

# YANIQUEUA

## EXPERIENCE

---

# 9 : ATONEMENT WITH THE FATHER

- 12 octobre 2005 -  
v9c0

**Heureusement**  
que le *next-gen* c'est  
au moins **beau à voir**

...vu le **peu** de  
***différences...***

## EXPERIENCE

Ce numéro voit revenir Ilogo, pour le plus grand bonheur de tous, et sa troublante obsession pour Harry Potter, pour le plus grand malheur de l'équipe. Notre nintendo-man de l'extrême n'arrête pas de nous parler du dernier volet des aventures de son héros préféré, tout en tentant de convertir les autres à sa chapelle. Son seul défenseur est le jeune Meego, lui aussi féru des aventures de l'apprenti sorcier le plus agaçant de la création. Mais Sanqua ne faiblira pas, nous tiendrons bon ! Face à la propagande abrutissante, nous ne plierons pas, mes amis. Pour ma part, je vous conseille de relire l'un des merveilleux ouvrages de l'excellent Hunter S. Thompson (Hell's Angels, Fear and Loathing in America, Fear and Loathing in Las Vegas, Better than Sex...), ou un bon vieux bouquin de Faulkner (cherchez tout seuls, bande d'ignorants !), en attendant qu'il ressorte une littérature digne de ce nom.

N'oubliez pas que nous sommes dans une société de consommation à outrance. Partout autour de vous, chacun crie plus fort que son voisin, et c'est celui qui aura l'organe le plus bruyant qui récoltera les lauriers. C'est ainsi que peut s'expliquer la raison du succès d'un comique aussi lamentable que celui de Michaël Youn : sa révolution est celle du superficiel, et il semblerait que c'est là tout ce qui intéresse les gens en ces sombres temps. Le mot «courage» revient sans cesse dans la bouche de ceux qui dirigent notre nation en ruines, alors que cette notion est purement subjective.

C'est lorsque les politiques essaient de s'attirer votre sympathie, voire votre pitié, qu'il faut le plus se méfier d'eux.

■■■ El Fouine

## EL FOUINE ET MEEGO À 11 ANS



# SANQUA

*it's better to burn out than to fade away*  
12 octobre 2005

KYLIAN  
MEEGO  
EL FOUINE  
TOM  
IANOS

# STAR TEAM

PTITMEC  
SNOOPERS  
SNAPE1212  
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

“

Bonjour

Je vous écris pour vous dire que votre magazine gratuit dont les tests sont réalisés de manière objective et avec humour c'est de la « merde ». En effet je trouve inadmissible de ne pas prendre parti pour tel ou tel jeu juste parce que vous n'êtes pas sponsorisés par leurs éditeurs, de diffuser gratuitement vos textes faisant de la sorte de l'ombre aux autres magazines papier chers et vides de contenu, de faire de l'humour à outrance. Et c'est pour cela que je HURLE au scandale :

À MORT LES MAGAZINES INTÉRESSANTS ET GRATUITS.

En vous remerKiant

Guizz (Guilkashi). ”

Salut **Guizz,**

D'abord, merci de te relire la prochaine fois avant d'envoyer un courrier. Ensuite, je n'aime pas beaucoup ce ton, mon grand. Quoi ? Tu te permets de critiquer ? Mais qui es-tu ? Tu critiquerais Dieu ? Non, ben alors ne critique pas Sanqua (« We're bigger than Rod »). Ensuite, qu'est-ce que j'entends ? Les magazines papier sont « chers et vides de contenu » ? Tu te permets de critiquer l'Institution, mais tu n'as pas peur des représailles ?

Au cas où tu ne le savais pas, Future Press a engagé une armée de mercenaires afin de faire taire les trublions dans ton genre, véritables plaies des temps modernes. Nous sommes en parfait accord avec FP — on est vachement intimes — sur ce point.

Pour fêter la mort de Ronald Reagan, nous allons constituer à notre tour une sorte de Garde Civile, autorisée à tout et surtout à fouiller dans vos PC, dans le but de préserver la liberté de nos lecteurs les plus honnêtes. SANQUA IS BACK !

***El Fouine***  
***bourbon is back***



# 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](mailto:sanqualis[at]gmail.com), ou par le biais du site <http://www.sanqualis.com>. Merci à Tom pour l'illustration de l'édito. 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

Il ne faut pas aller trop loin



## 26 ON refait le monde

Les dealers de Hype : oui, chaque jour, les média essayent de vous influencer en vous matraquant de screens, de vidéos, pour des jeux qui n'en valent, finalement, pas vraiment la peine.



# 9 : ATONEMENT WITH THE FATHER

# sanquaraexperience

## 36 fahrenheit

l'hiver sera vraiment froid

## 40 burnout legends

le jeu recommandé par les jeunes du 9-3

## 44 charts uk-us-jap & next

c'est inutile mais on adore ça.

## 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.



## Les kits dans la nature

C'est presque devenu un rituel, mon weekend au Xbox Café. Mais chaque fois, c'est comme la première : on ne sait jamais ce qu'on va trouver. C'est comme une boîte de choc... euh... ouais.

Vision d'apocalypse : en dehors du café, des gens font la queue jusqu'à l'entrée. Surpris, je me décide à faire la queue aussi. Ça n'avance pas vite. Soudain, un mec me tape sur l'épaule «dites, dites, c'est bien ici pour les pré-pré-réservations Xbox 360 ?» Sans trop savoir de quoi il parle, je demande aux gens dans la queue. «Ouais, ouais, c'est là». Sidéré, je demande pourquoi effectuer des pré-pré-réservations. «bah, il ne va y avoir que 80 000 box, c'est grave le rationnement. Premiers arrivés, premiers servis.» Je quitte la queue, n'ayant nulle intention de patienter deux heures pour aller boire un verre. Alors que j'allais me diriger ailleurs, une voix m'interpelle du seuil : C'est Kevin, le garçon du café, improvisé en assistant de réservation. «Viens, je t'ai déjà inscrit. Ceux qui s'inscrivent ont droit à une conso gratuite ! Assis-toi !». En affichant un sourire narquois, je me fraye un chemin à travers les bouseux prêts à perdre leur temps pour un truc aussi futile que de pouvoir jouer LE

PREMIER JOUR, avant tout le monde. Ça me rappelle les gosses qui courent pour attraper leur métro, alors qu'il passe toutes les deux minutes.

Alors que je m'installe à la table, et ferme mes yeux pour déguster ma bière traditionnelle, je sens une main qui se pose sur mes pieds, puis mes jambes. Je sursaute en poussant ma chaise en arrière. «Excusez-moi» me sort un gars, situé en dessous de ma table. «Mais j'ai perdu 7 kits de dév pour la 360, et je vérifie qu'ils étaient pas là». Alors qu'il se relève, je me rends compte qu'il s'agit d'Allard, le gars à l'origine de la Xbox. Il s'explique : «Ouais, la semaine dernière, on a fait transiter 10 kits de développement Xbox 360 entre Hong Kong et l'Allemagne. Quand ils sont arrivés, on n'en a retrouvé que 3 dans les alentours. Le reste a disparu dans la nature. Alors, je me suis dit, peut-être que dans le Xbox Café.. ?».

Alors qu'il jette un coup d'oeil autour de lui, se sentant observé, il change de voix et nous sort : «Les gars, je sais que vous dites que le DVD, c'est un peu limite pour les jeux next-gen, mais franchement, admettez que vous savez pas utiliser WinRAR. Oui, on avait dit qu'on mettrait du HD-DVD, mais finalement le DVD c'est moins cher et c'est suffisamment bien pour les bandes de bouseux que vous êtes.» La force de gens connus, c'est de pouvoir insulter leur public et être quand même applaudis. Ça ne manque pas avec Allard.

Un petit con lance alors «Et la PS3, vous en

pensez quoi ???» - Silence général dans la salle. Allard tente un « au moins, la Xbox 360 fera se bouger Sony qui vit un peu trop sur ses acquis». Tonnerre d'applaudissement. Alors que la liste de questions inutiles se rallonge, je décide d'aller finir ma bière dehors.

Alors que la file continue, des petits opportunistes viennent de monter contre le mur un stand de revente d'Xbox. Je m'approche, curieux, pour leur demander quel intérêt cela présente, vu que la 360 sera rétrocompatible ? La réponse est presque insultante : «Ouah, l'autre, tu sais pas qu'il faudra obligatoirement un disque dur pour jouer à tes vieux jeux ? Tu pourras pas reprendre tes anciennes sauvegardes non plus, et à part les jeux les plus connus, tu pourras te brosser pour jouer à quoi que ce soit !».

Le coin ressemble de plus en plus à Hyde Park. Un vieux barbu vient d'installer un escabeau et déclame à la foule que la 360 va méchamment se planter au Japon. Selon lui, les deux jeux les plus attendus sur la 360 par les Japonais ne sont qu'en 16 et 20ème position d'attente. Derrière des jeux DS et des jeux PS2.

Ca valait le coup de faire du next-gen.

■■■ Ekianjo

« Oh my god ! Mais de qui se moque-t-on ? Je suis choqué ! Quelle bande de tâches ! Les insultes pleuvent dans le Play Bistrot aujourd'hui. » Choqué, abasourdi par la dernière pub de Sony. Après Benetton, c'est Sony qui s'y met ? L'affiche en question qui révolte les clients se trouve placardée au fond du bar. Karl, tu ne crois pas que tu cherches un peu la merde là en affichant une affiche qui reprend une icône religieuse ? Un gars avec un sourire de béat orné d'une couronne à l'effigie de la Playstation2 avec écrit en dessous, 10 ans de bonheur. Mais non, à part quelques croyants et autres coincés, l'affiche est plutôt bien perçue. C'est dingue ça, je la trouve cool moi. De toute façon, si Sony l'a produite, c'est pour faire parler d'elle non ? Et cela marche, elle ne laisse pas indifférente, donc opération marketing réussie. Et puisque je trouvais que le fond du bar était un peu monotone, avec cette affiche, elle est un peu plus « vivante » et surtout bruyante. Pendant que Karl me prépare un breuvage, je mâche les toutes dernières infos apparues sur le web. Tiens, comme par hasard, le tarif de la Playstation 3 n'a pas été décidé chez Sony. Qu'est ce qu'ils foutent ? Ils attendent de voir la réaction des consommateurs sur la vente des Xbox360 pour ajuster au mieux le prix du lancement ? « C'est possible me répond Karl, même s'il faut l'avouer, de toute façon la Playstation 3 sera onéreuse le jour de son lancement. » Notre comique Ken Kutaragi l'a déjà annoncé. Ils vont

attendre le dernier moment. Enfin bon, quoi qu'il en soit, elle sera très chère et encore plus chère en Europe. Cela ne fait aucun doute là-dessus. « Toujours servi en dernier et au prix fort ! Tiens, voilà pour toi » : il me donne le verre façon Far West. Le verre glisse le long du bar et arrive directement... par terre. « Putain, mais réagis bordel, c'est pas compliqué ! » et il continue à grommeler des injures en partant chercher de quoi essuyer. Je me mets à rêvasser quand un client s'installe juste à côté de moi. Je le dévisage et regarde son sublime tee-shirt MGS4. « Putain il claque ton tee-shirt, fan de la série je suppose ? Ouais à mort. Je suis tout excité, les news tombent sur ce jeu actuellement. - Laisse tomber va, ce sont des rumeurs » hurle Karl au fond du bar. Mais non, ils viennent de Hideo Kojima Himself. Il a indiqué que Revolver Ocelot serait de nouveau de la partie et que le grand Snake ferait enfin son retour. D'ailleurs, il a expliqué pourquoi Snake est si vieux sur les vidéos. Comme on le sait, il a été cloné à partir du Big Boss, donc Snake vieillit plus vite puisque ses cellules ont le même âge que Big boss. Un peu comme le mouton Dolly ! « Donc tous les autres personnages vieilliront de quelques années, comme Otacon, mais pas autant que Snake ? - Ouais c'est ça, il a tout compris le gars, il capte vite quand même. » Hum intéressant, et on en est où sur le fameux No place to hide ? « Disons que l'univers de MGS4 sera chaotique. Les bâtiments seront endommagés, une ville en

guerre quoi. Snake aura donc du mal à se cacher puisqu'il y aura peu d'endroits sûrs. Mais il y a aussi une autre signification, plus subtile pour cette phrase. Snake pourra faire des alliances avec des pays particuliers. Ainsi en mission, s'il tue un ennemi commun, il n'aura plus besoin de se cacher sur un certain territoire puisqu'il aura fait ami ami avec eux. » Il en a des idées Kojima. En disant ça, je regarde autour de moi, tout le bar s'était réuni derrière Jo pour entendre ses propos. « Et tu sais quoi d'autre ? » demande un alcoolique qui se tient comme il le peut debout. « Euh bah logiquement, Kojima essaierait de jouer avec la psychologie des ennemis. Il explique que dans les anciennes versions, les ennemis réagissaient anormalement. Ils n'avaient pas peur et partaient zigouiller Snake façon «bonne franquette». C'est fini ça. Pour le prochain opus, les ennemis réagiront de façon humaine et s'ils entendent un bruit anormal, ils seront alors sur leurs gardes et aussi sous tension ». Hum... Rien que ça. Y' a pas à dire, il va être sacrément bon ce jeu quand même. « Mouais mais non, encore des propos en l'air. Enfin de compte on va encore avoir un jeu avec des ennemis qui ont un QI de poulpe » répond Karl sèchement. Mauvaise humeur notre Karl actuellement.

■■■ Snape1212

Par la barbe du Prophète





## Droit au but, droit aux caisses...

GOALLLLLLL, en arrivant au bar, j'ai tout de suite compris qu'il y avait des fouteux, une bière à la main en train de danser, sauter et surtout gueuler dans notre bar Mario si paisible. Un havre de paix pour tous les joueurs comme moi. Prenant mon courage à deux mains, j'ose quand même rentrer. Devant la porte, ébahi, je suis interloqué par l'image, par cette scène invraisemblable. Des fans de foot jouent au tout premier jeu de foot made in Nintendo, Mario smash football. Sur cette partie-là, c'est Luigi qui est mis en scène avec sa belle tenue verte. C'est marrant d'ailleurs, il est toujours habillé en vert, Mario en rouge, manque d'originalité chez Nintendo. Oh putain, le tir de dingue que je viens de faire, s'exclame un joueur. C'est incroyable non. Mouais, c'est un jeu Nintendo en même temps. Rien n'est réaliste quoi. Des bonus qui traînent sur le terrain, ce n'est pas tous les jours que ça arrive. Un tir en plein milieu du terrain, des étoiles qui scintillent de partout, des animations à la shaolin soccer. On va en avoir pour nos mirettes me dit mon voisin. Entre amis, ça va être la totale éclate. Mais pour les amateurs de PES, ils peuvent aller se recoucher. C'est clair rétorque le barman, mais en même temps,

Nintendo a toujours fonctionné comme ça, eux seuls arrivent à faire des jeux conviviaux et j'avoue, j'ai hâte d'être au 18 novembre pour m'y essayer ! Après m'être éloigné de cette bande d'allumés, je pars m'installer tranquillement à l'une des tables qui m'attendent sagement, et commande une bière. A côté, deux consommateurs parlent du prix des jeux toujours aussi exorbitants. « C'est devenu un vrai bouffe fric le jeu vidéo, 60 euros par ici, 60 euros par là. Faut arrêter à la fin. - Et les gars, il faut vous détendre, Nintendo a pensé à vous. Vous n'avez pas vu les prospectus ? A partir du 14 octobre, Animal Crossing, Metroid Prime 2 seront vendus pour la modique somme de 29.99 euros. Et ce n'est pas fini, si vous avez le rythme dans la peau et que vous avez des amis, vous pouvez toujours acquérir Donkey Konga ou The Legend of Zelda : The Four Swords pour 39.99 euros. » « Cela vaut le coup, je vous le dis » s'exclame Mario en m'apportant ma bière. Ouais, c'est clair. C'est quand même marrant cette barrière psychologique. Le coup de nous faire un 29.9999 euros ? C'est n'importe quoi. Comme si la mère de famille avec son gamin lui dit « ah non désolé mon poussin, le jeu il faut 30 euros, c'est trop cher. Si seulement il avait été à 29.99 euros, là je te l'aurais acheté. Allez, ne pleure pas va, pour la peine, on va aller acheter un cd de Kyo. » Enfin bon, avec les jeux Capcom qui ont baissé dernièrement et ces jeux-là, on va pouvoir s'amuser un petit moment

avant de jouer au dernier Zelda.

« Encore un remake ! » « C'est Vic qui crie au scandale, non ? » me demande un consommateur habitué des lieux. Ouais, mais je ne sais pas pourquoi. « Vic, tu peux venir une seconde please ? » Aussitôt appelé, Vic arrive à grands pas. « Qu'est ce qu'il se passe, je te sens tout nerveux là ? - Bah ouais, logique non, les jeux sont chers, ils manquent d'originalité et en plus ils font remake sur remake. Là c'est Square Enix qui nous pond un remake de Final Fantasy V et Final Fantasy VI. Cette adaptation sortira sur GBA. Quand ? on n'en sait rien, on n'a même pas encore vu les images des jeux. Mais ils commencent vraiment à abuser là. Du genre 40 euros alors que l'histoire, le design etc. ont déjà été faits ! Pfff on va dans le mur, je vous le dis ! ». Pause pendant laquelle je fixe ma bière en train de se vider. Vic reprend : « Ah ouais j'oubliais, le IV est déjà prévu, idem n'importe aucune image, par contre on a déjà la date de sortie américaine, le 14 décembre. C'est pas la fête ça ? Pas d'image, une annonce en speed et voilà que le jeu arrive. Cela devient n'importe quoi ! » Mouais il n'a pas tort. Le secteur a peur de prendre des initiatives.



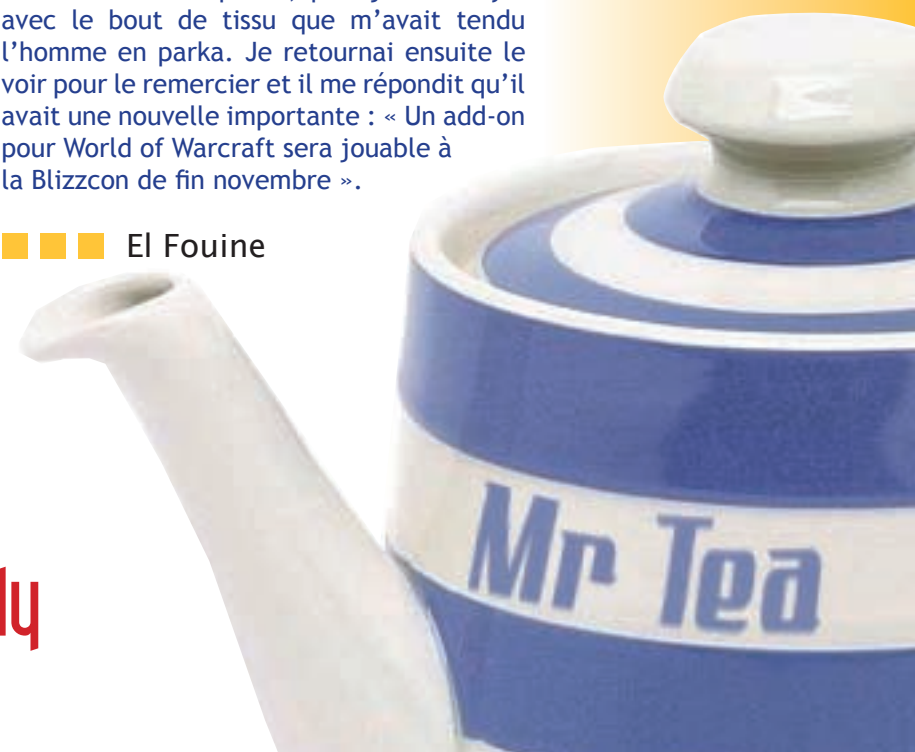
Les effets de l'alcool commençaient à se faire ressentir par mon métabolisme éreinté. Trois heures défilèrent sans que rien ne se passe. J'avais quitté le comptoir pour aller prendre place au fond du bar, de toute évidence moins inondé de lumière que le reste du gourbi. « Cosmic Dancer » se lance pour le plus grand plaisir d'une jeune fille qui se mit immédiatement à danser dans une sorte de transe. Mon regard suivait ses mouvements hypnotiques et je me demandais en même temps ce qui pouvait attirer un si parfait spécimen de la gent féminine dans un troquet aussi lugubre que le Mr. Tea. Soudain, comme pour me signaler qu'il est temps d'arrêter de rêver, un immense corbeau déplumé entra par la seule fenêtre ouverte. Les pochtrons excités par l'odeur de la bière de table ne savaient plus où donner de la tête, et je me délectais du spectacle de leur confusion tandis que l'oiseau de malheur continuait d'effectuer son vol hypnotique autour de l'ampoule suspendue au plafond par un fil dénudé. Après quelques instants, Raven se posa sur ma table et changea d'apparence : il s'était transformé en petit barbu à lunettes. Sa voix était rocailleuse et sa portée était diminuée par une évidente surconsommation de tabac : « On a pris une décision avec les autres gars de l'équipe : on va finalement sortir la suite de Return to Castle Wolfenstein sur PC ». Juste après m'avoir lâché ces quelques mots, le développeur reprit son apparence animale et s'envola. « There's no Money in

Jazz » commença alors et faillit exploser le speaker du juke-box. Le morceau de l'ami Eklundh avait transformé de façon significative l'ambiance détendue du bar. Les esprits commençaient à s'échauffer tous comme les articulations des soûlards, toujours prêts à en découdre avec un visiteur inconnu ou peu populaire. Malheureusement pour lui, c'est ce moment que choisit Valve pour faire son apparition au Mr.Tea. Ce qui était à l'origine une erreur d'appréciation, un mauvais timing, s'était changé en une faute grave : tout le monde en voulait au développeur surestimé pour le coup de rendre payant leur mod douteux. Un cercle se forma, ne laissant à Valve aucun moyen de s'échapper. N'allant pas jusqu'à souhaiter la mort du pauvre gars, me disant que j'étais le seul à pouvoir le défendre face à une telle horde en furie, je décidai de m'interposer entre lui et les buveurs. Je réussis après d'énormes efforts à faire entendre la raison à la horde, principalement en agitant devant leur entendement ébahi le spectre des forces de police, choisissant les coupables au hasard, selon leur bonne coopération. La foule se dissipa et Valve me remercia. Il en profita pour m'annoncer que Lost Coast, sa démo technique prétentieuse, sortirait sûrement d'ici à la fin du mois d'octobre. Je lui conseillai alors de quitter les lieux du plus vite qu'il pouvait, et c'est ce qu'il fit, non sans avoir senti la haine qu'il attirait vers lui. Alors qu'il s'était bien calmé ces derniers temps, le vent s'était remis à

souffler. Cette fois-ci, plus de bise agréable ou de petites rafales venant vous chatouiller les poils, c'était un courant d'air qui vous glaçait jusqu'aux os qui sévit. La réaction des clients ne se fit pas attendre : tous crièrent en même temps à Jacky de fermer la fenêtre au plus vite. Celui-ci s'exécuta, mais le blizzard était plus fort que lui et il était d'humeur moqueuse : chacun des carreaux explosa en mille morceaux. Un bout de verre faillit me faire perdre la vue si je n'avais eu le bon réflexe de me couvrir le visage avec mes mains. Le résultat ne fut cependant pas sans effets secondaires : un torrent de sang recouvrit mes pognes. Un homme en parka me tendit un mouchoir. Je levai l'index pour lui demander d'attendre un court instant, pris une bouteille de bourbon de derrière le bar et en versa le contenu sur mes plaies, puis je m'essuyai avec le bout de tissu que m'avait tendu l'homme en parka. Je retournai ensuite le voir pour le remercier et il me répondit qu'il avait une nouvelle importante : « Un add-on pour World of Warcraft sera jouable à la Blizzcon de fin novembre ».

■ ■ ■ El Fouine

expecting to fly



WICKED STUDIOS

PC

# SCREENING

## Keepsake

C'est le nouveau jeu d'aventure développé par Wicked Studios et édité par Micro Application. Le joueur y incarnera Lydia, une jeune nana qui cherche à comprendre pourquoi les élèves de l'académie de Dragonvale ont mystérieusement disparu. Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, le joueur devra résoudre diverses énigmes, avec l'aide de Zak le loup. Une fois n'est pas coutume, les développeurs nous couvrent de promesses en nous vantant un nombre de décors conséquent ainsi qu'une qualité graphique indéniable. On ne demande qu'à les croire. La sortie est prévue pour le début de l'année prochaine.







# SCREENING

## Virtual Skipper 4

Des amateurs de voile qui lisent Sanqua, il doit bien y en avoir. Voici donc, rien que pour eux, quelques nouvelles images de Virtual Skipper 4, le nouveau simulateur de voile de Nadeo, le studio parisien à l'origine de Trackmania. C'est plutôt assez joli, avec notamment une gestion des fluides qui paraît toujours d'excellente facture. Les développeurs ont pensé à intégrer à leur titre un cycle jour/nuit en temps réel ainsi que des nuages volumétriques qui se déplaceront au gré du vent. La sortie est prévue pour novembre de cette année. Allez, une petite pensée pour notre ami Lugh qui est, lui aussi, sur les flots. N'abuse pas des conserves Saupiquet.

NADEO

PC

ROCKSTAR

PSP

# SCREENING

## GTA Liberty City Stories

Rockstar n'en finit plus de nous faire baver avec son adaptation de GTA sur PSP. C'est donc avec beaucoup d'impatience que nous attendons ce jeu qui a tout l'air de friser, au même titre que ses homologues consoles, l'excellence, si l'on en croit les previews qui circulent. On attend de voir si Rockstar a effectivement réussi à intégrer un monde aussi vaste que dans les épisodes précédents. Ces quelques screens aux couleurs douteuses vous feront patienter en attendant la sortie de ce qui s'annonce déjà comme le blockbuster de la PSP, le 28 octobre prochain. A noter la présence de plusieurs modes multijoueurs. Reste à savoir si ils seront réellement amusants...



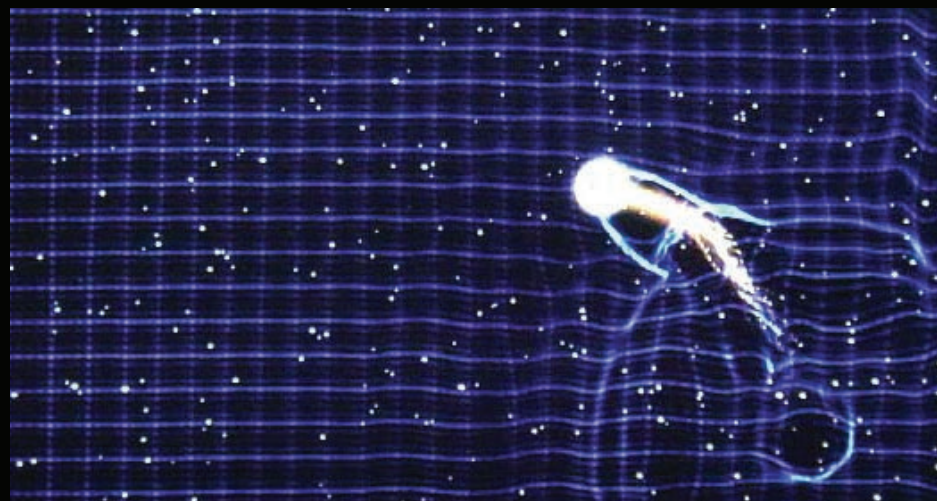
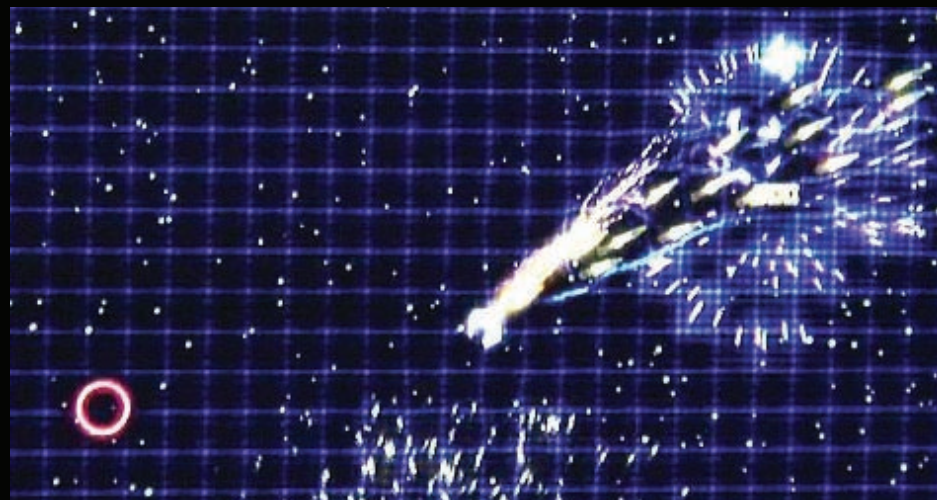


# GEOMETRY WARS II

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

Cette semaine, avec l'X05, on avait un choix plutôt conséquent de vidéos. On aurait pu balancer celles de Kameo, de Dead or Alive, mais non. On s'est dit qu'il serait nettement plus intéressant de dénicher un jeu sympathique et un peu hors du commun: Geometry Wars 2. C'est la suite de Geometry Wars, le petit jeu bonus auquel on pouvait jouer, en se baladant dans son garage e Project Gotham Racing 2. Sorte de petite shoot'em up qui n'est pas sans rappeler Astéroïds, ce petit jeu bonus compile en fait plusieurs gameplay des classiques du genre.

Xbox 360 oblige, techniquement c'est fichtrement impressionnant. La gestion des particules, qui participent grandement à la baffe qu'on se prend en matant la vidéo, est d'excellente qualité. Elle ne dure pas plus d'une minute et je déconseille fortement aux épileptiques d'y jeter un œil: ça pète dans tout les sens. Par ailleurs, sachez qu'il sera possible de télécharger le jeu dans une version plus complète, via le Xbox Live Arcade. Bonne nouvelle pour les amateurs du genre.



# POUR UNE POIGNEE DE \$\$\$

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

## CONDEMNED TO SEE BAD MOVIES

*Comme s'il n'y avait pas assez de daubes au ciné, l'adaptation des jeux vidéo sur nos gros écrans continue... Misère...*



Ce qui est plutôt à la mode en ce moment, c'est de pondre un film en s'inspirant de l'univers d'un jeu. Entre les annonces de Doom, de Dead or Alive et plus récemment d'Halo, on ne sait plus trop où donner de la tête. Le joueur lambda, prudent et toujours aux aguets, se méfie souvent et attend au tournant ces films inspirés des jeux qu'il chérie tant. Faut dire que les adaptations sont généralement bien bidons (cf. Tomb Raider et autres Resident Evil), mais il pourrait se laisser bernier, sait-on jamais.

Prochain sur la liste? Condemned: Criminal Originals, le nouveau titre prometteur du studio à l'origine de Fear. En effet, Warner Bros a récemment communiqué "l'astucieux" plan imaginé pour lui rapporter un maximum de

pépettes. Première habilité: s'inspirer de l'univers du titre de Monolith (qui est, soi dit en passant, une filiale de Warner Bros) pour nous pondre une éternelle merde, euh, adaptation, à laquelle on ne pourra apparemment pas échapper. Seconde habilité: faire passer ce subterfuge pour une volonté tout à fait louable de créer un véritable univers où se complèteront film et jeu. Troisième habilité: toujours dans ce souhait de façonner un univers complet (qu'ils aimeraient similaire à celui de Star Wars - histoire de pouvoir faire coexister des histoires différentes), ils comptent bien sortir le film en même temps que la suite du jeu, qui semble vraisemblablement prévue tôt ou tard. Pour parler de choses moins intéressantes: "Species X", c'est le nom du film. Le scénario est écrit par Kurt Sutter et le film sera produit par Basil Iwanyk et David Goyer. Que du beau monde, en somme. Dans tous les cas, notre critique ciné nationale et joueur invétéré El fouine, toujours aux aguets, ne manquera pas de nous décortiquer le film de ses griffes acérées. Je suis curieux de voir le résultat. «Ca va trancher chérie».



## I SAID “ I’LL BE BACK “

*Comme dans Terminator 2, notre ami Schwarzy a été programmé pour protéger un jeune petit con. Même plusieurs. Dingue.*



Le gouvernator de Californie Arnold Schwarzenegger, non content d'incarner le rêve américain, s'est dit que le jeu vidéo, c'est mal, et surtout pour les mineurs. Du coup, le décret qu'il a fait récemment passer oblige maintenant la présence d'avertissements sur les boîtes de jeux violents. Et l'acheteur devra présenter une pièce d'identité pour prouver sa majorité. Les contrevenants (donc les magasins) devront payer 1000 dollars par infraction. Plutôt cool. Pourtant, avant d'être investi de hautes fonction politicardes, notre ami Arnold, l'acteur, était un personnage un poil différent. Ainsi, pendant toute sa carrière cinématographique, il a persévéré pour donner accès aux plus jeunes à de la violence gratuite et sans intérêt. Fusillades en série,

explosions en chaîne, meurtres de flics (dans Terminator par exemple), on pouvait tout voir dans ses films. D'ailleurs souvent eux-mêmes adaptés en jeux vidéo, vendus sans aucun scrupule aux petits jeunes cons que nous étions à l'époque. Tout comme notre franchouillard mais néanmoins compatriote Guillemot de la semaine dernière, Schwarzy est en plein «Memento». Une amnésie soudaine vis à vis de son passé pas très clair sur la violence et son influence sur son public, les jeunes ados. Il faut contacter un médecin, c'est une épidémie d'Alzheimer, docteur. Heureusement, tout le monde ne voit pas ce décret d'un bon oeil. Les petits gars de l'ESA, l'assoc des industriels du jeu, vont aller coller un procès aux fesses musclées de Terminator. Comme quoi cette loi serait illégale, qu'elle bloquerait le premier amendement (la liberté d'expression), fondement de la nation américaine. Et s'ils gagnent, ils iront fêter ça au stand de tir du coin avec leurs potes de la NRA. Sanqua a réussi à décrocher un commentaire exclusif de gouverneur de Californie, au détour d'un pas de porte : « Sarah Connor ? ».

## SONY A (TOUJOURS) MAL AU CUL

*Sony et les Mod Chips, c'est une grande histoire d'amour. Ils se font même des choses en public, c'est dire...*



Voilà. Cette semaine, la Haute Cour de justice Australienne, de son piédestal, a déclaré qu'il est légal d'installer et d'utiliser les mod chips dans les consoles, pour justement importer des jeux vendus à l'extérieur. Cette décision vient à la fin d'un procès entre Sony et Eddy Stevens, un petit gars qui aimait bien vendre des jeux importés et modder les consoles des clients, chez les kangourous. Les 6 juges de la Haute Cour ont donc demandé à Sony de mettre face au mur, de bien écarter les jambes - avec un ton rassurant «t'inquiètes, petit, ça fera pas mal» avant de procéder à l'exécution du jugement. Dommage que les séances ne soient pas filmées, on aurait pu vendre ça à Pink TV. Sony, avant de se faire sévèrement entuber, aurait bafouillé «mais

bordel, nos protections c'est pour sauvegarder les copyrights, on est dans nos droits et on emmerde les importat... aaaaaahhhh, non, pas là, pitiéééééé». Sony avait déjà subi deux pénétrations ces dernières années pour des cas similaires en Espagne et en Italie. Vous le remarquez, c'est principalement les territoires PAL qui sont concernés par ces mod chips. Normal, après tout, c'est là où le moins de jeux sortent, et quand ils sortent, c'est deux ans après le reste du monde et plus cher. Il faudrait appeler ça PayPal... ah, on me fait signe que c'est déjà pris. Dommage. On en revient à un fait assez établi: l'Australie, quand même, est un bien beau pays à la con. Non, mais c'est vrai. Rappelez-vous. Il n'y a pas si longtemps, le dernier GTA SA avait été interdit dans cette contrée à cause de son contenu trop violent. La décision obligeait donc les magasins à retirer le produit du marché, et Rockstar à modifier son jeu pour revenir sur le terrain. Maintenant, en autorisant les mod chips sur le territoire australien, c'est aussi l'import des versions non censurées que la Haute Cour autorise implicitement. Et ça, c'est un grand moment de logique.

“ The essence of game design is to develop new types of fun, to constantly strive to raise the bar of perfection. Despite this, software companies keep on making IIs, IIIs, even VIIs, VIIIs and IXs. Game creators end up hitting a dead end and having to change their ways. ”

Hiroshi Yamauchi (PDG Nintendo, en Novembre 2000)

IRONIC

“ The essence of game design is to develop new types of fun, to constantly strive to raise the bar of perfection. Despite this, software companies keep on making IIs, IIIs, even VIIs, VIIIs and IXs. Game creators end up hitting a dead end and having to change their ways.”

## [ new types of fun ]

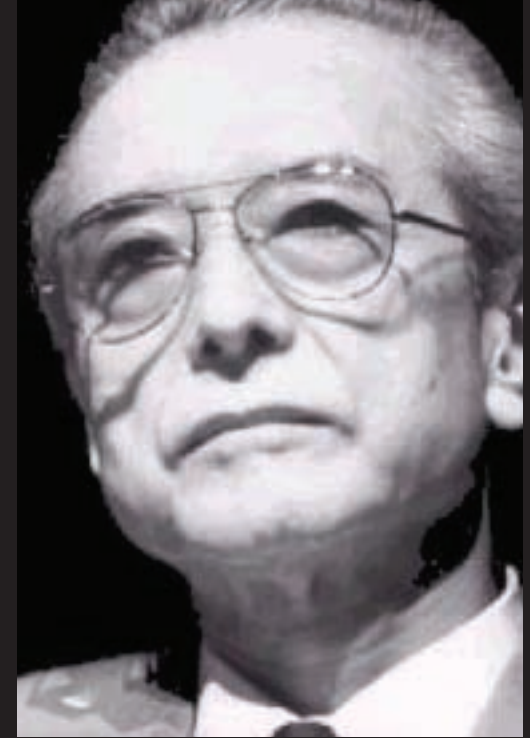
L'ami Yamauchi, PDG de Nintendo de l'époque (remplacé par Iwata en 2002), a une vision très claire de ce que doit être le jeu vidéo : de l'innovation, du jamais vu. En 2000, Nintendo vient de comprendre sa douleur : la N64 s'est faite torcher comme une tanche par la PS1, et la venue prochaine de la PS2 peut effrayer la firme à Mario. Alors, protection oblige, on dit à la presse que les jeux classiques, c'est fini, que les gamers veulent autre chose...

## [ keep on making IIs, IIIs, IVs... ]

On en apprend des tonnes dans cette interview. Notamment que les suites, c'est LE MAL. ça fait réfléchir... la firme de Mario n'a jamais brillé par son originalité, et le fait qu'autant de noms comme Zelda, Metroid, Mario, Mario Kart, reviennent sur chaque nouvelle machine de la marque permet de bien nous poiler sur cette remarque. Ah, mais c'est vrai, ils ne mettent pas de numéros. J'ai bon ??!

## [ hitting a dead end ]

Jusqu'à maintenant, les éditeurs qui ont misé sur des suites vivent plutôt bien. UbiSoft, Konami, Square-Enix et surtout EA, ne sont pas à plaindre, aux dernières nouvelles. Et la tendance n'a pas l'air de s'inverser. Nintendo, de son côté, n'attire même pas les sociétés qui font des suites. M'enfin, on espère qu'ils inventeront les «new types of fun» avec la Revolution. Bonne chance, les gars.



Putain, foutez lui des lunettes noires et vous avez un acteur pour votre prochain film de Yakuzas. Quand on voit l'ami Satoru Iwata à côté, c'est Harry Potter tout craché. D'ailleurs c'est pas pour rien qu'on appelle Iwata «le Jospin japonais». Mais Papy Yamauchi, il en impose grave, même s'il n'a pas tout compris au point de vue stratégique. C'est pas grave, on te mettra en contact avec Kitano, il arrivera bien à te recaser quelque part.



## Biométrie : danger ou progrès ?

- *Je vous sers un whisky ?*
- *Juste un doigt.*
- *Vous ne voulez pas un whisky d'abord ?*

Rassurez-vous (ou désolez-vous, c'est selon) cette section n'a pas mué en musée des répliques cultes. J'ai voulu citer une référence majeure au doigt pour mieux introduire mon propos.

Cà n'a l'air de rien vu comme ça, un doigt. D'abord, c'est idiot puisqu'il ne fait que ce qu'on lui demande. Ce n'est même pas beau, un doigt, puisque certain(e)s l'appesantissent de bagues pour l'enjoliver. Ce n'est définitivement pas drôle, un doigt,

sauf à dessiner deux yeux et une bouche dessus - et encore, il faut des hectolitres de bière pour rire à pareille galéjade. Mais malgré tout ses défauts, un doigt c'est bien pratique. Et pas seulement pour inspirer un comique burlesque voire léger dans un film de 1994. Un doigt peut en effet aider à véhiculer nos émotions (demandez aux japonais), à indiquer une direction, à jouer aux jeux vidéo, à se faire remarquer en classe pour répondre à côté et se ridiculiser encore plus. Ça sert aussi à tirer, à saisir, à pousser... Bref une foultitude de choses si fréquentes que leur utilité constante les transforme paradoxalement en une inconscience anodine. En

effet, combien de fois par jour le remarquez-vous réellement ? Contrairement aux yeux ou au visage, que d'aucuns louent pour services rendus, peu accordent un dixième de ce crédit à leurs doigts. Comme quoi chez l'Homme, la reconnaissance ne va pas de pair avec le dévouement. Et si tant d'usages ne suffisaient pas, deux sociétés américaines en ont trouvé un autre : le paiement des achats.

#### I had a bad dream

En effet, Pay By Touch Solutions et son rival BioPay sont entrées dans l'ère du paiement biométrique les dix doigts en avant. L'un a rassemblé 130 millions de dollars, l'autre a confirmé 2 millions



d'employés. Derrière ces chiffres froids se cachent une réalité aussi glaciale : la fulmination de l'identification par estampille digitale. Il est vrai qu'il n'y a là rien de révolutionnaire, des périphériques comme certains PPC, claviers ou extensions de PC par port USB amenant déjà cette technologie au péon du coin. Néanmoins on franchit un pas important car le procédé est jugé mûr pour une application concrète qui ravira la ménagère de moins de 50 ans : l'acquittement de la gabelle aux caisses par simple pression du doigt. Cette politique s'opère dans un contexte plus général de facilitation : certains magasins ayant déjà testé l'instauration

de puces dans les emballages pour qu'une borne détecte en un éclair le contenu de votre caddie, l'association des deux technologies augure du meilleur : on mettra plus de temps pour acheter ses céréales que pour discuter avec la caissière, d'ailleurs remise au mausolée bondé des métiers de l'Histoire.

#### Minority report 2

L'annonce de la nouvelle a réveillé les associations de consommateurs, ce qui n'est pas un mince exploit aux Etats-Unis. Car cette approche (condamnée à se généraliser rapidement) de stocker une partie de notre corps, si infime soit-elle, n'est pas sans poser un problème:



elle est un prélude ; on donne le doigt puis c'est toute la main et le bras entier qui suivront...Le problème réside d'abord dans la nature de l'information : ici on ne parle plus d'une simple suite de chiffres sur une carte bancaire mais d'un élément physique de nous-mêmes, nous touchant directement. Secundo, la conservation des données devient un enjeu crucial : les sociétés ont beau tenter de nous réconforter, elles ne font que multiplier nos craintes. Seuls quarante points seront enregistrés pour identifier l'empreinte, non cette dernière toute entière, nous dit BioPay. Mais alors est-ce si fiable ? La question fera passer des nuits blanches au

philosophe comme à l'hôte de la place Beauvau : jusqu'à quel point peut-on concilier fiabilité de la surveillance et respect des libertés individuelles ?

Il est donc rassurant de voir, pour une fois, les scientifiques et les experts en sécurité informatique joindre leur voix à la cantate d'inquiétudes. Ainsi Bruce Schneier, spécialiste en sécurité des réseaux confie-t-il : « Il y a dix ans nous ne savions pas à quoi serviraient les bases de données des numéros de CB. Aujourd'hui, c'est le stockage des empreintes digitales qui n'est pas clairement défini. Mais à propos de sécurité des données, ne pas savoir n'est jamais une bonne réponse »...Tout semble dit,



c'est un peu comme si on allumait un feu géant sans extincteur sous le coude. D'où un risque énorme de terre brûlée. Le problème est que ceux qui essuieront les pots cassés risquent de perdre plus que des milliers d'euros, si une fraude organisée et envisageable récupère des données dévoilant notre vie et aidant même à se l'approprier. Après tout, les impôts, les banques, les ressources, les habitudes de consommation... tout n'est-il pas appelé à converger dans un monde informatisé ? Hélas, protection des données et marketing, sécurité et enjeux économiques sont des couples antithétiques.



### Big brother's son

Le monde de l'informatique semble donc faire fausse route, en tout cas sur le « data gathering » au sein de bases de données jamais inviolables, a fortiori quand la nature même de ces données est à ce point sensible et va au-delà du code postal ou du numéro de carte. Le doute quant à la nécessité d'encourager cette migration effrénée est donc permis. Les plus optimistes pourront arguer que cela fait partie du jeu et que le monde retombe toujours sur ses pattes, que l'on ne viendra pas vous couper un doigt pour acheter du Viagra sous votre nom. Et les donneurs de leçon prendront en exemple le cybercommerce qui,



après des débuts hésitants, a explosé depuis, relayant les peurs sur les vols d'argent au rang de veilles superstitions.

Mais ne se voile-t-on pas la face ? Cette sécurisation est-elle réelle ou ne s'expliquerait-elle pas plutôt par l'hibernation de pirates subventionnés par des mafias qui n'éprouvent pas encore le besoin de se donner du mal ? Pas encore...

Notre civilisation est comme une étoile : elle naît, brille intensément, connaît l'apogée puis se consume à force de griller son oxygène dans le but de conserver sa splendeur...jusqu'à en mourir.

A trop vouloir aller dans l'inconnu en sifflotant sans penser au lendemain, telle une cigale de la Fontaine, on ne peut qu'approcher le danger. Comprenez : à trop informatiser notre monde, on ne peut que redouter les dérives d'une digression de l'humain au simple rang d'octets. La Matrice n'est pas si loin...

■ ■ ■ Kylian



# on refait le monde

Vous connaissez le mot qu'utilisent tous les gens 'in' pour désigner une publicité excessive autour d'un jeu ?

## LA HYPE

*Les dealers de hype*

Marrant que ce mot, en anglais, soit aussi synonyme de drogué.

Comme à Sanqua on est des gens super cultivés et qu'on aime le montrer, parce qu'on est magnanimes par nature, je vais vous dire d'où vient le mot «hype». C'est en fait une version plus courte de «Hypodermic». C'est l'adjectif qu'on utilise lorsqu'on fait une

sait pas trop comment ça arrive, mais quand ça a commencé, ça dure. La hype a une origine source pourtant bien identifiée. Dans le milieu, les dealers ne sont pas difficiles à repérer. C'est même à se demander si la drogue n'est pas carrément légalisée, tellement

se terminent par «exclusifs», on arrive à mettre le public en doute. «Putain, si les informations filtrent au goutte-à-goutte, ça doit être un pur jeu qu'ils sont en train de faire !». C'est comme quand on se tient devant une falaise - cette petite envie de sauter, «juste

des dealers s'appelle Photoshop. Si ça marche pour les vioques au cinéma, ça marchera forcément aussi sur des images de jeu. Pour les previews, il suffit d'envoyer des cadeaux, de caresser les journalistes dans le sens du poil, et de faire une sélection de



Ah, The Getaway sur PS2 ! Sans doute l'une des plus grandes escroqueries de l'histoire du screenshot. C'est bien simple, les visuels du jeu laissaient envisager un truc propose, anti-aliasé, bref, un truc jamais vu sur PS2. La sortie a été l'occasion de bien rigoler sur les gros tas de pixels qui essayaient vaguement de représenter quelque chose à l'écran. L'essentiel c'est de participer.

injection sous-cutanée. Un terme, qui s'applique donc aux utilisateurs de drogues. Par extension, quand tout le monde se met à se toucher en parlant d'un même jeu, on parle donc de «hype». C'est complètement irrationnel, on ne

tout le monde en abuse. Qui a intérêt à créer une vieille hype sur sa came ? Les éditeurs, bien évidemment. A coup de «screens», de «previews», d'invitations «under closed doors», et de toutes sortes de mots qui

pour voir». L'appel du vide. Cette caractéristique bien humaine est exploitée à son paroxysme dans le monde du jeu vidéo. Évidemment, pour éviter que le jeu se paye des commentaires qui le descendent en flamme, l'ami

gens qui ne diront pas trop de mal du jeu. Et puis après tout, ces cons de journalistes veulent de l'exclusif, ils vont pas cracher dans la soupe, quand même. Allez, une aide à la relecture de l'article par l'éditeur, et un petit chèque



ici ou là, et le tour est joué. Si vous croyez encore à une presse indépendante, philanthropique et imbue de vertu, repassez. La réalité est toute autre - le milieu des jeux vidéo n'est pas plus blanc que le reste, loin de là. Mais allez, on ne va pas salir ce beau milieu

jeu s'est montré dans une fort belle vidéo de 20 minutes, y'avait effectivement de quoi écrire 3 lignes. Mais non. «Les gars, ne succombons pas à la hype». C'est en substance ce que je leur ai dit (rajoutez quelques jurons avant, après, et au milieu, et vous aurez la

en font parfois un peu trop. Comme tous, ma main, grasse de cacahouètes, me disait «touche-toi, c'est bon, touche-toi, tu peux, c'est hype, c'est beau, c'est sexy. Vas-y, y'a pas de mal à se faire du bien. Touche-toi !» Mais, pas de bol pour ma main, après une

bien de la merde. Le trailer, en tout cas. Essayez d'oublier la hype deux minutes, jetez vos seringues, prenez 2-3 bières et lisez la suite calmement. C'est bon ? Ce trailer, c'est l'histoire d'un gentil petit développeur qui a envie de vous montrer son super jeu. Il

Pour le coup, Half Life était vraiment pas moche, même beau, mais surtout très bof. Ou comment faire de la hype en montrant des vidéos du moteur, et en oubliant qu'une histoire, ça peut être pas mal dans un FPS, surtout quand on s'est autant cassé le cul à modéliser ces environnements d'une fort belle manière. C'est même le minimum de respect qui s'impose pour les quelques artistes qui ont perdu leur temps sur ce truc, au lieu de faire un vrai jeu dans un vrai studio où l'on se moque (un peu) moins des clients.



pour cette fois. Chaque chose en son temps. Vous savez, cette semaine, plusieurs d'entre nous à Sanqua tenaient absolument à voir l'ami «Oblivion» faire la une de la rubrique invideo. Après tout, le

version intégrale - Director's cut). Qu'est-ce que vous croyez ? Nous aussi, à Sanqua, ne sommes pas insensibles au matraquage constant qui nous attire comme une pute en plein «racolage passif». Mais heureusement - les éditeurs

troisième bière, j'atteins souvent le septième sens réservé aux seuls chevaliers du zodiaque. Avé Seiyar. C'est donc à ce moment-là que l'illumination se produisit. «Mais, c'est de la merde!». Oui. Parfaitement, cet Oblivion, c'est

est tellement sympa, je l'aurais en face de moi, je lui aurais payé un bourbon. Ah, le mystère des voix communicatives... La force des Elder Scrolls, selon Bob (ou peu importe son nom), c'est leur capacité à se réinventer.

Avec Oblivion, waouh, c'est l'esprit de «Role Playing Games» qu'ils ont voulu capturer. La hype, pour bien fonctionner, se doit de faire appel à des notions vaguement universelles, pour donner l'impression de dire des trucs vachement profonds. Et paf, alors

des jeux, et pas seulement des RPG, mais de tous les jeux. La hype, pour marcher, doit devenir complètement mégalomane. Ensuite, «on n'a jamais autant trippé sur un projet, je te jure, c'est trop l'kiff'» vous désarçonne. Vous manquez de tomber de votre

profite du noir ambiant pour vous dire que c'est super beau. Sur ce point, ce n'est pas faux. C'est vrai, c'est chouette. Et c'est là que ça commence : on détourne votre attention. On vous aurait montré une photo de femme à poil, c'était pareil si vous n'étiez pas un gros

vous n'avez, en temps normal, strictement rien à faire. Mais comme c'est hype, vous trouvez ça super. Et vous avez pas besoin de le dire, Bob le dit pour vous. La hype se doit de donner des chiffres qui ne veulent rien dire, juste pour vous faire lâcher



Vous en aviez rêvé de toucher des os, dans la prison ? Non ? Eh bien tant pis, vous pouvez quand même le faire, c'est génial, ça fait des ombres et y'a de la physique. Le next-gen ou la poursuite de l'inutile ?

qu'on s'y attendait pas, la phrase magique arrive : c'est le RPG de la «next generation». Tiens, ils ont racheté la pub à PEPSI ? On rajoute une couche d'universel, en vous disant qu'ils ont pensé ce que pouvait être le futur

chaise, et vous venez d'installer votre seau entre vos jambes pour toute excrétion éventuelle involontaire. Alors ça y est, la copie, pardon, la réinvention est en marche. Vous commencez dans une prison, et on

geek qui bande devant la 3D. L'ami Bob, oubliant d'un coup ses promesses de la conceptualisation du futur des jeux, fait joujou avec la gestion physique, les ombres, bref, toutes sortes de détails complètement inutiles dont

un «putain!» au passage. En l'occurrence, on vous dit que 9000 objets ont été modélisés, avec un ton qui vous laisse penser que les pauvres ont été enfermés à double tour, nourris au pain et à l'eau tant qu'ils n'auraient pas fini leur

8999ème pièce. Vous étiez en train de verser une larme, quand Bob vous parle de «wide-open game». Apparemment, on peut faire ce qu'on veut. Généralement, dans un jeu, ça veut surtout dire qu'on ne finit par ne rien faire. Après Morrowind, on commence

bonnes minutes, quelque chose se passe enfin : des voix retentissent. une femme lâche tout haut qu'elle se rend dans un endroit super secret, que surtout personne ne doit connaître, et que personne ne la suive, sinon ça serait trop la loose. Et là, de se retourner «Ciel,

j'aurais cash tilté sur ça. Les dialogues sont interprétés par des acteurs formidables, recrutés sur un plateau de film porno. «Stand Back prisonner, we will not hesitate to kill you if you stand in our way., ahem, Robert, tu me fais un café, c'est trois heures du mat',

marrant, on entend plus Bob vanter les miracles du jeu. Il a raison, les animations sont pitoyables, dignes d'un jeu datant de 10 ans. On pourrait faire un screensaver comme Aubade et ses sous-vêtements : Leçon n°56 : ne lui dire que ce qu'il veut entendre.

Tiens voilà le vieux, en fait l'empereur, qui passe par votre prison. Putain, le destin est quand même rudement bien fait, ça doit être grâce à mon horoscope ascendant zombie deuxième décan. On m'a toujours dit que ça me porterait chance.



un peu à se méfier. Les classes de personnages vous permettent si vous voulez, de devenir un balayeur-mage-zoophile ou un éboueur-warrior-transexuel. Ou entre les deux, même. Les possibilités me font frémir. Après 2

mon mari !». Arf. Non, «Ciel, un prisonnier !». Hum. Les gars de Bethesda sont toujours aussi subtils. Heureusement que c'est le futur du jeu vidéo, et que je suis trop dans le trip de la hype, sinon

là, j'assume plus». D'ailleurs, qu'est-ce qu'un prisonnier, comme vous, fait avec une arme ? Bah, un détail, sûrement. Arrivent alors quelques protagonistes. Tiens, c'est

En parlant d'entente, il faut vraiment être sous l'emprise du mal pour digérer le discours du vieux bonhomme qui arrive : «Salut gamin ! Montre-moi ton visage ! Oh !! Comme il est beau ! On dirait Alain Delon ! Ah ouais,

au fait, il paraît que je t'ai vu dans mes rêves, tu dois sans doute être le Messie, etc...». Les gens de Bethesda n'ont-ils passé leur temps qu'à bosser sur les screenshots ? En plus d'avoir engagé des acteurs de porno, ils ont eu le package complet : le scénariste du porno,

ses répliques pour le jeu «The Godfather» sur son lit de mort. Allez, un nouveau chiffre, ça faisait juste une minute qu'on n'en avait pas eu. «Fifftttttttty hours» (50 heures) de dialogues enregistrés. Hé ben putain, j'espère sérieusement que c'n'est pas aussi

phrase mythique, déjà vue dans la Bible et dans les 695 films qui l'ont emprunté à outrance : «there will be blood and death before the end». Waou, trop next gen !! Ah, les forêts. Bob a toujours rêvé d'en créer. Selon lui, c'est le lieu des aventures les plus excitantes.

arguments scientifiques, comme quoi les développeurs sont allés faire chier des géologues pour savoir quels arbres poussent sur quels sols. Normal, le geek développeur ne lit pas, mais il a pris l'habitude de traîner dans des fora et croit savoir que l'information s'acquière



La nature, un lieu vachement excitant.  
«Wouhou», s'écrie le geek, «des arbres, j'en ai jamais vus !».

en bonus.  
Ah, tiens, Bob nous dit que c'est en fait un mec connu qui fait la voix du vieux. Sans doute un acteur mort ou en voie de l'être, au vu du timbre. Ça rappelle EA qui devait faire cracher à Marlon Brando

chiant que les 2 dernières minutes. Faut leur dire aux gars de Bethesda qu'on est crevé le soir, qu'on a du mal à se faire 30 heures de cinéma d'auteur sans s'endormir, même pour un pari, hein. Le vieux se barre avec cette

Leçon n°85 : tu te devras de faire des affirmations gratuites.  
Choc visuel. C'est vrai, c'est beau. Ça ressemble de plus en plus à une vraie forêt. Belle prouesse. Comme si on se rendait pas assez compte de l'effort, Bob nous largue des

uniquement en discutant.  
«Allez dans une forêt pour observer nous-mêmes à quoi ça ressemble ? tu déconnes ou quoi, y'a pas le wifi, c'est trop nase la nature !». C'est sans doute ce que se sont dit les gars à l'origine de ces belles

forêts. Mieux vaut demander que de chercher à comprendre par soi-même, «cé tro dur la kultur'». Et vous allez en manger, des arbres. La moitié de la surface du jeu en contient. Et comme c'est du généré par ordinateur, hop, voilà une bonne manière de remplir le

oublié d'aller voir les experts zoologues. S'approcher de la bête à 5 centimètres ne pose pas de problèmes. Il y a sûrement un mot que les gens de Bethesda n'ont jamais entendu : COHERENCE. Comme on peut se perdre facilement dans la forêt, l'ami

Comment un mec, qui aime les RPG, peut définir un donjon comme un endroit COOL ? Le concept me dépasse... Évidemment, Bob se doit de nous sortir, que ce donjon est «putain d'ancien que même tes parents étaient pas nés». Et qu'ils sont

attendant. Ca, c'est du putain de RPG qui a été creusé jusqu'à la moelle, je vous le dis. 200. Deux-cents. Two Hundred. C'est le nombre de donjons que propose Oblivion. Non, mais sérieux, les gars, vous en auriez fait 50 de moins et fait un vrai scénar,

Non mais là, vous allez être déçus. Oblivion a des forêts, des Bambis, et pourtant, c'est moins bien que «Deer Hunter». Avec une petite simulation de chasse, il y avait moyen de gagner quelques nouveaux venus (Deer Hunter étant l'un des jeux les plus vendus aux states). Mais non, vous alignez Bambi à deux mètres, comme à la foire. Bienvenue chez Descartes, où les animaux sont des objets sans âmes.



monde à coups d'algorithmes. Malgré les bruits digitalisés de zozios dans les arbres, on avait du mal à voir quelque chose bouger dans cet océan de vert. Ah, si, voilà une sorte de Bambi. Tiens, pour le coup, ils ont

Bob a eu la gentillesse de nous fournir une boussole. Avec GPS, même ! Ouais, elle vous indique les lieux «COOOOOOL» comme un superbe donjon que voilà. Je crois que c'est à ce moment-là que j'ai complètement pété les plombs.

souvent protégés. Non, mais c'est logique, le garde, là, tout seul, ça fait 5000 ans qu'il attend que le pauvre pegnaud se perde dans la forêt et tombe par hasard sur ce temple. Le pauvre, il peut même pas se faire de belote en vous

on vous en aurait pas voulu, hein. Je passe sur l'ensemble du donjon, identique en tous points aux derniers 30 ans de donjons de n'importe quel jeu vidéo. Mais heureusement que pour le next-gen, on a voulu faire quelque chose



de différent, hein.  
Ensuite, on essaye de vous faire passer pour une MEGA nouveauté le fait que votre perso devient meilleur dans chaque action qu'il fait (merci les MMORPG et les skills), qu'il n'y a pas de points d'expérience... Ouais, bien sûr,

disparaît ! Putain, c'est TROP next-gen ça ! Je vais TROP acheter une 360 tellement ce détail il roXXor sa mère. Ça fait des années que j'attendais un jeu qui faisait ça. Leçon n°380 : toujours permettre l'infiltration même si on sait très bien que personne n'en a rien à

truc pas important, parce que bon, les gars, on a pas fait 200 donjons pour que tu te tapes la causette les 3/4 du temps. Y'a du monstre qui attend ! Alors voilà, les persos dans le jeu sont apparemment intelligents. Ils ont une vie et une occupation, et ceci, 24h sur

un CV bien rodé pour bosser sur Duke Nukem Forever, là. Leçon n°423 : ne pas rappeler les erreurs du passé. Le passé est bon, par défaut. Alors, voilà, tout comme dans Fable, les personnages vous disent «bonjour» quand vous passez à



La GROSSE GROSSE innovation d'Oblivion : les flèches dans le dos, qui disparaissent au fur et à mesure que vous les utilisez. Ca valait vraiment le coup de le mentionner. Bon, suivant ?

c'est connu, les ordinateurs, ça ne marche pas avec des chiffres. Encore une fois, pour noyer le poisson, hop, un détail inutile : vous avez des flèches que vous portez dans le dos, et quand vous en utilisez une, c'est dingue, elle

péter. Alors oui, on vous a mis un mode à la thief. Comme d'habitude, rien de neuf à l'horizon. Ça y est, après 12 minutes, on nous annonce «l'autre pays du fromage», pardon, «l'autre partie du jeu». Enfin, le reste quoi, le

24. Ils travaillent, ils bouffent, ils dorment. Ah ben quand même. Bob, tu as oublié de dire que ça, vous l'aviez promis à la base pour Morrowind, vous savez, votre gros jeu que vous aviez pondu y'a 3 ans ? Bah, 3 ans de retard, vous avez

côté. Comme pour Bambi, vous pouvez venir vous incruster au milieu d'une conversation et les gens font comme si de rien n'était. Ah, la vie privée n'est plus ce qu'elle était. C'est un jeu «post-loft», ou quoi ? Ça, c'est des

personnages dynamiques ?

Déjà, quand un mec zieute sur mon journal dans le métro, il se prend un gentil coup de coude, mais le gars qui vient écouter ma conversation, je vous raconte même pas.

De l'IA, certes, mais point trop

se casser le cul.

Puis vient encore une innovation majeure qui tue : la conversation est divisée en «sujets». Suivant les informations que vous glanez, de nouveaux sujets apparaissent et vous pouvez ainsi chopper de nouvelles informations au fur et à

Vient ensuite un système totalement étrange alors que vous entamez une conversation avec une femme d'âge bien mûr. Une sorte de disque coloré apparaît, qui vous laisse soit-disant l'opportunité de faire varier le ton de la conversation, en choisissant

veut rien dire. Leçon n° 45 : insérer des fonctions inutiles et les faire apparaître comme indispensables. Alors qu'on suit la grognasse dans sa chambre, Bob vous rappelle que l'IA est géniale : quand les personnages ont envie de faire quelque chose, ils le font. Wow.

Tiens, salut Boromir (à droite). Dites, vous auriez pas matté quelques films un peu connus pendant le développement, nooooooooooon ?

En tout cas, c'est toujours sympa de savoir que les ennemis ont des yeux et vous attaquent quand vous passez dans leur champ de vision, et que les humains vous ignorent passablement quand vous violez leur vie privée. Même pas un regard. Heureusement qu'il y a une «radiant AI» qui s'occupe de tout ça, hein.



n'en faut. Ah, là, ils n'ont pas fait comme pour la forêt : ils sont pas allés voir des experts en psychologie. Alors, ils ont décidé de ne pas en faire, c'est tellement plus simple et ça fait tellement next-gen. Leçon n° 1 : ne pas trop

mesure. Pour mémoire : ce système a juste 13 ans. Ouais. Ultima 7, ça vous dit quelque chose ? Enfin bon, il est jamais trop tard pour bien faire, les gars. Leçon n° 2 : ne faire que des améliorations cosmétiques d'un jeu à un autre.

de charmer, de faire une blague (genre «Tu la connais celle de Peter Jackson qui fait Lord of the Rings ?») ou de la brusquer («oh la grosse truie !»). Malheureusement, aucune phrase n'apparaît, c'est le top du système qualitatif qui ne

Dites donc, entre deux parties de Morrowind, vous n'auriez pas joué un peu aux Sims ? Non, parce que, ça se voit. Et dire que «mais non, le jeu n'est pas scripté» est un non-sens. The Sims est un jeu scripté. Rien dans ce trailer ne prouve que

quoi que ce soit est ici différent. Leçon n° 3 : faire bien comprendre que tout est révolutionnaire, quitte à tromper sur la marchandise.

Hop, la voilà qui s'entraîne à l'arc, comme ça, dans la pénombre, à 2 mètres de la cible (ah ouais, quand même, l'IA est vraiment impressionnante) et décide, puisqu'elle n'arrive pas à toucher autre chose que le mur, de prendre une potion. Potion qui va méchamment augmenter ses capacités. Bah, euh... on n'avait pas dit que tout s'améliorait uniquement par ce qu'on faisait, qu'il n'y avait pas de niveau, d'expérience ? Leçon n° 6 : l'incohérence dans un même trailer n'est pas grave, les geeks n'ont pas de mémoire. Il faudra quand même qu'on m'explique quel genre d'IA a fait en sorte que la femme mette une cible pour s'entraîner à l'arc dans sa chambre. Bonjour la décoration intérieure... Mais c'est normal hein, c'est de l'incohérence next-gen, on avait jamais vu ça, c'est trop bien.

Cette longue parenthèse sur Oblivion montre bien une chose : on a parlé du jeu juste parce qu'il était beau.

Ça fait pourtant des années que pas mal de joueurs espèrent voir autre chose que de meilleurs graphismes. Puisqu'on le sait, entre deux générations, ça sera de toute façon pas plus moche.

La hype, c'est donc ça : se masturber sur un truc qui n'est ni nouveau, ni innovant, ni intéressant. Comme dans bien d'autres disciplines, notamment les frites, c'est ceux qui en parlent le moins qui en mangent le plus.

Ceux qui passent trop de temps à parler de leur jeu tombent rapidement dans deux extrêmes : soit, ils finissent par s'auto-satisfaire de ce qu'ils ont fait et de trouver ça de mieux en mieux à chaque interview, soit ils parlent trop, inventent des fonctions qui ne sont même pas dans le code,

et finissent par s'appeler Peter Molyneux.

Vous savez, on se fout de la gueule du pauvre Peter depuis Black & White et Fable. C'est très méchant. En fait, même s'il ne fait quasiment jamais ce qu'il raconte, au moins, il a le mérite de répandre de nouvelles idées. Faute de moyens, il a au moins la bouche de l'innovation.

Allez, Sanqua va donner quelques idées, comme ça, gratos, aux développeurs de RPGs qui apparemment n'ont jamais joué à des RPG sur table de leur vie :

Le jeu de rôle naît uniquement par le récit, par la conversation. Les combats, c'est bonus, c'est comme le café au boulot. Alors, axez le RPG sur les dialogues, les interactions entre personnages, les voyages. Travaillez les vies de chaque perso, essayez d'imaginer ce qu'il fait ici, quel est son caractère, comment sont ses parents, pourquoi il fait ce

qu'il fait. Trop de jeux considèrent les NPC comme des distributeurs de réponses, alors qu'ils pourraient TANT participer à la crédibilité du monde.

Le but ultime de tout RPG serait non pas d'enregistrer des centaines d'heures de conversation, mais d'avoir des conversations libres. Qu'on puisse poser n'importe quelle question à n'importe qui (à la rigueur en imposant un schéma d'écriture pour simplifier). On pourrait utiliser la synthèse vocale pour les réponses.

Et imaginer que chacune de vos actions peut avoir une influence : tuer un homme pourrait déclencher l'envie de vengeance de son fils, qui viendrait vous traquer incessamment. Etc, etc...

# Bossez, un peu !

# Fahrenheit

## ■■■ El Fouine / PC

Qui ne garde pas dans un coin de sa tête une pensée émue quant à la découverte de The Nomad Soul ? Une sensation de liberté quasi absolue, un scénario bien meilleur que celui des trois quarts des productions cinématographiques qui parviennent jusqu'à nos rétines, une ambiance étrange et envoûtante... En un mot comme en un océan de conneries, c'était un grand jeu que nous avaient pondu-là les dudes de Quantic Dream. Autant dire qu'on attendait David Cage et sa fine équipe au tournant

### **Demon Days...**

Cela va maintenant faire un bon bout de temps qu'on attend Fahrenheit, retardé d'année en

année, après une séparation entre Quantic Dream et VUG. Comme quoi, certains font les bons choix... Après, Atari -ça me fait toujours bizarre d'appeler Infogrames comme ça- n'est pas non plus un éditeur réputé pour sa grande ouverture d'esprit, mais on s'approche déjà un peu plus de la liberté créative. Mais, passons, ce qui nous intéresse ici, c'est la réponse à la question : « Qu'a fait David Cage de toutes les thunes ? Il nous a pondu un bon soft au moins ? ». Et bien, on va commencer par dire qu'il n'y a pas une mais plusieurs réponses possibles à cette question. En effet, Fahrenheit fait appel à vos émotions. Pour ce faire, il va tenter de vous immerger dans un univers particulier, dans un futur

proche, au beau milieu d'une enquête policière, espérons-le, haletante. L'évolution que promettait Cage avec son jeu était de pouvoir offrir enfin à chaque joueur une expérience différente, autant d'un point de vue scénaristique qu'émotionnel. En réalité, excepté lors de trop rares scènes, les éléments importants sur lesquels vous pouvez influencer se comptent sur les doigts boudinés d'un vieux manchot obèse. Évidemment, vous ne vous en rendez pas bien compte si vous ne finissez le jeu qu'une seule fois -dans quel cas, on pourra dire que vous vous êtes fait entuber, pour rester poli. Le problème vient du fait de la trop courte durée de vie qui vous pousse à recommencer une partie qui



Fahrenheit se veut être un film. Alors, ils se sont crus obligés de mettre de scènes de cul, des autopsies et des allumeuses ridicules. Effectivement Cage, faudrait arrêter un peu les clichés issus d'X-files.

se révélera vite ennuyeuse, vu que vous connaîtrez déjà les deux-trois twists faiblards du scénario. On passera assez rapidement sur la technique étant donné que ce n'est pas le propos du soft. Alors, oui, c'est moche graphiquement, et ce, la plupart du temps. Cela dit, je peux vous citer pas mal de titres qui misaient sur l'aspect technique en leur époque et dont vous n'avez que rarement entendu parler depuis leur sortie. Reprocher sa laideur à Fahrenheit serait comme reprocher aux dialogues de films muets d'être courts : les bougres avaient autre chose à foutre...

#### **Lonesome to the Bone...**

Comment donc, à Quantic Dream, ont-ils voulu révolutionner le gameplay ? Réponse : en utilisant le système du rejeton génial et maudit d'AM2, Shenmue. Cette approche avait en son temps divisé les gamers : le principal reproche d'une partie de ceux-ci était que l'on avait l'impression d'être inactif, comme lorsqu'on assiste à un film. Les autres s'en réjouissaient, sans doute parce qu'ils étaient frustrés et rongés par la pensée que le summum que pouvait atteindre le jeu vidéo, c'était l'adaptation cinéma. La différence entre le soft de Cage et celui de Suzuki est à l'avantage du développeur nippon, car son jeu avait le mérite d'offrir de la diversité. En

effet, les QTE n'étaient qu'un aspect du gameplay, ce dernier étant complété par des scènes de baston type Virtua Fighter, ou des mini-jeux divers et variés. Dans Fahrenheit, c'est avec ce procédé que se jouent toutes les scènes d'action, alors qu'il y a un nombre conséquent des personnages du récit que vous auriez bien corrigé personnellement. Si vous l'aviez vu pointer le bout de son nez dans le paragraphe suivant, félicitations : ma colère arrive ! Je pense qu'est venu le temps de rassurer un peu les développeurs ambitieux et honnêtes, parce que ça suffit le complexe d'infériorité avec le cinéma. L'écran-titre, au lieu de proposer une nouvelle partie, est orné d'un énervant « New





Vous croyez pas que dans Sanqua, vous allez échapper à de la meuf si elle est en plus présente quasi à poil dans le jeu. Hop, un petit gros plan sur les lèvres poulpeuses à la Angelina PasBelle, un petit plongé de caméra sur la chemisette, et un une vue de côté pour bien se rendre compte des formes. C'est beau, le cinéma.

Movie ». D'accord M. Cage, voulez être chroniqué dans Premiere ? Je pense que vous n'en aurez aucun mal, je pense même que cela est déjà fait, mais n'aurait-il pas été plus intelligent d'appeler un bon jeu un « jeu vidéo », au lieu d'utiliser le terme « film », histoire de crédibiliser un milieu qui en a toujours besoin auprès de la plupart des habitants de cette foutue planète ?

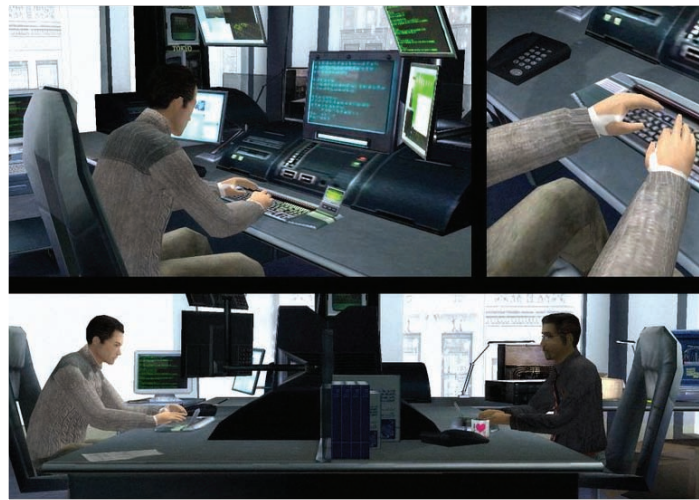
Parce que si on veut faire une critique objective de cette...chose en tant que film, il y a du boulot ! Les dialogues sont d'un ridicule achevé, tout comme la plupart des situations, les lieux que vous visitez sont les mêmes que ceux que vous avez déjà vu des centaines de fois dans des polars surnaturels

cheapos, les doubleurs sont mollassons, les twists, si on ne les sent pas venir à cent mètres, sont fantaisistes et reflètent d'un manque de créativité certain... Restent la photo et le montage, tous deux bien nerveux à souhait -bien qu'un peu trop Nouvelle Vague à mon goût- ainsi que la sublime bande originale de Angelo « David Lynch's » Badalamenti qui viennent blanchir un peu le tableau.

#### **Dig a little deeper...**

Toutes ces considérations mises à part, on pénètre comme dans du beurre -j'aurais pu faire plus graveleux, sachez-le, et estimez-vous chanceux- en Fahrenheit. Certainement pas grâce à son histoire

à proprement parler, mais plutôt au traitement des personnages au sein de celle-ci. Même s'ils ne sont pas d'un intérêt flagrant au premier abord, le fait de les incarner change la donne. Au fur et à mesure que l'on avance, on prend plaisir à en apprendre un peu plus sur chacun. Vous avez sans doute déjà lu partout que l'on pouvait incarner plusieurs d'entre eux dans Fahrenheit, ce qui semble être un gadget de prime abord, mais qui se révèle d'un grand intérêt au fur et à mesure que l'enquête avance. Il en ressort une agréable sensation de progresser en permanence, d'avoir toutes les clés en main, de tout savoir. Comme on aurait aimé être moqué comme lors du final grandiose de MGS2 ! Mais



L'aventure de Fahrenheit vous emmènera dans des endroits différents... genre la phrase qui passe pas partout que je viens de faire ! Dans la plus grande tradition de 24h, l'écran se divisera en plusieurs parties pour montrer la simultanéité de l'action.

malheureusement, il n'en sera rien. Le jeu restera collé aux rails du classicisme, et c'est finalement là son plus gros défaut. On aurait apprécié que ça déjante autrement, parce que, comme je n'arrête pas de vous le répéter depuis le début de ce test, le twist scénaristique principal est ridicule et sent le réchauffage des plus mauvais débuts d'ébauches de brouillons roulées en boules et jetées rageusement à la poubelle de Lovecraft.

Notons au passage, que le jeu a reçu, selon le générique de fin en tout cas, le soutien du CNC, fait assez amusant pour être remarqué. Fahrenheit aurait pu être un grand jeu, c'est certain. Il n'est

pourtant qu'un vague croquis dont on ne comprend pas vraiment l'ambition : on veut nous faire jouer ou nous faire regarder un film ? Maintenant, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, un bon scénario est la fondation la plus importante d'un jeu intéressant et réussi selon moi.

Mais, à vouloir faire trop comme les autres, on finit par ressembler aux plus mauvais d'entre eux...

# Burnout Legends

■■■ Ekianjo / PSP

Ah, je les sens venir les commentaires assassins «Ah l'autre ! Il a jamais joué à Burnout !». Certes. J'ai toujours eu tendance à éviter les jeux de caisses très arcades. Pourtant, il me fallait quelque chose à donner à ma PSP qui commençait à sentir le sucré depuis que la bouteille de coke s'était renversée dessus. D'ailleurs, je tiens à préciser un point important : ne léchez pas votre PSP comme cette crétine de gameuse qui avait fait parler d'elle il y a quelques mois. J'ai essayé. C'est encore plus dégouiné qu'une canette de Schweppes. Prenez donc un bon chiffon et nettoyez-moi ça. Ou en étais-je ? Burnout. Legends même. Un jeu d'arcade. Ça c'est clair. Pour ceux, qui comme moi, ne connaissent

que vaguement le principe de Burnout, laissez-moi vous le rappeler. Pour les autres, je sais pas, allez vous broser les dents pour une fois ou prendre votre bain annuel, ça vous fera pas de mal.

Vous êtes un d'jeuns super rebelle (dans le jeu, pas dans la réalité - enfin, je sais pas) qui décide de faire le tour du monde pour gagner des courses ici et là, sur des circuits improvisés au milieu de villes surpeuplées. Oui, ça commence mal pour la sécurité routière, je ne vous le fais pas dire.

Qu'importe. Avec vos 2 grammes de cannabis dans la carafe, vous aurez donc plusieurs challenges à surmonter. Le plus connu est bien entendu le mode «race», dans lequel on vous demande simplement

d'arriver le premier face à 3 autres concurrents. Un mode «chrono» vous demandera, là encore, d'effectuer un tour de circuit le plus vite possible. Comme nos amis des cités ont un orgueil sans limites, il faudra les remettre à leur place dans le mode «face-off». Un simple duel, dont l'enjeu est la voiture de l'adversaire, si vous gagnez, bien entendu.

Le mode «Poursuite», quant à lui, vous met dans la peau d'un poulet. Vous devrez donc, armé de votre voiture de flicard, poursuivre un d'jeuns qui essaye de se faire la malle, et l'arrêter dans un temps imparti. Pour l'arrêter, rien de tel que de lui péter sa caisse à coups de pare-chocs dans tous les sens.





Burnout Legends est un jeu bien, bien bourrin. Pas la peine de parler de conduite, elle est ici quasiment inexistante et superflue. Par exemple, il ne sert à rien de tourner dans les virages, vous pouvez vous coller contre la glissière et ce, sans perdre trop de vitesse. Vous risquez cependant d'être victime d'in magnifique «wall takedown» - comme à gauche.

J'ai gardé le meilleur pour la fin : un bon petit mode du nom de «Road Rage» - dans lequel vous devez, en temps limité, vous débarrasser coûte que coûte de concurrents qui errent sur la route. Tous les moyens sont bons : les pousser contre les glissières de sécurité, les balancer contre le mur, les diriger contre un bus arrivant en sens inverse, etc... et j'en passe. Quand vous arrivez à réaliser ce genre de prodige, un magnifique ralenti vous montre le devenir de votre concurrent, pendant quelques secondes. Toujours sympa... on appelle ça un «takedown».

Même chose, par contre, pour vous, quand vous avez le malheur de vous crasher lamentablement contre

le décor ou un véhicule en pleine circulation. A cela près : le ralenti dure plus longtemps, et vous pouvez même interagir avec le pad pour diriger légèrement la trajectoire de retombée. Pourquoi ? Bah, en bon enclulé, vous pourriez toujours arriver à retomber sur un adversaire passant par là. C'est une figure de style qui renvoie la poésie de Baudelaire aux pâquerettes.

Mais assez parlé des modes. Soyons clairs et concis. Le jeu est très très marrant. Non, je déconne pas, même moi qui n'aime pas trop les jeux d'arcade, j'arrive à faire plusieurs parties à la suite. Incroyable. Quel est le secret qui m'a détourné des «vrais» jeux ?

Eh bien... imaginez-vous, au volant de votre C3 ou autre voiture Citroën de seconde zone, en train de tourner votre volant comme un petit fonctionnaire, quand soudain un grand vacarme retentit alors qu'un bolide vient de vous dépasser à toute vitesse. Vous êtes frustrés, vous gueulez «quel con», mais au fond de vous, vous vous dites «putain, j'aimerais bien le faire une fois quand même, juste pour voir». C'est un peu la sensation que donne Burnout Legends. L'impression de vitesse, purement grisante, vous met vraiment en situation.

C'est lors des dépassements en ville ou des embardées sur les voies inverses que vous commencerez ça suer comme un porc en évitant une, deux, trois...



Jouer les d'jeuns rebelles qui font des rodéos, c'est bien, mais le jeu se rattrape un peu côté moralité en vous demandant aussi de jouer le rôle des forces de l'ordre, dans la tradition la plus classique de l'antique CHASE HQ. Ici, ça deviendra vraiment très très chaud dans les niveaux supérieurs...

qua... ah non, pas quatre voitures.

Comment rattraper le retard dû à un accident, me direz-vous ?

C'est là qu'est le côté «Bad Boy» de Burnout. Le jeu propose de la nitro, qui se recharge quand vous vous comportez comme un jeune du 9-3. Genre, quand vous dépassez des voitures de gens innocents en ne laissant que 3cm de d'écart. Ou quand vous arrivez à conduire en sens inverse sans vous crasher toutes les secondes. Ou, mieux encore, quand vous arrivez à vous débarrasser d'un concurrent gênant en l'envoyer tâter des briques ou un platane.

Vos victoires sont classées par médailles. De l'or récompensera bien entendu les meilleurs. Quand vous aurez suffisamment amassé de victoire, vous débloquentez de nouvelles courses et de nouveaux challenges. Pour passer au niveau de difficulté suivant (signifiant des caisses plus rapides dans votre garage), une série de 3 épreuves de suite vous sera imposée... Normal quoi.

En fait, je pourrais m'étaler sur le jeu pendant des années. Mais le seul truc que vous devez savoir est que le takedown est un art avant d'être un sport. Savoir comment taper sur un concurrent, régler sa vitesse pour attaquer directement les points

faibles, et taper jusqu'à ce qu'il s'envole et crache ses dents.

Trop bien.

Comme il en faut pour tous les goûts, EA a inclus une tripotée de bonus. Par exemple, les «signature takedown» : ce sont des takedowns réalisés dans des endroits ou des conditions un peu exceptionnels. Hop, un concurrent qui se prend un camion en pleine face, c'est de la signature. Pareil quand vous arrivez à balancer un de vos ex-potes sur un angle bien pointu en travers de la route. Marrant, mais souvent, bien souvent involontaires.





Tou n'est finalement qu'une histoire de coups de pute dans ce jeu. Plus vous la jouez mauvaise, plus vos chances de finir premier seront importantes. C'est un peu comme la politique française, en somme. En plus marrant, heureusement.

Les collectionneurs seront aussi ravis de savoir que des paquets de caisses sont à débloquent suivant des mécaniques plus ou moins tordues. Mais peu importe.

Le jeu de EA, aussi fun qu'il soit, ne serait rien sans sa bande-son. Une grosse vingtaine de titres très rock viendront taper vos tympans et exciter vos envies meurtrières à leur paroxysme. Ca hurle, ça crisse, ça riff, c'est pas très mélodique, mais rudement bien en accord avec la situation.

Le genre de ziks qu'on mettrait volontiers dans son radio-CD avant une virée sur les autoroutes allemandes.

Vous l'avez compris : Burnout Legends est un bon gros titre qui tue. On lui reprochera sans doute l'aliasing des décors, le manque de finesse de la conduite (finalement on tourne et on freine très peu), le côté bourrin et très d'jeuns rebelle de l'ensemble.

Ravalez votre amour-propre, et avouez que des fois, ça fait du bien de se conduire comme un gros beauf.

C'est tout ce qu'on demande à Burn out Legends.

On est servi.

# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

1	FIFA 2006 (gc, pc, ps2, xbox, etc)	EA
2	BURNOUT REVENGE (ps2, xbox)	EA
3	FAR CRY INSTINCTS (xbox)	UBISOFT
4	ROME TOTAL WAR Barbarian Invasion (pc)	SEGA
5	CONFLICT : Global Storm (pc, ps2, xbox)	EIDOS
6	THE SIMS 2 : Nightlife (pc)	EA
7	BURNOUT LEGENDS (psp)	EA
8	WARHAMMER 40 000 : DOW Winter Assault (pc)	THQ
9	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET (pc, ps2, xbox)	CODEMASTERS
10	MORTAL KOMBAT : Shaolin Monks (ps2, xbox)	MIDWAY

CHARTS  
UK  
UNITED  
KINGDOM

Belle fin de septembre. L'EA-mètre est toujours au beau fixe, avec 4 titres dans le top 10, comme la semaine dernière. C'est évidemment la sortie de FIFA 2006 qui a fait parler d'elle. Mais bon, en Angleterre, quand on voit la qualité de leurs équipes, on comprend encore qu'ils soient passionnés. En France, le mystère reste entier sur la motivation des supporters. FAR CRY INSTINCTS s'installe tranquillos en troisième place, alors que le jeu souffre de gros gros défauts. Pas grave, le nom est connu, ça suffit. L'extension de ROME TOTAL WAR fait un bon gros malheur, et ça fait plaisir, vu la qualité du jeu de base. On a cependant l'impression qu'à part les add-ons, les grosses sorties PC se font attendre... MORTAL KOMBAT est près, justement, d'être terrassé et expulsé du top10 pour abus de licence. On peut dire qu'elle aurait été usée jusqu'à l'os, celle-là. D'ailleurs, vive Christophe Lambert en Raiden.

DU  
24  
SEPTEMBRE  
AU  
01  
OCTOBRE  
Source : ELSPA

1	X-MEN LEGENDS II : Rise of the Apocalypse (Xbox)	ACTIVISION
2	TIGER WOOD PGA TOUR 06 (ps2)	EA
3	X-MEN LEGENDS II : Rise of the Apocalypse (Xbox)	ACTIVISION
4	WE LOVE KATAMARI (ps2)	EA
5	NINJA GAIDEN BLACK (xbox)	TECMO
6	MORTAL KOMBAT : Shaolin monks (ps2)	MIDWAY
7	TIGER WOOD PGA TOUR 06 (xbox)	EA
8	MORTAL KOMBAT : Shaolin monks (xbox)	MIDWAY
9	ULTIMATE SPIDER MAN (xbox)	ACTIVISION
10	MARVEL NEMESIS : Rise of the imperfects (xbox)	EA

## CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

DU  
18  
SEPTEMBRE  
  
AU  
25  
SEPTEMBRE  
Source : EBgames

C'est très bon, on a pas eu d'update cette semaine du top US. Comme c'est dommage de ne rien dire, je vais vous parler de l'Australie, l'autre pays du fromage (de kangourou). Là-bas, on joue beaucoup à NINTENDOGS, dont trois versions figurent dans le top10 australien. Cependant, c'est AFL Premiership 2005 qui tient le haut du pavé - la simulation de football américain modifié selon les règles australiennes. Si on doit retenir autre chose de la pauvreté ludique de l'Australie, c'est la présence dans le top 10 de RICKY PONTING CRICKET 2005 et d'un POKEMON EMERALD sur GBA. Non, mais où va le monde ? Si c'est effectivement les seuls jeux autorisés chez ces ploucs, je comprends qu'ils insistent pour mettre des mod chips dans leur consoles (cf Pour une Poignée de Dollars de ce numéro). Des animaux, du sport, il ne manque plus qu'un Fogiel et on aura de quoi concurrencer la télé en soporifisme.

CHARTS  
US  
UNITED  
STATES



# CHARTS

Le choc des ventes  
Le pouvoir des veaux.

1	FAMICOM MINI: Super Mario Bros. (gba)	NINTENDO
2	TAMAGOTCHI CONNECTION: Corner Shop! (ds)	BANDAI
3	URBAN REIGN (ps2)	NAMCO
4	SHIN SANGOKU MUSOU 4 MOUSHOUDEN (ps2)	KOEI
5	TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
6	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
7	GUILTY GEAR XX #Reload (psp)	SEGA
8	SUPER ROBOT TAISEN J (gba)	BANPRESTO
9	DR MARIO / Panel de Pon (gba)	NINTENDO
10	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 : Ubiquitous evolution (psp)	KONAMI

CHARTS  
JAP  
ARCHIPEL  
JAPONAIS

Les ventes sont actuellement très calmes au Japon. Conséquence directe, moins de boulot pour moi - moins de réorganisation à faire dans le tableau. Moi je suis «pour». Cependant, j'ai quand même essuyé une grosse larme (de rire). Grande leçon marketing que nous donnent les gens de Nintendo : il suffit de reprendre du vieux, du très vieux, de ne rien changer, et de le revendre sur des nouvelles bécane pour faire un malheur. C'est ainsi que l'éternel SUPER MARIO BROS se retrouve en première position. Bizarre pour une compagnie qui se veut innovatrice de jouer autant sur le passé. M'enfin. La PSP remonte un peu la pente avec GUILTY GEAR XX Reload. Mais ce n'est qu'un titre sur les 5 jeux sortis pour la PSP durant cette semaine. La DS, de ce côté, est bien plus chanceuse, si l'on peut dire. On verra si la sortie prochaine de la XBox360 viendra chatouiller quoi que ce soit. On en doute, avec gravité.

DU  
25  
SEPTEMBRE  
AU  
2  
OCTOBRE  
Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
BEAT DOWN : Fists of vengeance (xbox, ps2)	13 octobre 2005
BLACK & WHITE 2 (pc)	13 octobre 2005
X-MEN LEGENDS 2 (xbox, ps2)	14 octobre 2005
SERIOUS SAM 2 (pc)	14 octobre 2005
FEAR (pc)	18 octobre 2005
CALL OF CTHULHU (xbox)	21 octobre 2005
GTA Liberty city stories (psp)	28 octobre 2005
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks (xbox, ps2)	28 octobre 2005
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	début 2006 ?

## NEXT

Ca vient bientôt.  
Ca pourrait faire mal.

GEIST, BROTHERS IN ARMS 2 et DARKWATCH viennent de sortir. Il faudra bien qu'on trouve le temps pour les traiter, même si tout nous porte à croire que ce seront des jeux relativement classiques. GTA pour PSP a été reporté au 28 octobre, pour le plus grand malheur de tous ceux qui avaient prévu de partir avec en voyage. BEAT DOWN, le dernier beat'em up de CAPCOM, est prêt de sortir et comme CAPCOM fait rarement du caca, on regardera ça aussi avec la plus grande attention. BLACK & WHITE 2 a déjà fait le tour de quelques rédactions et l'avis est très clair : rien de bien nouveau sous le soleil. SERIOUS SAM 2 pointe le bout de son canon dans quelques jours - reste à espérer qu'il y aura plus d'ennemis que sur les vidéos présentées jusqu'à maintenant. A la base, SERIOUS SAM était marrant pour ses combats démesurés... A noter que FEAR, lui aussi très attendu, arrive en octobre. C'est pas le moment d'étudier.

NEXT  
FR  
PAYS DU  
FROMAGE

Tremblement, stupeur, Mario Kart DS est repoussé ! Eh oui encore, depuis le temps qu'on l'attend celui-là. Enfin bon, en même temps, c'est un retard de deux semaines. Il ne faudra pas attendre trop longtemps. Le jeu est donc prévu pour le 25 novembre sur notre territoire. D'ailleurs, ce retard annoncé me permet de reparler encore une fois de ce jeu si attendu. Mis à part ses nouveaux circuits et les circuits héritiers des anciens opus sortis sur Nintendo64, Game Cube et Snes. La grande innovation de ce Mario Kart est le mode sans file jusqu'à 8 joueurs avec une seule cartouche. Utilisant le mode Wifi, il vous sera possible de "fritter" vos amis que vous aurez sélectionnés dans votre liste d'amis. Comment cela fonctionne-t-il ? Très simple, vous créez un "code ami" que vous donnez aux joueurs avec qui vous voulez vous



"fritter". Ainsi, ils seront en permanence dans votre liste de contacts et vous pourrez ainsi piocher à tout moment pour une partie en ligne. Autre nouveauté, sur le

second écran, outre le circuit et la position de vos adversaires, vous saurez aussi quels sont les items qu'ont vos adversaires. Vous pourrez ainsi prévoir les coups tordus que vous réservent vos opposants. Enfin, petit rappel, le jeu est tout en 3D. Vivement le 25 novembre pour des parties en multi joueurs endiablées.

D'ailleurs petite précision, comme Mario Kart sera le tout premier jeu jouable en Wifi, Nintendo met en vente le même jour un adaptateur qu'on branche sur son pc. Ainsi, vous aurez le Wifi à la maison et tout ceci pour la modique somme de 40 Euros.

Archaic sealed heat, ce jeu est le tout premier jeu de Hironobu Sakaguchi le créateur de Final Fantasy. Ce jeu développé par le studio Mistwalker (boîte crée l'année dernière par Hironobu Sakaguchi himself) vous narre l'épopée de Ashia, une jeune princesse qui part enquêter sur des flammes qui ont la propriété de ressusciter ceux qu'elles dévorent. On nous promet une civilisation mystérieuse et des hommes venus du futur. N'en jetez plus. Niveau gameplay, le jeu se place entre un RPG et un Tactical RPG et l'univers riche serait apparemment tout en 3D et se voudrait plutôt réaliste. Bonne chance pour faire ça sur DS ! D'après Sakaguchi, ce jeu serait le fruit de 20 ans de réflexion, rien que ça ! Aucune date de sortie annoncée (sans doute 2006 au Japon), il va falloir être très patient

**IN ZE**  
**POCKET**

■ ■ ■ Snape1212  
■ ■ ■ Ekianjo

les enfants, c'est pas pour demain.

On continue avec les RPG avec une autre annonce, celle de Final Fantasy III sur DS. Et oui, jeu sorti sur Snes il y a belle lurette, ce remake (puisque sens est un) bougera ses polygones sur la Nintendo DS. Les premières images présentées sont celles des personnages et des décors tout en 3D. Espérons que le jeu soit réussi. Quand on connaît les "capacités" de la DS en 3D, j'espère que ce remake tant attendu ne soit pas loupé de ce côté.

Des petits trous, des petits trous, toujours des petits trous. Enfin presque, pour le jeu Dig Dug Digging strike, il faudra creuser des tranchées et autres longs tunnels. Ce hit de Namco vieux des années 1980 revoit le jour sur DS et est prévu pour octobre sur le sol américain. À première vue, techniquement ce n'est pas la claque. Pas très joli, Namco ne mise apparemment pas sur les graphismes pour faire vendre son jeu. Le jeu proposera un mode multi joueurs et une diversité de mini jeux afin de rendre le prix de revente de 40 € plus digeste. Qui l'achètera ? Les vieux joueurs aigris par le temps qui veulent se rappeler le bon vieux temps, les djeun'z qui n'auraient rien compris au retrogaming ? Il doit bien y avoir un public...

Enfin, j'ai commencé cette page de news avec un retard annoncé, je termine de la même façon avec la sortie retardée de Puyo pop fever 2. La sortie japonaise étant



prévue à l'origine pour le 24 novembre, ça sera un mois plus tard que les Japonais et les Occidentaux fortunés pourront tâter la bête puisque le jeu est prévu pour le 24 décembre. D'ailleurs, pas besoin d'attendre une sortie européenne ou américaine pour se procurer ce soft : le principe ne demande pas d'avoir bac+10. C'est un Tétris avec des billes de couleurs. Il faut faire des lignes de mêmes couleurs afin de d'engranger le maximum de point. Principe très basique, mais très addictif.

-----

L'actualité de la PSP est de plus en plus en effervescence. Après la découverte de la faille dans le Firmware 2.0 qui permet

de downgrader facilement sa console en PSP1.50, Sony a effectué à une mise à jour de firmware, le 2.01. Cette mise à jour n'apportant rien de nouveau, il est fortement déconseillé de la télécharger.

Mais des fois, on a pas le choix, comme l'histoire de ce malheureux joueur. Dégoûté par le nombre de pixels morts de son écran, il renvoya sa console au SAV. Un peu plus tard, il la récupère. Bizarre, les pixels morts sont toujours là. Une petite vérification du firmware s'impose: oh, 2.01 ! Merci, les gars. Ils ont dû se dire «bah, le mec a renvoyé sa console pour des pixels morts? Bah, c'est normal ça. On va pas lui changer son écran pour si peu. Allez, on lui fait quand même une mise à jour du firmware, il dira pas qu'on a rien branlé sur sa console.»

Les périphériques externes se multiplient et c'est avec joie et surprise que débarque déjà un combo «disque dur 4Go + batterie double» de Datel. C'est prévu pour le 20 octobre, et à part le prix (200 dollars?), c'est un concept qui peut le faire. Sans remplacer un iPod en terme de petitesse, le disque dur permettrait d'embarquer quelques films pour un voyage.

Les ventes de PSP ralentissant, on entend parler de baisse de prix de la console. Rumeur ? Sans doute. Mais la sortie de la 360 va probablement avoir un impact sur la gamme de Sony, c'est évident.

7

SORTIE LE 21 SEPTEMBRE 2005

## MEETING WITH THE GODDESS

De la PSP, en veux-tu, en voilà, avec Mercury. Le PC n'est pas délaissé avec Dungeon Siege II. Et surtout, un petit article pour votre pause camembert concernant les remakes - A lire avant de vomir. Dispo sur PSP et Pocket PC, of course !

8

SORTIE LE 2 OCTOBRE 2005

## WOMAN AS TEMPTRESS

Une nouvelle rubrique, Incognito, vous parlant de la soirée du Game Hotel, le 22 septembre à Paris. On fait le point sur la Revolution, on s'essaye à Virtua Tennis, avant de finir sur le Tokyo Games Show 2005. Un gros numéro.

Sanqua sort THEORIQUEMENT toutes les semaines, 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 allant sur [www.sanqualis.com](http://www.sanqualis.com).



GAME ON



NEXT TIME



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 document, 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 : le doc électronique, 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 essayé, ils ont eu des problèmes. Les propos diffusés dans Sanqua n'engagent bien évidemment que leurs auteurs et leurs pneus de 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 tout propos diffamatoire et insultant. 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 MEME 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 pour tout problème, c'est la faute à Al Qaeda, vous devez le savoir depuis le temps qu'on vous le dit.

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.

