si les décors manquent parfois cruellement de polygones, ça reste honnête. Rajoutez à cela des tonnes d'action scriptées et des cinématiques régulièrement : TS s'en sort pas mal - au moins, les décors sont variés. Bel effort.

d'information c'est faisable de nos jours.

Je me trompe peut-être, après tout c'est mon premier contact avec la série des Timesplitters. Le mode « story » me reste cependant un peu en travers de la gorge. Une histoire se doit d'avoir une introduction digne de ce nom, une intrigue, des protagonistes, des rebondissements et une chute. Future Perfect a bien tout ça. Mais sous forme squelettique, presque somalienne. Comme les films de Luc Besson. Il manque de profondeur, de contexte. Comme les nouveaux Star Wars de Lucas. C'est le jeu qui se fait avec une bière à la main, sans aucune implication du joueur. C'est même le

jeu qu'on peut faire en relais avec un pote. Faites un niveau chacun, en alternant, et vous n'aurez guère de problème à suivre l'histoire.

Pourtant, ils avaient quelques bonnes idées.

Certains épisodes sont réussis. Le passage dans un manoir hanté, à la recherche d'une explication à tous ces zombies et ces fantômes, est des plus intéressants, tellement il dénote du reste. C'est sur l'ambiance que Timesplitters aurait dû jouer, au lieu de multiplier les notes d'humour (souvent réussies !) à ne plus savoir qu'en faire. Un truc marrant au passage : l'un de vos compagnons d'une

époque future, un robot, piratera un terminal pour vous ouvrir la voie. Il sera, manque de bol, infecté par un virus pendant l'opération, lequel lui donnera une personnalité genre jeune black de GTA San Andreas. Il se mettra à sortir des insanités à tout va, le tout, avec une voix de robot. Bien fendant.

Mais c'est trop peu pour faire un tout. Exploiter les époques, autrement que par le changement de costumes, d'armes, du look des compagnons, complètement stéréotypés, aurait été plus que bienvenu. Bordel. Ça m'énerve. Tous ces décors, tous ces trucs modélisés pour ça : toucher des interrupteurs, ouvrir des portes, tirer sur tout ce qui





A gauche, l'un des boss du jeu... qui apparaît deux fois dans le même niveau (ça doit être des frères jumeaux - merci le copier-coller). Au centre, l'un des fameux worm-holes qui vous permet de revenir un peu dans le passé pour vous aider vous-même à franchir les étapes délicates. A droite, l'un des compagnons d'un des épisodes. Look 70s à fond la caisse. Dommage que ces persos soient si peu exploités.

bouge et tuer des boss régulièrement. Les quelques heures que vous offre le jeu n'ont finalement rien de très mémorable. Comme un BigMac chez McDo. Une fois digéré, vous aurez un arrière-goût de graisse dans la bouche, encore soif et encore faim.

Et ce n'est pas les autres modes qui seront en mesure de vous rassasier... un mode challenge, bourré de défis plus insipides les uns que les autres... le mode online est peut-être le seul à donner un peu plus d'intérêt. A condition d'aimer les shooters approximatifs. Les joueurs habitués aux FPS PC passeront leur chemin.

Free Radical a fait un jeu « carte postale ». Avec des options de philatéliste, collectionneur de timbres et de personnages à débloquent.

Bof.

# Haunting ground

■■■ Ianos

Vous ne manquez jamais 30 millions d'amis. Vous aimez Rintintin, Lassie, les os à moelle et manger les pantoufles de vos amis. C'est sûr, Haunting Ground est fait pour vous : vous apprécierez forcément les aventures de la jolie Fiona et du gentil Hewie. Hum... que dire de plus...ah oui j'allais oublier un point de détail : Haunting Ground est un survival horror à l'ambiance étrange et oppressante, agrémenté qu'il est par une belle brochette de psychopathes qui ne vous veulent pas que du bien. Non, mais attendez ça change rien , je vous dit que c'est super émouvant. Trop tard, ils sont partis. Tant pis on restera entre fans de survival. Il est vrai que tout le monde n'est pas en mesure de comprendre la poésie du genre.

Haunting Ground est un survival « fait main » par les équipes de Capcom qui cherchent à distiller leur temps libre entre deux Residents pour créer des alternatives. Je suis donc très heureux de vous présenter Fiona Belli (ma qué, ça se passe à l'Italie? bene, bene), la nouvelle héroïne made in Capcom. Une particularité ? Oui, elle est l'exacte opposée d'une Claire Redfield ou d'une Jill Valentine. Fiona n'est ni une bikeuse rebelle ni une GI Jane : c'est simplement une faible jeune femme à qui il arrive des « bricoles ». Malheureusement pour elle, ses seules capacités consistent à se cacher et à fuir. Attendez, lisez quand même la suite, pitié ! Je sais, ça choque, mais quelque part c'est une preuve

d'originalité... Vraiment ? En fait non. Mais croyez-moi ça vaut quand même la peine. Haunting Ground surpasse largement à mon sens le prédécesseur Clocktower 3 (oui il y en a eu trois, cela surprend toujours la majorité des joueurs, preuve du funeste anonymat qu'a connu cette série), même s'il est construit sur le même postulat de faiblesse absolue. En résumé, la base de ce type de survival est à l'opposé de celle d'un Resident. Y'a encore quelqu'un ? Oui ? Super !

Demento.

Titre original de ce jeu, ô combien supérieur à





Debilas est un personnage vraiment espiègle. Là - à gauche - il vient de faire une bonne blague à Fiona en se cachant dans la cuisine. Le jeu présente des cinématiques en 3D temps réels, fait assez rare pour être signalé. Ainsi, vous pourrez voir évoluer le personnage avec les tenues bonus. Tout les jeux ne portent pas ce genre d'attention aux "détails". Au total 110 cinématiques viennent ponctuer le jeu. En revanche la démo, l'introduction et la cinématique du rêve de Fiona sont en images de synthèse.

«Haunting Ground », il aurait été plus en accord avec le scénario et l'ambiance du jeu. En voici la preuve. Tout commence lorsque Fiona se remémore en rêve qu'elle a été victime d'un accident de voiture, alors qu'elle se rendait avec ses parents dans le château familial (quoi de plus naturel?). Le rêve aboutit sur la silhouette d'un homme qui se penche sur la banquette arrière où Fiona se trouve choquée par la violence de l'accident. Soudain elle se réveille, vêtue d'un drap et enfermée dans une petite cage pour animal (héhé, ça commence...) au milieu d'un sous-sol lugubre. Le plafond de la pièce sert à suspendre des gros morceaux de barbaque d'une qualité à faire vomir un agent de la

répression des fraudes. Au centre de la pièce, une table dégoulinante de sang et un homme qui, d'un seul coup de hachoir, rompt un steak et le jette dans un bol de soupe. Puis, l'inconnu s'approche de la cage dans la pénombre, tend la main pour dégager le loquet quand un éclair déchire le ciel et emplit brièvement la pièce de lumière. C'est assez pour découvrir un géant aussi repoussant que le légendaire Cinoque. Fiona vient de rencontrer Debilas, un ami qui lui veut du bien et plus si affinités. C'est vrai qu'il est gentil le Debilas, il aime même jouer à la poupée ; le seul hic c'est qu'il aime voir les « poupées » courir et se débattre avant de les chopper.

Un peu plus tard, alors que la situation semble désespérée, vous tombez nez à nez (ou à truffe plutôt) sur un chien de berger. « Hewie ? » l'animal répond par un jappement d'approbation. Vous aviez déjà trouvé son collier sur le sol. Voilà un nouvel ami tout blanc, soyeux et... armé ! Il faut dire qu'Hewie possède des crocs prêts à aller titiller la moindre cuisse inamicale.

Si vous ne ressentez rien pour les animaux, passez votre chemin. Haunting Ground met le paquet sur les bons sentiments à propos du meilleur ami de l'homme. 30 millions d'amis aimera Haunting Ground, c'est évident ! En effet, l'affection du



Si vous vous amusez trop à courir sans jamais semer l'adversaire ni même vous planquer, Fiona fatigue irrémédiablement : sa course est ralentie et son niveau de panique augmente. Tout cela se manifeste par un effet progressif de saturation des couleurs et de renforcement du contraste, comme lors d'un malaise ou d'une forte sollicitation cardiaque. Au plus mal de la situation, Fiona commence à se heurter aux murs jusqu'à s'assomer un court instant, suffisant au bourreau pour faire son office. Ces phases de panique pimentent le gameplay et vous devez compenser la direction du personnage pour éviter les chocs.

chien est une donnée mesurée du jeu. Féliciter Hewie pour sa bonne conduite, le nourrir, l'attendre sans jamais le gronder ni le frapper vous permettra d'atteindre le niveau « Ami du chien », réservé aux gentils joueurs. Pour les maniaques qui considèrent Hewie comme un Pit' dans une zone, un sinistre « Martyriser de chien » retentira comme une sanction, modifiant même le dénouement du jeu (bien fait !). Les plaintes déchirantes d'Hewie dès qu'il est agressé ne peuvent que vous pousser à utiliser correctement l'ascendant sur l'animal. D'autant plus que celui-ci est en mesure d'attaquer à vos ordres les psychopathes. En tout cas s'il estime de son devoir de le faire ; ce qui ne sera influencé

que par l'estime qu'il vous porte. On récolte ce que l'on sème, et, sans l'aide du canin le jeu devient très vite difficile.

C'est vrai, Fiona est une gourde : elle est lente, pas très endurante et stresse à fond les manettes. Ajoutez à cela des cachettes rares et des ennemis perspicaces, et vous obtenez une apparente difficulté. Alors je conseillerais à tous ceux qui disent le jeu impossible d'arrêter de lasser le chien juste pour « s'amuser ». Ils verront alors à quel point il est simple d'obtenir les quelques secondes nécessaires pour débusquer une bonne planque. Je le sais c'est en opposition avec la plupart des avis

émis sur ce jeu, jugé rébarbatif. Mais pourquoi ne pas respecter l'esprit du jeu ? C'est comme si, dans le sens inverse, on jugeait Resident imbécile parce qu'on aime pas utiliser les armes à feu. On peut ne pas aimer le jeu, mais j'affirme que Haunting Ground a sa logique et qu'elle est excellente, pourtant j'aime aussi Resident. C'est dit ...(mais où est mon bromure ?).

La guest star de ce jeu, j'ai nommé le gigantesque manoir Belli, constitue lui même une entité de par son mystère, sa capacité à surprendre et à effrayer. Même en dehors de la présence de tout poursuivant. Etes-vous observés ? Des portraits aux yeux



Quel beau portait de famille ! Admirez les héros de Haunting Ground.. ils ont de “bonnes têtes de victimes”, non ? A part ça, on peut noter l’expression du visage de Fiona, très réaliste. Le jeu possède son propre style graphique, même si certains sentiront de fortes inspirations de Resident Evil pour les décors (ça se comprend) et Silent Hill pour le personnage principal. En tout cas, si inspirations il y a, avouez que ce ne sont pas les plus mauvaises et le résultat est un mix intéressant.

inquisiteurs ou des poupées négligemment placées sur une banquette semblent vous suivre du regard. Fiona serait-elle la cible d’un voyeurisme à tous les étages ? Probable. Remarquez qu’elle est fort belle et court vêtue bien que complètement faiblarde. Bref, tout y est pour attirer le psychopathe (et le gamer). C’est basique, certes, mais la rencontre avec Deblitas a du chien (hohoho). Il faut voir Deblitas sautiller de joie comme un gamin entre deux claques, alors que la pauvre Fiona trébuche, en état de panique. Le voir s’approcher doucement en se grattant les parties vaut aussi le détour (attendez j’ai pas dit que c’était poétique non plus!). En fait le concept est vicieux envers le personnage

principal, puisqu’il oppose la progression dans le jeu aux diverses crasses que l’on peut provoquer contre Fiona. Dans tous les cas, les poursuivants veulent plus effrayer Fiona et l’observer que la tuer brutalement de but en blanc (sinon ce serait fait en deux temps trois mouvements). La progression narrative ne présente pas une Fiona qui se sort des péripéties comme une superstar. Les assaillants ont le beau rôle : Deblitas, Daniella et Riccardo veulent jouer avec Fiona avant de lui prendre ce qui leur manque à chacun. Ainsi, on a autant envie de survivre à tout prix en compagnie d’Hewie que de tomber dans des traquenards sadiques. On se rend alors complice des ennemis.

Le contenu du jeu est tout de même assez explicite et qu’il est étrange qu’il rentre dans la catégorie +16. Sur ce plan, le jeu donne à voir (ou à mater, devrais-je dire) pas mal de choses mais la finalité gore est toujours occultée par un game over où l’on ne voit strictement rien (censure !!!). Et c’est là tout le génie de ce jeu : jamais vous ne verrez Fiona se faire étripper (entre autres) en plein écran. Tout est caché, comme indicible, mais on imagine sans peine grâce à la bande son la plus écoeurante qui soit. Que ceux qui n’ont pas compris le game over avec Deblitas lèvent la main et partent jouer à Pokemon !

Outre cet aspect mateur et gore, le jeu est d’une





Daniella est la domestique du chateau. En plus elle est super sympa Daniella, elle sait garder le sourire en toutes circonstances, y compris lorsqu'elle essaye d'empaler quelqu'un avec un tisonnier. Le formidable moteur du jeu, permet via une palette impressionnante d'expressions du visage de donner vraiment du caractère aux personnages. Daniella est une référence, on peut lire la folie dans la moindre de ses mimiques.

rare qualité en termes de logique et déclenchement d'événements. La façon de jouer influe constamment sur ce que vous voyez. Ainsi, il est impossible de voir l'ensemble des cinématiques sur une simple partie, car certaines méritent d'aborder les choses sous un angle différent.

A la première discussion à propos de ce jeu vous constaterez avec stupéfaction qu'un autre joueur n'aura pas vu exactement la même chose que vous. « T'as vu quand Debilitas tombe du premier étage? Comment ça, chez toi il s'est rattrapé et t'as mis une mandale ? tu planes, mec... » . Ce jeu ayant un côté narratif très poussé, il devient alors évident,

à la fin de la première partie, de recommencer pour trouver ce qu'il faut faire. Et le pire c'est que dans 95% des cas, les actions sont d'une logique affligeante contrairement à ce qui se passe dans la majorité des autres jeux, ce qui tend à montrer que nous sommes formatés pour nous conduire différemment dans un jeu vidéo que dans la réalité. Le fait le plus marquant est sans doute la possibilité de quitter le manoir en ne faisant qu'un quart du jeu : je ne connais personne qui l'ait fait et c'est pourtant tellement simple que ça en devient vexant pour l'ego après coup. Au total, comptez neuf heures pour finir le jeu puis, fait rare, rajouter de nombreuses heures à recommencer et à rechercher

les nombreuses cinématiques manquantes dans de nouveaux costumes pour Fiona et Hewie. Comptez en tout vingt heures pour obtenir l'ensemble des 110 cinématiques dont les quatre épilogues, le tout réalisé dans l'épatant moteur du jeu. Rejouer à un survival semblait vain jusqu'à Haunting Ground.

Le survival horror : genre vidéoludique désormais formaté, mené qu'il est par des grands titres tapageurs comme Resident Evil ou Silent Hill. Leur popularité est telle qu'elle occulte les autres produits. Les alternatives du genre existent, mais demeurent bien minoritaires en termes de ventes. Project Zero ou Forbidden Siren n'ont pas



Une fois dressé, le chien est capable d'exécuter des actions sur vos ordres par simple manipulation du stick analogique droit. Ici, en appuyant en haut, Hewie va mordre la main de Debilatas. A certain endroits vous pouvez même préparer des guet-apens très efficace en dissimulant Hewie en hauteur. Dans ce cas, il sautera sur le dos de l'adversaire et provoquera plus de dégâts. En appuyant sur le stick 2 fois de suite, Hewie vous donne la patte. ça sert à rien, mais c'est fun ! Pensez à nourrir Hewie et à le féliciter sinon il perdra le moral et deviendra peureux, donc d'aucune aide pour vous.

su convaincre ni même se faire connaître, malgré leurs qualités intrinsèques. Oublier un shotgun n'est pas sans conséquence : une majorité de gamers décrochent en moins de vingt secondes. Un shotgun ça ne s'explique pas, ça s'utilise en maintenant le bouton R1 et le bouton Carré. C'est donc, d'après moi, la simple absence d'un shotgun qui annule d'emblée le succès d'un survival horror. Trop simple? Oui peut-être (y'a des cas où le fusil n'a pas suffi) mais la question revient systématiquement lorsque que l'on soumet une démonstration à un ami «heu... c'est normal qu'elle n'ait pas de flingue?». Haunting Ground mérite plus que de se baser sur cette considération. C'est un grand jeu que l'on

nommera peut-être plus tard « succès d'estime », ce qui signifie que les développeurs n'ont pas été récompensé de leur travail.

L'action ne peut paraître répétitive et pénible que si l'on refuse absolument d'admettre la différence avec un Resident Evil. Dans ce cas je ne saurais mieux conseiller que de ne pas jouer à Haunting Ground. Etonnement, la presse dans sa majorité a les mêmes griefs, occultant les très importantes cinématiques alternatives. Pire, elle va parfois jusqu'à insulter le jeu en comparant la trame à celle des récents films d'horreur pour ados (vu sur un des sites Internet les plus connus en ce bas monde). On

affirme, ici ou là que le jeu ne surprend pas et que le seul plus par rapport à ClockTower est le fait que Fiona puisse donner un coup de pied. Une fois de plus, les critères sont mauvais : ce n'est pas un jeu d'action. Le coup de latte ne constitue qu'une parade calamiteuse, utile que si l'on cherche dans la mauvaise direction (c'est à dire le contact avec le Debilatas !). La sentence en forme de comparaison avec Resident Evil achève la plupart des articles. Comme si Capcom voulait concurrencer son propre Resident avec un autre jeu d'un genre identique...

Non, franchement, Haunting Ground mérite le détour.



# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

1	JUICED (ps2 xbox pc)	THQ
2	MoH : EUROPEAN ASSAULT (ps2 xbox gc)	EA
3	DESTROY ALL HUMANS (ps2 xbox)	THQ
4	CRICKET 2005 (ps2 xbox pc)	EA
5	GOD OF WAR (ps2)	SONY
6	MADAGASCAR (tous formats)	ACTIVISION
7	GTA SAN ANDREAS (ps2 xbox pc)	ROCKSTAR
8	LEGO STAR WARS (ps2 xbox pc gba)	EIDOS
9	STAR WARS EPISODE 3 (ps2 xbox gba ds)	ACTIVISION - UBISOFT
10	BATTLEFIELD 2 (pc)	EA

CHARTS  
UK  
UNITED  
KINGDOM

Dehors les TEKKEN 5 et les BATMAN BEGINS ! C'est pas le genre de la maison. Pour finir avec les sorties, BATTLEFIELD 2 suit le chemin des jeux online PC qui ne se vendent bien qu'à leur sortie pour finalement disparaître du top. Amis du tuning, bonsoir, JUICED est sous les phares du top cette semaine. La campagne TV et presse a sans doute bien aidé le jeu. GOD OF WAR, sorti plus discrètement, n'est pas God of the Top. Faut-il attribuer ça à une dissension au sein de Sony, alors qu'il s'agit d'un des derniers titres phares de la PS2 ? En tout cas, on en parlera bientôt sur Sanqua. MADAGASCAR réussit une belle progression de la place 12 à la place 6. Le plus étonnant, c'est que le film n'est pas encore sorti chez les rosbifs. Bref, du grand n'importe quoi, comme d'habitude avec les jeux à licences. Encore une semaine où STAR WARS apparaît dans le top. Malheur.

DU  
02  
JUILLET  
AU  
09  
JUILLET  
Source : ELSPA

1	HALO2 MULTIPLAYER MAP pack (xbox)	MICROSOFT
2	FANTASTIC FOUR (ps2)	ACTIVISION
3	DESTROY ALL HUMANS (ps2)	THQ
4	CONKER LIVE & RELOADED (xbox)	MICROSOFT
5	GTA SAN ANDREAS (xbox)	ROCKSTAR
6	DESTROY ALL HUMANS (xbox)	THQ
7	FANTASTIC FOUR (xbox)	ACTIVISION
8	LEGO STAR WARS (ps2)	EIDOS
9	MoH : EUROPEAN ASSAULT (ps2)	EA
10	JUICED (ps2)	THQ

## CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

DU  
03  
JUILLET

AU  
10  
JUILLET

Source : EBgames

Ne vous étonnez pas, aux US les données disponibles sont par machine, non pas par jeu. Chose incroyable, un add-on pour un jeu Xbox qui arrive en première position. Mais ce n'est pas n'importe lequel : HALO 2, dont la communauté est extrêmement vivace aux US. Preuve aussi que le Xbox Live est finalement très rentable sur ce territoire. On comprend mieux pourquoi l'e3 a clairement mis l'accent sur le fait que TOUS les jeux Xbox360 seront Live.

JUICED n'arrive pas à atteindre la même popularité qu'en Angleterre : son meilleur score a été en quatrième position. Et les licences ont la peau dure. Outre LEGO STAR WARS, c'est FANTASTIC FOUR qui se taille la part du lion. Et pourtant, on les avait prévenus. M'enfin. GTA, en pleine polémique aux US, continue de bien se vendre comme si de rien n'était. Et notre ami poilu CONKER squatte tranquillos une place haute du Top. On attend KILLER 7...

CHARTS  
US  
UNITED  
STATES

# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

1	SAKURA TAISEN V: Saraba Itoshiki Hito Yo (ps2)	SEGA
2	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
3	Minna Daisuki KATAMARI DAMACY (ps2)	NAMCO
4	MUSASHIDEN II: Blade Master	SQUARE-ENIX
5	THE KING OF BEETLE MUSHIKING Greatest Champion (gba)	SEGA
6	GUNDAM TRUE ODYSSEY (ps2)	BANDAI
7	WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
8	KENRAN BUTOH SAI The Mars Daybreak (ps2)	SONY
9	GENJI (ps2)	SONY CE
10	STAR WARS EPISODE 3 (ps2)	EA

CHARTS  
JAP  
ARCHIPEL  
JAPONAIS

La fameuse série des SAKURA TAISEN de SEGA refait surface pour la première fois depuis 2003, et comme toujours le succès est au rendez-vous. Le top japonais est en constante évolution. Cette semaine pas loin de 5 nouvelles entrées dans le top 10. A noter que les titres DS comme WORK YOUR BRAIN et GENTLE BRAIN EXERCISES arrivent non seulement à garder leurs places respectives, mais à augmenter leurs ventes d'une semaine à l'autre, chose rare sur l'archipel. Deux titres connus chez nous font leur retour : MUSASHIDEN II - vous vous rappelez ? Le premier du nom avait uniquement marché en France parce qu'il contenait le CD de démo de Final Fantasy VIII. Et Namco nous refait le coup de KATAMARI DAMACY, et il faut bien reconnaître qu'il marche bien lui aussi. Est-ce qu'il s'agirait d'une nouvelle série à succès ? Horreur. Star Wars vient d'infecter le top japonais.

DU  
03  
JUILLET  
AU  
10  
JUILLET

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
KING OF FIGHTERS 2002 (xbox ps2)	22 juillet 2005
WORMS 4 (xbox pc ps2 gc)	4 août 2005
KoF MAXIMUM IMPACT (xbox)	5 août 2005
DEAD TO RIGHTS 2 (xbox)	8 septembre 2005
BET ON SOLDIER (pc)	8 septembre 2005
FAHRENHEIT (xbox pc ps2)	9 septembre 2005
CODENAME PANZERS PHASE 2 (pc)	14 septembre 2005
EARTH 2160 (pc)	16 septembre 2005
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	automne 2005

## NEXT

Ca vient bientôt.  
Ca pourrait faire mal.

C'est clair, cette fin d'année s'annonce pas comme étant super chargée en très bons jeux. Mais mine de rien, quelques petits jeux intéressants : les deux OVNI de ces prochains mois sont BET ON SOLDIER et FAHRENHEIT. On espère avoir de bonnes surprises lors des tests. KILLER 7 arrive bientôt dans Sanqua...  
Un rescapé des RTS, aussi : EARTH 2160. D'un concept assez original inspiré de Warzone, EARTH 2150 permettait de faire des unités de combat en pièces détachées, sur mesure. Dommage que l'histoire et l'interface mettaient de vieux sapins dans les roues du jeu. Le 2160 corrigera peut-être ces défauts.  
CODENAME PANZERS PHASE 2, un autre RTS, n'apportera vraisemblablement que peu de surprises. Mais comme le premier épisode était des plus réussis, gageons que le deuxième ne peut pas complètement se planter. WORMS 4 est la grosse inconnue : aura-t-on enfin droit à un quelconque retour aux sources ?

NEXT  
FR  
PAYS DU  
FROMAGE

Trop bien l'été pour les sorties ciné! Ils essaient de refourguer les trucs dont ils ne sont pas sûrs qu'ils vont faire du blé et, pour faire passer la pillule, ils sortent les derniers flicks des derniers génies du cinéma vivants.

# movie ticket

## summer begins

■ ■ ■ El Fouine

Charlie go home !

Une fois n'est pas coutume, je vais commencer par faire ma langue de pute. Je passe un coup de gueule sans savoir (si ça se trouve on va me la fermer): je demande à Tim Burton d'arrêter de nous pondre des films sans intérêts, des adaptations ou des trucs soit disant personnels. Parce que, je ne sais pas vous, mais La Planète des Singes version Burton n'est pas exactement ma version préférée. Pas que celle avec Charlton Eston soit un chef d'oeuvre, mais bon, il y a des limites. Ensuite, le cas Big Fish, ou « film le plus décevant depuis Panic Room ». En même temps, comme je le laissais entendre plus haut, je n'ai pas encore vu Charlie et la Chocolatrie. On est d'accord qu'il y a du potentiel, mais, le trip n'a pas l'air d'être vraiment le bon...

Je vous ferais une critique dans le prochain Sanqua, promis...

Autre grand à sortir son flick cet été: George Romero. Land of the Dead risque bien de nous péter à la tronche ce 17 août. Lui, s'il nous pond un navet, il entendra parler de Sanqua. On viendra plastiquer sa piaule. T'es prévenu Georgie Boy!

**Skeletons in the closet**

Dans le même registre, mais sur un support différent, les excellents Contes de la Crypte sortent en joli petit coffret en zone 1. Pour mémoire, je vous rappelle que la zone 2 ne comporte que l'imbitable piste VF. Grâce aux USA, vous aurez les sous-titres french, ce qui est plutôt sympa pour ceux qui ne veulent vraiment pas faire l'effort de les enlever afin de savourer les







subtilités des dialogues de cette série bien bidonnante en partie coproduite par Zemeckis. Celle-ci affiche une équipe de réalisateurs et de scénaristes de haute volée. En pêle-mêle : William Friedkin, Walter Hill, Tobe Hooper, Michael J. Fox, et même Arnold Schwarzenegger (réalisateurs) ; de leur côté, Tom Holland, Steven E. de Souza, ou encore Bob Gale signent les screen/teleplays. Ensuite, pour ceux que le gros son intéresse, sachez que plusieurs grands signent la bande originale: Dany Elfman, qui s'occupe du thème principal, Ry Cooder, Jan Hammer (pote de Jeff Beck), Iggy Pop, Brian May, Warren Zevon... Chacun signe la musique d'un épisode particulier. Je voulais profiter de ce court moment pour vous sortir une petite

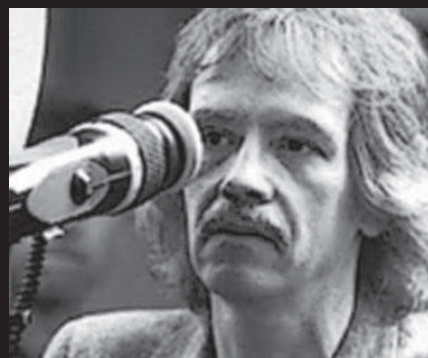
blague: Cursed est dispo en dvd, toujours aux 'Stazunis. Mais si, rappelez-vous, c'était le film qui allait relancer la carrière de Wes Craven. Le bougre avait en effet exploité le filon Scream autant qu'il était humainement possible de le faire et voulait tenter une nouvelle expérience. Ce que ce vieux pervers de Wes voulait se taper Shannon Elizabeth. En effet, il n'en pouvait plus de regarder le seul film dans le quel elle ait jamais joué en boucle (film que nous ne citerons pas pour des raisons d'éthique évidentes), et le seul moyen qu'il ait trouvé de coucher avec était de réaliser un film d'horreur bidon. En attendant, il a dû dépenser tout l'argent de la promo pour aller se saouler après avoir vu le final cut, parce que c'est pas comme s'il était allé chez Ardisson. Sérieusement, qui était au courant que Cursed était sorti au pays de la baguette le 29 Juin? Remarquez, si les studios se mettent à arrêter de faire confiance aux types qui leur ont rapporté des millions de billets verts en réutilisant la même recette en permanence, on peut aller quelque part.

Comme quoi, se risquer sur le terrain glissant de la généralisation est bel et bien dangereux. Certains des « vieux » s'empêtrent dans des délires pour flatter leur ego devenu surdimensionné, et d'autres continuent de faire ce qu'ils aiment avec passion et sincérité. On ne

peut pas dire non plus que des types respectables comme Burton ou, dans une moindre mesure, Craven, soient des inconscients, ils savent eux aussi ce qu'ils font, mais ils n'ont plus la même vigueur. Leurs films deviennent plats et ennuyeux, le dernier point étant plus dérangeant pour un film d'horreur à la Wes Craven, que pour un univers original et barré à la Burton, qui, quoi qu'on en dise, passe foutrement bien sur grand écran.

### L'immense John Carpenter

Parlons un peu de Carpenter pour conclure, parce que c'est loin de faire du mal! Le dernier génie du cinéma fantastique occidental vivant a une nouvelle balle dans son barillet, et il s'apprête à la tirer. En effet, le loner nous prépare un film répondant au doux nom de Psychopaht. L'histoire est assez basique mais semble efficace pour permettre à Carpenter de s'exprimer comme on l'aime :



un flic qui enquête sur un tueur en série commence à péter les plombs, à se poser des questions quant à l'état dans lequel se trouve son cerveau. Selon IMDB, le scénario serait co-signé par Todd Farmer, auteur du très médiocre Jason X (dont je vous recommande fortement la VF canadienne). On flippe un peu mais tout en faisant confiance à Johnny Boy. L'originalité du projet réside dans le fait qu'un jeu est développé en parallèle avec le film. Il s'agira d'un FPS réalisé par Titan Interactive pour les consoles next gen (et sur PC aussi, s'il te plaît Johnny!), dont les cutscenes seront mises en scène et le scénario supervisé par le dieu Carpenter himself. Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais je trouve que ça sonne quand même vachement bien...

Pour ce début de vacances on peut dire que la firme de Kyoto n'y va pas de main morte avec ça dernière petite protégée, la Nintendo DS. Depuis quelques semaines, une pluie de news et d'annonce de jeu envahit le net. Nous allons faire une petite piqûre de rappel pour tous ceux qui n'auraient pas suivi l'actualité assidûment. A tout seigneur, tout honneur, commençons par le JEU que tout le monde attend (enfin plutôt moi...), Mario Kart DS. Prévu depuis le lancement de la console, le jeu se fait désirer mais l'attente des joueurs devrait être récompensée puisque le jeu est prévu pour le mois de Novembre en Europe. Au programme de cette nouvelle cartouche quoi de neuf ? Tout d'abord 30 circuits seront jouables, la moitié venant des opus précédents (Mario Kart, Mario



Kart 64 et Mario Kart Double Dash) alors que le reste étant tous des circuits inédits. Passons ensuite au mode multijoueur, le fer de lance du jeu. Une seule cartouche suffira pour que huit joueurs puissent se fritter ensemble et qu'un même kart pourra

être utilisé par plusieurs joueurs dans une même course puisque le pseudo des joueurs apparaîtra au dessus des kart. Le micro sera aussi de la partie, on pourra l'utiliser pour déclencher des armes spécifiques. Les amateurs de Tuning se régaleront avec un éditeur présent avec le jeu qui permettra de personnaliser son kart et tout cela grâce à l'écran tactile. Faites marcher votre imagination.

Après cette nouvelle appétissante, passons à la rumeur de la semaine avec l'annonce d'un remake de Resident Evil sur DS. D'après le magazine anglais NGC magazine, le jeu utiliserait les capacités très spécifiques de la console. Un coup de couteau serait esquissé quand le joueur trace un trait sur l'écran tactile de la console. Enfin ce remake devrait se rapprocher, au niveau présentation d'un Resident Evil 4 avec des angles de vue similaires. Wait and see pour ce qui est pour le moment une très grosse rumeur.

On continue notre festin de news avec THE nouvelle qui en choquera plus d'un, il n'y aura pas de jeu Pokémon en 2005. Les cartouches Pokémon Diamond / Pearl sont prévues pour 2006 au Japon d'après les développeurs. Parlons quand même de ces deux jeux, les graphismes devraient être un mix entre les jeux gba et le jeu Game Cube. On aura sûrement le droit à de la 3D version Nintendo64. Seconde information,

**IN THE**  
**POCKET**

■ ■ ■ Snape1212  
■ ■ ■ Ekianjo

on pourrait apparemment capturer des Pokemon obscurs dans les deux versions en plus des Pokemon sauvages enfin les Pokemon Kanto, Hoenn et Johto pourront être capturés. Sinon, il paraîtrait qu'aucun nouveau type de Pokemon apparaissent dans le jeu mais pour combler ce manque Ken Sugimori (le dessinateur officiel) a créé énormément de nouveaux Pokemon, ce qui veut dire qu'il va y avoir de la capture parmi nos amis collectionneurs de Pokemon. Dernière nouvelle, le jeu proposerait une nouvelle région, il y aura donc de nouvelles villes, nouvelles arènes, nouvelles ligue. Enfin Nintendo devrait annoncer prochainement une nouvelle cartouche qui répondrait au doux nom de Pokémon Ranger. Ce nouvel opus devrait sortir en même temps que le film et la nouvelle série prévue au Japon. Nous n'avons aucune information sur ce jeu pour le moment.

Terminons cet article avec deux histoires sympathiques, tout d'abord Rare devrait développer des jeux sur la Nintendo DS, ils sont d'ailleurs entrain de recruter de nouveau talent (voir news dans le premier Sanqua Experience).

Nintendo a annoncé qu'ils avaient vendu plus d'un million de consoles DS en Europe après trois mois de commercialisation. Ce qui nous donne un total de 5 millions de consoles dans le monde entier. Nintendo, fort de son succès, a maintenant les reins

solides pour rivaliser, en volume, à fautes des graphismes, avec la toute première console portable de Sony, la PSP.

### ET LA PSP, ELLE DORT OU QUOI ?

Merci Snape pour ce flash info sur la DS. Venons-en à notre PSP chérie. Ça se bouscule au portillon. Et l'actu n'est pas seulement au niveau des jeux : c'est les homebrews qui sont, ironiquement, parmi les plus attendus. J'en veux pour exemple la toute première version d'un émulateur PSX, qui vient de sortir cette semaine. Il s'appelle, pour l'instant, PSPOne - oui, je sais, c'est con comme nom. Mais qu'importe, accordons le bénéfice du doute à l'auteur. Pour l'instant, l'émulateur est fourni avec quelques démos, et le tout tourne à une demi-image par seconde. Oui, il y a de quoi se gausser. Mais l'auteur, PacManFan (faut qu'il arrête de donner des noms) annonce que la vitesse devrait changer quand il aura recompilé son programme pour faire traiter par le chip graphique de la PSP les fonctions 3D de la PSX. Pour l'instant pas de dates. On sait tous que la gestation d'un émulateur est chose longue. Soyons patients et indulgents face à ces pseudos ridicules.

Chose encore plus intéressante, c'est le codage d'un OS pour la PSP. Oui, j'ai bien dit d'un OS. Le truc s'appelle PSIX (Playstation Interface X). Elle avait débuté sous le nom



plus évocateur de PSPos. Voici un petit screen ci-dessus, tiré du site maxconsole.net qui aime les watermarks discrets. On y voit des icônes, une barre de lancement à la NextStep (reprise par Windows plus tard). Et même un curseur de souris, qu'on doit sans doute manoeuvrer avec le stick analogique. Cette image n'aurait en fait jamais dû paraître, mais suite à des problèmes dans l'équipe de développement, un LEAK a eu lieu. Pour respecter les traditions révolutionnaires si chaleureusement fêtées la semaine dernière, l'équipe de PSIX a donc guillotiné l'ami délateur sur la place publique (sur un forum, quoi). On ne sait pas trop ce que ça fera, en tout cas. C'est joli tout plein et ça remplacerait avantageusement l'écran de départ de la PSP, relativement monotone après 2 secondes.

# BOLD BOY

Si vous parcourez Sanqua pour la première fois, sachez que nous n'en sommes pas à notre coup d'essai.

Sanqua est un magazine online hebdomadaire depuis fin janvier 2005. En tant que site, Sanqua existe depuis 1999.

La publication est coupée en cycles. Le cycle alpha-omega étant désormais terminé, vous pouvez vous y replonger à loisir en consultant les archives à l'adresse suivante, en attendant le nouveau site:

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

Chaque semaine, vous trouverez ici un description des deux dernières publications. Sanqua sort tous les mardis, n'hésitez donc pas à aller voir de vous-même ce qui se passe. Mieux encore, inscrivez-vous à Sanqua Alerte, notre service qui vous envoie un email dès que le nouveau Sanqua est dispo - sommaire compris.

Pour cela et bien d'autres choses, une seule adresse :

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



GAME ON



NEXT WEEK



Scully, Je dois t'avouer quelque chose. Ca fait deux jours que je te laisse chercher, comme une grosse conne... ça me fend la poire. En fait j'ai trouvé depuis un bail qui a tenté de braquer Sanqua.



C'est vrai Moule d'or ?  
Tu sais qui c'est ?  
Comment t'as fait ?



T'as vu comme je change vite de vêtements ?  
ça t'épate hein, fillette ?

Pfff, c'était facile, pauvre tache. J'ai posté une annonce dans les mentions légales du dernier Sanqua en disant qu'il y avait une surprise à la clef. Seuls des gars en grave manque de thunes répondent à ces trucs-là !



Allez les gars, je vous arrête. Toi Jahukhan espèce de fripouille, t'as essayé de m'attendrir avec un email mieuux. Tu vas pourrir au niouf ! Et toi, Ugo ? fais pas l'innocent, on sait que t'es dans le coup. On t'a vu fricoter avec Philippe D. et Mathias A, près de la banque - z'êtes discrets dans vos communications, mais je ne suis pas Moule d'or pour rien. Et toi, David, je t'avais dit que t'avais droit à une surprise. T'aimes bien tes nouvelles menottes ? T'inquiètes, on vous a mis avec le roi des faussaires, le célèbre Pronto Free. Expert en petites coupures... Et le premier qui l'ouvre je lui fait regarder la première saison d'X-files en boucle.



Ah, quel homme ce Fox !

CONTACT

<http://www.sanqualis.com/old/contactUs.php>

# LEGAL - LECOUT

Sanqua est le magazine au format PDF du site Sanqualis.com. Il est à but non lucratif et est écrit, composé, pensé et mis en page par un groupe de passionnés de l'informatique et des jeux vidéos.

Les images utilisées, les noms de marques cités, ne sont donnés qu'à but informatif ou satirique. On est pas là pour faire de la pub, hein.

Si votre ordinateur plantouille, toussote et s'éteint successivement quand vous ouvrez ce PDF, pas de bol mais nous ne pouvons bien entendu pas prendre la responsabilité de tout dommage que subirait votre ordinateur ou votre grand-mère à l'ouverture de ce fichier.

L'équipe de Sanqualis pense écologique : la PDF, c'est bien, c'est propre, ça se lit sur un écran sans couper des arbres. Si l'envie vous prend d'imprimer Sanqua, sachez que vous

risquez fortement de réduire la durée de vie de vos cartouches (couleurs, entre autres). Mais comme dirait l'autre, y'en a qui ont déjà essayé, ils ont eu des problèmes. Les propos diffusés dans Sanqua n'engagent bien évidemment que leurs auteurs et leurs voitures. Non pas que nous n'essayons pas, en séance de relecture à l'abbaye du Gouatreux-Les-Ignes, tous les lundis soirs, de corriger tous propos diffamatoires et insultants. S'il parvenait à en rester et s'ils parvenaient à vous offenser, nos amis de jeuxvideos.com se feront une joie de vous accueillir dans un monde plus pur épuré de toute critique, où les oiseaux gazouilles, les lapins broutent, et les testeurs dorment et se réveillent pour pondre des tableaux récapitulatifs aussi longs que leurs articles. C'est ça le pouvoir de l'Auvergne.

Nous ne détenons pas la vérité absolue. Il nous

arrive de dire des conneries, et même de les penser. Mais bon, en gens responsables, on assume et on défendra coûte que coûte les idioties que l'on a pu écrire, par principe. Nous ne sommes pas non plus responsables des tumeurs et autres cancers que vous pouvez développer en lisant Sanqua sur un écran cathodique pourri, sans aucune protection. Pareil pour les myopies, douleurs articulaires et impuissance (?).

Non, ne cherchez pas, c'est pas notre faute pour tout ce qui vous arrive. De toute façon tout ce qui vous tombe dessus, c'est Al Qaeda, vous devez le savoir depuis le temps.

Si vous avez un problème sérieux à régler avec Sanqua, vous êtes toujours les bienvenus pour en discuter dans notre ferme d'élevage de pitbulls dans le Massif Central.

--- Lettre a Ken ---

Cher Ken,

Je suis désolé de t'avoir villipandé si vertement dans le dernier Sanqua. Après tout, tu l'avais déjà dit que la PS3 ne faisait pas routeur. Que veux-tu, ma mémoire me joue des tours.

Je profite de cette lettre pour t'envoyer tes médicaments. Je sais que la pression dans ton boulot doit être terrible, aussi je t'ai préparé un petit cocktail maison. Tu m'en diras des nouvelles. N'oublie pas de vomir régulièrement après la prise.

Mais s'il te plaît Ken, arrête de te faire du mal. Je t'ai encore vu te ridiculiser en public. Tu sais, les gens disent du mal de toi. Mais tu sais qu'on t'aime, Sony ou pas Sony.

Dans le colis tu trouveras aussi une boule anti-nerfs. Et un cactus. Prends en soin et n'hésite pas à t'empaler la main dessus avant de répondre aux journalistes. Tu verras, ça marche très bien.

Allez, je dois y aller. Dors bien !

A+

Eki

PS: t'as le bonjour de Christophe et de Jean-Claude. Ils seraient très intéressés pour faire un film sur ta vie et ton oeuvre.