

pad, Mon UMD va cracker, Act of War sur PC, Mechassault 2 sur Xbox Dossier Périphériques: du bâton de joie au gamepad  
sier Périphériques: du bâton de joie au gamepad, Mon UMD va cracker, Act of War sur PC, Mechassault 2 sur Xbox Dossier  
Act of War sur PC, Mechassault 2 sur Xbox Dossier Périphériques: du bâton de joie au gamepad, Mon UMD va cracker, Act

10 mai 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

# SANQUA

## TAU



v.15v1



# **ISSUE** **edito** **T**

MAI 2005 1<sup>e</sup> semaine

Il est 7:00 du matin, et j'ai très envie d'aller me coucher. Je n'arrive même plus à lire ce que j'écris, les mots forment une grosse bouillie de pixels devant mes yeux presque morts. Bon, courage, je dois tenir. Surtout que cet édito n'est plus à moi pour beaucoup de temps, notre rédac'master bien aimé étant sur le chemin du retour. Pile poil pour l'E3, voilà qui tombe à pic. C'est amusant d'ailleurs, de se dire que la prochaine fois que l'on se verra dans Sanqua, l'E3 sera terminé. Cet évènement que la planète jeu attend comme un seul homme toute l'année durant, et qui ne dure en fin compte à peine plus longtemps qu'une poignée d'heures... En tous cas, ce qui est sûr, c'est que je vais aller me coucher. l'E3 peut bien at-

tendre, j'ai un bon paquet d'heures à de sommeil à rattraper et je ne vais pas me gêner. Faites comme si je n'étais pas là et profitez de ce nouveau Sanqua, je vais me faire tout petit dans un coin, là, sous la table. Vous ne m'entendrez même pas. Je peux aussi me rouler dans le tapis, ça étouffera mieux les ronflements. Et puis, pendant que vous serez plongés dans votre lecture, je roulerai discrètement vers la porte, descendrai les escaliers sur les genoux et disparaîtrai au coin de la rue... Juste le temps nécessaire à Ekianjo pour reprendre ses fonctions d'une main de fer, ça va chier. Allez, ce coup ci je ne tiens plus, bon Sanqua et à la prochaine ;)

*snoopers •  
rédac'master intérimaire*

ISSUE  $\tau$   
**Sommaire**  
DANS LE CREUX DE LA MAIN



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

- 03 EDITO**  
Le Retour du Roi
- 04 SOMMAIRE**  
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**  
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**  
Mon UMD va cracker
- 07 LES NEWS**  
Les news resaucées.
- 11 LOGICIEL**  
De bons petits programmes.
- 12 SCREENING**  
Nouveaux screenshots de la semaine.
- 13 SHOW OFF**  
La meilleure vidéo de la semaine.
- 14 RIEN A VOIR**  
Ce n'est pas du jeu vidéo.
- 16 DOSSIER**  
*Périphériques*  
*Du baton de joie au gamepad*
- 24 TESTS**  
*Act of War*  
*Mechassault 2*
- 36 TOP CHARTS**  
Les meilleures ventes made in UK.
- 37 TOP BON**  
C'est pas trop tôt !
- 38 GAME ON**  
La semaine prochaine...
- 39 OLD BOY**  
Souvenez-vous...

# Star Team

KYLIAN                      Programmation web  
                                    Relations presse

EKIANJO                      En vacances  
                                    au soleil !

SNOOPERS                  Rédac'chef intérimaire  
                                    Maquette  
                                    Relations Studios  
                                    Relations Industrie  
                                    Fatigué

MEEGO                      Gentil Organisateur

DARK TOOTH                Concept original

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

parution  
10 mai 2005

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

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

Publicité

# SANQUA

## *inscris toi !*

## *C'EST BON POUR TON TEINT*

## *ET POUR TON HALEINE*



# mon UMD va cracker

## LA GROSSE NEWS

Par KYLIAN

**Le web ne bruisse que de cette information : un pirate aurait extrait le contenu des disques UMD, utilisés par la PSP. Un mauvais coup pour la console portable.**

Une information vient de faire l'effet d'une petite bombe dans le microcosme du jeu vidéo : un pirate a annoncé avoir cracké des jeux PSP. Plus précisément, il dit avoir extrait le contenu de disques UMD tels que WipeOut, Ridge Racer ou Vampire Chronicles, pour en faire des images ISO, lisibles sur un ordinateur (le format de fichiers utilisé par Sony semblant être un ISO 9660/9 tout bête). La news, relayée par Reuters et commentée abondamment sur la toile, ne laisse que peu de place au doute même si je n'ai pu mettre la main sur les fichiers illégaux au moment où j'écris ces lignes (oui on prend des risques pour vous informer, à Sanqualis). En revanche, on peut trouver des captures (cf. photo) d'un programme « Hello World spécial PSP » fait quelques heures après l'annonce du petit malin bientôt derrière les barreaux, démo tournant bien sur une PSP, via le Memory Stick, et qui tend à confirmer que la planète hacking s'est déjà mise en branle...Ce qui me fait dire que le pirate a ouvert la boîte de Pandore. Car même si le monsieur s'en défend, prétextant que cela permettra surtout aux développeurs en herbe d'explorer l'arborescence des fichiers d'un UMD en vue de créer des applications, des démos ou des jeux gratuits - comme c'est le cas pour les pseudo-émulateurs PS2 et Xbox -, une telle faille serait assurément un coup très dur pour Sony, laquelle n'a d'ailleurs pas encore réagi. Car bien

que les disques UMD ne peuvent pas être gravés par le grand public (aucun moyen donc de jouer à ces images sur une PSP) et bien qu'aucun émulateur n'existe pour transformer votre PC en PSP, combien de temps faudra-t-il aux pirates de tout poil pour contourner ces limitations ? Affaire à suivre donc. Et comme si cela ne suffisait pas, on subodore déjà un autre mauvais coup pour l'UMD: initialement laudatifs envers les petits disques de Sony pour y balancer leurs films à 25 dollars, les studios d'Hollywood risquent fort de prendre peur à l'idée d'une extraction aisée. On les comprend.



# Namco et Bandai : mariage en vue

Par IANOS

LES NEWS

C'est au coeur de l'automne qu'arrivera le tragique événement. Pour rappel, Bandai est le leader japonais du jouet ; donc si vous avez moins de trente-cinq ans, vous vous êtes forcément coltiné un de leurs bouts de plastique dans votre tendre enfance. Bandai c'est un très gros morceau de l'industrie du jouet. La holding ainsi créée se nommerait tout simplement Kabushiki Kaisha Bandai Namco Holdings. C'est sûr, c'est beaucoup plus simple comme ça ! Mais on se contentera de Bandai-Namco car chez Sanqua nous sommes des gens simples et en plus on n'est pas capable de prononcer le début de toute façon. En tout cas, il faut noter que cette fusion aura une influence sur le monde du jeu vidéo puisque avec 4.4 milliards de dollars de ventes combinées par an, le groupe se placera directement en bon second du secteur jouet/jeu vidéo japonais, juste derrière Sega Sammy. Cela dit, cela reste encore un projet puisque les actionnaires (et ils sont nombreux vu le tarif des

actions et leur nombre) n'ont pas encore donné leur aval. Mais très honnêtement, on voit mal pourquoi ceux-ci refuseraient,



vu la bonne santé des deux sociétés et la potentielle manne que pourra retirer

le futur groupe. Bien sûr, qui dit fusion dit aussi restructuration de l'exécutif (pour commencer et on espère que ça s'arrêtera là...) aussi, rien qu'à la tête, il y a aura un sévère écrémage puisque de quatre big boss il n'y en aura plus que deux, avec le président actuel de Bandai comme dirigeant. A vrai dire, ce qui demeure le plus préoccupant est la future orientation de Namco pour ses développements de jeu vidéo. Dans le meilleur des cas, on espère que Namco continuera sa ligne de développement telle qu'on la connaît, tout en pondant du jeu-jouet pour les mioches fans des morceaux de plastique Bandai. Le hic, vous vous en doutez, c'est que Namco ne pourra peut-être pas tenir sur tous les fronts en même temps et par conséquent un choix pourrait s'imposer à un moment ou à un autre...Une semaine on nous annonce un Urban Reign ultra-sérieux, celle d'après on nous annonce une fusion qui entamera peut-être un changement radical de cible de vente...le monde est fou !

***Grossir, grossir et encore grossir... tel est le leitmotiv des grandes sociétés de ce monde. A chacun d'apprécier l'idée, mais Namco et Bandai ont quoi qu'il en soit posé la date de leur fusion - ou plutôt absorption, puisque c'est Bandai qui gobe goulument Namco. Burp.***

# Silent Movie

LES NEWS

Par EL FOUINE

*Alors que l'adaptation de la série culte de Konami commence à prendre corps, on croise tout ce qu'on peut pour ne pas être, encore une fois, roulés dans la farine. M'enfin, vu la fine équipe qui se monte, il y'a très bon espoir. Joie.*

Christophe «Le Pacte des Loups» Gans a officiellement commencé à tourner l'adaptation du meilleur survival de tous les temps: le bien nommé Silent Hill. Comme d'habitude avec les licences tirées du monde du jeu vidéo, on peut s'attendre au pire (rappelez-vous les Mortal Kombat, avec le tristement génial Christophe Lambert), mais connaissant M. Gans, on peut aussi être agréablement surpris. Quoi que l'on puisse penser de son oeuvre, le bonhomme semble au moins profondément intéressé par le sujet. Ça nous changera un peu des tocards lobotomisés qui ne pensent qu'à faire du pognon sur le dos de pauvres nerds. Et puis, il y a deux autres bonnes nouvelles au générique: c'est Roger Avary (co-scénariste de Pulp Fiction, réalisateur de Killing Zoe et des Lois de L'attraction) qui s'occupe du scénario et Nicolas Boukhrief (auteur du fantastique Convoyeur, avec notre génie national Albert Dupontel) qui cosigne l'histoire avec Gans. Des noms

autrement plus alléchants que celui de Kevin Droney, responsable du scénario de Mortal Kombat, ou encore, celui de Dave Callahan, inconnu au bataillon débarqué pour l'adaptation du film Doom. Pour la première fois (à l'exception du merveilleux Super Mario Bros, avec Bob Hoskins dans ce qui restera sans aucun doute son meilleur rôle), l'industrie cinématographique contemporaine va-t-elle rendre hommage à tout ce qu'elle doit aux créateurs de jeu vidéo ? On ne peut que croiser les doigts tout en gardant de grosses, très grosses réserves... En effet, on connaît la tendance d'Avary à sombrer dans des trips auxquels lui seul adhère (le médiocre « Lois de L'attraction », inspiré d'un des bouquins les moins intéressants de Brett Easton Ellis) et la sale manie de Gans à faire dans la surenchère stylistique. Mais bon, on a quand même vu bien pire comme prévisions (qui a dit Doom ?), alors on croise les doigts et on prie très fort pour que l'équipe du

film ne se laisse pas embrumer par le brouillard de ces collines silencieuses.



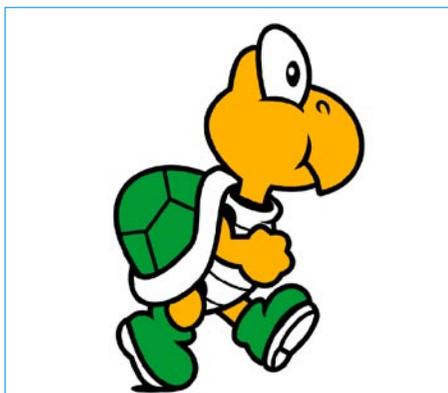
# USA: croisade contre les Jeux Vidéo

Par IANOS

LES NEWS

Nous vous avons parlé récemment de l'ESRB et de sa remise en question à la fois par les créateurs de JV et les politiques, et ce pour des raisons complètement opposées : l'industrie du jeu qui l'accuse de faire le jeu des politiques alors que ceux-ci le qualifient de laxiste. Et bien deux Etats, en l'occurrence l'Illinois et la Californie, s'apprêtent à statuer afin de court-circuiter l'ESRB et de durcir les règles. Ainsi, le projet comporte plusieurs parties qui se combinent magnifiquement bien pour casser la vente du jeu vidéo. La première opération consisterait à marquer les jaquettes de jeu et les disques eux-même avec un système de notation inédit. On peut se douter que l'échelle de classification sera forcément plus dure que l'ESRB et bon nombre de jeu limites (M : à partir de 17 ans) vont se retrouver dans la cour des grands, c'est à dire hors des rayons....et encore on reste positif car le texte parle du fait que tout jeu com-

portant des images de dommages corporels serait automatiquement balancé dans la catégorie +18 ans. En prenant au mot et en caricaturant un peu, même Mario écrasant une carapace de Koopa serait un bon d'entrée dans la



catégorie « immorale ». Ajoutez à cela les sanctions économiques qui pourront être prises contre les magasins qui auront le malheur de vendre un jeu M à une personne qui n'a pas l'âge légal, et vous obtenez le coup de grâce. Il est fort probable que les dirigeants des en-

seignes choisiront la facilité en supprimant totalement la présence des jeux qui atteignent la catégorie M, surtout que les jeux grands publics se vendent beaucoup plus et que le manque à gagner ne sera pas si énorme. Globalement, on se dirige tout droit vers une sorte de prohibition (aux Etats-Unis cela s'entend, mais les mauvaises idées ont tendance à se propager). Cela dit, si le texte de Leland Yee n'est pas encore passé (à 5 contre 4), c'est tout de même la deuxième fois que le texte est propulsé et il a gratté un vote ; alors qui peut dire si d'ici peu le texte ne sera pas proposé de nouveau pour enfin être inscrit définitivement ? En tout cas les organismes de l'industrie et de la vente du jeu vidéo se sont félicités du refus de ce texte qu'ils nomment anti-constitutionnel, mais en même temps ils craignent la prochaine charge des politiques américains, d'autant plus que la Californie n'est désormais plus le seul Etat à vouloir casser du jeu vidéo.

*On vous a parlé récemment de l'ESRB et de sa remise en question par les créateurs de JV et les politiques. Et bien le débat continue...*

# Kingdom hearts II

LES NEWS

Par IANOS

***Voilà un jeu dont n'on entendait plus parler depuis longtemps, mais il refait surface puisque le site officiel vient d'être ouvert chez Square Enix...***

Ce n'est pas vraiment un scoop mais cela prouve que le développement est toujours vivant, c'est toujours bon à prendre car c'était le silence radio depuis l'E3 2004. Dès la fin du premier jeu, Square avait préparé son coup en ajoutant une cinématique de fin qui laissait entrevoir des événements futurs de Kingdom Hearts, action-RPG gentillet mais très convaincant mêlant allègrement les personnages de Square aux univers de Disney. Au moins, il était clair qu'il y aurait une suite, et cela diminuait un peu la frustration due à une fin abrupte sur un jeu bien sympathique et plutôt inattendu. Le jeu devrait reprendre le même concept que le premier, avec Sora en personnage principal toujours accompagné par les maladroits Donald et Goofy et éventuellement par un personnage d'un dessin animé de Disney qui correspond au niveau visité. On espère cette fois avoir la possibilité de sortir les personnages de leur niveau mais rien n'est moins sûr pour l'instant. En complément

cette fois, des personnages de Square pourront rejoindre votre équipe comme Auron de Final Fantasy X. De nouveaux méchants viendront également s'ajouter à liste comme le vieux Pat Hibulaire (ce



jeu de mot était un must dans les années 30 !). Dans ce nouvel épisode Sora sera toujours à la recherche de Mickey et de ses amis Riku et Kairi, ce qui sera l'occasion de faire le tour de nouveaux

thèmes issus des dessins animés, avec le parti pris de choisir parmi les plus récent comme Mulan et Hercule, le but étant tout de même de contenter les plus jeunes et non pas leurs parents (voire même grands-parents car le légendaire Steamboat Willie c'est quand même pas récent !). Outre des graphismes bien améliorés, la principale nouveauté devrait être une jauge assez novatrice appelée « Transformation Drive ». Cette jauge permettra d'effectuer a priori des fusions de personnages de votre équipe pour les rendre plus puissants. Attention ! Il n'est pas dit ouvertement que cela sera visible, et cela pourrait tout simplement être un transfert des habilités d'un personnage à un autre sans pour autant changer son apparence. Pour finir, le producteur du jeu Mr Nomura a annoncé que le volume de jeu serait 2.5 fois supérieur à celui du premier opus, ce qui est tout de même assez conséquent. Maintenant, il ne reste plus qu'à patienter quelques mois pour jouer à Kingdom Hearts 2.

# logiciel

## le conseil de tonton Snoop

Fini de rigoler, place aux choses sérieuses. Cette semaine, j'envisageais très sérieusement de vous parler de l'horloge Windows et de ses vertus culpabilisatrices lorsqu'on est toujours pas couché à six heures du matin, mais je crois avoir trouvé encore mieux. Si si. Développé par des ingénieurs de la NASA entre deux voyages sur la Lune, Worldwind n'est rien de moins qu'un planisphère en 3D texturée, les-dites textures étant des photos satellites. Oui, ça calme, surtout lorsqu'on s'amuse à zoomer sur New-York et que l'on se surprend à essayer de déchiffrer une plaque d'immatriculation. Bon j'exagère un peu, mais c'est quand même très impressionnant, d'autant que le soft peut également donner tout un tas d'informations sur les conditions météorologiques, température, tornades, incendies, inondations, irruptions volcaniques, etc. Mais aussi, la délimitation des frontières, la situation de certaines villes, les longitudes ainsi que les latitudes, par exemple. On regrettera juste que l'ensemble du globe ne soit pas couvert de manière égale, et que seuls les USA permettent de zoomer vraiment très près. Un bien moindre mal au vu des capacités incroyables de ce logiciel. Merci la Nasa !

<http://worldwind.arc.nasa.gov/>

Editeur : Microsoft Games  
Dev : Big Blue Box

C'est tout auréolé d'un succès commercial solide sur Xbox que *Fable* débarque sur PC, et il n'est pas venu les mains vides. Au menu des ajouts, on trouve un environnement entier à découvrir, un système de combats retravaillé et des graphismes de meilleure qualité.

PC

## Fable



prévu pour Quatrième Trimestre 2005



Editeur : Atari  
Dev : Monte Cristo

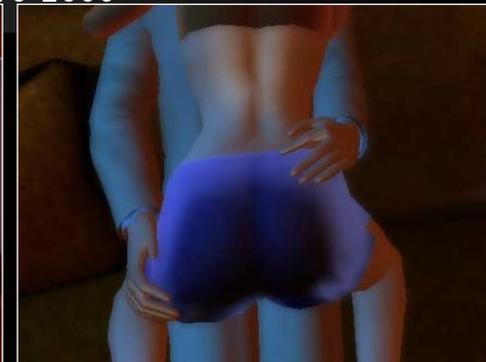
Sorte de sim-like version «hard», *7 Sins* s'annonce malheureusement comme une daube racoleuse et vulgaire. On souhaite bien du courage aux pauvres développeurs de Monte Cristo, qui se coltinent cette horreur depuis déjà bien trop longtemps.

PC, PS2

## 7 Sins



prévu pour Deuxième Trimestre 2005



Editeur : Midway  
Dev : Epic Games

Hop, voilà trois nouvelles images du nouvel *Unreal Tournament*, tellement magnifique et surpuissant qu'il s'est permis de sauter une année. On ne dira donc plus *Unreal Tournament* 2006 mais 2007. Rassurez moi, un mec n'a quand même pas été payé pour avoir eu cette idée ?

PC

## Unreal Tournament 2007



prévu pour 2006 (!?)



Des nouveaux screenshots de jeux en développement.

SCREENING



Dark Sector (XBOX 360, PC)

On continue dans la next-gen avec Dark Sector, nouveau projet des auteurs de Pariah. Prévu pour sortir sur Xbox 360 et PC, Dark Sector propose une mise en bouche appétissante et non dénuée de charme, et semble tenir à la fois de Metal Gear Solid pour le trip cyberpunk japonais, et de Splinter Cell pour l'infiltration musclée. Ce que nous montre aussi cette vidéo, c'est un moteur graphique tout sauf renversant. Et pour cause, il va falloir vous y habituer: pour la première fois depuis fort longtemps, les jeux à sortir à la fois sur console et PC risquent de souffrir un bon moment des limitations techniques de ce dernier. Rien d'étonnant donc à ce que ce Dark Sector semble déjà dépassé alors même qu'il est encore en développement. Quoiqu'il en soit, on compte sur Digital Extremes pour nous faire oublier l'infâme Pariah. Auquel cas, on serait vraiment obligés de se fâcher.

# SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

[http://www.xboxyde.com/leech\\_1252\\_fr.html](http://www.xboxyde.com/leech_1252_fr.html)





Sans verser dans un dramatisme béat, on peut dire que la paix dans le monde va cahin-caha. Nul besoin de rappeler les conflits en Afrique ou au Moyen-Orient. Mais sont-ils isolés ? En apparence oui, néanmoins d'autres couvent. Certes, qui sommes-nous pour l'affirmer ? Je ne vois aucun spécialiste. Quelle prétention donc ! Mais la prétention n'est-elle pas à la mode ? L'altruisme s'éteint. A notre petit niveau, déjà, on veut « mieux que les autres » et on le revendique, encouragé par les magazines. La moindre ani-

l'opinion personnelle devient vérité, et suivie qui voudra. Ces conflits d'ego et de prévalence idéologique mêlés aux résurgences militaristes concourent dès lors à générer une chape de pessimisme plus lourde que jamais. Les exemples ne manquent pas dans l'actualité. De la Corée du Nord et sa menace nucléaire aux tensions entre l'Iran et les USA, du jeu de dupes entre la Chine et le Japon au jeu de Bush - plus dangereux que jamais depuis qu'il dit connaître la démocratie mieux que quiconque - qui ne rate plus

dévoré par les démons de l'anéantissement, par cet enfer que sont les autres, dispose aujourd'hui d'un arsenal pouvant nous éradiquer. Le monde semblerait donc malade de la paix. Ou lassé. Car l'humain n'a guère évolué : quelle différence éthique entre le silex et la bombe d'Hiroshima ? Le progrès n'a pas agi sur la nature de nos problèmes mais sur les moyens d'y remédier. Or, si l'humanité est bien la source de ses propres problèmes, s'y attaquer la condamnerait et c'est ce refus d'accepter nos propres tares qui

## RiEN A VoIR

### *Notre monde malade de la paix ?*

Par KYLIAN



croche à cette philosophie comparative nous vaut ainsi d'être balancé du haut de la tour sociale sans parachute sentimental. Quel rapport avec la paix dans le monde me direz-vous ? Et bien on peut se demander si l'altruisme n'est pas garant d'une cohésion communautaire. Pour les perplexes, considérons les hautes sphères étatiques. Là où on appliquait encore récemment le dialogue, même feint, à la diplomatie internationale, le rodéo cher à un président texan fait des émules : se soucier de l'autre est éreintant alors

une occasion d'irriter la Russie, honorant par exemple une Lettonie traumatisée par l'occupation communiste... Et cette nouvelle mode des diplomaties à l'odeur du soufre sent d'autant moins bon que l'on voit un retour des instincts primitifs dans les salles de réunion des puissants, là où de tels épanchements ne devraient plus avoir cours. Comme quoi on ne se remémore l'Histoire que pour se donner bonne conscience et les fantômes du passé nourrissent les fantasmes de l'avenir. A la nuance près que l'Homme,

nous met en danger. Coincé entre les dogmes des uns (victimes expiatoires d'une supériorité intangible) et la fuite en avant scientifique des autres (soucieux de succéder à Dame Nature en clonant des bébés médicaments ou en recréant le soleil avec ITER), l'Homme est en panne de repères et, tel un adolescent, il flirte avec l'excitation du danger, pour mieux se sentir vivant face à un monde contesté. Or après des millénaires d'adolescence, il convient de devenir adulte. Mais en est-on seulement capable...

Je m'apprêtais à vous parler du coût exorbitant et de l'efficacité plus que douteuse des systèmes de sécurité mis en place aux Etats-Unis après le 11 septembre. En effet, une première évaluation chiffrée a été publiée cette semaine dans la presse américaine, c'est assez édifiant mais je crois que nous autres petits citoyens de chez Sanqua en avons fait déjà pas mal ces derniers temps sur la politique, la paix, la guerre, la dictature électronique et

(le collège chez nous, en fait). Cet enseignement concernerait maintenant 80% des enfants en âge de le suivre, ce qui est loin d'être ridicule. L'objectif d'un accès universel à l'éducation est en vue. On se plaît à rêver à quelque chose qui ressemblerait à l'égalité des chances alors que partout ailleurs les déséquilibres du libéralisme dopé aux subventions et à la spéculation monétaire détruisent le travail des uns en exploitant les autres. Il y a

l'école ? On voudrait que l'école permette la paix mais qu'en est-il quand l'école a été bombardée ? Bien sûr, il faudrait s'interroger sur les conditions de cet accès, sur les moyens dont disposent vraiment les enseignants pour construire le monde de demain. Tous les pays ne peuvent pas offrir sans gestion sérieuse 100 milliards d'euros par ans à leur jeunesse. Bien sûr, il faudrait se demander si la qualité de l'enseignement est bien



## *Victoire sur le front de l'éducation !*

Par EGOMET

## RiEN A VoIR

les annonces apocalyptiques. C'est comme toutes les bonnes choses, point trop n'en faut. Trêve de plaisanteries, il y a aussi de vraies bonnes nouvelles, quelques raisons d'espérer dans ce monde de brutes, même sans chocolat suisse. Un autre rapport, beaucoup plus intéressant finalement, de l'Unesco celui-ci, nous apprend que l'instruction progresse dans le monde. Depuis 1990, 200 millions d'enfants supplémentaires ont eu accès au premier cycle de l'enseignement secondaire

là un petit quelque chose au goût de liberté et de justice qui fait plaisir. C'est quand même plus sérieux pour l'avenir que les boucliers anti-missiles ou les bidouillages tordus sur les régimes de retraite. Bien sûr, c'est loin d'être suffisant de partout. Sans surprise, l'Afrique et le Moyen-Orient sont encore très loin du compte, surtout si l'on considère l'éducation des filles. Mais qui s'étonnera que les gosses de Côte d'Ivoire ou de Palestine aient quelques difficultés à se rendre à

la même partout. On aurait peut-être des surprises douloureuses. Bien sûr, il faudrait examiner avec vigilance la nature de ce que l'on enseigne à ce public si fragile et si influençable des teenagers. La neutralité de l'enseignant est un leurre, une chimère. Il s'inscrit toujours plus ou moins dans un cadre idéologique. Consciemment, inconsciemment, il transmet des préjugés autant que des savoirs. Et les préjugés les plus dangereux ne sont pas forcément ceux que l'on croit.



# LES PÉRIPHÉRIQUES

## Du bâton de joie au gamepad

*« Le vrai, le faux,*

*Le laid, le beau,*

*Le dur, le mou,*

*Qu'a un grand cou,*

*Le gros touffu, le p'tit joufflu,*

*Le grand ridé, le mont pelé...*

*Tout tout tout tout, vous saurez tout sur le Joystick ! »*

(air connu)

## DOSSIER Par Ianos

Alors même que l'on attend avec impatience l'E3 et ses légions de nouvelles consoles, on pense processeur, GPU...mais on oublie souvent un élément primordial, qui paraît aujourd'hui secondaire et qui pourtant peut changer complètement l'appréciation d'un jeu : le périphérique d'entrée, plus communément appelé manette dans sa forme la plus courante. C'est vrai, on appuie dessus comme des brutes, on les jette de colère dès que l'on perd en les accusant de nos erreurs...et pourtant ceux-ci font preuve d'endurance mécanique, de confort, de précision, et même parfois d'esthétisme (si, si je vous jure...). Pour une fois, rendons justice aux joysticks et autres pads, qui ont au moins évolué autant que les machines elles-mêmes et remontons le temps pour mieux apprécier ce dont nous disposons aujourd'hui.

### Au temps des dinosaures

Le première organe de commande directionnel ayant une parenté avec nos périphériques de jeu apparut au 19ème siècle et fut nommé très rapidement joystick. Il était lié bien entendu à l'aéronautique. La première trace notée du mot est apparu dans un ouvrage technique en 1908. Eh oui, vous vous trouviez « in » en parlant de joystick...et bien pas de bol, c'est limite si les gars du moyen-âge n'employaient pas déjà ce terme style «Oh le gueux ! Lâche le joystick de ma chariote !». L'origine

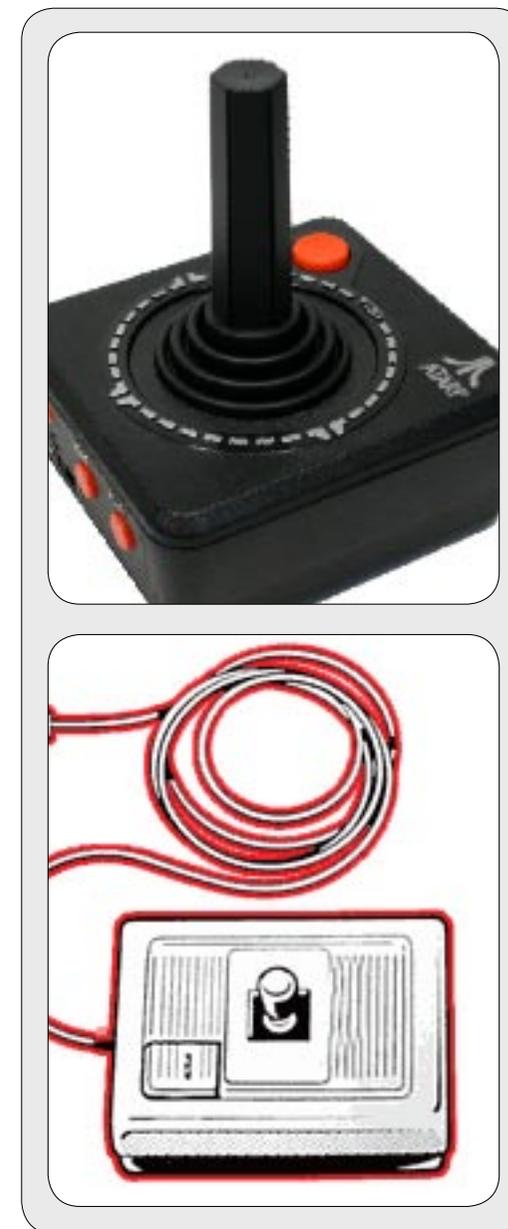
du mot n'est pas bien définie, certains y voit le simple collage littéral de deux mots anglais rappelant simplement ainsi la joie de diriger un aéronef, d'autres y voit une connotation à l'entre-jambes, alors que certains anglophones affirment qu'un certain Mr Joyce aurait inventé le truc et lui aurait donné son nom qui s'est déformé avec le temps. Le seul problème c'est qu'il n'y a aucune trace de l'existence du gars en question (désolé chers amis du Royaume-Uni, c'était bien tenté pourtant...). En plus, je doute que les pilotes soient tous des obsédés...Quoique, en réfléchissant cinq secondes, je me demande si le coup de la connotation n'est pas la plus probable.

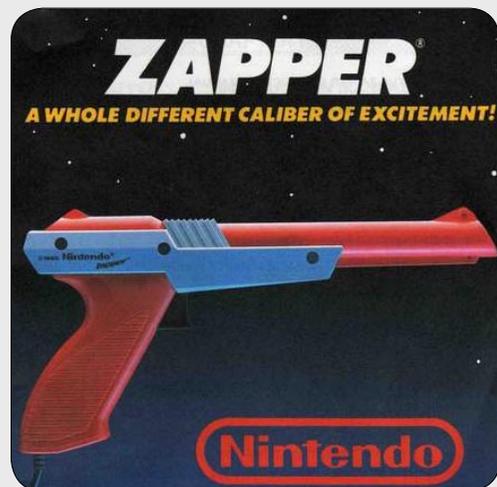
### La nouvelle génération

Comme nous venons de l'évoquer, au commencement, il y avait le joystick et c'est à la fin des années 70 que nous allons véritablement commencer notre historique, puisque c'est précisément en 1977 qu'Atari proposa la première console de salon méritant ce nom. Avant cette date, les joysticks se ressemblaient tous: sticks massifs montés sur des bases lourdes, le tout connecté en dur à la machine avec des fils ridiculement courts. En bref, ces engins étaient tellement durs à manœuvrer que la main devait les englober totalement : le jeu vidéo n'était alors pas un jeu de gringalet. Ainsi le joystick de l'Atari 2600, bien que demeurant classique, offrait deux belles améliorations. Primo, on pouvait le déconnecter de la machine, ce qui évitait en cas de destruction de balancer l'ensemble de la machine : avouer quand même que les gars de l'époque avait de quoi se taper la tête contre les murs quand ils cassaient un stick et imaginez un peu votre réaction si ce principe existait toujours sur une PS2. Secondo, ce joystick offrait un seul et unique bouton de validation/action : cela est dur à imaginer mais les premiers jeux vidéo était plus basés sur le mouvement que sur l'action, en

tout cas les gamers de cette époque ont dû apprécier de ne plus avoir à se lever pour changer une option sur la console. Maintenant, ce joystick impressionnant pour l'époque et idéal pour jouer à Breakout ou Pong avait également ses limites. Déjà, il ne disposait que de quatre directions reconnues, chacune étant exclusive, ce qui interdisait tout déplacement diagonal. Son deuxième gros problème, récurrent pendant les années qui ont suivies, était qu'il faisait méchamment mal à la main : une torsion excessif du poignet qui a touché beaucoup de joueurs et qui pouvait même entraîner le syndrome du canal carpien. Enfin, et là c'est un problème de physique, le joystick cassait facilement : en effet à cause de la longueur du stick, la force était démultipliée suivant le principe du levier et les joueurs les plus violents arrivaient à faire éclater le joystick de l'intérieur. C'est donc pour cette raison que les joysticks sont devenus plus courts par la suite, y compris pour les jeux d'arcades : avec une longueur réduite, le joueur utilise uniquement le pouce ou deux doigts et la force appliquée est bien plus faible. D'où une plus grande chance d'espérer un retour sur investissement...

Après cette première amélioration du joystick, certains ont cherché une alternative au levier de commande et c'est ainsi que Mattel créait pour l'Intellivision le disque métallique de commande placé sur une rotule et permettant de distinguer seize directions. Si le reste de cette manette ressemblait plus à un pavé de digicode, cet élément était tout de même une belle évolution et cela a permis de trouver la limite entre le choix du numérique et de l'analogique. En effet, seize directions en numérique est rapidement apparu comme déstabilisant pour le joueur car avec un basculement numérique, le changement de la direction était très soudain. Vu le nombre de directions et la faible distance entre elles, la précision des mouvements demandée nécessitait trop de concentration pour un dispositif de jeu. En plus, pour bien enfoncer le clou, la plupart des jeux





Le fusil laser de la NES. Echec cuisant au vu du faible nombre de jeux l'ayant utilisé, mais reste quand même comme une belle tentative de concilier technologie et art moderne.



Manifestement, cette manette a été conçue pour des gens dotés de mains rectangulaires. Pas de bol, ils se sont trompés de planète...

ne prenaient en compte que les huit directions de bases, donc lors d'une rotation du disque, il y avait un laps de temps durant lequel plus aucune commande n'arrivait, ce qui provoquait des déplacements saccadés.

### **Un Joystick qui se débranche**

C'est à ce moment précis, en plein début des années 80 que les évolutions des périphériques se sont accélérées, aidées par la possibilité de changer de manette sur les machines. Cela a ouvert la porte à une forte concurrence et à un phénomène de quasi plagiat que l'on retrouve encore aujourd'hui. En effet, dans ce dossier, en passant en revue les évolutions des périphériques d'entrée, on s'aperçoit que les manettes d'une génération ont presque toujours été pompées sur leurs ancêtres, de sorte que presque personne ne peut se vanter d'être l'inventeur d'un élément spécifique ; ce qui explique peut-être aussi le faible nombre de procès concernant les périphériques de jeu, mis à part le récent problème entre Immersion et Sony. Mais revenons à nos moutons, Atari à l'écoute de la concurrence a intégré le premier joystick analogique pour l'Atari 5200 et a aussi récupéré le fameux design boîtier digicode très tendance semble-t-il à cette époque. En passant, on évoluait en ayant systématiquement deux boutons d'actions et on introduisait le bouton Pause, fonction qui paraît aujourd'hui indispensable. Pour la blague, on peut citer une anecdote très fun à propos des joysticks analogiques de l'époque: les joueurs découvrirent vite le problème de dérive et d'étalonnage de l'analogique et, même au repos, le joystick émettait une direction, ce qui avait pour conséquence de ne jamais pouvoir arrêter le mouvement. Un problème que l'on rencontre encore aujourd'hui mais uniquement sur des joysticks analogiques qui se sont pris un taquet.

### **Le Japon et la croix directionnelle**

A cette même époque, Nintendo avait déjà un atout dans sa manche et celui-ci se nommait Gunpei Yokoi. « Connais pas », vous dites ? Pourtant, celui-ci est à l'origine des Game & Watch, de la Gameboy, de Metroid et bien d'autres choses encore (à noter que Gunpei Yokoi est malheureusement décédé dans un accident de voiture en 1997). En tout cas ce Mac Gyver « Made in Japan » a révolutionné l'histoire du jeu vidéo en 1984 grâce au D-pad, notre classique croix directionnelle. Quelle différence avec le disque métallique de Mattel ? Et bien pour la première fois on passait de l'ère du joystick à celui du joypad... point de rotule dans ces manettes mais du ressort sur quatre contacts mous ce qui a permis de faire un périphérique ultra-plat, pouvant être facilement manipulé par les enfants et doté d'une bonne résistance. L'autre nouveauté, en généralisant l'usage par les enfants, a été une prise de conscience des contraintes de santé avec l'allongement des fils des joypads et l'accroissement de la souplesse et de la légèreté des manettes. Bien sûr, à partir de cet instant, tout le monde s'est jeté à corps perdu dans la fabrication de joypads et pendant quelques années les joysticks se sont retranchés. Bien entendu, le joystick existait encore, très prisé des joueurs de la première génération et surtout demeurant indéboulonnable des salles d'arcades mais il se plaçait comme accessoire secondaire à l'image du joystick de la NES.

### **Apparition des Light Guns**

En parallèle, on essayait également de trouver des périphériques qui se rapprochaient de la réalité pour favoriser l'immersion, les joypads et joysticks ayant trop une connotation hardware. Bien entendu, les premiers éléments auxquels on pensa furent les classiques volants et flingues, instruments on ne peut plus

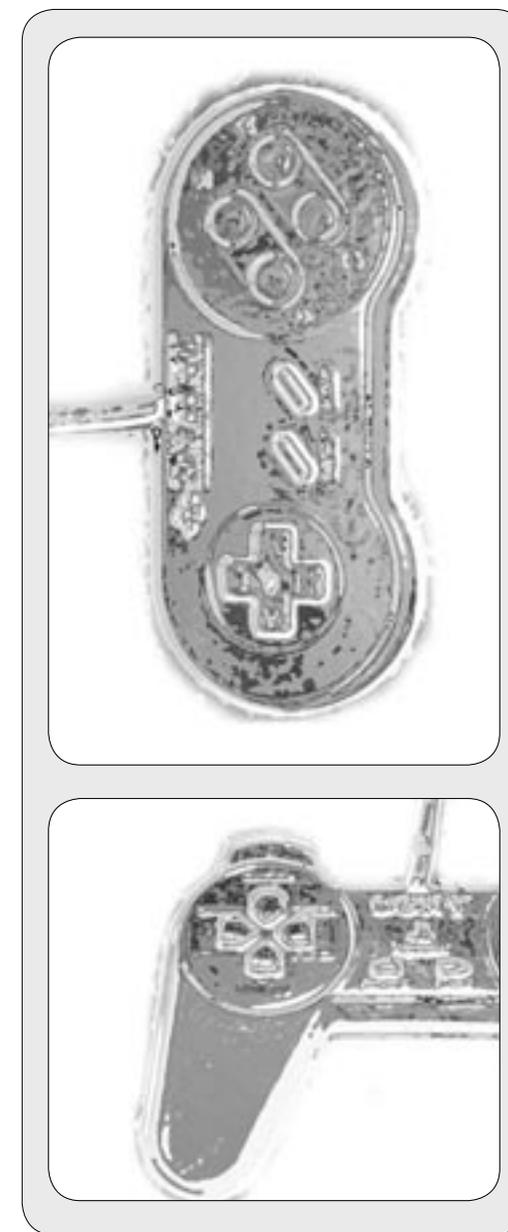
représentatifs de la vie réelle, l'homme moderne se sentant parfaitement de bonne humeur dans sa caisse avec un flingue dans la poche.

C'est donc dans la joie et la bonne humeur que le light gun de Nintendo, le Zapper a fait son apparition dans les salons. Ce périphérique est sans doute le seul qui ait jamais atteint un certain succès, certainement à cause de son côté un peu magique, puisque comme vous le savez, aucun projectile ne sort de l'appareil (en tout cas pas sur le mien !). Mais d'ailleurs comment ça marche un Light Gun ? Eh bien, ce type de périphérique agit en récepteur lumineux et contrairement à notre œil accablé par sa persistance rétinienne, celui-ci est capable de détecter le moment précis où le point de l'image visé va être excité par le faisceau d'électron du tube cathodique. Ainsi à partir du temps mesuré entre le début du dessin de l'image et le moment où le point visé se colore, la machine pourra déterminer les coordonnées du point et faire le traitement adéquat pour afficher le viseur. Du moins c'est la méthode actuelle, puisque les machines ont accès aux informations de synchronisation du signal vidéo mais à l'époque de la NES cela était fait à la main en affichant des séquences d'images noires et de cibles blanches d'où une sensation désagréable de flashes violents.

### **Les hommes n'ont pas les mains carrées**

En effet, il aura fallu presque cinq années de doléances de gens qui avaient mal dans la paume de la main pour que les designers de manettes s'aperçoivent qu'un joyypad arrondi se prêtait mieux à la forme de nos pauvres mains. Ainsi l'arrivée de la Megadrive n'a pas révolutionné le contrôle lui-même mais pour la première fois le confort était vraiment entré dans les objectifs principaux des fabricants. Cela dit, la Megadrive a fait

les frais de la volonté des joueurs de voir les jeux d'arcades modernes convertis sur les consoles, or l'arcade avait certes conservé le joystick pour des raisons de fiabilité en milieu hostile mais avait aussi pendant ce temps pris de l'embonpoint sur le nombre de boutons ; notamment grâce à la demande des jeux de combats, bien plus basés sur les actions que sur les déplacements complexes. Dans ce conditions, Nintendo a pu sortir la Super-NES et son joypad dans les meilleures conditions: modèle arrondi pour le confort des joueurs, quatre boutons en accès direct et surtout les fameux boutons L et R accessibles avec les index. A noter que pour la première fois également les quatre boutons principaux étaient idéalement placés en croix pour un accès optimal par rapport à la rotation du pouce, bref les mecs avaient réfléchi un max sur le sujet. Les seuls problèmes rencontrés par cette génération de manette a été la taille trop imposante pour le pad Megadrive et une fatigue des tendons en appuyant sur les boutons L/R pour la SuperNes (les joueurs excessifs de Street Fighter 2 comprendront). A l'arrivée des consoles 32 bits sur le marché, l'évolution des pads s'est un peu calmée et les modèles se sont contentés de surfer sur la vague, juste en faisant attention à ne pas répéter les soucis des consoles 16 bits : ainsi le pad Playstation a essayé de conserver une taille réduite tout en ajoutant deux boutons supplémentaires à accéder via les index ou les majeurs. Pour le confort sur ces fameux boutons, la carcasse de la manette s'est allongée de façon à ce qu'une plus grande partie de la paume de la main repose dessus, diminuant ainsi les efforts sur les tendons. Le seul paddle qui a fait figure d'ovni à cette époque a été celui de la Jaguar (qui elle aussi était assez space !) puisqu' Atari, à contre-courant, avait décidé de refaire le coup du pavé de boutons numériques comme à la bonne vieille époque, ce qui avait effrayé ou plié de rire les joueurs.





### **La génération N64**

Nintendo relança avec sa N64 l'évolution dans les périphériques de jeu. Avec la reprise de l'analogique abandonné pendant des années, enfin parfaitement fiable grâce aux années de maturation, Nintendo a remis au goût du jour le contrôle analogique tout en l'améliorant, en particulier grâce à la mesure de la pression dans la direction. Il est vrai que la suprématie des jeux en 3D faisait de l'analogique le contrôle adéquat. En plus de cette bonne pioche, le constructeur japonais innovait en mêlant l'analogique à une double prise en main, et pour la première fois un port d'extension de la manette pour la vibration. Ainsi, le pad de la Nintendo 64 avait un côté très flingue grâce à la gâchette centrale. Ce pad a été sans doute un des plus imaginatifs jamais créés et s'il a relancé la mode de l'analogique, personne n'a jamais osé le parodier hormis sur la N64 elle-même. Sony, un peu vexé, a donc sorti en 1998 le fameux Dual Shock donnant dans la surenchère grâce à ses deux sticks analogiques et l'inclusion de la vibration. La plus riche idée, à mon sens, a été d'ajouter un bouton sous chaque stick... Manque de bol, ils sont tellement planqués que beaucoup de joueurs ignoraient leur existence au moment de la sortie de ce pad.

### **La génération actuelle**

La première console de la génération actuelle fut la Dreamcast, qui s'inspira elle aussi allègrement du pad de la N64 en particulier avec les ports d'extension. La principale innovation de ces pads a été sans aucun doute le VMU, véritable hybride de carte mémoire et de Tamagochi qui n'a pas rencontré le succès attendu, en particulier à cause de l'usure rapide des piles. A noter que malgré une taille plutôt imposante, les manettes Dreamcast regroupaient les fonctionnalités sur l'extérieur de la coque, de sorte que la manette n'a pas marqué les esprits comme étant une grosse manette. Sony, fort du succès du Dual Shock n'a fait que quelques modifications

mineures pour le pad de la PS2, si ce n'est les boutons eux aussi devenus analogiques donc sensibles à la pression. A ce moment précis, Microsoft a débarqué avec ses gros sabots dans le monde des consoles à l'aide du pad dit « américain » : grand, lourd, épais, avec des boutons qui font mal aux doigts...un pad pour les hommes, les vrais, ceux qui veulent finir avec une opération du canal carpien. Mis à part ces soucis, les créateurs de ce pad se sont largement inspirés de ceux de Sony et Sega, la ressemblance avec ceux-ci étant flagrante. La principale innovation notable est celle de la sécurité sur le fil de la console, même si, je vous l'accorde, cela n'a pas grande influence sur le gameplay et que depuis ceux-ci ont pris feu dans quelques chaumières. Mais cette pâle fusion de pads n'a pas convaincu les joueurs qui tiennent tout de même à leurs mains, et Microsoft conscient du problème a alors sorti un nouveau pad beaucoup plus confortable. Le dernier pad en date est bien sûr celui de Nintendo pour la Gamecube, moins original que celui de la N64 mais encore plus léger et présentant pour la première fois des boutons de taille et formes différentes permettant ainsi de les reconnaître rien qu'au toucher.

### **Les Périphériques alternatifs**

Si nous venons de voir un court historique de l'évolution des joysticks et joy pads sur les machines les plus populaires, on peut également citer l'existence de contrôles alternatifs mais ceux-ci n'ont jamais atteint un fort succès pour deux raisons évidentes: l'accessoire n'est pas encore dans les mœurs des joueurs qui vivent en grande majorité une génération complète avec le seul et unique pad fourni avec la console. De plus, la qualité des manettes classiques et leur généralisme ne donne pas l'envie au joueur d'investir dans les périphériques les plus exotiques. En plus leur utilisation et leur compatibilité sont limitées à une faible quantité de jeux, d'où un fort rejet de manière générale. Mais pour information, passons tout de même en revue ces manières

différentes de jouer. On peut citer les Dance Pad pour les jeux de danse, même si peu de clients se bousculent au portillon : marrant 10 minutes en salle d'arcade mais fatigant à la maison et pas très sympa pour les voisins du dessous, le succès est limité, surtout que l'investissement est assez lourd. En revanche certains petits périphériques originaux ont conquis plus facilement les joueurs, on peut citer dans cette catégorie le EyeToy, petit joujou qui semble plaire globalement au public. Tout comme les Congas de Donkey Konga, moyen très amusant de se défouler sans pour autant se tordre dans tous les sens. Mais là encore, l'usage est limité et finalement le placard est trop souvent la destination finale de ce genre d'accessoire de jeu. De la même manière ont nous annonçait que le casque audio serait l'accessoire indispensable pour la génération actuelle de consoles : permettant de deviser librement lors de parties online, et surtout mettant en avant le paramètre audio dans les jeux pour une impression d'interactivité sonore avec le jeu. Malheureusement, si le premier point est largement acquis, le deuxième n'a presque pas été utilisé et seuls quelques jeux comme Manhunt ont intégré l'audio comme élément d'action, pour attirer les ennemis dans des embuscades en l'occurrence.

### **les périphériques du futur ?**

Difficile de répondre à cette question, car les joypads actuels font déjà une bonne synthèse de tous les éléments mécaniques nécessaires aux contrôles des jeux, le tout en bonne adéquation avec le confort et des formes plutôt esthétiques. Les créateurs ont toujours des idées mais honnêtement on arrive aussi à la limite de ce que mécaniquement la main humaine peut contrôler. Certains affirment que les surfaces tactiles programmables vont se généraliser permettant ainsi à chaque jeu de définir ses propres zones de boutons, mais à cela j'avancerai un argument tout simple : comment sentir sous ses doigts la position des fameux boutons sur

une surface plane et lisse alors que l'on regarde un moniteur ? Je conçois l'utilisation sur une console portable comme la DS où visualisation et commandes sont au même endroit mais sur console de salon cela paraît improbable. Alors en attendant, certains feront tout ce qu'ils pourront pour attirer le joueur, avec plus ou moins de succès comme les pads à retour de force...électrique ! Rien de mieux qu'une bonne décharge électrique en cas d'échec pour motiver le joueur maladroit. Permettez-moi également de douter de l'avenir de ce genre de dispositifs, mis à part chez une poignée de maso. Plus sérieusement, on peut penser que l'esthétisme des pads va devenir le nouveau facteur important pour le joueur et les pads collectors vont se multiplier comme le pad-tronçonneuse de Resident Evil 4 : ces opérations ont de fortes chances de fonctionner dans un futur proche, le périphérique tiers devenant ostentatoire alors que jusqu'à présent il demeurait fonctionnel ou économique. Autrement, des dispositifs sont actuellement prêts pour détecter les mouvements d'un joueur dans un cube d'un volume donné et ce genre d'appareil fonctionne à l'instant t. Et vous avez sans doute aperçu, il y a un peu plus d'un an, des clips démontrant l'efficacité de ces appareils sur des jeux de bastons développés à cet effet. Le problème reste toujours le même : le jeu vidéo est quand même une activité de feignant (Ne vous fâchez pas mais, quand même, avouez qu'au niveau calories brûlées, il y a plus efficace, même si certains chercheurs ont cru déceler une saine activité cérébrale pendant des parties endiablées de jeu vidéo). Une grosse majorité d'entre nous préfère avoir les doigts de pied en éventail sur un canapé pour visiter des mondes virtuels, ou même pour des jeux de combats ou de sport. Suer comme un canasson pour jouer à Tekken avant de faire une crise cardiaque, vous en rêvez vraiment ? Ben pas moi ! En plus, les développeurs de jeu vidéo ont déjà bien assez de travail à gérer un simple joypad, imaginez les délais supplémentaires pour prendre en compte ce genre de périphériques...

Non, le futur des périphériques sera beaucoup plus percutant mais aussi assez invasif et certains savants fous songent vraiment à étendre le principe « plug'n play » aux êtres humains. Cela est plutôt effrayant mais semble tout à fait probable et des expériences ont déjà faites en ce sens pour tenter d'analyser les signaux du cerveau en se concentrant sur le déplacement d'un objet de jeu vidéo. Le hic (enfin pour ceux que ça intéresse), c'est que ce genre de technologie ne sera pas prêt et surtout prouvé inoffensif avant des décennies. Enfin dans le même registre, certains espèrent beaucoup dépasser le stade invasif pour se focaliser directement sur les ondes cérébrales...mais là je pense qu'il faut surtout croire au Père Noël pour se persuader que ça marchera un jour. En tout cas, une seule chose est certaine : il y a aura de nombreux périphériques de contrôles d'ici là et tous ne seront pas franchement différents des pads actuels mais ce sont des petites idées reprises par tous qui ont toujours fait évoluer les pads et Nintendo, une fois de plus, quoi que l'on pense de ses orientations actuelles a toujours été moteur dans l'intelligence de développement au service du joueur.



# TESTS

**act of war**  
PC \* PAP Ptitmec

**mechassault 2**  
XBOX \* PAP meego



40

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

50

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

60

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

70

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

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

80

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

90

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

**ACT OF WAR**



**PC**

**STR**

**SOLO**

**MULTI**

DEVELOPPEUR EUGEN SYSTEMS  
EDITEUR ATARI

PC

# ACT OF WAR

par Ptitmec

## InTro

*Salut les amis, mais êtes-vous vraiment des amis ? Pour une fois que je sortais de ma modeste condition de rédacteur de test, il a fallu que l'un de vous me moucharde aux responsables (par intérim, encore bonnes vacances Chef vénéré). Ceux-ci m'ont tout de suite remis à la place qui est la mienne, sans autre forme de procès ! Voilà comment on bride un talent, que dis-je, un génie intersidéral ! Quelle perte pour l'humanité dans son ensemble ! Bref, si je tombe sur celui qui m'a cafté, je le marave grave à TETRIS en multi joueur sur GAME BOY première génération.*



Revenons à ce qui nous réunit ce jour, mes biens chers frères. 60ème anniversaire du débarquement n'oblige plus, les éditeurs osent sortir du cadre de la deuxième guerre mondiale. Bon, d'accord, il reste quelques irréductibles, comme les petits gars de SUDDEN STRIKE qui nous sortent un stand alone RESOURCE WAR (entre nous, il m'a un peu déçu) ou CODENAME PANZER, dont on attend la PHASE TWO avec impatience. En parlant d'attente, le coin du bois était prêt depuis longtemps pour la bande d'EUGEN SYSTEMS, qui nous avait déjà favorablement surpris avec leur titre THE GLADIATOR et qui nous revient avec un jeu de stratégie en temps réel du nom de ACT OF WAR. Ce jeu est distribué par ATARI, corrigez-moi si je me trompe, mais c'était la marque de mon ordinateur lorsque j'étais jeune marié (Ah, le bon temps ! Le 1040ST, pas le mariage). Qui vient de dire qu'en ce temps là, il n'y avait même pas de calculatrices ? Je ne suis pas si vieux ! Maintenant, ils sortent des jeux vidéo, une petite histoire de rachat de marque ne se cacherait-elle pas là-dessous, dites-moi ? L'essentiel est que les jeux soient bons et là, revenons à notre « ACT OF WAR », c'est une bonne surprise qui nous attend, au détour de la boîte.





*« Boum ». Roger, je crois que je me suis trompé de bouton.*



*Une petite photo aérienne de ma résidence secondaire. Malheureusement, depuis que ma femme est partie avec le jardinier, j'ai du faire construire un couloir pour séparer notre domaine en deux. Et qui va s'occuper de mes rosiers maintenant ? Les jardiniers sont vraiment des enfoirés.*

### Qu'est ce qui se cache dans la boîte ?

En effet, ACT OF WAR, s'il ne révolutionne pas le genre, le dépoussière pas mal. L'histoire est bien travaillée et, comme nous le verrons un peu plus loin, permet une immersion dans l'action. On a ainsi du mal à sortir du jeu une fois l'aventure débutée (je t'aime ma chérie). Mais un détail me trouble dans cette histoire. En effet, un scénario basé sur une hausse des produits pétroliers me semble extrêmement improbable, pour ne pas dire complètement irréaliste, ne trouvez-vous pas ? Il faut un cerveau complètement abîmé par la consommation des produits interdits (pastilles Vichy entre autres) pour pondre des trucs de ce genre. C'est abracadabrant, non ! Tout de même, une augmentation du pétrole, je vous jure ! Bon à y regarder de plus près, il y a peut-être un minuscule fond de vérité là-dedans (mais alors, tout petit). D'accord, vous avez gagné, c'est cruellement d'actualité et ce n'est pas près de s'arrêter, mais ceci est une autre histoire. Justement, revenons-y, à l'histoire, que faut-il pour faire un bon R.T.S. ? Grégoire, au fond, près du radiateur, la réponse ! Voilà, on ne sait pas et après, c'est le bordel, ouste chez le directeur, vous me ferez trois heures de colle. Je ne le répéterai plus, pour faire un bon R.T.S., il faut au moins deux factions rivales. Dans notre cas, les petits gars ne se sont pas cassé la tête. Dans le camp des bons, surprise, les Américains et dans le camp des mauvais

terroristes, ils nous ressortent les Russes. Tiens, cela faisait longtemps ! Il faut aussi, au moins, une ressource à exploiter et là, pourquoi faire compliqué, on récolte, tout simplement, de l'argent. Ce qui est sympa, en revanche, c'est la façon dont on récupère cet argent. Il faut, en effet, soit faire des prisonniers, soit récupérer ses pilotes, ou encore, occuper une banque. Pour finir, il faut une cause (juste, de préférence) à défendre et là, quoi de plus important que de devoir permettre aux gros groupes pétroliers de continuer leur petites affaires sans se faire em... par les méchants terroristes au service d'un concurrent russe avide de pouvoir (pour faire simple) ?

### Le petit plus de Monsieur EUGEN

Pas de quoi vous faire quitter votre partie acharnée de solitaire sur le Web pour vous précipiter vers votre revendeur le plus proche, me direz-vous ! Certes, rien de bien neuf, mais tout se tient admirablement bien. Le scénario est bien ficelé, les diverses missions sont variées à souhait, les unités à votre disposition sont suffisamment sympas, les bâtiments en nombre et sans entrer dans les détails, car, là aussi, que du solide, croyez-moi sur parole (non, pas de satisfait ou remboursé, faut pas rêver quand même), tout est bien en place, tout tombe sous la main. On a l'impression de remettre ses petits chaussons, pour tout dire d'être déjà chez soi. Ce qui fait la différence avec les titres déjà sur

le marché : l'idée qui change tout, c'est d'avoir remis les cinématiques au goût du jour. Attention, pas les cinématiques réalisées avec le moteur graphique du jeu, non ! De vraies images avec de vrais décors et de vrais acteurs. Eh oui, ma petite dame, du travail à l'ancienne, fait avec amour. Déjà, lorsque l'on installe le jeu, nous avons droit à une émission de télé qui pose les bases de l'histoire. Ensuite, les missions s'enchaînent grâce à des petits films qui font la transition et, plus fort, pendant le jeu, il n'est pas rare de recevoir des ordres ou des données complémentaires par ce stratagème. Tout cela donne une fluidité rarement vue à ce jour. Ce qui ne gêne rien, c'est que les films sont bien réalisés, ne font pas cheap, que les acteurs jouent juste et que le doublage est plutôt bon. Pour les anciens qui se souviennent de WING COMMANDER (mais si ! et c'est de saison (sortie de l'épisode N°3 le 18 mai pour ceux qui ont vécu je ne sais où) avec notre ami LUKE dans le rôle principal (il fallait bien qu'il mange)) c'est d'un meilleur niveau et cela permet une immersion dans le jeu stupéfiante. Si là vous n'êtes pas déjà chez votre revendeur c'est à ne plus rien comprendre.

### Les petits détails domestiques

Passons maintenant à ce qui fait généralement basculer un bon ou très bon jeu du côté obscur de la force (c'est de saison, vous dis-je). Je veux bien sûr parler des

graphismes, de la jouabilité et autres. Pour ce paragraphe, je vous fais un lot : tout est bon dans le cochon. Ou pour être plus juste, rien n'est mauvais. Que ce soient le gameplay, les bruitages, les musiques, les graphismes ou la durée de vie, tout est bien, dans la bonne moyenne, juste et de bon ton. J'ai juste deux remarques à faire : une bonne, une mauvaise. Je commence par laquelle ? La mauvaise, d'accord : celui qui possède un ordinateur, comment dire, un peu dépassé (1040ST d'ATARI s'abstenir, bizarre non ?) ne pourra tirer la quintessence de ce jeu qu'en faisant des sacrifices sur son budget vacances. Il faut une config assez musclée pour faire tourner le jeu dans de bonnes conditions. Et la bonne remarque, me direz vous ? C'est que l'intelligence artificielle est correcte. En solo, les ennemis sont assez coriaces et attendent souvent la dernière limite pour ouvrir le feu. Pour me faire plaisir, je fais juste mon petit couplet, habituel, sur les bruitages. C'est toujours agaçant, lorsque l'on clique sur une unité, elle se sent obligée de répondre, et à la longue, ça agace (je sais, je rabâche. Ça doit être l'âge !)

### Pour finir (en beauté ?)

Voilà un jeu qui nous rend fier d'être français. Eh oui ! Mon général, comment peut-il en être autrement. C'est un jeu fait par des Français, distribué par des Français pour des Français (oui, je sais, pas seulement pour nous, mais dans le



*Avec un peu de chance, le maître des lieux est resté coincé dans son bureau...*



*Comme j'en avais marre d'entendre le jardinier de ma femme, ahem, son amant, lui chanter des sérénades toute la journée, je me suis fait bâtir un petit palais dans le parc des buttes chaumont. Vu qu'il bosse là-bas, ce coup-ci il n'y coupera pas, à mes rosiers. Enfoiré.*

cas présent, les autres on s'en fout). De plus, c'est un bon jeu qui a le mérite de remettre sur le devant de la scène des techniques mises au point par d'autres, c'est un fait, mais qu'ils ont su améliorer et marier afin de donner un résultat supérieur. Tout juste peut-on regretter un mode multijoueurs un peu faible, ce qui risque d'être un peu pénalisant pour la durée de vie à long terme, surtout par les temps qui courent. Mais là, on rentre dans le chipotage, bien français lui aussi. Pour une fois que l'on peut, à juste titre, faire l'éloge d'un jeu bien de chez nous, ne nous privons pas, que diable !. En espérant que les gars EUGEN nous livrent de nombreux jeux de ce niveau. Vive la France, la France éternelle, Ma France, mais je me laisse un peu emporter par mon chauvinisme.

## Video



*Des graphismes de bon niveau, mais surtout des vidéos, que l'on retrouve au long du jeu, qui valent le détour et qui apportent un gros plus. A ne pas manquer.*

## SONO



*C'est du bon. Les musiques méritent d'être là, les dialogues sont bons et de plus bien doublés. Par contre, toujours un petit bémol pour les bruitages toujours (trop ?) répétitifs à mon goût.*

## JOUAb



*Rien à dire, c'est béton. Rein de novateur, certes, mais on n'est pas perdu. Tout tombe sous la main et permet de rentrer au plus vite dans le jeu. L'essentiel quoi !*

## Substance



*L'histoire ne révolutionne pas le genre, mais là aussi que du solide. On se laisse prendre par le jeu sans se sentir mené en bateau par une intrigue alambiquée.*

# 85%

***ACT OF WAR est une valeur sûre. Vous pouvez me croire, ce jeu va certainement donner des idées à certains studios. Petit bémol pour le multi, un peu juste. En résumé: magnez vous de l'acheter.***

■ ■ ■ par Ptitmec

# mechassault 2



XBOX

ACTION

SOLO

MULTI

DEVELOPPEUR DAY:1 STUDIOS  
EDITEUR MICROSOFT GAMES

XBOX

# MECHASSAULT 2

par Meego

## InTro

*Mieux vaut tard que jamais, comme le dit si bien le proverbe. On est comme ça chez Sanqualis, dès qu'on a l'occasion de tester, on teste. Les productions fraîchement mijotées par les développeurs comme les jeux dont la date de péremption commence tout juste à être atteinte. Il ne manquerait plus qu'on soit inspecté par les gars du contrôle sanitaire. Bref, chez Sanqua, on pense aux joueurs qui se tiennent au courant, comme à ceux qui ne le sont pas. On s'est donc dit qu'il pourrait être intéressant de faire le test de Mechassault 2 car après tout, il est probable que nombre de joueurs soient passés à côté d'un produit périmé, mais pas trop non plus. Enfin, j'me comprends.*



### C'est l'histoire d'un mech...

Le jeu débute directement après la fin des événements du premier opus. Plusieurs complications ont forcé le personnage principal à se planquer dans le trou du cul de la galaxie, histoire d'attendre un peu que l'affaire se tasse. Seulement voilà, les ennuis reprennent, et un gros méchant relance les hostilités. Bref, un scénario dans le fond assez sommaire qui tient plus du prétexte à dérouiller tout ce qui passe à portée de canon, qu'à apporter un véritable plus au jeu. Pour rappel, Mechassault est un jeu de mechs qui propulse le joueur au trente et unième siècle aux commandes de tout un tas de robots suréquipés. Le premier opus n'a pas totalement convaincu les foules, avec notamment une aventure solo lassante. Le jeu a cependant eu le mérite de proposer un mode Xbox Live, une première à l'époque. Pour le second épisode, Day 1 Studios se devait de relever un peu le niveau et d'apporter quelques nouveautés par ci par là. En bons hommes intelligents qu'ils sont, les développeurs se sont creusé le ciboulot des mois durant et nous ont donc pondus quelques petits ajouts. Pas forcément indispensables, mais c'est toujours ça de pris.





« Chéri, tu as bien mis ton exosquelette avant de sortir ? »



Sacré Robert, faut toujours qu'il joue au con quand on prend le bus.

### Quoi ? Des nouveautés ?

La «BattleArmor» ça vous dit quelque chose ? Cette sorte de mini-mech à échelle humaine est sûrement la principale nouveauté de cet opus. Mouais, un peu faiblarde comme nouveauté. En gros, c'est un mech normal... en plus petit. Cette armure de combat est cependant plus rapide et maniable que les gros tas de ferrailles que sont les robots classiques. Le joueur a désormais la possibilité de sortir de son mech à tout moment du jeu (utile pour ouvrir des portes notamment). La BattleArmor permet aussi de chouer les mech ennemis: une fois à proximité de l'un de ces saligos, une simple pression sur A permet de s'accrocher à sa carcasse d'acier et de «pirater ses systèmes de navigations». En gros, une séquence de touches affichée à l'écran est à valider le plus rapidement possible. Une fois cette courte épreuve réussie, le joueur peut enfin s'emparer du géant de ferrailles inanimé. Ce système peut s'apparenter aux «Quick Time Event» que l'on retrouve dans Shenmue 2. A savoir: la BattleArmor permet aussi de se déplacer dans les airs via un jetpack.

### Gameplay et maniabilité

MechAssault 2 est un titre arcade. Ici pas de possibilité de customisation des robots, pas besoin d'un pad particulier pour pouvoir jouer ou encore de passer plusieurs heures pour comprendre le fonctionnement du mech (Steel Battalion

inside), quelques minutes suffisent. Les robots se dirigent via les sticks analogiques. Les gâchettes de droite et de gauche permettent respectivement de tirer et de choisir une arme en particulier. La maniabilité ne pose pas de réel problème. Dans l'ensemble, les mechs sont excessivement lents. Inutile de dire que ça a tendance à agacer lorsque de longues distances doivent être parcourues. MechAssault 2 est clairement un titre de bourrin et n'espérez pas y déceler ne serait-ce qu'une once de finesse. Pour schématiser, on va dire que c'est celui qui a la plus grosse qui remporte le pactole. Sans être les batailles les plus intenses qui soient, il se passe suffisamment de choses à l'écran pour capter l'attention du joueur, d'autant plus que les ennemis sont dans l'ensemble relativement variés : des petits fantassins à écraser par dizaines, des chars, des hélicos, des mechs, des avions etc. Les missions proposées ne sont franchement pas diversifiées et dans l'ensemble assez peu intéressante. Que ce soit l'escorte d'un véhicule d'un point A vers un point B, une mission de reconnaissance ou encore la destruction d'un camp ennemi, elles ne sont que prétextes à livrer des batailles ultra bourrines, qui plus est répétitives au possible sur la longueur. A noter que le joueur est amené au fil de l'aventure à utiliser d'autres véhicules que les traditionnels mechs.

### Hum, mais encore ?

Techniquement parlant, Mechassault 2 est assez hétérogène. Il y a du bon et du moins bon. Les mechs sont joliment modélisés et parfaitement animés, cer-

« Les doublages français donnent un côté artificiel et factice aux protagonistes, dont le charisme avoisine celui d'un testicule de phoque »

tains décors (presque tous destructibles au passage) sont assez jolis, et le jeu se permet même de proposer quelques fioritures graphique particulièrement réussies (les effets de réflexions sur certaines textures, les particules correctement gérées ainsi que la gestion dynamique des fluides notamment). A côté de ça, la plupart des décors (hors ville) sont vides, la distance d'affichage est à la limite du convenable et la plupart des textures sont de bien piètres qualités. Côté bande son, on est un peu mieux servi. Les musiques, même si elles ne plairont pas à tous, collent parfaitement à l'ambiance du titre et les bruitages sont de relatives bonnes factures. Les doublages français peinent à convaincre et donnent un côté artificiel et factice aux protagonistes (dont le charisme avoisine celui d'un testicule de phoque). Pour ce qui est de l'IA, rien de bien transcendant là non plus. Les ennemis se contentent de tirer chaque fois qu'ils vous ont à portée de gun.

### Et en Live, ça donne quoi ?

Comme son prédécesseur, Mechassault 2 est jouable sur Xbox live (le jeu supporte désormais les fonctionnalités du Live 3.0). Las du mode solo un brin ininté-

ressant, j'étais plutôt impatient de m'y essayer en ligne via le service de jeu en réseau made in Microsoft. Après tout, nombreux sont les jeux qui laissent indifférent en solo et qui transcendent les ardeurs en multi. Mechassault 2 sur Xbox live, c'est simple mais efficace: des modes de jeux classiques (Deathmatch, Team Deathmatch, CTF etc.), des arènes assez ouvertes, des véhicules diversifiés (tanks, hélicos, mechs et avions notamment) ayant chacun une fonction particulière, des batailles ultra bourrines et sacrément défoulantes ; bref, même si ça reste banal, on s'amuse assez bien. Le jeu est jouable à 12 au maximum. Le mode conquête est la véritable nouveauté du multi. En fait, il ne fait que reprendre tous les modes de jeu en les remplaçant dans un contexte de guerre en continue. A la première connexion, le joueur doit choisir une faction parmi cinq. A partir de là, lui et ses collègues de front vont tenter de conquérir les quelques cinquante planè-



*Moi la Lune, ça me donne une âme de poète. Alors même si je suis en combi, je déclame des grands textes à une belle fiancée imaginaire. Ah merde, y'a mon chef sur la 2.*



*Parce que vous croyez que j'ai le temps d'appeler un serrurier ?*

tes qui composent la galaxie. Chacune d'elle est affilié à un mode de jeux en particulier. Si le concept est vraiment bon, il est dommage de voir que le jeu a largement été déserté par la communauté francophone. Dans l'ensemble, le lag est assez peu présent.

Mechassault 2 est clairement destiné aux bourrins. Dans l'ensemble, le jeu peine à convaincre et pêche par un gameplay encore trop basique, des missions un peu trop fades et répétitives. A côté de ça, le jeu a d'indéniables qualités : défoulant à souhait, graphiquement assez soigné et sympa sur le live, il est dommage que la partie solo soit en retrait. Comptez une dizaine d'heures pour boucler «la palpitante» aventure.

## Video



*Techniquement, le jeu oscille entre le bon et le moins bon. Les mechs sont soignés et joliment animés tandis que la plupart des décors font un peu taches.*

## SONO



*Les musiques collent parfaitement à l'ambiance du titre, même si elles ne plairont pas à tous. De même pour les bruitages de bonnes factures.*

## Jouab



*Quelques minutes suffisent pour comprendre le fonctionnement des mechs. La lenteur excessive des robots a tendance à agacer.*

## Substance



*Comptez une dizaine d'heures pour boucler le solo. Le mode Live permet bien des possibilités, pour peu que vous trouviez des collègues de jeu.*

# 69%

***Le mode solo manque de nouveauté et reste trop classique dans son ensemble. Le mode Live permet d'assurer une assez bonne durée de vie. Banal mais sympa, donc, surtout à petit prix.***

 par Meego

# TOP CHARTS

SEMAINE DU 23 AVRIL au 30 AVRIL, au Royaume-Uni

		JEU	EDITEUR	AVANT
<b>1</b>	▲	<b>LEGO STAR WARS</b>	<b>EIDOS</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	▼	<b>MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION</b>	TAKE 2	1
<b>3</b>	=	<b>FIFA STREET</b>	ELECTRONIC ARTS	3
<b>4</b>	▲	<b>GRAN TURISMO 4</b>	SONY CE	5
<b>5</b>		<b>TT SUPERBIKES</b>	DUKE VIDEO	
<b>6</b>	▲	<b>WORLD SNOOKER 2005</b>	SEGA UK	8
<b>7</b>	▼	<b>SPLINTER CELL: CHAOS THEORY</b>	UBISOFT	4
<b>8</b>		<b>GUILD WARS</b>	NCSOFT EUROPE	
<b>9</b>	▼	<b>DOOM 3</b>	ACTIVISION	6
<b>10</b>	=	<b>THE PUNISHER</b>	THQ	10

## Pourquoi le Royaume-Uni

Bonne question ! C'est de loin la plus grosse communauté de gamers en Europe. Statistiquement c'est un bon échantillon pour mesurer le succès d'un jeu. Et de toute façon j'adore le pudding.

## La Nanalyse de Maître Snoop

Drôle de Top cette semaine. A sa tête, l'amusant Lego Star Wars, dont l'arrogant succès défie toute logique. Ou alors les anglais sont vraiment les gens les plus chauvins qui soient. Quoi qu'il en soit, tout le monde n'a pas eu cette chance et j'ai le regret de constater que Jade Empire n'a pas fait long feu. Sixième pour son premier tour la semaine dernière, il est cette semaine à la douzième place... Dommage. On notera en revanche les arrivées impromptues de TT Superbikes (encore une bizarrerie sortie de nulle part, vive l'Angleterre) et de Punisher... Ah non, lui il était déjà là la semaine dernière. J'y peux rien, j'arrive vraiment pas à m'y faire. The Punisher est donc - toujours - à la dixième place du podium, fermement décidé à ne pas aller moisir dans les abîmes du top. Enfin, en tous cas pas tout de suite. Bref, saluons en revanche le joli score de Guild Wars, qui se place 8e pour sa première sortie en ville. Le jeu ne tablant pas sur ses abonnements, il a d'ailleurs carrément intérêt à se vendre... Enfin voilà. pour le reste, on reprend les mêmes. GT4, Splinter Cell, Fifa Street et consorts restent en place. See you next week !

# TOP BON

*Retour de vacances pour notre Redac'chef...*



**next**  
**!**  
**week**

SORTIE MONDIALE LE

17 mai 2005

# OLD BOY

Au cas où vous n'auriez pas suivi Sanqua depuis ses débuts (honte à vous!!) nous vous faisons un petit résumé ici des deux derniers. Pour les télécharger, rien de plus simple, il suffit encore une fois d'aller sur le site, et normalement ça devrait sauter aux yeux, comme l'absence de pudeur dans Dead or Alive.

<http://www.sanqualis.com>

MENTIONS LEGALES – Les marques éventuellement citées sont la propriété de leurs dépositaires respectifs. Leur citation est faite à but indicatif, informatif et nullement publicitaire. Sanqualis.com est une association indépendante de l'industrie du jeu vidéo ou de toute autre industrie. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs.

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

Le fichier PDF est testé sur plusieurs machines avant de paraître sur le site. En cas de problème merci de prendre contact avec nous, via le site.

Copyright © Sanqualis.com 1999–2005.

Le 5 mai 2005



Grosse news : Valve et VUG: Game Over  
Les news de la semaine  
Logiciel : Paint  
Screening  
Show Off : Alan Wake  
Rien à voir : La culture ne se brade pas  
Rien à voir : Manuel de bonne conduite  
Dossier : Jeux et Politique  
L'utopie est au bout du pad  
Test : Viewtiful Joe 2 (PC)  
Cossacks 2 (PC)  
Top charts : semaine du 16 au 23 avril  
Top Bon : Il 3ta1t u4e f0is...

Le 26 avril 2005



Grosse news : Oddworld Sabordé  
Les news de la semaine  
Logiciel : Notepad  
Screening  
Show Off : Madden 2006  
Rien à voir : l'illustration d'un monde  
Rien à voir : Un chinois chez Microsoft  
Dossier : Jeux de demain  
Le retour retour du jeudi prochain  
Test : Trackmania Sunrise (PC)  
Freedom Force vs Third Reich (PC)  
Top charts : semaine du 9 au 16 avril  
Top Bon : 360 fleurs

