

# YANNIS

EXPERIENCE

---

# 4 : THE FIRST THRESHOLD

- 3 août 2005 -  
v4c1



next gen ?



## EXPERIENCE

Voilà que le mois d'août arrive, super ! J'espère qu'on va continuer d'avoir un temps pourri ! Le seul rayon de soleil qu'il nous reste à nous, geeks et fanboys, sont les films de zombies (2 flicks per month, man !). Pour ce qui concerne le petit monde du software, la communauté recommence à s'agiter, en douceur, à bouger un peu son train en vue des différents salons qui vont avoir lieu en Europe dans les jours à venir. Les news intéressantes reviennent à la charge, et les différentes annonces de jeux révolutionnaires circulent sur la toile.

On apprend aussi que des screens du film Doom ont été publiées. Ca sent la daube à plein pif : les monstres ont l'air cheap, la photo est hideuse, et les décors puent la série Z qui ne s'assume pas. De toute façon, soyons réalistes: qu'est-il possible de faire d'autre qu'un nanar en partant du scénario du jeu d'ID ? Espérons que Doom-The Movie ne se prenne pas trop au sérieux, sinon, ça risque vraiment d'être lamentable.

A part ça, la rédaction de Sanqua se porte toujours aussi mal. Récemment, une équipe de spécialistes est venue nous ausculter et est partie en courant, effrayée par les cris provenant de la salle de torture des testeurs. Meego a bien tenté de les retenir, mais il n'y avait rien à faire, maintenant, c'est à la police d'intervenir.

D'ailleurs, nous avons repéré un membre des forces du soit disant ordre qui fouinait du côté du siège de soixante-douze étages de votre mag adoré. Ces types n'ont vraiment rien à faire...

# SANQUA

*You are not your car*  
3 août 2005

KYLIAN  
MEEGO  
EL FOUINE  
TOM  
IANOS  
LUGH

# STAR TEAM

EGOMET  
PTITMEC  
SNOOPERS  
SNAPE1212  
ILOGO  
SCREETCH  
EKIANJO

<http://www.Sanqualis.com>

# Courier des Lecteurs

*Un lecteur se plaint,  
Un El Fouine se réveille.*

Sanqua, c'est un mag fait pour vous. Ouais. Alors évidemment ça nous fait plaisir quand vous vous levez, vous tapez sur la table et nous engueulez. Merde, vous avez droit de vous plaindre après tout.

C'est Sieur El Fouine qui vous répondra. Il a l'habitude des cas difficiles.

Allez, écrivez nous pour toute question, plainte, saute d'humeur, caca nerveux, hypocondriasme (ça se dit?) à cette adresse :

sanqualis [at] gmail.com

Et rappelez-vous :  
Pas de bras, pas de chocolat.

■■■ Ekianjo

“

Excellent mag qui rappelle l'esprit des vieux Joystick.

2-3 petites idées comme ça:

-vous devriez essayer de trouver un dessinateur par voie de concours par exemple, qui égayerait le mag avec quelques vignettes et le rendrait plus cohérent.

-faire un courrier des lecteurs plus imposant, mais bon je pense que ça va venir

- et enfin remettre des notes ou des pourcentages pour vos tests ce qui inciterait les flemmards à lire l'article pour les bons jeux.

Voilà bonne continuation

”

Jacques B.

Salut **Jacky boy**,

Pour les histoires de dessinateur, on planche dessus. Un concours, je ne sais pas, mais on va essayer de trouver quelqu'un de marrant et régulier.

Ensuite, pour ce qui est du courrier des lecteurs, deux choses : la première, écrivez-nous si vous voulez être publié, on est pas devins et on ne va pas non plus inventer des lettres du style «waouh, trop bien Sanqua, j'ai limite la trique quand je le lis » ; la seconde, quand je vous disais d'avoir des burnes, il ne fallait pas le prendre au sens propre : vous aussi, charmantes demoiselles, avez le droit de nous envoyer vos missives (je me fais des idées là, mais bon).

Pour ce qui est des notes à la fin des tests, Jacky boy, pas question de les remettre, on s'en est débarrassé parce que ça nous les brisait menu d'évaluer un soft sur des critères aussi ridicules que sa qualité graphique ou sa jouabilité, c'est le tout qui compte. De plus, le mag portant assez bien son nom, notre but est de vous faire vivre une expérience, de vous immerger dans un autre monde, pas de vous dire ce que vous avez à faire. Les catalogues vendus chez votre marchand de journaux préféré ou « magazines spécialisés », comme ils préfèrent qu'on les appelle, sont là pour.

Voilà, voilà.

***El Fouine***  
***ton ton flingueur***





# 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, 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>. Merci à Tom pour l'illustration de l'édition. Bonne lecture à tous.

**10** xbox café

un café qui voit grand.

**13** mister tea

on parle PC dans cet endroit.

**18** pour une poignée de \$\$\$

parce que le jeu c'est une industrie.

**11** play bistrot

le plus cool du coin selon les d'jeuns.

**14** screening

Les derniers arrivages de screens.

**20** ironic

ca arrive à tout le monde d'être con.

**12** chez mario

le seul bar qui sert aux gosses.

**17** in video

La vidéo à voir cette semaine.

**22** fausse route

rien ne va plus les jeux sont faits.



## 26 ON refait le monde

Ces jeux qui vous placent dans le rôle de héros. Pourquoi cette manie d'aller sauver le monde, risquer sa vie pour les autres ? Petite Réflexion sur la question et ses implications...



## #4 : THE FIRST THRESHOLD

## sanquaexperience

### 32 PSYCHONAUTS

Voyage au centre de la tête.

### 38 PARIKH

Dieu que c'est nul. Qu'on l'exile loin celui-là.

### 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

le prochain numéro.

### 52 CONTACT

si l'envie vous prend...

### 53 LEGAL LOGOUT

attention c'est chiant.



## Une vache espagnole ?

Alors que j'approche de l'entrée du Xbox Café, la porte s'ouvre brusquement. Un mec sort en courant, trébuchant sur quelques marches, en jetant des airs inquiets derrière lui alors qu'il s'éloigne.

Prenant la poignée en main, je comprends soudain ce qui le pourchasse. Une vachette noire sort en trombe, bien décidée à encorner l'individu. Alors que j'entre, je suis salué d'un «Olé» général. Mais.. Mais, que se passe-t-il ? La salle est bien remplie. Kevin, le serveur, me propose une table sur le côté. Mais.. La vachette ? Il éclate de rire. Le gars qui vient de partir en courant est espagnol. Il y a quelques jours, il était à l'origine de fuites sur la Xbox 360... photo à l'appui, il avait récupéré des bouts de présentation marketing. Un mini clavier pourrait être adapté sur les pads de la 360. Ce mini-clavier servirait à chatter via texte dans les jeux online. Une Webcam, assez laide, traînait aussi. Un truc tout à fait standard, type PC.

La grosse nouvelle, cependant, serait l'annonce de Half Life 3 sur 360. Difficile de savoir s'il s'agirait d'une exclusivité ou

non. Bref, les annonces que devait faire Microsoft lors du X05 commencent à se réduire. Espérons qu'ils ont encore quelque chose d'intéressant à nous montrer. Cet espagnol donc, on l'a vu traîner autour du Xbox Café récemment, caméra en main. Le patron a eu donc la bonne idée de demander à son pote Robert, éleveur de son état, de lui prêter Laurie, sa vachette officielle qui connu la gloire à l'heure d'Intervilles. Mais pourquoi s'intéresser de si près au Xbox Café ? La réponse ne tarde pas.

Les lumières s'éteignent soudainement. Une poursuite éclaire le fond du bar.. se lève un gars, que tout le monde applaudit et acclame «Cliff, Cliff, Cliff». Ma main se précipite sur le menu, pour confirmer ce que je crois comprendre. C'est Cliff Bleszinski, designer sur Gears of War, qui vient faire une démonstration du jeu en développement. Le projecteur s'illumine et le silence s'installe. La vidéo se lance... On y voit notre perso principal déambuler dans des ruines, en prenant couverture ici et là avant de shooter les aliens qui veulent l'entuber grave. Cliff décrit le jeu comme «Band of Brothers with Monsters» - bref, vous serez assistés dans votre tâche. Les deux minutes passées, l'écran s'éteint et Cliff est assailli de fans voulant son autographe. Parmi ceux qui restent en place, un vieux fixe la foule. Il murmure, à l'intention de Cliff... «c'est beau, ouais. Mais t'as encore du boulot, gars. Tes animations puent l'amateurisme,

et l'action n'a pas l'air trépidante. Fais nous rêver, mec...». C'est cette même impression que je garde à l'issue du visionnage. Pas de quoi fouetter un rat, même un gros. Kevin rapplique avec ma commande. Quand même. Alors que Cliff arrive à peine à sortir, trois clodos, guitares à la main, s'arrêtent devant moi. Cash, ils commencent à chanter. On dirait les clones des Gipsy Kings. Alors que l'un annonce «Solo, Solo !» à son ami qui se lâche sur sa gratte, l'autre me touche l'épaule «vas-y, crache une pièce quoi, fais pas le rapiat». Il me tend sa pancarte : «une pièce pour s'acheter une 360 sviouplé». J'hallucine. Raclant le fond de ma poche, je lâche 1 euro. «Allez, c'est pour la bonne cause», me sort-il. Ils vont ensuite racketter ailleurs. D'ailleurs, combien veulent-ils pour s'acheter une 360 ? Alors que je parlais tout haut, le vieux, adossé au bar, me crie «300 biffetons ! lis la presse !» Ainsi la rumeur serait-elle vraie ? 300 dollars ?

Le vieux s'approche. Il travaillait pour Sony il n'y a pas longtemps - et croit savoir que l'ami Ken compte contre-attaquer en baissant radicalement les prix de la PS2 à 90 euros le jour même de la sortie de la 360. C'est sans doute le dernier combat de cette console. Les mois suivants s'annoncent passionnants. Déjà, la beuverie se termine en chants dans le bar. La vie est belle en 360. Soyez bons, soyez ronds.

■■■ Ekianjo

Il est 17h30 quand j'arrive dans le Play Bistrot. Pour un lundi, on peut pas dire qu'il y ait du monde, quelques personnes discutent avec le barman, d'autres au fond de la salle jouent aux fléchettes et le reste est affalé à une table. Je n'ai donc aucune difficulté à trouver une place. D'ailleurs, je m'installe sur les nouvelles tables où des écrans de télévision sont directement branchés dessus. C'est l'une des nouveautés du bar, cela permet de voir toutes les vidéos en sirotant tranquillement une bière (ou un autre breuvage qui désaltère, Sanqua ne vous force pas à la consommation !!).

D'ailleurs... en parlant de bière, j'en commande une au serveur qui passe et lui demande les nouvelles fraîches de la journée. Il me regarde d'un air désabusé et commence à hurler, comment, tu n'es pas au courant de la dernière boutade de notre comique Ken Kutaragi ?! Surpris, je lui réponds «non...». Mais j'ai hâte de savoir quelle surprise, quelle annonce a réussi à nous faire notre cher Ken pour ce début de semaine. Le serveur tout heureux, prend un bout de scotch pour se brider les yeux, prend un air pompeux et commence à mimer Ken dans ses exploits. «Moi, Ken Kutaragi, je pense sincèrement et en ne vous prenant pas pour des idiots, que la durée de vie de la Playstation3 est de 10 ans, oui mes frères, 10 ans ! D'ailleurs, si la Playstation3 est équipée du système HDTV et du nouveau disque Blue Ray, c'est que dans l'avenir cela

sera, pour moi, les nouvelles technologies de pointes. Enfin, je terminerai ce foutage de gueule pour vous annoncer que, la Playstation3 sera vendue à un prix onéreux à sa sortie mais que nous avons mis toutes les technologies afin que les pigeons.. euh, les consommateurs ne rachètent pas une seconde fois la console.» Fin !! «Mouais, j'y crois pas trop» s'exclame un consommateur. «Avec Sony, il faut se méfier et la durée de vie de la console est un peu démesurée. 10 ans, c'est énorme quand on sait que les consommateurs, ce qu'ils veulent, ce sont des graphismes de plus en plus aboutis. Dans 10 ans, le processeur sera dépassé et les jeux seront obsolètes. Ça sent la poudre les enfants, l'arnaque à plein nez». Pas faux... mais dans la pratique, une console reste quand même en vie quand une nouvelle génération arrive. Dixit la PSone...

Tout en buvant ma bière, je regarde l'écran inséré dans la table. Il diffuse une vidéo de Fahrenheit, le tout dernier jeu de David Cage à qui l'on doit le merveilleux Nomad Soul sorti en 1999. Je demande d'ailleurs où en est le jeu, puisqu'il a été maintes fois repoussé et a subi quelques changements depuis qu'il est passé chez Atari, leur second éditeur après VUG. On me raconte qu'il vient de passer gold. «Enfin!», reprennent tous en cœurs les habitués du bar. Il sera donc présent dans les bacs le 9 septembre. D'ailleurs, «si vous voulez avoir plus d'information sur le jeu, allez voir au

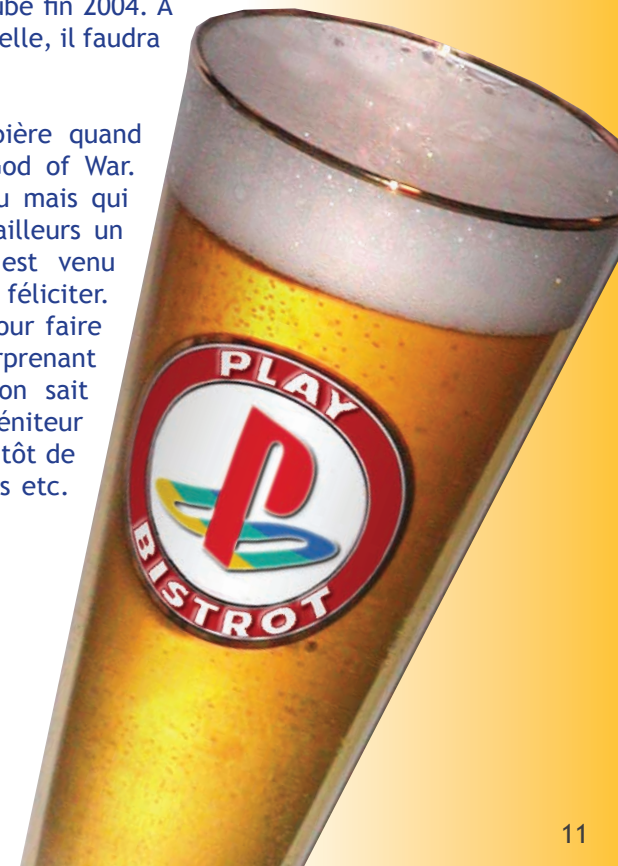
Mr Tea, ils sont branchés sur ce jeu, c'est affolant» rétorque le barman.

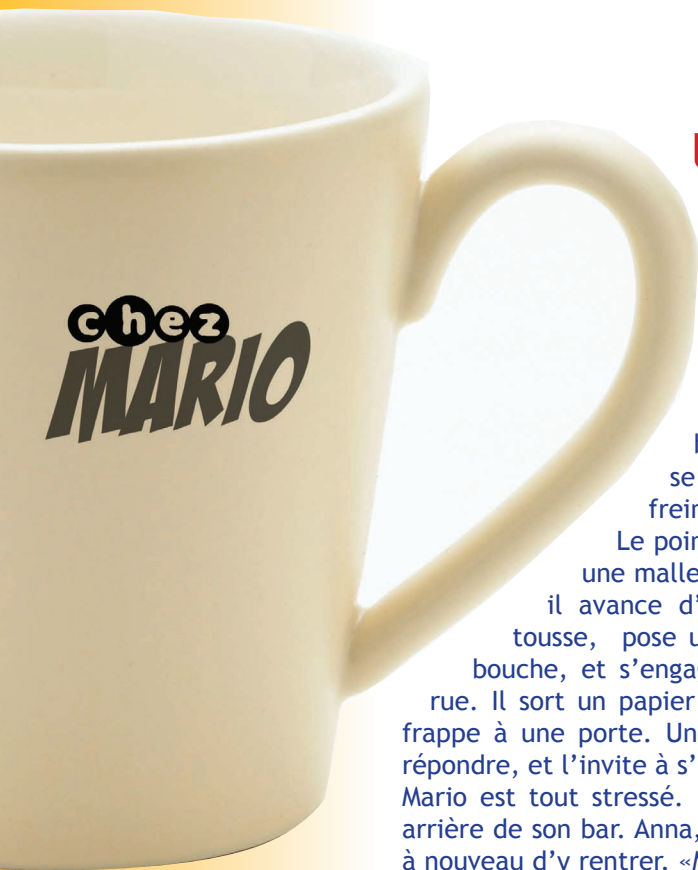
Tout en fixant l'écran, je vois les premiers Artworks du futur Tales of. D'ailleurs son nom complet sera Tales of the Abyss et serait prévu sur Playstation2. Ce qui est surprenant, c'est que le tout dernier Tales of n'est même pas encore sorti au Japon. On ne peut plus arrêter Namco apparemment. Enfin bon, comme je veux en savoir un peu plus sur ce jeu, je demande à l'un des amateurs de rpg qui traîne très souvent ici. Il me dit juste que le Character Designer serait un certain Kôsuke Fujishima et qu'il bossait déjà en tant que tel sur deux autres Tales of, Tales of Phantasia et Tales of Symphonia, l'opus sorti sur Game Cube fin 2004. A part ça, pas grande nouvelle, il faudra être patient, me dit-il !

Je finis de boire ma bière quand je vois une vidéo de God of War. Un jeu pas très attendu mais qui a fait parler de lui. D'ailleurs un certain Hideo Kojima est venu voir David Jeffe pour le féliciter. Il pensait même à lui pour faire un Castlevania. Très surprenant comme propos quand on sait que HK n'est pas le géniteur des Castlevania mais plutôt de MGS, Zone of the enders etc. Wait and see...

■■■ Snape1212

Kenny s'est tué tout seul





## une Virée en Batmobile...

L'homme, la cinquantaine, arrive près d'un parking. Il a l'air d'être important, bien habillé. Il se gare, tire sur le frein à main, et sort. Le poing gauche serré, et une valise à l'autre main, il avance d'un pas décidé. Il tousse, pose un mouchoir sur sa bouche, et s'engage dans une autre rue. Il sort un papier de sa valise et frappe à une porte. Une femme vient lui répondre, et l'invite à s'installer... Mario est tout stressé. Il est dans le coin arrière de son bar. Anna, la serveuse, vient à nouveau d'y rentrer. «Mario», lui dit-elle, «il est arrivé, courage». Mario fait craquer ses doigts et se dirige vers l'homme en question, il faut qu'il se montre persuasif. Mario lui sert la main et s'assoit en face de lui. «Très bien», dit Mario, «si je vous fais venir maintenant, c'est pour que nous puissions trouver une solution à mes problèmes d'argent». Mais l'homme n'entend pas ça de cette oreille. Il l'informe que les délais de paiements sont passés, et que s'il ne peut pas régler sa dette dans la minute, il devra lui prendre les clefs. L'interlocuteur de Mario semble pédant, et tourne inutilement les pages d'un vieux dossier. «Très bien», dit-il, «donnez moi donc ces clefs». Mario

tâtonne désespérément sa poche, en sort deux trousseaux quand soudain... Un énorme retentissement vient de se produire. Toute la partie avant du magasin est détruite. Une imposante ... machine vient de s'y encastrer. Mario frotte ses yeux, et s'aperçoit qu'il s'agit bien de la légendaire Batmobile. L'homme chauve souris sort classiquement du véhicule. Il s'approche de notre table, fait tomber les papiers de l'huissier, et ouvre une valise pleine de dollars. « Ce sera pour la dette » lance Batman. L'huissier tout choqué, s'empresse d'attraper la valise d'argent et de filer.

Batman passe la main derrière la tête et s'excuse auprès de Mario de la dégradation et lui promet de le dédommager. C'est à ce moment que j'ai fait mon apparition dans le bar de Mario. Je suis tout retourné. Je lance un « salut » à Batman, et il me répond avec un « salut, petit ». Super ta Batmobile! Batman me fait signe de ne pas toucher, et m'explique que je pourrai m'y essayer virtuellement dans l'adaptation vidéoludique de son film : Batman Begins. «Mon jeu sera un mélange d'action et d'aventure» me lance-t-il. Il a même veillé personnellement à ce que les environnements de son film soient reproduits à l'identique dans le jeu (l'asile d'Arkham, le Manoir de la famille Wayne...). Batman doit déjà partir. Il remonte dans sa Batmobile, et en deux secondes, il est déjà parti. Quelle classe, me dit Mario des dollars plein les yeux.

Mais notre conversation a été stoppée net par une invasion de fantômes, criant des «Geist », « Reimi » et « Volks » à tout va. Mario ne semble pas comprendre, mais moi, ça m'a fait tilt. Ces fantômes auguraient de l'arrivée en octobre de leur pote Geist. Parmi les hurlements, je distingue quelques mots.... «incarne ...John Raimi», «agent... gouvernement», «infiltrer... Volks Corporation». Quoi, la Volks ? cette firme qui défend ses intérêts en sortant l'artillerie lourde en cas de menace ? Les hurlements continuent... «drame», «Raimi capturé», «expérience mortelle»... «corps... et... esprit... séparés...».

Je devine la suite...

Raimi tentera de retrouver son corps, et pour y parvenir, il devra se battre en possédant biens et personnes (ou rats...).

Mario semble très intéressé par ce scénario original. Qui sait, ce Geist pourrait lui rendre service un jour...

Nous ne manquons donc pas de remercier ces fantômes pour ces précieuses infos, et Mario et moi avons fini par trinquer à la santé de Batman. Tchii !

■■■ Ilogo



Je suis toujours plié en deux de voir Valve nageant dans la bière, quand, soudain, un mystérieux inconnu m'attrape par les cheveux et me fracasse la tête sur le comptoir. Je comprends en relevant mon visage ensanglanté que le type qui m'a mis à l'amende ne l'a fait que pour me rappeler que Ropper n'avait plus rien à voir avec Blizzard.

D'ailleurs, ce dernier est parti du Mr. Tea sur l'air endiablé de « Freedom of Choice », tandis que Valve, imbibé de breuvage de mauvaise qualité, se relève. Il crie qu'il a amélioré son moteur 3D, le tristement célèbre Source Engine, et qu'on va enfin voir ce que celui-ci a dans le ventre grâce à Lost Coast, un add-on gratos pour HL2.

Tous les clients en ont marre d'entendre les annonces à trois balles du cancre, et c'est un grand Mexicain qui se décide à le prendre par la peau du coup et à le jeter par la fenêtre, brisant celle-ci au passage, et laissant pénétrer des gouttes d'eau issues de la pluie torrentielle qui sévit à l'extérieur du rade.

Je m'approche du gaillard qui paraît en avoir pour lui demander son nom. Il ne me répond pas. Je réitère, et il me lance alors un regard noir qui me glace les entrailles et crie : « EL MATADORRR ! ». J'essaie d'en savoir plus sur lui et apprend qu'il compte nous faire entrer dans un trip action/

infiltration en Amérique du Sud, et ce avant la fin 2006, ce qui lui laisse le temps de s'entraîner au six coups. Physiquement, il n'est pas spécialement laid, mais ce n'est pas non plus James Dean, faut pas déconner. Ceci dit, le concept de s'infiltrer dans une hacienda pour buter tout ce qui bouge à l'intérieur semble assez original pour qu'on s'y attarde un tantinet. Mais, bon, depuis que David Cage est entré dans le rade, j'ai d'autres chiens à étripier.

En effet, M. Cage me sauve de la conversation qui commençait à tourner au vinaigre entre moi et le fameux Matador. Il me dit qu'il a sorti une démo de Fahrenheit et me tend un disque. Je me précipite sur le PC qui se trouve dans la cave à vin et me dépêche d'insérer le précieux CD dans le lecteur. La démo se lance, présentée par un David Cage modélisé en 3D pour l'occasion. J'y joue dix minutes, le temps de la finir, et un sentiment de frustration pointe son nez crotté. L'impatience de continuer une aventure qui se présente comme le soft le plus intéressant depuis cette ébauche de jeu révolutionnaire qu'était The Nomad Soul est grande. Je reviens au comptoir et remarque que quelqu'un a touché au juke-box pour passer « There's a Red Neck in the Soul Band », et c'est à ce moment qu'une baston générale se déclare dans le MR. Tea. Je réalise que la faute en revient à Valve, revenu à la charge après s'être fait humilier.

Trois types déguisés en guerriers carthaginois sont assis à une des tables, impassibles, comme s'ils étaient habitués à un tel esprit, voire à pire. Je leur demande ce qu'ils font là en m'égosillant afin de parvenir à couvrir le brouhaha créé par le développeur prétentieux. Ils me répondent qu'ils font parti de l'équipe de Tabula Rasa, ladite équipe préparant un jeu d'action/tactique/stratégie, ayant pour cadre les guerres Puniques. Le fameux mélange rappelle à mon esprit les bonnes heures passées sur Battlezone 1 et 2, et je me dis que d'appliquer cette formule à cette période de l'histoire est une bonne idée. De plus, ils ont amené avec eux un dossier contenant les premiers screens prouvant qu'ils ne plaisaient pas et que l'on peut s'attendre à un peu de sang neuf dans le STR, genre tristement déserté, à l'exception du soldat Act of War, et qui ne se porte pas tout à fait comme un charme en ces sombres temps.

■ ■ ■ El Fouine

closing Time...



TECMO

XBOX  
360

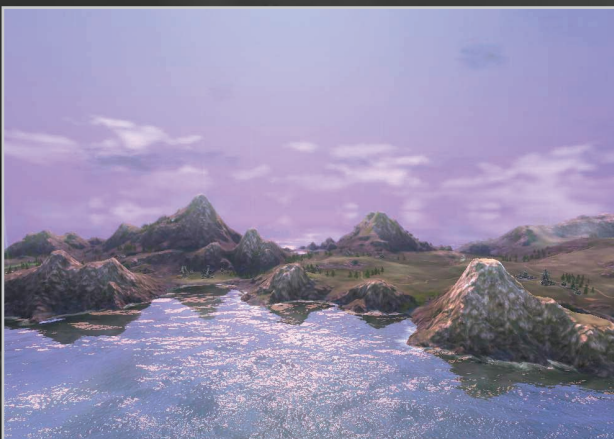
# SCREENING

## Dead or Alive 4

A Sanqua, vous savez, on a un faible pour les poitrines qui rebondissent, les strings et les filles qui n'hésitent pas à soulever leurs jupettes. Forcément, on était obligé d'attendre ce Dead or Alive 4 qui réunit tous ces éléments. Titre phare de la Xbox, la franchise de Tecmo revient avec l'intention de faire mal lors de la sortie de la 360. Les screens montrent l'apparition du motion blur sur les mouvements - en attendant de voir ça tourner. Tecmo nous promet même du jeu online, avec des clans à créer pour se foutre sur la gueule en groupe. Ca devient intéressant, au delà du simple rinçage d'oeil.







# SCREENING

## Black & White 2

Après un premier épisode «qui en voulait mais qui n'a pu», l'équipe de Molyneux retente le coup. Et le Molyneux, il s'y connaît quand même vachement en God-Games. C'est bien simple, il n'a quasiment fait que ça pendant sa carrière. Oui, il y aussi Fable, mais on préfère l'oublier, hein, on va pas se fâcher. Le temps est déjà assez pourri comme ça. Graphiquement, c'est bien dans le même style que le précédent. De jolis effets de lumière font leur apparition. La flotte a été aussi radicalement revue, directx 9 oblige. Reste à savoir si le jeu tiendra ses promesses. Ou plutôt celles de Peter (cf Ironic). Sortie prévue en Octobre 2005.

LIONHEAD

PC



# SCREENING

Em : Enchant Arm

C'est l'un des premiers RPG (japonais, rappelons-le) à sortir avec la Xbox 360 en novembre. Evidemment, le design semble très réussi comme le signalent ces screens. L'histoire serait centrée sur un ado, apprenti en magie. Mmm.. Vous avez déjà entendu ça quelque part? Bah, au Japon, les héros ont tous 14 ans, commencent en perdant la mémoire, et découvrent après 2 heures de jeu que le destin du monde est dans leur mains. Alors la trame ne devrait pas trop différer. Espérons juste que les personnages soient attachants et les combats peu fréquents pour laisser un peu de place aux dialogues. Ouais, je sais, je rêve des fois.





## PROJECT GOTHAM RACING 3

source : [xboxyde.com](http://xboxyde.com)

Ce trailer d'environ deux minutes vous montre l'aspect le plus novateur du jeu : Gotham TV. Le fait de pouvoir suivre les parties des joueurs et saliver devant leurs performances, comme devant une retransmission en direct. Si on ne sait pas encore dans quelle mesure cela sera vrai à la sortie, l'option semble quand même alléchante. En plus, vous avez le choix entre une version haute résolution du trailer (720p HDTV) pour vous rendre compte de la puissance de ladite 360. Pour les PCs moins puissants, une version 640\*480 est disponible.

Du point de vue technique, ce trailer est aussi une confirmation : Les décors sont magnifiques et détaillés. La vitesse de défilement fidèle à ses prédécesseurs. Un public tout en 3D qui vous regarde passer, qui se lève quand vous franchissez la ligne d'arrivée (et quand on leur présente un Danette), qui boit de la bière et va vomir aux chiottes. La 360 en a dans le bide. Gardons en tête qu'il ne s'agit que d'un premier jeu. Dans quelle mesure les progrès graphiques évolueront avec les années ? Les spéculations laissent rêveur... Avé Krischna.

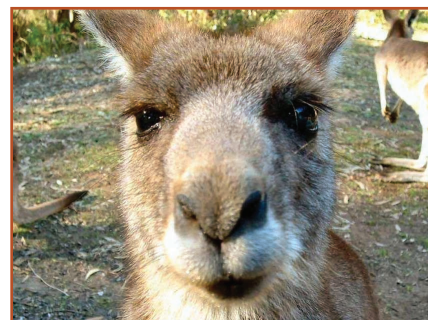


# POUR UNE POIGNEE DE \$\$\$

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

## LES KANGOUROUS NE RIENT PAS.

*En Australie, dans le plus belle tradition de l'Angleterre coloniale, le gouvernement pense à votre place.*



Plus de classification. C'est le verdict donné par la «Australian Office of Film and Literature Classification», des gens très éclairés, à propos du dernier GTA SA. Le jugement n'est pas vraiment une surprise, tout jeu vidéo montrant des scènes de nudité ou apparentées sont traités de la même sorte dans ce pays.

Conséquence directe, ledit jeu ne peut plus être vendu sur le territoire australien. Plutôt cool. De plus, les revendeurs actuels doivent immédiatement retirer tous leurs stocks de la vente. Bref, ils vont se faire des amis les gens de cette commission. Le président de la commission a aussi cru bon d'ajouter que les parents devraient faire attention à ce que les jeunes arrêtent de jouer à ce jeu à la maison. Pourquoi pas mettre des

flics devant chaque console, aussi. Avec un flashball dans une main et un karcher dans l'autre, au cas où il faille nettoyer en profondeur l'intérieur des foyers.

L'Australie a su se faire remarquer par le passé, avec l'interdiction de jeux plutôt funs : Carmageddon et ManHunt. GTA III avait été aussi modifié pour ce territoire : les putes avaient disparu du jeu. Vice City fit de même.

La réaction est plus démagogique que raisonnable. Le mod Hot Coffee n'a pas de quoi choquer les enfants d'aujourd'hui. Surtout ceux qui n'ont pas accès à internet, qui en savent souvent bien plus que leurs parents, et s'éduquent sur la chose bien avant d'avoir la patience de tester le mod Hot Coffee.

Bizarre que le jeu soit complètement retiré de la vente, dans un pays où bon nombre de gamers sont ont plus de 20 ans. La logique qui tue, quoi.

Ceux qui voudraient s'essayer à GTA ont le choix de l'import désormais. Chose qui devient de plus en plus courante.

On attend maintenant les résultats d'une future enquête sur Sims 2, qui lui aussi montre de la chair nue avec un petit mod installé...

## UN ZODIAC A LA MER

*Tapware a arrêté la production de sa console portable basé sur PalmOS, la Zodiac. Un coup dans l'eau ? Arf.*



Et dire qu'à un moment, j'hésitais à en acheter une. Bordel. La Zodiac, bande d'ignorants, vous ne connaissez pas? Ah les mecs...! C'est une console sortie en juin 2004, qui ressemble un peu à une PSP dans la forme, en plus joli quand même. L'intérêt de cette machine? Eh bien, elle était équipée d'un bon chipset graphique, pour une portable, et proposait, bien avant la PSP, de jouer à des jeux 3D.

Un peu onéreuse, il fallait quand même déboursier entre 299 et 399 dollars suivant la version désirée (32 ou 128 megs de RAM). Outre la console, le système PalmOS permettait aussi de faire tourner pas mal d'émulateurs et de lancer des applications. Bref, rien à voir avec la PSP, cette vieille fille coincée, barricadée à double-tour derrière ses UMD et ses firmwares.

Seul problème pour Tapware : sa machine n'a convaincu personne. La sortie européenne n'eut jamais lieu à cause de ventes très faibles aux US. Les quelques jeux apparus sur la console n'étaient pas si nuls: on pouvait, entre autres, se taper Tony Hawk, Doom 2 ou Spy Hunter. Ouais, on est loin de WipeOut Pure, mais bon, soyez pas chiants.

Alors, vous allez dire, on s'en fout de cette news. Et ta soeur ? Admettez, c'est toujours énervant de voir des machines bien pensées disparaître car des troupes de veaux attendent que Sony ou Nintendo sortent leur bidules. La GP 32 du coréen Gamepark, pourtant excellente, a connu le même funeste sort. En sera-t-il de même pour la Gizmondo, dont la sortie ne cesse d'être retardée de mois en mois ? C'est une question rhétorique, comme dirait l'autre. La seule chance de survie pour ce genre de consoles, c'est d'avoir une équipe de développement interne qui ponde des jeux de qualité. Vu la complexité grandissante des jeux sur portables, on veut bien croire que ça va être de plus en plus dur. En terme d'alternative, tous nos espoirs résident donc dans la Phantom. Arf.

## NINTENDO JOUE LES PAUVRES

*Histoire de pas payer trop d'impôts, nos amis nippons font chuter leur bénéfices pour la première saison du fiscal...*



Non en fait ça n'a rien à voir avec les impôts. Mais Nintendo accuse une chute de 78% de ses profits entre 2004 et 2005 pour la même période de l'année (Avril-Mai-Juin). Avant d'aller organiser une collecte de pièces jaunes avec Bernadette, attendez, bordel. J'en ai parlé à Mario, l'autre jour, alors qu'il réparait mon lavabo. Il m'a expliqué que les ventes de jeux sur GBA étaient en grosse chute. Et que les Gamecubes, personne n'en voulait plus. 60% d'acheteurs en moins, dis donc. Si ça c'est pas une console morte... Ils devraient faire un partenariat avec la Phantom. On peut bien entendu aussi y voir la fin de la génération actuelle. Les ventes de Xbox et PS2 n'atteignent pas non plus des sommets. Difficile de feindre la surprise pour la Gamecube. Une console, c'est fait

pour jouer. 10 jeux par an, c'est ridicule. De qui se moque-t-on ? Et encore, s'ils étaient seulement bons... La dernière chance pour Nintendo de vendre son apéricube sera lors de la sortie du prochain Zelda. D'ici là... vous pouvez prendre une année sabattique. D'autres échos expliquent aussi cette chute radicale. La sortie de la DS a été un gros investissement, en termes de production et de lancement. Il faut bien compter un an après un lancement pour commencer à en récolter les fruits.

Il faut quand même relativiser les revers de Nintendo. Il continue à faire de l'argent, même si c'est beaucoup moins que prévu. la Xbox, elle, n'est jamais qu'un vieux trou à fric pour Microsoft. Et Sony, c'est kif-kif.

A vouloir sortir une PSP, faire du Cell, du Blue-Ray et de la PS3 en même temps, ça mange des dollars, grave. C'est sans doute pour ça que Ken perd un peu les boulons de nos jours. Il donne tant de la tête dans tous les sens qu'il finit par perdre tout sens de la réalité. C'est pas le genre du petit fonctionnaire modeste de Nintendo, Iwata, le Jospin japonais.



“The other unique thing is that it’s set in a simulated world rather than a scripted world. That makes a real difference. In the simulated world there are obviously towns and castles and dungeons but you can change the whole world by your actions.”

Peter Molyneux - Février 2002

IRONIC

"The other unique thing is that it's set in a simulated world rather than a scripted world. That makes a real difference. In the simulated world there are obviously towns and castles and dungeons but you can change the whole world by your actions."

## [ simulated world / scripted world ]

Molyneux s'est amusé à spéculer sur les différentes caractéristiques de Fable. Les 2/3 de ses promesses étaient bidon; surtout pour ce qui est du monde simulé sans scripts. Au final, il s'est avéré que Fable était aussi scripté que tout autre jeu. Ex : Tous ces villageois qui déchargeaient tout au long de l'aventure les mêmes caisses provenant du même bateau... Sans parler de la linéarité de l'aventure.

## [ That makes a real difference ]

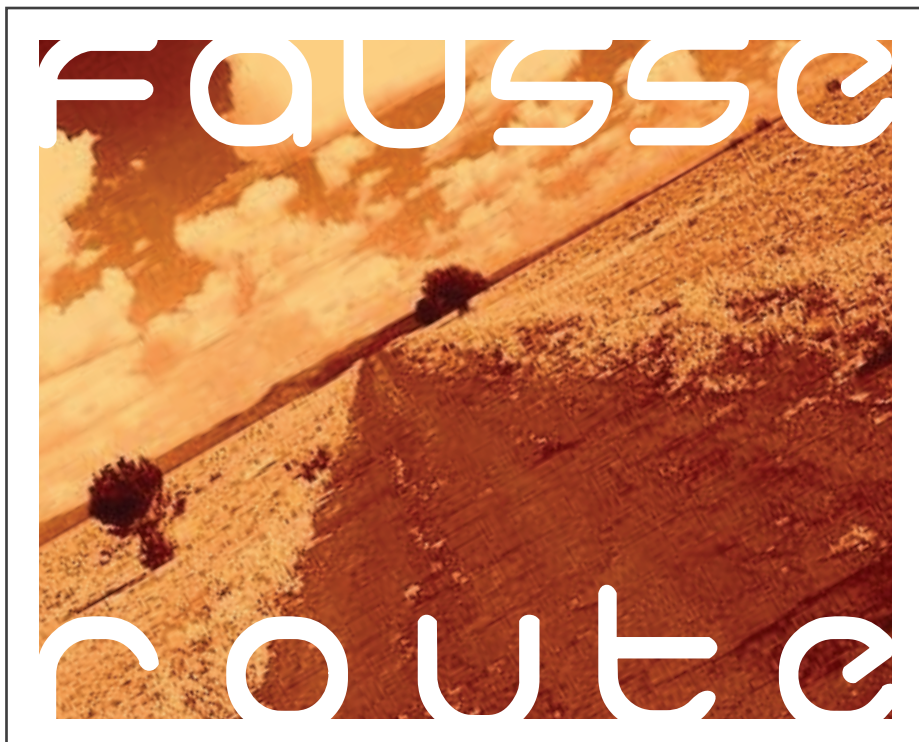
Une différence oui. Une réelle différence sûrement pas. Molyneux a tout de même tenté de faire sortir sa production du lot. Fable s'est avéré en dessous des attentes, c'est indéniable. Cependant, il a voulu introduire cet aspect de "monde simulé" et rien que pour ça, on ne peut pas cracher sur la production de l'enthousiaste Peter.

## [ change the whole world by your actions ]

Sûrement le plus gros bobard de Molyneux. Nous qui nous attendions à pouvoir planter un gland - de chêne, hein, avant de le voir donner vie quelques années plus tard à un magnifique arbre, nous qui espérions que les villageois vieillissent, ou qu'en tant que héros, l'on se voie évoluer au fil du temps, on a bien été niqués. La Xbox - console qu'il a lui-même qualifiée de fantastique dans la même interview, a ses limites techniques. Il était impossible de concrétiser la totalité de ses idées. Avec plus de clairvoyance, il aurait pu éviter le petit scandale à la sortie du jeu.



Au début on croyait tous que FABLE allait vraiment nous raconter une histoire. Finalement, c'est juste Molyneux qui nous en a fait beaucoup, des histoires, pour pas grand chose. Peter, de prendre exemple sur Ken, arrêter tu dois.



## Pixels et Pop Corn.

S'il est une chose qui paraîtrait incongrue au péon d'un siècle pas si lointain, c'est de voir les affiches à l'encoignure de son cinéma favori et des étals de sa boutique de jeux préférée, écumée à chaque sortie de collège. En des termes moins sibyllins, la collusion entre mondes cinématographique et vidéoludique n'a pas toujours été absolue. Certes l'âge néanderthalien de ce (désormais ex-) schisme entre deux univers confinera pour certains à une absconse allégation mythologique. Mais pour les anciens comme moi, vannés, usés et désabusés par une qualité de la production périlant jusqu'aux abysses de la désolation, la surprise de croiser un héros des salles

obscures dans notre console chérie a bel et bien existé, allant parfois jusqu'au comble de l'incrédulité et même de l'indignation. Ma mémoire vieillarde titubant, je m'en tiendrai tel le vassal homérique à une interprétation éclopée. Des écrits antiques évoquent comme tout premier cas un plombier moustachu qui, sous l'impulsion de ses cahots à 8 bits, fut élevé jusque dans nos lucarnes passives. Un autre exemple sévit sur Super Nintendo et mit en scène des dinosaures dans un parc d'attraction. Fort de ces trop rares invasions impies, les promoteurs, pardon, les développeurs accélèrent le mouvement et les jeux inspirés d'un film devinrent



aussi nombreux que les images sur une pellicule d'un film de Cecil B. DeMille. Inutile et harassant de les citer tous donc.

Ce qui est sûr, c'est que la migration du cinéma vers le jeu vidéo a connu des fortunes diverses mais globalement négatives, surtout quand elles portent un short et deux Uzis. Il faut dire que l'intérêt artistique a rarement primé sur celui économique. Oui, peut-être, à l'aube de nos luxueux temps modernes, les programmeurs ont-ils eu sincèrement envie de faire d'un jeu une véritable extension riche et bien pensée d'un film éponyme ? Certains Indiana Jones témoignent de cette bataille



perdue d'avance, de même que quelques vieux Star Wars (si, si, j'insiste). Mais le vœu pieu s'égarait vite dans les nimbes de la fée dollar, faisant place à de moins avouables desseins : tel le concept éculé du fast-food, l'objet était de remplir le gosier à moindre coût et dans des délais courts. Et tant pis si l'art de la cuisine n'était que très secondaire. La mayonnaise est donc montée, même si elle nécessitait plus de colorants que de produits naturels pour la rendre attirante. On faisait le forcing, vendant des licences à tour de bras comme autant de bières et de saucisses-frites un soir de match allemand : « après tout, si les gamers n'ont que ça sous la dent,

ils seront bien obligés d'y venir ». Sauf à revenir aux abandonwares, comme quelques rares résistants...

Mais cette profusion de titres, remplis d'autant de néant que de velléités purement financières, n'était qu'un prélude. La prise de conscience aidant - ou du moins, couvant - nos édiles des salles de publicité, pardon des studios de jeux, butaient sur un constat simple: il fallait encore plus de vice, pardon, de créativité. Et l'arme fatale fut trouvée : transformer le jeu non plus en produit dérivé d'un film, mais en prolongement d'un film lui-même devenu produit dérivé (d'un concept commercial ou, comme c'est à la mode

aujourd'hui, d'un livre). Le monde du jeu prenant ainsi du galon et devenant l'égal du septième art, chacun a volontiers acquiescé à la manœuvre ingénieuse. Les universités ou école de programmeurs se sont vite mises au pas, enseignant depuis des années aux USA ou en Angleterre qu'un jeu est un produit issu, non d'un film, mais en fait d'une immense campagne promotionnelle qui boxe dans toutes les catégories de media : jeux, films, musique, livres, sites web, blog, t-shirt, etc. Ce n'est plus le film qui fait les produits dérivés (dont les jeux) mais les produits dérivés (dont les jeux...et les films) qui font un concept de divertissement. Le cas



d'école a un nom, le domaine un empereur : Matrix.

Nous avons là un film pour raconter la trame principale et un jeu pour proposer des aventures parallèles. Plus fort encore : une grande partie du jeu qui explique un événement à peine abordé dans le film. Il faut ainsi voir le film pour apprécier le jeu et jouer au jeu pour comprendre les finesses du film. Imparable efficacité du marketing, quand tu nous tiens ! Je passe sur le merchandising, les spin-off, les desseins animés, etc. Tout s'englobe dans une masse informe qui donne l'impression de représenter quelque chose mais constitue surtout un vaste pécule d'investissement sur fond de

culture populaire.

En somme le commerce a presque définitivement pris le pas sur l'esthétisme, au point même que l'on se demande si ce sont des artistes qui nous pondent des scénarios, tournent des films ou créent des jeux...ou bien des VRP. Le pixel, autrefois objet d'une quête initiatique, a été remplacé par le pop-corn, appelant l'engloutissement aussi goulu que superficiel qui le caractérise. La frontière entre cinéma et jeux vidéo est donc devenue si ténue qu'elle ne manque plus de illustrer quotidiennement et sans complexe : le dernier exemple en date nous vient du syndicat des doubleurs

et acteurs américains, lesquels ont obtenu la révision à la hausse des salaires et de la couverture médicale dans l'industrie du jeu.

Car oui, puisqu'il s'agit bien d'une industrie, avec ce qu'elle compte d'explosion de productivité et de réduction de créativité, l'industrie du jeu vidéo fait fausse route. Pas d'un point de vue du modèle économique, non bien entendu. Sur ce point c'est tout bon : la flexibilité, terme en vogue s'il en est, permet de rattraper les coups de fatigue de l'un ou de l'autre. Ainsi quand le jeu vidéo est en panne, c'est le cinéma qui lui souffle l'inspiration, à base de licence. Le plus récent



archétype est celui de Charlie et la chocolaterie. Et quand c'est le cinéma qui a le spleen, le jeu vidéo compense en transposant sur écran géant le dernier concept ludique à la mode. Au hasard, Resident Evil ou Street Fighter...

Il convient de ne pas oublier que la créativité trouve sa source dans le pluralisme, l'émulsion d'idées et la bouillotte d'innovations. Un constat évident mais remis en cause ici : peu d'intervenants de ces industries ont compris qu'il ne fallait pas tirer sur la corde au niveau du formatage. Le jeu et le cinéma ont tout deux quitté les rives de l'hellénisme pour rejoindre celles du fordisme. Et si cette aberration ne suffisait pas,

alors qu'ils s'entendent facilement sur « comment » arnaquer, pardon, séduire le chaland, les divers acteurs n'arrivent pas à se fédérer sur des questions d'ordre culturel. Forcément, quand c'est l'argent qui prime... Tout un symbole, bien malheureux et malvenu. Car Art et Argent ne font bon ménage que chez les esprits futiles et inconsistants.

■■■ Kylian



# on refait Le monde

Le jeu vidéo, c'est souvent une immersion. Dans la peau d'un autre.  
Cet autre qui se veut héros d'une aventure. Sauveur. Messie.

L'homme qui tombe à pic.

*Le temps révolu des héros*

Mais ce leitmotiv du héros qui sauve le monde cache en fait une  
insondable pauvreté...

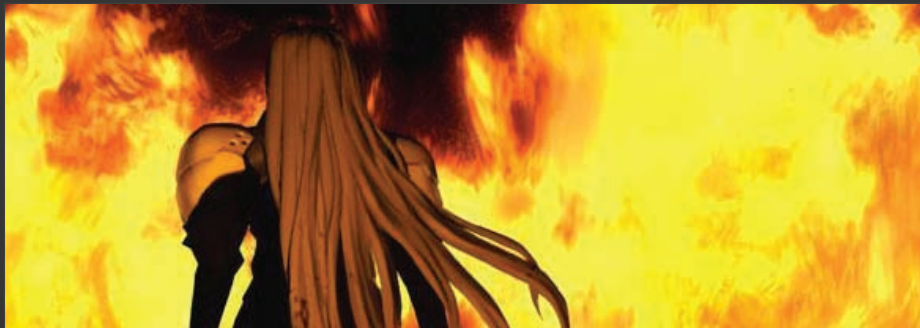
Nous sommes tous des Don-Quichotte, errant dans une époque qui n'est pas la nôtre. Le monde des chevaliers est révolu. Les héros... le monde n'en a plus besoin. Les seules aventures que nous pouvons toucher des doigts commencent et s'arrêtent au bout

Les révolutions technologiques attendront. Les gens ne sont pas prêts. Le changement va contre l'ordre des choses.

Nos jeux vidéos nous l'enseignent, même. Combien de fois n'avez-vous pas incarné un être dont le

la société. Le héros est une sorte de syndicaliste qui se bat pour sauvegarder les acquis sociaux. Mais au lieu de se foutre en grève et de défiler dans la rue, il prend les choses en main de lui-même, va risquer sa vie pour le but qu'il s'est fixé.

forment notre héros. Matrix l'a bien compris. Deuxième épisode. Matrix Reloaded. L'architecte de la matrice révèle à Neo qu'il n'est pas le seul messie. 7 l'ont précédé. Le héros n'est rien que la personification de la volonté d'une société qui cherche à



Final Fantasy VII ne faisait pas exception à la règle en présentant un ennemi unique, seule source du mal. Sephiroth était le héros du mal par excellence, souriant à travers les flammes à un Cloud droit comme la justice. Était-ce tout ? Non, il est vrai que FFXVII présentait, contrairement à la majorité des jeux, une notion intéressante et en rapport avec l'actualité scientifique. Le jeu mettait en exergue la dualité des ennemis et leur ressemblance sous forme d'interrogation sur le clonage. Car finalement, Cloud et Sephiroth étaient génétiquement le même homme, mais pourtant totalement différents. Inoubliable.

de nos pads, de nos claviers. Notre réalité, c'est les études, le travail, les épargnes, les assurances-vie, la prévoyance, une route toute tracée dans un avenir qui n'a plus rien d'excitant. L'an 2000 nous a menti. Il n'a rien changé.

but est de sauver le monde de différents fléaux : envahisseurs, guerres, destruction naturelle... la liste est longue. Le héros n'a de valeur que par le but qu'il accomplit. Sa quête: Sauver. La Terre. L'humanité. Mais surtout

Se fixe-t-il réellement un but ? En fait, non. Bien souvent, le héros n'en devient un que par une intervention extérieure. Il se doit de commencer en tant qu'être banal, puisque représentatif. Ce sont des coïncidences, des probabilités qui

survivre.

Un passé douloureux, l'appel de l'inconnu, une aide bienvenue suffisent à lancer le bonhomme sur sa route. Car le héros n'a pas le choix. Il est poussé par les espoirs de tous, et chaque réussite lui



apporte un sens de responsabilité plus grand et plus important. Le héros ne peut pas perdre. Puisque le monde dépend de lui.

Mais pourquoi sauver le monde ? Question éternelle... à laquelle bien peu d'histoires répondent. Bien sûr, sauver des vies peut revêtir

t-elle vraiment notre sacrifice ? Alors que le héros n'est qu'un être humain. Il doute de ses capacités. Il se pose des questions sur son véritable rôle, sur sa signification. Pour l'aider dans sa quête, il est toujours accompagné. D'autres se joignent à lui, et pas seulement

Le héros commence toujours seul. Jamais un héros ne sera père de famille. Pourquoi un père irait-il risquer sa vie au lieu de rester près des siens pour les protéger ? Le héros ne doit avoir rien à perdre. Un orphelin fera parfaitement l'affaire. Le héros,

De préférence, la femme qu'il aime devra être faible, pour qu'il devienne plus fort. Pour qu'il puisse la protéger. La montée en niveaux n'est qu'une représentation chiffrée de l'entraînement nécessaire. Une récompense pour sa persévérance.

Shenmue comporte également un héros et une trame simples et pourtant ça marche. Ryo fait des arts martiaux, son maître c'est son père et le méchant c'est Lan-Di...et Lan-Di tue le père de Ryo. Remarquez comme la phrase précédente est bien symétrique. Cette forme c'est celle du sentiment de base du héros sans idéal d'aujourd'hui: la vengeance. Il est vrai que se battre pour quelque chose, en particulier quelque chose de juste, n'est plus valorisant (peut-être parce que le soi-disant « juste » est souvent contestable par d'autres). Alors la vengeance c'est la base : une raison d'être un héros qui n'en est pas une. Son résultat apporte rarement un bénéfice sauf à son moment d'exécution. Mais au moins c'est simple à comprendre.



la forme de raison... mais tous ces gens, en situation de paix, ne sont-ils pas égoïstes, vindicatifs, apathiques ? Ne sont-ils pas les rois de l'indifférence ? La société que l'on cherche à sauvegarder est-il, au fond, si bonne ? Mérite-

pour le protéger. Mais surtout pour s'assurer qu'il ne dévie pas de son but. Qu'il ne renonce pas. Qu'il garde la foi. Foi, si fragile, qui le place devant des obstacles qui semblent parfois impossibles à franchir.

dans sa quête, se doit donc de se constituer une pseudo-famille. Famille qui commencera par un couple. Il devra s'initier à l'amour. Car l'amour est le seul élément qui ne le fera jamais renoncer. L'amour rend fou et aveugle.

Et une indication du chemin qui lui reste à parcourir.

Le héros a des ennemis. Mais surtout UN ennemi. Cet ennemi n'est autre que le héros de l'autre côté. Du mauvais. Car tout ce qui s'oppose à notre héros est

forcément un mal. Pour se le prouver, le héros constatera les dévastations orchestrées par le suprême ennemi. Un ennemi qui tue, détruit et damne tout ce que le héros se doit de protéger. En fait, il s'agit davantage d'une provocation. Puisque le chemin

L'ultime épreuve. Bien souvent, le héros du mal s'acharnera sur l'objet de l'amour de notre héros. Ultime provocation, pour déclencher une poussée d'adrénaline et permettre à notre homme de dépasser ses limites dans une rage folle.

danger disparu, il n'a plus d'utilité. Peu importe les sacrifices qu'il a dû consentir à faire.

Les histoires s'attardent rarement sur le destin du héros après sa victoire. C'est simple. Le héros ne gagne finalement rien. Peut-

d'un couronnement, pour mieux s'enfermer dans une forteresse, à l'abri de ces gens qui fourmillent autour de lui.

Le héros a en effet touché, de ses doigts, une part infime de divinité. Il est devenu Dieu l'espace d'un instant. D'ailleurs, les vieux héros



On retrouve de nos jours cette propension à diviniser le héros. Une preuve? Le retour en force de la mythologie grecque et latine, au cinéma mais aussi dans les jeux vidéo. On prend uniquement de cette mythologie le côté «héros musclés », style Schwartz et un Bush qui s'appelle Zeus. Dans God of War, Kratos est un héros digne d'Achille ou d'Hercule. Pourquoi pas. Autant idéaliser sur un gars qui se balade pieds nus, à moitié à poil et qui aurait pu vivre il y a plus de 2000 ans que sur un gars qui se balade en rangers, dans un treillis, foulant notre planète de nos jours. Les héros sont mystiques et plus aptes à faire médiation avec les dieux. Le héros n'est qu'instrument, donc remplaçable à volonté. Il représente un pouvoir qu'on aurait aimé avoir.

doit aboutir à une confrontation finale entre le héros du bien et le héros du mal.

Le héros du mal est par définition plus fort. Plus sournois. Plus malin. Toujours. Le combat final, bien que préparé, doit être difficile.

Et le héros vaincra. Ce n'est qu'à cet instant que son titre de héros ne sera reconnu par l'ensemble du genre humain. Avant son retour. Car le héros, finalement, n'était rien. Il n'était que l'envoyé de la société qu'il protège. Une fois le

être se tirerait-il une balle ? Peut-être déciderait-il de partir vers de nouvelles aventures ? Une chose est certaine, il ne revient pas à sa situation initiale. There is no coming back. Il choisit l'exil. Sous la forme d'un départ. Ou

ne sont-ils pas souvent célébrés de la sorte ? Qui ne voit pas, dans les villages traversés, les statues à la gloire des héros d'antan ? Ne sont-ils pas devenus des symboles, des mythes ? Les gens ne se rassemblent-ils pas autour d'eux,



sous une certaine forme de rite ? Ne parle-t-on pas de superstition à leur égard ? Ne leur fait-on pas des offrandes ?

L'exil, sous la forme qu'il choisit, est donc sa seule issue. Un héros qui accomplit sa tâche est un héros déjà déchu. Les gens l'oublient

mythe, à sa légende.

L'histoire du héros est finalement tragique.

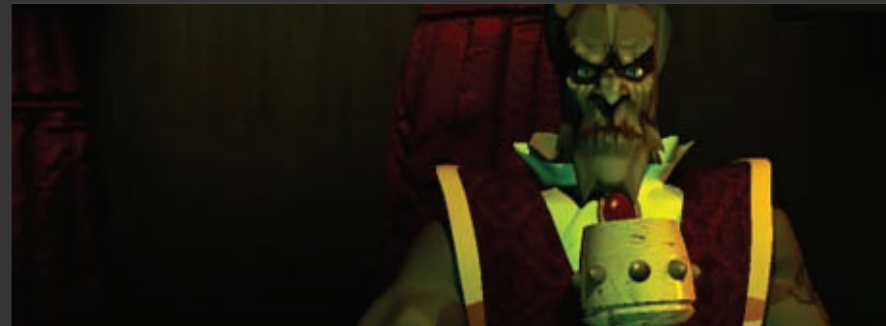
Propagande ? Ces histoires de héros, qui se ressemblent toutes, sont-elles les seules que nous

d'une initiation. Et le choix final lui est laissé : restaurer le monde tel qu'il était avant le conflit... ou le détruire pour de bon, en s'imposant en tant que maître absolu.

Dans le monde réel, les mêmes mécaniques simplificatrices sont

Peu importe de qui il s'agit. L'ensemble de la communication va viser à ridiculiser l'adversaire. A le rendre le pire possible. Face à de tels monstres, la population ne peut que s'unir pour faire jaillir ses héros modernes. Ses soldats. Vous avez remarqué comment les soldats

Blood Omen tient son succès d'un personnage hors norme. Kain, détestable noble de seconde zone ne fut rien jusqu'au jour de sa mort. Il fut ressuscité par le puissant nécromancien de Nosgoth, qui lui donna le pouvoir de se venger. Basique en apparence, devenu un vampire aussi puissant que détesté par ses anciens semblables, traqué sans répit par l'église des séraphéens... Kain côtoya les forces antagonistes de Nosgoth pour finalement comprendre que quelqu'un tirait les ficelles tout le temps, partout. Kain est un personnage ambivalent qui veut répondre à la seule question d'intérêt: le libre-arbitre existe-t-il ? Héros inhabituel, Kain ne veut pas modifier l'histoire pour la rapprocher d'un idéal. Il la modifie pour savoir si tout peut être changé.



vite. Déjà les applaudissements d'autrefois s'évanouissent dans le vent. Mais le héros ne meurt jamais, à la fin de l'histoire. Il ne doit pas non plus vieillir. Il incarne la victoire. Il doit l'inspirer. Il doit s'effacer pour laisser place à son

pouvons conter ? Non, certains jeux arrivent à se débarrasser de ces archétypes. Legacy of Kain, Blood Omen, trouva une bonne solution. Le héros, restant seul pendant toute l'aventure, vit finalement son histoire sous forme

utilisées par les media. En toute innocence ? Sûrement pas. Cette manière de présenter l'actualité, les choses, a fait ses preuves depuis des millénaires. On vous explique qu'il existe un ennemi suprême du nom de Ben Laden.

sont d'ailleurs conditionnés? Quand on parle à un jeune Marine, il vous répond qu'il va défendre son pays contre le mal. D'ailleurs, il s'en prend à ceux qui veulent «détruire notre manière de vivre» - the American way of life, entre

autres. La narration est déjà bien implantée dans les esprits. Il est devenu l'apprenti héros, prêt à se sacrifier pour sauver les siens.

Dans la réalité, malheureusement, le bien et le mal ne sont pas des notions aussi simples. Le monde du héros exploite d'autres peuples en esclavage économique. Ses leaders utilisent leurs pouvoirs pour s'ingérer dans des affaires étrangères et commettre des exactions difficilement pardonnables. Dans notre monde, le mal a aussi ses sources, tout près de nos pieds.

Mais le héros n'a pas à être intelligent. Il se doit d'exécuter. C'est pour ça qu'on le forme. Comme dans les légendes, avec un vieux maître. Ou un supérieur. Un lieutenant, un colonel. Il doit bien comprendre : son but est d'anéantir l'ennemi. Pas de le comprendre. Ne devient-il pas alors aussi un héros du mal, en quelque sorte ?

En termes de jeux vidéo, on pourrait attendre un peu plus d'originalité. Le mythe du héros est déjà présent autour de nous. Il déborde de chaque livre que l'on lit, de chaque journal que l'on ouvre. Cette propension de la société à l'utiliser à toutes les sauces est révélatrice : il faut glorifier ceux qui arrivent à maintenir le statu quo. L'ordre établi. Le héros n'est en fait qu'un chien de garde, que l'on lâche dès que quelqu'un cherche à franchir le seuil. Il n'est qu'un esclave. Qu'un objet. Et nous faire aimer cet objet, nous y faire nous identifier, c'est rassurant. Puisque d'autres se sont battus pour ce qu'on a, pourquoi pas nous ? Il nous faut sauvegarder nos valeurs, nos principes. Le mythe du héros est l'outil même du conformisme.

Raressont finalement les gamers qui se plaignent de la linéarité. Ils vous parlent d'ambiance, d'histoire, de dialogues, de moments émouvants. Mais tout ça, aussi bien fait que ce soit, c'est de la merde. Tout n'est

que fabrication. Machination. Mécanismes déjà usés et éprouvés, qui marchent sur notre inconscient déjà trop habitué. Nous ne faisons que revivre les mêmes histoires qui prennent d'autres formes, d'autres noms, d'autres époques. Le design, l'ambiance, les détails sont là pour nous cacher un squelette que l'on ressort de sa tombe encore et encore. Profanation constante de notre imagination au profit de la mémoire, et des réflexes devenus intuitifs.

Si quelques-uns se réveillent et commencent à parler d'IA, prêtez l'oreille. Ecoutez. Ils vous parlent d'un monde dans lequel rien n'est défini. Dans lequel vous pouvez incarner votre personnage. Prendre part ou non à des événements. Et modeler à votre façon le futur. Votre conte.

Ce sont des jeux dangereux. Ils vous incitent à réfléchir à d'autres alternatives. A imaginer d'autres possibilités. A abandonner des

idées préconçues. A vous libérer de ce mythe de héros pour poursuivre vos propres motivations.

Avec un peu de persévérance, ils vous aideront même à devenir plus intelligents.

C'est clair, il faudra les interdire un jour, tel un GTA malpropre qui montre un bout de sein. Tout comme Socrate, dans son temps, condamné à mort pour détournement de jeunes. Les pauvres, il leur apprenait à mettre en doute ce qu'ils savaient.

**On ne  
saurait  
tolérer ça.**

# PSYCHONAUTS

■■■ Ekianjo / PC / Xbox / PS2

Mais qui est Raspoutine ? Un russe, ça vous le savez déjà. Son nom pourrait provenir du slave Rasputa, « un gosse malfaisant ». Le mec, dans l'Histoire, provenant d'un patelin perdu, fait un stage de 3 mois dans un monastère à ses 18 ans. Là, il se fait enrôler dans une secte qui enseigne qu'on ne peut atteindre Dieu qu'en péchant à fond la caisse. Ah, des stages comme ça, ça vous forme la jeunesse. Après s'être marié et avoir eu 3 gosses, il part en pèlerinage en Grèce et à Jérusalem en 1901. Une fois revenu en Russie, il atterrit en 1903 à Petrograd (St Petersburg) où il s'auto-déclare saint, prophète et guérisseur - tant qu'à faire.

Alors qu'il se perdait en Sibérie, il apprit qu'Alexei,

le fils du Tsar, souffrait d'hémophilie. Le Tsar et la Tsarina cherchèrent par tous les moyens de sauver leur enfant, et en 1905 ils firent appel à Raspoutine, qui sentait le bon filon dans cette affaire. Coup de bol, ses méthodes d'hypnose réussirent à soulager le petit homme. Raspoutine devint rapidement un ami de la famille du Tsar. Ils en viennent même à la considérer comme un véritable prophète et homme de Dieu.

Puis la première guerre mondiale arriva. Devenu confident de la Tsarina, Raspoutine commença à se faire de sérieux ennemis qui voyaient en lui un espion à la solde des allemands. Normal, la Tsarina elle-même était de lointaine origine allemande...

Usant de son rôle de prophète, une soi-disant vision de son esprit lança le Tsar lui-même au front, contre l'ennemi. Pendant l'absence du Tsar, il prit les rênes du pouvoir en main. Influant sur la fille du Tsar, il lui fit nommer ses complices aux plus hauts postes de l'Etat. Conséquence directe de la guerre et d'une action politique en morceaux, la Russie tomba rapidement en crise économique.

Trois gars (le prince, le cousin du Tsar et le grand duc) décidèrent que la plaisanterie avait assez duré. Ils décidèrent d'assassiner l'ami Raspoutine dans la nuit du 19 au 20 décembre 1916. Détail amusant, ils l'empoisonnèrent d'abord avec un gâteau au cyanure de potassium, sans succès. Ils



Psychonauts est un jeu qui sait jouer avec les échelles. Preuve : ces quelques screens. A gauche, vous voyez l'une des premières scènes du jeu. Au fond de la pensée de l'agent Nein, vous venez de découvrir ce CENSEUR géant qui compte bien vous estamper la face. Autres screens : à votre tour d'être en position dominante. Dans cet autre inconscient, vous devenez une sorte de Godzilla au milieu d'une population affolée.

durent donc lui tirer 3 balles dans la poitrine, le dos et la tête, avant de le tabasser en règle. Les mecs, perfectionnistes et paranos, l'enveloppèrent dans un drap, et le jetèrent, à travers un trou taillé dans la glace, dans rivière Nera. Il se retrouva, encore vivant, prisonnier sous la glace, en train de se débattre. Le bougre, il avait vraiment des pouvoirs paranormaux ?

Mais pourquoi je vous raconte tout ça ? Bah, le héros de Psychonauts se prénomme Raspoutine. Sans déc.

Mais, aucun lien de parenté.

C'était juste pour vous instruire, bande de moules.

L'histoire de Psychonauts se déroule dans un camp de vacances. Camp de vacances, oui, mais un peu spécial. Les jeunes qui peuvent s'y rendre sont triés sur le volet : ils sont en effet tous doués de pouvoirs psychiques. Un peu comme quand votre femme sait que vous avez passé l'après-midi devant la télé, à rien glander. Bref. Ce camp de vacances n'est ni plus ni moins qu'un camp d'entraînement pour former de futurs agents secrets, les Psychonauts, sortes de super-héros capables d'agir sur le subconscient.

Raz (on va l'appeler comme ça) n'était pas invité. Il a fait une vieille fugue de chez ses parents. Mais

comme ce petit Raz semble bourré de talents, on le laisse rester une journée, en attendant que son père revienne le chercher. Sale mioche, va. Ils sont trop gâtés de nos jours, j'veus dis.

C'est bizarre. Rapidement, des trucs étranges se passent. Les gamins se mettent à avoir les mêmes cauchemars. Et certains même se baladent, décérébrés, dans le camp. Mais d'où vient ce vol de cerveaux généralisés ? J'avais misé mes billes sur TF1, mais c'était pas si simple. En tout cas, ceux qui ont perdu leur matière grise semblent obsédés par une seule et unique chose : regarder la télé. Justice est faite.





Que serait un jeu de plateforme sans un héros attachant ? Raz remplit parfaitement ce rôle. Un poil innocent mais ambitieux, poli mais capable d'irrévérences envers ses maîtres, vous deviendrez rapidement potes avec lui. Les autres personnages, un peu moins détaillés, prennent vie grâce à des doublages de grande qualité.

Alors... Psychonauts, c'est quoi finalement ? un jeu de plateformes. Très classique dans son fonctionnement, ses mécanismes... Peu de touches en main. Des menus extra-simples. Sauter et tirer, voici ce à quoi se résume la plupart du temps les activités de Raz. Oui, ma phrase était ambiguë. Bande de petits pervers.

C'est la narration et l'aventure qui vous rattrapent au galop, là où vous auriez laissé tombé le clavier depuis longtemps. Tout, dans ce jeu, a été prévu pour être le moins chiant au possible. L'ami Tim Schafer, ayant participé à des titres phares comme Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango,

ne vit pas sur ses lauriers. Ce petit gars déborde d'idées, et sait aussi comment les mettre en scène. Il ira loin, lui.

Psychonauts c'est tout d'abord un choc visuel : Le style est extrêmement prononcé. Amis des mangas, fuyez. Beaucoup plus inspiré des comics ricains qu'autre chose, il n'en reste pas moins magnifique et cohérent.

On croirait voir de la caricature en temps réel. Et puis, pour une fois que la discussion ne tourne pas autour des millions de polygones, des shaders qui puent du cul et d'environnement mapping on ne va pas s'en plaindre.

Presque une pièce de théâtre, ce jeu, avec ses personnages tous plus colorés les uns que les autres. Le Coach Oleander excelle en vieux colonel vicieux, là pour faire souffrir les gosses sous ses ordres avec son entraînement très militaire.

Pour éviter la répétition d'un jeu de plateforme traditionnel, Schafer a eu une idée géniale : voyager dans la tête des gens. Dans leur psychologie, leurs cauchemars, leurs rêves. Le dépaysement sera total d'un bonhomme à un autre.

Ainsi, pénétrer le psyché de l'agent Nein vous propulse dans un monde cubique. En fait, vous ETES sur un cube. Un maniaque de la propreté cet agent



Les décors ne se ressemblent en rien d'une minute à une autre. A gauche, l'espace maniaquement propre et cubique de l'agent Nein. Au centre, une vue sur la réalité du camp de vacances. A droite, dans le cerveau d'un gars persuadé que des conspirations ont lieu dans tous les coins. Les papiers déversés sur le sol font état de sa paranoïa.

Nein - Le mec qui boit du Monsieur Propre au petit déj'. Alors qu'il vous propose de vous entraîner, dans son esprit, à apprendre les rudiments des voyages dans la pensée, voilà que vous foutez le bordel. Le cube se dégingue, jusqu'à donner forme à un censeur géant. Des censeurs ? Oui, dans la tête, ces petits bonhommes, tampons à la main, surveillent le flux des pensées. Ils éliminent les pensées qui ne doivent pas s'y trouver, pour éviter que la personne ne devienne folle. Un concept amusant et pas du tout idiot quand on y réfléchit.

En complète opposition, le monde qui s'agite dans la tête du coach Oleander est bourré de violence,

de tanks, de scènes de batailles, d'explosions et autres parcours du combattant. Le genre de rêves que peut avoir Doubleyou.

D'une pensée à l'autre, les situations sont sans cesse renouvelées, avec l'introduction de personnages secondaires hilarants, des situations complètement loufoques (Raz nous refaisant une scène à la Godzilla face à des ennemis minuscules), et surtout des environnements graphiques 3D délirants.

Des caves cristallines au monde de la disco ou encore à ces univers qui ne semblent pas avoir de gravité tellement les parcours s'étalent dans toutes

les directions de l'espace, le monde qui se dévoile devant vos yeux étonne et surprend. C'est du jamais vu. Ça a la beauté d'un tableau de Dali matiné de la simplicité d'un Juan Miro. Vi, je ne passe pas tout mon temps devant le PC. Ça vous épate hein ?

Une conspiration est en fait à l'œuvre dans le camp. Raz devra rapidement devenir un nouvel agent Psychonauts pour régler cette histoire. Apprendre de nouveaux pouvoirs, comme la télékinésie, le brûlage à distance, la lévitation, l'invisibilité et j'en passe. Certains pouvoirs seront indispensables pour remettre en ordre les pensées. Par exemple, un obstacle en bois sera dégagé avec le feu.





Le camp de vacances sera l'occasion pour vous de faire connaissance avec vos maîtres Psychonauts. L'agent Ford Cruller, à gauche, inoffensif à première vue. Il est en fait le chef des agents locaux. Le coach Oleander, un peu timbré et obsédé par les arts militaires, vous amènera faire un tour dans son enfer de mémoire... Enfin, l'agent Nein (qu'on voit à peine sur mon screen à droite) qui sera votre professeur sur la théorie des voyages dans la tête des autres.

Ou encore, un objet inaccessible atterrira dans vos mains avec la télékinésie...

Tous sont accessibles par des raccourcis. Jamais il ne vous sera nécessaire de tous les utiliser en même temps - vous ne pourrez en avoir que 3, constamment prêts à l'utilisation. A vous de faire les bons choix suivant les situations.

Heureusement, l'agent Ford Cruller, votre mentor improvisé, dernier rempart contre cette conspiration, vous guide et vous aide dans votre tâche. Il agit en tant que conseiller quand une situation vous bloque ou vous pose problème. Il n'hésite pas non plus à vous révéler les pouvoirs

nécessaires à chaque niveau.

Psychonauts n'arrête pas. Tout semble méticuleusement bien pensé, bien testé. Pas étonnant que le jeu ait été si longtemps en développement. Vous avez devant vous 4 ans et demi de travail. Et un développeur qui a erré entre deux éditeurs. Sans doute qu'un produit aussi atypique avait du mal à convaincre.

Jusques dans les menus, le jeu vous poursuit. Il vous faut marcher autour d'un cerveau en 3D pour sélectionner les différentes options. La création d'un profil se fait par le choix d'un lit dans le camp

de vacances. Et ces options qui apparaissent comme gribouillées par un gamin. Tout respire le boulot.

Tout inspire le respect.

Et qu'il est dur de lâcher l'aventure pour retourner à d'autres tâches qui vous sembleront désormais horriblement futiles.

Et le pire vous attendra, une fois le jeu fini :

Attendre le prochain délire de MONSIEUR Schafer.





Une belle brochette d'exemples de ce qui vous attend... une conspiration à résoudre, des gens à sauver, des pouvoirs à obtenir pour partir à leur rescousse... Psychonauts est LE jeu de plateformes qui redonne un grand coup de fouet à ceux qui s'étaient endormis. Rarement une aventure n'aura été aussi plaisante. On ne s'ennuie pas une seconde. Et la caméra ne gâche rien, pour une fois. Les quelques passages un peu retards ne devraient pas vous embêter très longtemps. Pas de soucis d'être bloqué...



# Pariah

■■■ El Fouine / PC / Xbox

Just another FPS...

On ne peut s'empêcher de penser qu'il est dommage que le FPS résonne dans les oreilles des éditeurs comme « démo technique ». Alors que le genre est sans doute le plus représentatif du monde du jeu vidéo, puisque vous êtes directement dans la peau d'un personnage, et que vous voyez même à travers ses mirettes, il est aussi le plus mal exploité. Pourtant, rien n'est plus facile à réaliser qu'un soft en vue subjective du point de vue de l'immersion, le chemin menant à l'identification étant déjà à moitié accompli. Après Doom 3, marrant deux secondes et répétitif à souhait mais fort joli, et

Half-life 2, trop court et décevant au possible, le bilan concernant les derniers gros FPS est assez miteux. Heureusement que des jeux comme Riddick et, espérons-le S.T.A.L.K.E.R., réservent de bonnes petites surprises. Pariah de son côté se contente d'être un mauvais soft, dans la plus pure tradition de ses pairs. Le scénario sent la vieille soupe que l'on sort pour être sûr d'offrir à ses beaux-parents un dîner raté, afin que ceux-ci se décident enfin à vous lâcher la grappe. Vous commencez dans la peau d'un médecin du futur, et en mission, vous tombez sur une nana infectée par un virus super dangereux. Les magnifiques scènes cinématiques, aussi passionnantes, haletantes et exaltantes qu'un

film de Gus Van Sant, expriment bien la complexité extrême de la personnalité des protagonistes.

On peut alors se dire que, même si l'histoire est naze, les développeurs de Digital Extremes se sont peut-être rattrapés sur le gameplay. Et bien, que nenni ! En guise de réticule de visée, un rond dégueulasse occupe la moitié de l'écran, rappelant ainsi l'intérêt d'une invention telle que la souris optique, dont la précision faramineuse vous servira ici autant qu'une combinaison de ski à Haïti.

L'ennui et la laideur...

S'il y a bien un aspect par lequel Pariah pêche,





Pas forcément moches, les niveaux de Pariah manquent cruellement d'originalité. Des décors plus fades les uns que les autres, des chemins tous tracés... on pouvait espérer mieux.

c'est bien par son design. Le choix des couleurs est plus que douteux, les environnements sont inintéressants au possible de ce point de vue, et les armes sont atroces. Au-delà de ça, le jeu est linéaire au possible, pour ne pas dire chiant à crever. Chaque minute que je passe à jouer à ce soft, je déprime un peu plus, m'alignant clope sur clope, et me questionnant sur le sens véritable de l'existence. En effet Pariah permet au joueur de se demander la raison de leur présence sur Terre. Pourquoi vivons-nous ainsi, et pas dans des igloos, comme les dauphins ? Les virus, est-ce que c'est mal ?

Mais s'il soulève les questions, le soft de Digital

Extremes ne répond à aucune, et c'est tant mieux. Parce que quel genre de type a bien pu se dire qu'un tel produit intéresserait qui que ce soit ? Qui a bien pu trouver la motivation en lui afin de travailler tous les jours, pendant des mois, sur un tel projet ? Des ermites ? Je pense que c'est la réponse à toutes nos interrogations.

On ne peut même pas se dire : « tiens, ce concept-là est sympa mais il aurait pu être mieux réalisé ou utilisé », tout dans Pariah est déjà vu et revu. En fait, le jeu pourrait être une compilation de toutes les séquences les plus inintéressantes de l'histoire du FPS. Après en avoir accompli quelques uns, les

objectifs vous sembleront de plus en plus fades, et de toute façon, un seul chemin est possible. Mais ces types ne savent pas que le premier Deus Ex est sorti depuis un bon bout de temps, qu'il en faut plus pour surprendre le joueur que des textures hideuses ?

L'autre gros problème est que tout le long de l'aventure, on ne sait pas vraiment ce qu'on fout là. On se sent paumé au milieu d'un bordel, produit d'une guerre obscure s'étant déroulée des années auparavant, paumé au milieu d'une quête que l'on n'aurait pas dû accepter. On ne s'identifie pas une seconde avec le héros, un glandu de première, et



Pariah arrive quand même, malgré lui, à nous faire rire. Regardez, c'est le seul jeu qui vous offre une course de tracteurs. (gauche). Les deux autres screens sont parfaitement fidèles à l'impression générale du jeu : c'est d'un commun...

le personnage secondaire, la fille au virus, n'est pas attachante une seconde, qu'elle survive ou non, on s'en tamponne sévère le coquillard.

Ah oui ! J'allais oublier : la conduite des véhicules est un régal ! Alors que la voiture du futur que vous pilotez semble d'une taille raisonnable à l'écran, vous serez surpris de voir que son poids est loin de l'être. On sent l'adaptation console-pc foireuse qui manque d'ambition et qui reproduit à l'identique des schémas préexistants, en pire.

« Sympa ton appart', et, si spacieux... »

Le mode multijoueurs est assez barbant pour qu'on

en parle. Sachez qu'il n'apporte rien au genre et que les parties proposées rentrent dans le domaine du classique et rébarbatif. Ils auraient quand même pu se rattraper pour leur mode solo foireux avec un multi sympa, et même pas.

Vous ne l'avez peut-être pas remarqué, mais ce test de Pariah concerne la version PC du jeu. Pourtant, le soft ressemble à si méprendre à un FPS console (pouah !). Normal, me direz-vous, il est sorti sur Xbox. Et si sur cette dernière, il est envisageable de se l'approprier car le genre est moins représenté que sur nos chères et capricieuses bêtes de calcul, et que, du coup, le choix n'est pas mirobolant, ne

tentez pas de vous l'approprier sur PC, ce serait une perte de temps et/ou d'argent. Maintenant vous êtes prévenus, vous faites ce que vous voulez de votre vie...





Une petite poignée de screens supplémentaires pour vous achever. Et vous faire comprendre, si ce n'était déjà fait, que vous ne manquez rien en n'essayant pas Pariah. D'ailleurs, vous devriez arrêter de lire ce commentaire et passer à la page suivante. Si, Si.



# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

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

CHARTS  
UK  
UNITED  
KINGDOM

Au G8, les attentats de Londres ont malheureusement écarté les politiques des vrais débats, tels que la pauvreté et la pollution... des tops 10 de jeux vidéo. Oui, on ne parle pas assez de ces gros méthaniers en provenance d'Hollywood, qui viennent larguer leurs mers de pétrole sur les côtes britanniques. Ces bateaux sont mieux connus sous les noms de MADAGASCAR et de FANTASTIC 4. Vous en avez sûrement entendu parler. Au milieu des boulettes noires qui perlent sur les plages anglaises, on trouve des boulettes... blanches ? Ah, non, c'est une balle de cricket. Les anglais en sont fous. Ils en mangent à toutes les sauces. Tout comme le poulet à la confiture, c'est un truc local. Les petits jeunes britiches étant partis en vacances emmerder d'autres autochtones, le top joue un peu les chaises musicales. Pas grand monde ne rentre et peu partent. Ah si, Star Wars Episode 3 est enfin sorti. Champagne !

DU  
16  
JUILLET  
AU  
23  
JUILLET  
Source : ELSPA



1	NCAA FOOTBALL 06 (ps2)	EA
2	NCAA FOOTBALL 06 (xbox)	EA
3	HALO2 MULTIPLAYER MAP pack (xbox)	MICROSOFT
4	GTA SAN ANDREAS (xbox)	ROCKSTAR
5	FLATOUT (xbox)	EMPIRE
6	FLATOUT (xbox)	EMPIRE
7	DESTROY ALL HUMANS (ps2)	THQ
8	FANTASTIC 4 (ps2)	ACTIVISION
9	STAR WARS : BATTLEFRONT (ps2)	LUCASARTS
10	SID MEIER' S PIRATES! (xbox)	ATARI

## CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

DU  
17  
JUILLET  
  
AU  
24  
JUILLET

Source : EBgames

La racaille et la délinquance sont en augmentation. Il suffit, pour s'en convaincre, de regarder les ventes de GTA San Andreas. Alors que le jeu souffre d'une lourde polémique, ses ventes font de mieux en mieux en gagnant une place face à la semaine dernière. Mais où va notre jeunesse américaine, qui laisse sortir du top un bon vieux jeu de plateformes tel que CONKER ? Ce qu'il leur faut là-bas, c'est un type qui nettoie les foyers au Karcher, comme chez nous. Un type qui en veut, qu'a peur de rien et surtout pas de la démagogie. Et accessoirement, s'il pouvait aussi karchériser FANTASTIC 4 et STAR WARS BATTLEFRONT, je crois que tout le monde serait plutôt content.

Oui, je sais. Vous avez vu aussi. Deux FlatOut sur Xbox dans le top. Ca fait tache, non ? Ben, euh, je sais pas. Un cafard a sûrement causé une erreur dans l'impression, genre, comme dans Brazil.

CHARTS  
US  
UNITED  
STATES

# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

1	SENGOKU BASARA (ps2)	CAPCOM
2	JIKKYOU POWERFUL PRO YAKYUU 12 (ps2)	KONAMI
3	SUPER MARIO STADIUM Miracle Baseball (gc)	NINTENDO
4	HAGANE NO RENKINJUTSUSHI 3: Kami o Tsugu Shoujo (ps2)	SQUARE ENIX
5	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
6	YU-GI-OH! DUEL MONSTERS: Nightmare Troubadour (ds)	KONAMI
7	THE KING OF BEETLE MUSHIKING Greatest Champion (gba)	SEGA
8	BLEACH ADVANCE (gba)	SEGA
9	SARU GET YOU 3 (ps2)	SONY
10	WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO

CHARTS  
JAP  
ARCHIPEL  
JAPONAIS

Capcom, c'est un peu le Don Corleone du Japon. Une vieille compagnie qui ne fait pas trop parler d'elle, mais qui en impose quand elle sort un truc. Cash, SENGOKU BASARA c'est l'offre qu'on ne peut pas refuser. Nième épisode d'une série de samouraïs mythique, son succès tombe presque comme une pomme d'un arbre trop chargé.

Si la Hollande est l'autre pays du fromage, le Japon est l'autre pays du Baseball. Il le prouve encore avec le jeu SUPER MARIO STADIUM, dédié à la balle cousue. Ça faisait d'ailleurs un moment que la Gamecube n'était pas venue faire un tour dans le top10 en si haute position. Certains ont moins de chance. Le dernier jeu lié à YU-GI-OH tousse dans la montée du col, et s'arrête en 5ème place. La voiture balai n'est pas loin. Dommage pour un coureur qui était pourtant favori. Vous allez voir, on va accuser les autres de prendre des produits...

DU  
17  
JUILLET  
AU  
24  
JUILLET

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
WORMS 4 (xbox pc ps2 gc)	4 août 2005
DUNGEON SIEGE 2 (pc)	2 septembre 2005
WIPE OUT PURE (psp)	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
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks (ps2 xbox)	23 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 arrivent. La démo de FAHRENHEIT vient de sortir. La réalisation de celle-ci abuse un peu d'effets clichés, et l'environnement semble très limité. Mais l'ambiance réussie. On verra si le jeu tient ses promesses sur la liberté... Hum. Pas convaincu. Les graphismes sont aussi très inégaux. Alors que les persos sont assez bien foutus, les voitures qui circulent dans rue ressemblent à des grosses caisses à savons rescapées du premier Max Payne. De qui se moque-t-on ? Pourquoi pas mettre un cube avec «Taxi» gribouillé dessus, non plus ? Enfin, on verra lors du test. Tiens, cette semaine on a inséré MORTAL KOMBAT Shaolin Monks, parce qu'on est gentils et qu'on aime bien se foutre de la gueule du monde. Le dernier de la série était potable, sans plus. Allez, on lui laisse le bénéfice du (gros) doute.

NEXT  
FR  
PAYS DU  
FROMAGE

C'est l'été des zombies ! Barricadez-vous dans vos foyers! Lock-up your doors! L'un des meilleurs Zombie flick est sorti, il nous vient d'Angleterre et répond au doux nom de Shaun of the Dead.

# movie ticket

## Shaun of the Dead

### ■■■ El Fouine

#### Un vibrant hommage

Il est rare de voir débarquer des films d'outre-manche dans nos belles et verdoyantes contrées. Le dernier à être sorti du lot étant Creep, une réussite relative. Mais, cette fois-ci, tout est différent, les Angliches ont sorti l'artillerie lourde avec Shaun of the Dead. Véritable comédie, le film d'Edgar Wright, est ce que l'on appelle un immanquable. Cela signifie que si vous n'allez pas le voir, un des membres de l'équipe de Sanqua viendra vous égorger pendant votre sommeil. On signalera pour les plus fainéants ou pour ceux qui n'ont pas la chance d'avoir une salle de ciné digne de ce nom à côté de chez eux que le film est déjà disponible en dvd zone 2 anglaise à un prix abordable sur le net (pas de sous-titres french,

mais bon, on est un fanboy ou on ne l'est pas !).

Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler du métrage, sachez que le scénario raconte l'histoire de Shaun, un loser complet se retrouvant dans une situation embarrassante : les morts récents reviennent sur terre sous la forme de zombies assoiffés de sang. Au départ, le héros ne se rend pas bien compte de la gravité de ce qui arrive, puis il réalise qu'il ne peut s'en sortir qu'en éclatant la tronche de la masse putride des morts-vivants. Simon Pegg, co-auteur et acteur principal de Shaun of the Dead, réussit à merveille à camper ce rôle de trentenaire en pleine crise, confronté à un calvaire auquel viennent s'ajouter ceux de la vie de couple, d'une amitié encombrante avec le génial

Ed (interprété à merveille par Nick Frost), et d'une vie de famille perturbée.

Car, en effet, comme tout bon film de zombies qui se respecte, Shaun of the Dead dénonce une société lobotomisée, au sein de laquelle les monstres paraissent plus humains que certains des hommes. Le flick de Wright est en réalité une comédie sociale, de mœurs, plus qu'un vrai film d'horreur.

#### Cent vanes à l'heure

La caractéristique principale de Shaun of the Dead est d'être un tourbillon de vanes toutes plus excellentes les unes que les autres. Par exemple, lors d'une scène du film, le groupe de héros se voit obligé de se faire passer pour des morts-vivants, au beau milieu d'une immense foule de...

zombies! Scène anthologique pendant laquelle les humains se voient obligés d'imiter la horde pour rejoindre un pub. Peut-être faut-il éviter de trop interpréter, mais le message semble ici bien clair.

Les personnages créés par Pegg et Wright desservent le fun indéniable et permanent qui hante le film. Barbara, campée par la géniale Penelope Wilton, complètement à côté de la plaque, ainsi que son mari et beau-père de Shaun, Philip, joué à merveille par un Bill Nighy en pleine possession de ses moyens, sont les parents névrosés du héros. Son entourage est composé de ses colocataires Ed et Pete (Peter Serafinowicz), de sa petite amie Liz (Kate Ashfield), ainsi que du couple que cette dernière traîne : Dianne (Lucy





Davis) et David (interprété par le cultissime Dylan « Black Books » Moran).

Au-delà d'un casting fort agréable, la réalisation du long-métrage elle-même est plus que digne d'intérêt. Le montage speedé, rappelant celui des films bancals de Guy Ritchie en mieux, créé un contrepoint avec le rythme de vie zombifiant du protagoniste de *Shaun of the Dead*, mettant ainsi en avant sa flemme d'adulescent.

**Oui, on peut rire de tout avec tout le monde.**

Le pari osé de Pegg et Wright n'est pas de faire une stupide parodie de film de genre mais plutôt de se servir de celui-ci pour s'exprimer, comme ferait tout bon cinéaste.

Les deux Anglais fêlés veulent vous faire marrer aux dépens des personnages et des situations loufoques dans lesquelles leur « guerre contre les zombies » les place. Le paumé total qui sert de héros à Shaun... est bien plus ridicule que ses ennemis, et c'est l'humain qui se trouve en ceux-ci qui est ici moqué, non leur côté lobotomisé.

Notons au passage que pour une fois les jeux vidéo ne sont pas critiqués pour leur violence ou immoralité. De nouveau, c'est le comportement qu'adoptent les individus face à eux qui est visé. Peut-être faudrait-il que Mrs. Clinton visionne ce chef d'œuvre avant de gueuler parce que des gosses innocents pourraient voir

deux personnes en train de baiser habillées dans un jeu vidéo qui ne leur est, soit dit en passant, pas du tout destiné. En même temps, je ne pense pas que ce genre de saint-nitouche soit capable ne serait-ce que de comprendre l'enjeu d'un film tel que *Shaun of the Dead*.

### Le film de l'été ?

N'ayant pas encore eu la chance de voir *Land of the Dead* de l'ami George, Shaun... reste le meilleur moyen existant à ce jour pour se fendre la poire pendant deux heures, sans interruption. Je ne saurais trop vous conseiller de parler de ce film autour de vous si vous vous décidez à aller le voir et que vous l'appréciez, parce que je

sens que cette perle d'humour noir et universel n'aura pas le succès qu'elle mérite.



Comme la semaine dernière, les news sur la dernière console portable de Nintendo sont légèrement faméliques mais que voulez-vous on fera avec. De plus, même si les news ne sont pas nombreuses, on peut au moins dire qu'elles sont d'excellentes qualités, comme quoi....

On commence par le jeu qui fut l'une des premières bombes de la Nintendo DS, projet rub. Le jeu proposait une succession de mini-jeux qui prenait en compte les différentes caractéristiques de la DS, le tout saupoudré d'une histoire d'amour. La suite devrait donc arriver puisque la Sonic Team vient de mettre en ligne le site de ce second opus prénommé Akachan wa doko kuru no ? En français, cela donne, d'où viennent les bébés ? On peut faire confiance à la Sonic Team pour nous faire une suite aussi bonne



que la première en espérant une durée de jeu un poil plus longue.

Tant qu'on est avec la Sonic Team, parlons de leur jeu fétiche, Sonic of course. Un opus

est bien sûr prévu sur Nintendo prénommé Sonic Rush. Pour une fois, les adeptes de la série vont être aux anges puisque le jeu est entièrement en 2D, comme à la bonne époque. Remember. Pour cette version DS, le jeu prend en compte les deux écrans. Ainsi, la surface de jeu est bien plus grande et les loopings et autres descentes seront plus vertigineux. Sinon, le jeu va garder son charme avec un gameplay nerveux et une vitesse de défilement qui risque de vous coller par terre sans pour autant avoir ce problème de caméra qui rebute pas mal de monde sur les versions 3D.

On continue avec nos amis les bêtes, enfin surtout les chiens, puisque Nintendo vient d'annoncer la date de sortie Européenne de Nintendogs. Vous pourrez donc élever votre chien à partir du 7 octobre prochain. Pour ce qui est du jeu, reportez-vous au Sanqua Experience 2 pour avoir plus de détails.

Amateurs de course et surtout de jeux d'arcade ? EA vient d'annoncer une adaptation de Burnout Revenge sur Nintendo DS. Prévu pour la fin d'année, le soft reprendra toutes les options de ce jeu de furieux. Le seul hic, pour le moment, ce sont les graphismes qui risquent de tirer vers le bas cette production. Soyons clair, sur PSP, le jeu est très beau, fluide et l'on retrouve toutes les sensations du jeu. Par contre, lorsqu'on repense au peu de jeux de course sorti sur DS et de leur qualité graphique,

**IN THE  
POCKET**

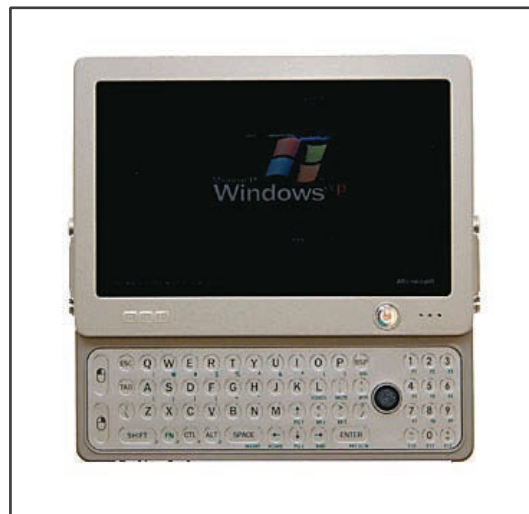
■ ■ ■ Snape1212  
■ ■ ■ Ekianjo

on a le droit de s'inquiéter un minimum. Il nous reste plus qu'à voir comment ils vont utiliser le double écran et surtout l'écran tactile de la console.

Enfin on termine ces news par les chiffres de ventes de la semaine dernière pour le Japon seulement. Je vous rassure, cette rubrique ne sera pas là toutes les semaines, mais actuellement, étant dans une période creuse et ne voulant pas finir dans trou puni par le machiavélique Ekianjo, je suis dans l'obligation d'en parler. Donc la DS se porte très bien cette semaine, puisqu'elle est encore en tête des charts avec 41.920 consoles de vendues, suivi de la Playstation2 à 25.980 et enfin la PSP à 19.043. Comme on peut le voir, sur le sol Japonais, la console de Nintendo résiste bien à Sony. D'ailleurs, si l'on regarde les chiffres de ventes depuis le début de l'année, la DS est passée devant la Playstation2 sur les ventes cumulées. Yep, rien que ça.

----- :)

Merci mon petit Snape, tu peux retourner dormir. Cette semaine l'actualité PSP est en explosion, mais je prends le pari osé de m'en foutre complètement et de vous parler d'un objet qui vient FINALEMENT de sortir. Le OQO model 01. Sous ce nom on ne peut plus pitoyable se cache le premier ordinateur portable de la taille d'un gros



PDA. Oui, c'est ce truc là-dessus. Avec un clavier rétractable et un stylet. Ce machin fait tourner Windows XP, et c'est la première machine au monde de cette taille qui peut revendiquer un tel exploit. Disposant en plus de 20 gigas de disque dur, il permet de transporter un bon nombre de documents là où l'on se déplace... et bien entendu, des films.

Alors que sur PocketPC, on lutte encore pour avoir un lecteur DivX qui affiche des sous-titres (Picard, grouille-toi bordel), imaginez une seconde : vous avec Windows Media Player Classic dans votre poche, avec VoBsub. Le rêve.

Et pour ceux qui se demandent si un écran aussi petit n'est pas un peu limite pour lire des documents, eh bien vous vous trompez.

C'est très pratique. Même si vous êtes limité à une résolution de 800\*600.

Le rêve a un prix. Ouch. Ca fait mal. Il vous faudra sans doute vous verser dans des activités à la limite de la légalité pour vous payer les 2000 dollars que vaut l'OQO.

Maintenant, l'objet a d'autres défauts. Windows XP étant à la base prévu pour une utilisation clavier et souris... le stylet seul va vous faire perdre la tête. Mieux vaut donc prévoir une bonne souris USB externe. Un comble quand même pour un instrument qui se veut portable. Espérons qu'un patch sortira ou que Microsoft produira une version légèrement modifiée de son OS. Il paraît aussi que l'engin chauffe méchamment à l'utilisation. Disque dur et bourrage d'électronique oblige. Enfin, pas de pentium IV au milieu de ce petit rectangle, mais un Transmeta à 1Ghz. Oubliez donc les Doom 3 et autres Far Cry. Ca ne sera pas pour tout de suite.

Malgré tout, la chose est ouverte du côté communication, avec du Wifi, du blue tooth et des ports USB.

Alors, à qui le destiner? Question délicate. Très fonctionnel mais peu pratique, je vous conseillerais, si vous aimez attendre, de patienter pour espérer voir un Model 02 sortir. Avec tous ces petits problèmes résolus. Ca le ferait grave.

2

SORTIE LE 20 JUILLET 2005

## REFUSAL

On refait le monde en détruisant les crates qui gâchent nos pauvres FPS. Ianos se perd dans le château de HAUNTED GROUND (ps2) tandis qu'Ekianjo se joue du temps dans TIMESPLITTERS 3 (xbox).

3

SORTIE LE 26 JUILLET 2005

## SUPERNATURAL AID

Le level design dans les jeux 3D change notre perception du développement. Pour se consoler, Ilogo perd la tête dans KILLER 7 (gc) tandis qu'Ekianjo perd les manettes sur CAPCOM FIGHTING EVOLUTION (xbox).

Sanqua sort THEORIQUEMENT tous les mardis, n'hésitez donc pas à aller voir de vous-même ce qui se passe sur le site. Mieux encore, inscrivez-vous à Sanqua Alerte, notre service qui vous envoie un email dès que le nouveau Sanqua est dispo - sommaire compris. Pourquoi vous faire suer?

**OLD  
BOY**  
Vous avez loupé un Sanqua. Tout est là.

La publication est découpée 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 sur [www.sanqualis.com](http://www.sanqualis.com).



GAME ON



NEXT TIME



Distance blur en temps réel : flou progressif en fonction de la distance. (Simulation de focus optique).



Sur Xbox360, les reflets sont calculés au pixel près, non pas avec un vieil algo d'ombrage comme sur la Xbox 1. Merci les shaders évolués.



Sur Xbox360, le sol n'est pas du tout plat. Il y a un léger dénivelé, qui varie sur l'ensemble du terrain. Sur Xbox 1, tout plat comme une planche à pain.

Si la différence entre Dead or Alive 3 et Dead or Alive 4 n'est pas flagrante sur les personnages, les décors, eux, n'ont rien à voir. Distance d'affichage à pleurer sur 360, avec objets à nombreux polygones dans tous les coins (arbres, drapeaux) - la version Xbox accuse le coup. Enfin, les ombrages n'ont rien à voir, avec un lissage sur les ombres sur 360. Sur Xbox, les ombres sont une simple projection parfaite sur le sol.

Alors, les gars, ne soyez pas "cake" en disant "wouaaaaah l'autre il ressemble trop à un jeu Xbox, c'est pas du next-gen". Vous avez l'air con. Non, sérieux. C'est aussi énorme que de dire la PS2 fait de l'image de synthèse temps réel. Je dirais même que vous êtes en train de vous kutaragiser en sortant de telles conneries. Le mot est fort, mais vrai. Bah, vous pourrez toujours postuler chez Sony plus tard, avec un tel esprit de dénigrement. Ou rester un fanboy qui n'a rien compris.

CONTACT

sanqualis [at] gmail.com



# 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 gazouillent, 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.

