

YANNIS (E)UVA

EXPERIENCE

6 : THE ROAD OF TRIALS

- 8 septembre 2005 -
v6c1

VOUS étiez **ALONE** pendant la récré ?
Mais il vous est arrivée une **LITTLE
BIG ADVENTURE** sous le préau ?
Vous avez été pris en **otage** par un
TIME COMMANDO ?



EDITO

EXPERIENCE

C'est marrant comme on peut avoir du temps à perdre... Tenez, l'autre jour, j'étais sur le forum d'un site quelconque, et j'ai vu des gars qui se pissaient limite dessus parce qu'on se permettait de faire une vanne foireuse de plus. Alors, tant qu'on se fout de la gueule de la télé réalité, de George W. et de ses potes, ou d'un éditeur trop près de ses sous, ça passe, mais dès qu'on touche à un catalogue de jeux vidéo online, on risque de se faire lapider. Ainsi, on s'est dit qu'on n'allait pas continuer comme ça, sinon, on n'aurait plus d'argent, et on pourrait plus se payer nos villas sur la côte.

Mais, attendez deux secondes ! Personne ne nous paye pour écrire, il n'y a pas de pub sur notre site ! Pourquoi devrait-on s'arrêter dans ce cas ? Déontologie ? Chacun sa morale, nous avons la nôtre.

Rappelons donc aux critiques le titre de ce magazine : Sanqua EXPERIENCE. Et, si je ne m'abuse, l'expérience ultime dans le monde du jeu vidéo c'est de s'amuser, non ? Faut pas aller chercher plus loin, on vous l'a déjà dit, on vous le répète encore puisque vous ne semblez pas comprendre : vous lisez un webzine supposé vous divertir du mieux qu'il peut tout en vous informant sur le monde qui vous entoure et qui nous est accessible. Comme nous sommes des fainéants et que le meilleur moyen que nous ayons trouvé pour tenter de faire un peu bouger le milieu étant la satire, on n'est pas prêt de s'arrêter.

Après, on a le droit de présenter le tout avec sobriété et d'une façon plutôt jolie, ce n'est pas supposé vous tromper sur le contenu, c'est juste pour vous être plus agréable. Si vous avez besoin que l'on vous balance des couleurs fluorescentes à la gueule dès qu'on sort une vanne, on peut essayer, mais combien de plaintes on va encore recevoir...

■ ■ ■ El Fouine

SANQUA

EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE

Lilac wine is sweet and heady...
8 septembre 2005

KYLIAN

MEEGO

EL FOUINE

TOM

IANOS

LUGH

STAR TEAM

EGOMET

PTITMEC

SNOOPERS

SNAPE1212

ILOGO

SCREETCH

EKIANJO

<http://www.Sanqualis.com>

EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE
EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE EXPERIENCE

Courrier 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

* Suite à une rectification qui nous est parvenue, il apparaît que n'avons pas 1 mais au moins 2 lecteurs. D'où le «des» et l'accord à la fin de lecteur. Pas de faute de typo. Il nous paraissait important de le signaler, pour éviter toute discussion sur l'orthographe.

“

On peut lire ça dans votre rubrique Liens :

« [jeuxvideos.com] Un grand merci à eux. C'est en effet en voyant le pire qu'on a envie de faire le meilleur. Une grande source d'inspiration. Allez hop le lien ! »

Euh, vous vous prenez pour qui là ????

Vous devriez prendre une leçon d'humilité plutôt que de tenir de tels propos orduriers. Que vous le vouliez ou non, vous abaissez à ce genre de critiques immatures et gratuites discréditez largement l'image de Sanqua. Et l'humour à deux balles ne fera pas illusion. Cette phrase est une honte.

”

Yukishiro.

C'est bien **vrai**, ça, on se prend pour **qui**, bon sang? **Moi** j'ai toujours dit que Sanqua allait **TROP** loin.

Je propose qu'on se fasse tout petit.

Histoire de pas se faire trop remarquer.

On pourrait vexer des gens, après tout.

Dis, dis, El Fouine, t'en penses quoi ?

Ekianjo
The negotiator

Honnêtement, je n'arrête pas de me **poiler** depuis deux ou trois jours. Un des trucs qui me fend le plus la poire, c'est qu'on ait choisi d'ouvrir une rubrique courrier des lecteurs dans notre nouvelle version de Sanqua. Dans cette dernière, personne ou presque ne nous parle de contenu rédactionnel, d'erreur dans nos articles, où de quoi que ce soit de constructif, mais uniquement d'une gentille petite blague sur la page de liens du site servant à diffuser votre mag adoré. Les habitués mécontents se plaignent qu'on les secoue un peu. Qu'est-ce qui se passe ? On tient pas la vanne ? Bon, d'accord, on va vous faire plaisir et retirer le lien... Toute cette affaire ne fait que me rappeler qu'on peut payer une amende d'un montant astronomique à un type, pour la seule raison d'avoir énoncé une vérité qu'il ne voulait pas entendre (cf. l'affaire Besson Vs Brazil). Triste époque !

Si j'ai bien compris, on nous demande donc de nous agenouiller, de lécher un coup les bottes du grand gourou, et de vous remercier de nous avoir remis dans le droit chemin après ? Mais bien sûr ! And monkeys might fly out of my butt! Pour ma part, je crois que je vais continuer à "balancer des insanités scandaleuses". Pourquoi ? Parce que ça me fait marrer ! Pas vous ? Dommage.

Ensuite, je ne crois pas que nos lecteurs attendent autre chose qu'une « critique ordurière et puérite ». J'espère même au plus profond de moi-même que si nous sommes si

mauvais que cela, nos lecteurs sont aussi voire plus orduriers et puérils que nous. Il serait peut-être temps d'arrêter de prendre les gens pour des cons. Je crois sincèrement qu'ils savent quand on plaisante et quand on est plus sérieux. Je ne vois pas l'intérêt de pester sur le contenu d'une blague : une vanne, c'est fait pour vous toucher, vous détendre, si l'effet inverse se produit sur vous, cela signifie que vous vous sentez touché à un niveau personnel. Désolé si l'un de vos proches ou vous-mêmes travaillez sur ce fameux site, et que vous trouvez qu'il fait du bon boulot, nous, on pense l'inverse et on ne va pas se priver de partager notre opinion avec ceux qui l'acceptent.

Enfin, je pense que faire des compromis sur le net c'est jouer le jeu de ceux qui sont en train de participer à sa destruction. A tous ceux qui croient qu'un internet débarrassé de bandeaux de pub envahissants et d'abonnements « pour accéder à nos super archives » est possible, je demande de me faire part de leur opinion quant au webzine gratuit, hebdomadaire, fait par des passionnés non rémunérés, qu'ils sont en train de parcourir. Si vous n'aimez pas, arrêtez de le lire, pourquoi perdre du temps ? Si vous l'aimez, demandez à ceux à qui vous donnez de l'argent (directement ou non) pourquoi eux sont obligés d'en faire, des compromis ? On ne sait jamais, peut-être que leur réponse vous étonnera...

El Fouine
Radical

La messe est dite.

AMEN

Veillez nous excuser pour cette courte interruption de nos programmes. Avant de poursuivre, vérifiez bien que votre second degré est en état de marche. C'est bon ?



SANQUA EXPERIENCE

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

12 xbox café

un café qui voit grand.

15 mister tea

on parle PC dans cet endroit.

20 POUR une poignée de \$\$\$

parce que le jeu c'est une industrie.

13 play bistrot

le plus cool du coin selon les d'jeuns.

16 screening

Les derniers arrivages de screens.

22 ironic

ca arrive à tout le monde d'être con.

14 chez mario

le seul bar qui sert aux gosses.

19 in video

La vidéo à voir cette semaine.

24 ON REFAIT LE MONDE

...avec Frédéric Raynal, le créateur d'Alone in the Dark, LBA 1 et 2, Toy Commander et j'en passe. Comptez-vous d'une discussion sur le passé, le présent, et l'avenir des jeux vidéo.



5 : THE ROAD OF TRIALS

SANQUA EXPERIENCE

38 KIRBY CANVAS CURSE

ca va froter sur les DS

44 GOD OF WAR

sachons être violents, des fois

50 CHARTS UK-US-JAP & NEXT

c'est inutile mais on adore ça.

54 MOVIE TICKET

la chronique d'El Fouine.

56 IN ZE POCKET

vous et vos machines de poche.

58 OLD BOY

les anciens Sanqua.

59 GAME ON

le prochain numéro.

60 CONTACT

si l'envie vous prend...

61 LEGAL LOGOUT

attention c'est chiant.



Un retour au bercail

C'est décidé, après quelques temps d'absence, je reviens au Xbox Café. Laissant ma voiture garée à la barbare dans un endroit moyennement autorisé, je m'avance à petits pas dans la nuit qui commence. Tantôt ma marche s'accélère, tantôt je m'arrête presque. Je redoute la confrontation d'une nouvelle réalité. Au Xbox Café, le public a-t-il changé ? Alors que j'entre enfin, une première impression se confirme : des gens se baladent, PSP à la main, dans le sanctuaire de Microsoft. Je tourne le dos en faisant mine de m'être trompé. Un main se pose sur mon épaule et me retient. C'est Kevin, l'ami serveur. «Mais non, tu n'es pas au Play Bistrot, t'inquiètes pas», me lance-t-il, comme devinant mes pensées. Soudain pas mal de gens se taisent et fixent l'écran de projection : en exclusivité, le clip de promotion japonais de la Xbox 360 passe en grand écran. Un d'jeuns branché entre dans une pièce blanche et commence à tripoter une Xbox 360 par télécommande, et tout d'un coup ses potes, sa petite amie apparaissent autour de lui, en dansant le jerk de Thierry Hazard. Ensuite, tout est misé sur la webcam (au look ridicule) et sa

capacité à faire une sorte de visiophone par le Xbox Live. PGR3 tourne tranquillement en affrontement online. La vidéo finit en montrant des dizaines de djeun's qui dansent comme des patates sur un fond blanc. Ils ont même mis des thons. Pour un peu on se croirait dans le grand bleu. Des applaudissements retentissent alors que la lumière revient.

Il faut que j'aïlle aux chiottes, j'ai failli me pisser dessus. C'est le plus grand moment d'humour depuis dance dance revolution dans le dernier salon.

Les publicitaires sont des gens étranges. Ils ne se rendent pas compte que de mettre en scène des d'jeun's «cool» qui se la donnent, qui funkent sur le rap avec la puissance du port du Havre, ça ne suffit pas. Ça fait même super cliché. On croirait une pub pour un dérivé de l'Ipod.

Pause pipi terminée, au détour du couloir un écran m'interpelle. Celui d'origenxbox. Encore ! Vous savez, cet espèce de site qui affiche un compte à rebours qui finit le 27 septembre ? Eh bien il y a des nouveautés. Maintenant, deux lapins sont sous le bonzai. Et le bonzai se transforme doucement en gros pommier avec de nouvelles paires de fruits qui sont apparus. Faut-il deviner que le Xbox live sera un service de rencontres pour âmes solitaires ? Effectivement, on peut imaginer beaucoup de choses avec une webcam de chaque côté... mais je m'égare... Kevin me rappelle à l'ordre, une bière à la main.

Quelqu'un vient de découvrir une phrase cachée sur le site Origen, qui raconte, en latin dans le texte: «Dans cet espace notre arbre s'est épanoui de manière abondante avec les fruits inconnus d'Elysium, qui joueront dans l'endroit choisi, entourés par les anges d'Origen.». Heureusement qu'Egomet passait dans le coin pour nous traduire ce bout de phrase. Décidément cette affaire d'Origen devient de plus en plus étrange.

Alors que je m'étais mis dans ma plus belle position style penseur de Rodin, Kevin se ramène avec un petit catalogue à la main. Microsoft compterait vendre les pads Xbox 360 pour le PC aussi, mais à un prix supérieur: 45 euros au lieu de 40 euros pour la box. Pourquoi 5 euros de différence ? Ce sont pourtant les mêmes pads à la base...

L'explication est présente en tout petits caractères dans le catalogue : la version PC est livrée avec un CD de drivers. La version Xbox, non. Adieu, drivers gratuits ? Avant même d'avoir la réponse, un mec entre en courant dans le café, s'arrête, haletant, et déclame «La Xbox 360 c'est trop de la bombe, mangez-en !!», avant de repartir en courant. Suite à mon «c'était qui ?», Kevin m'explique que je viens de rencontrer Cliff Bleszinski, l'un des développeurs de Gears of War. Si lui n'est pas payé par Billou pour faire de la pub...

■■■ Ekianjo

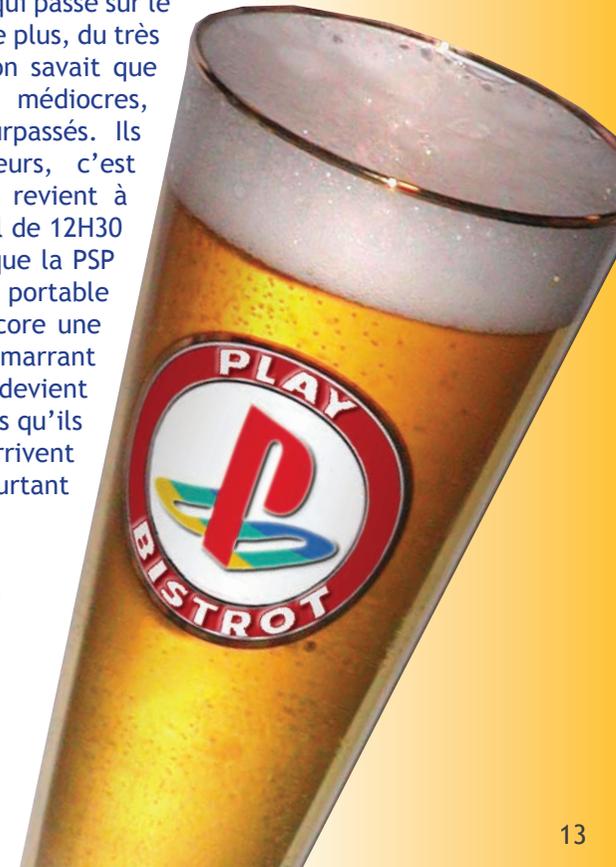
Ah ça y est, la PSP est enfin sortie sur le continent européen, ce qui provoque dans le Play bistrot un bordel monstre. Tout le monde montre sa dernière acquisition, les derniers jeux achetés (enfin surtout les portages puisqu'il n'y a aucun jeu très novateur sur cette console, ah Ken, on t'aime pas...). Dans ce bordel ambiant, j'essaie quand même de pénétrer dans le bar afin de m'installer et de voir les dernières nouvelles qui sont tombées. Je vois à une table, Guizz, un fin connaisseur, il passe de temps en temps mais quand il est là, les nouvelles pleuvent. Zou, je vais le voir et la discussion s'engage. Après les banalités d'usages, Guizz commence à me parler d'un jeu culte (malgré un second opus moyen) Soul Calibur 3. Il est étonné de voir la sortie européenne précéder celle Japonaise. Eh oui, le jeu étant prévu pour 2 novembre sur notre bon vieux continent alors que la sortie Japonaise est prévue pour le 22 Novembre. Bien en jambe, il me parle du fameux Chronicles of the Sword, un mode carrière de Soul Calibur 3 où le joueur peut modéliser son personnage de la tête au pied. Il rigole d'ailleurs en pensant aux screenshots fournis pour les développeurs où l'on voit des personnages "uniques" dirons-nous. «Il faudra être imaginatif» me glisse-t-il à l'oreille, «pour éviter l'horreur». En criant à moitié pour me faire entendre, je lui montre sur les écrans nouvellement installés dans les tables les images de Final Fantasy XII sur Playstation2. Il me regarde,

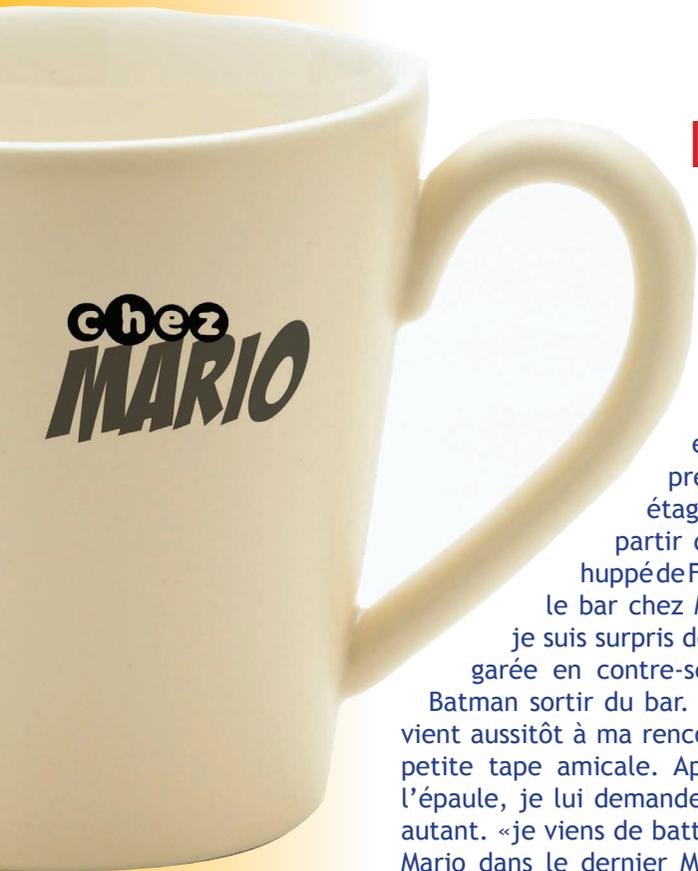
interloqué : «il n'est toujours pas sorti celui là ?» Eh non malheureusement, les gars de Square ont décidé de refaire une partie du jeu et donc tout logiquement il se mange un beau retard. Il devrait sortir pour Mars 2006. «Quoi !! Mars 2006 !». Oui, ça va être encore long. «Hum..., tu sais Guizz, ça risque d'être encore plus long pour la sortie Européenne, là je te donnais la date Japonaise». «Quoi!!» il me regarde les yeux désespérés, limite en pleurs. Pour l'Europe, il faudra attendre fin 2006 voir Mi 2007. «QUOI, 2007 !!» reprit-il en gueulant de fort belle manière. Plus un mot dans le Play bistrot. Tout le monde nous regarde. Je me lève rapidement en balbutiant «ben ouais... FF XII... en 2007, quoi». La plupart acquiescent en signe de compréhension. L'incident est clos. Pour détendre Guizz, il y a Shadow of the Colossus. Je lui montre les images diffusées sur Internet cette semaine. Une fois de plus, elles décrivent un univers poétique, très verdoyant. On voit toujours notre héros solitaire affronter les colosses avec l'aide de son étalon. Un jeu prévu pour la fin d'année si tout se passe bien, aurons-nous droit au CD bonus comme dans la version jap ? Rien n'est officiel... . «Ah la vache, je suis dingue!» Cette phrase vient juste de la table d'à côté : deux clients hébétés devant leur PSP, la larme à l'oeil. L'un me regarde, en lâchant un «putain, ma PSP a déjà quelques pixels morts !». «Amen» lui dis-je. Le pauvre bougre peut attendre d'en avoir 7 avant de gueuler auprès de Sony. Paf, encore

un qui se retrouve à terre. Revenons à nos moutons. «Guizz toi qui es un spécialiste des jeux de caisse, tu vas être heureux d'apprendre que Sega Rally 2005 revient à la vie». Après quelques mois où le jeu ne donnait pas de nouvelles, le voilà annoncé. Espérons quand même que le jeu mûrisse techniquement un peu, sinon il va paraître un peu cheap... même si les graphismes ne font pas tout. Tiens, d'ailleurs le papa de Sega Rally 2005 est Mizuguchi, le créateur de Rez, Space Channel 5 et de Lumines sur PSP. Les Sega Rally étaient plutôt bons sur Saturn d'ailleurs... Ah la Saturn... «Ah tiens regarde, c'est une compilation de vidéos pour la présentation de la PSP sur les chaînes Hertzienne qui passe sur le grand écran». Une fois de plus, du très grand n'importe quoi, on savait que les journaliste étaient médiocres, mais là, ils se sont surpassés. Ils s'y sont mis à plusieurs, c'est pas possible. La palme revient à France3 pour son journal de 12H30 qui annonce fièrement que la PSP est la première console portable en France. Ah la la, encore une bourde. C'est d'ailleurs marrant à quel point ça en devient pathétique. A chaque fois qu'ils parlent de consoles, ils arrivent à se planter. C'était pourtant pas compliqué...

■■■ Snape1212

J'ai couché avec une PSP hier soir





Le mystère perdure...

Ah, je m'emmèrde comme un rat mort aujourd'hui. Après avoir examiné les jeux présents sur mon étagère, je préfère partir dans le bar le plus huppé de France et de Navarre le bar chez Mario. En arrivant, je suis surpris de voir la Batmobile garée en contre-sens. Je vois l'ami Batman sortir du bar. Il me reconnaît et vient aussitôt à ma rencontre me faire une petite tape amicale. Après m'avoir cassé l'épaule, je lui demande pourquoi il sourit autant. «je viens de battre notre bon vieux Mario dans le dernier Mario party». Cette saga qui a commencé sur la Nintendo 64 va bientôt voir sa septième itération sortir, «le 7 novembre pour être précis» me dit-il. Evidemment après autant de numéros on commence à être habitué à ce type de jeu. Mais Nintendo se débrouille pour faire des Mario Party différents les uns des autres. Pour le six, on pouvait jouer avec un micro et pour le sept... «euh rien», me dit-il l'oeil hagard. C'est vrai, ils auraient pu faire un effort non ? Enfin bon, le plus important c'est que le jeu reste convivial même si les défauts de jeunesse sont toujours présents. «Enfin j'ai gagné» me redit-il en partant en direction de sa voiture. Je rentre dans le bar, à droite un Mario désappointé qui ne

comprend pas ce qu'il vient de lui arriver. Je pars dans sa direction afin de le réconforter. «Aller va, tu ne vas pas faire la moue cent sept ans voyons. Tu le battras dans un autre jeu, regarde Mario Smash Football, personne ne le connaît encore ce jeu. Tu vas pouvoir en éclater plus d'un.» Depuis le temps que le foot marche en Europe, c'était étonnant qu'on ne voit pas une tête de plombier sur une jaquette. L'optique du jeu est très arcade et il l'est d'ailleurs. On se demande si ça n'a pas été un peu pompé sur Mario Kart quand même ? Non parce que, d'accord il n'y a que cinq joueurs par équipe, que les fautes ne sont pas sifflées ok, mais qu'on gagne des bonus parce qu'on a envoyé un joueur de l'équipe adverse contre un champ électrique, hum... j'ai rarement vu du foot comme ça non ? Récolter un champignon qui nous permet d'aller beaucoup mais alors beaucoup plus vite, on sent le manque d'imagination. Que fait la FIFA contre la prise des produits hallucinogènes ? «Ils ont renforcé le mode multi joueurs, tu ne seras pas déçu» me sort-il. Et cette fois-ci, pour les Européens, il vont faire un Bundle avec une console Game Cube Pearl White ainsi que le jeu à un prix exceptionnel pour sa sortie le 18 Novembre prochain. Mouais, on verra bien. Puis je pars un peu plus loin. Derrière un nuage de fumée se planquent trois nerds très connus pour leur infos sur les consoles nouvelles générations. J'avais déjà demandé à Mario pour la Révolution, mais comme

d'hab, il dit qu'il ne sait rien. Il faut donc partir à la pêche aux informations où l'on peut. Je m'approche donc discrètement du groupe et écoute leur conversation. «Hé, vous avez vu la NST (Nintendo Software Technology) ont un projet pour la Nintendo Revolution. C'est encore top secret, mais bon on peut imaginer qu'il fasse un remake d'un ancien jeu Nintendo non ? En plus, avec le catalogue Nintendo, ils ont de quoi faire! Peut être un Excitebike où la suite d'un 1080°». Bref, plein de noms sont cités. Je n'arrive plus à les retenir. De toute façon Nintendo sera tranquille à vie avec ses licences exploitées à 100%. Il paraît qu'on en saura un peu plus sur la Revolution pendant le prochain Tokyo Games Show. Patience... En attendant, je vais m'asseoir et boire un petit coup. Un gars passe en distribuant des prospectus qui ressemblent à des plans pour aller au ski - mais.. c'est pas encore la saison, quand même... le champignon en plein milieu de la page me saute soudain aux yeux. Il s'agit en fait d'un bon de réduction pour acheter la version Gamecube de SSX On Tour. Les gars d'EA ont obtenu l'accord d'inclure les personnages de Nintendo tels que Mario, Luigi et Peach ! Pas étonnant... La sortie est prévue le 11 novembre en France. Avant d'aller sur les pistes pour de vrai ?

■■■ Snape

A peine quelques secondes plus tard, je me tourne à nouveau et Revolution est parti aussi vite qu'il est arrivé. Jacky me dit que c'est dans les habitudes de l'Anglais de filer ainsi. Valve, qui descend les escaliers menant aux « chambres d'hôtes » suivi de près par une travailleuse aux proportions douteuses, vient me souffler dans la figure que Day of Defeat : Source est bientôt fini, et qu'il devrait sortir dans le courant du mois de septembre. Je décide de ne même plus prêter attention à ce type qui me prend pour un crétin avec ses jeux optimisés avec les pieds. Le développeur gourmand s'en rend compte et part, me laissant ainsi l'occasion d'aller voir l'une de mes idoles, déjà dans le bar depuis une bonne vingtaine de minutes, devant une bouteille de Jack. American McGee me repère et me fait signe d'approcher. Je m'assois à sa table et le développeur me sert une bonne lampée de bourbon, avant de se servir à son tour. Nous parlons pendant quelques heures de tout et de rien, puis, au milieu de la conversation, il me lâche quelques photos issues de son portefeuille de son prochain bébé. Il me dit que son nom est Bad Day LA et que l'ambiance du soft promet d'être au moins décalée, si ce n'est vraiment originale. Après avoir fini son verre, il se lève et se dirige vers la sortie. Je le remercie auparavant d'au moins essayer de faire des jeux un brin différents de ce qu'on a l'habitude de voir. Il ne fait pas un commentaire et part. Jacky, le barman, me hèle de l'autre bout

du bar. Je m'approche de lui à grands pas, pressé d'apprendre les dernières rumeurs salaces du petit monde du jeu vidéo. Malheureusement, ce n'est pas une joyeuse nouvelle qu'il m'annonce: Asheron's Call 2 serait sur le douloureux chemin de la mort. J'essuie la larme qui coule le long de ma joue sale, puis je dis à Jacky que je viendrai sûrement pour l'enterrement. Il me répond que les funérailles auront lieu dans le mois ou un peu plus tard. Il paraîtrait que le père du jeune MMORPG soit tellement attristé de la mort prématurée de son rejeton, qu'il se laisserait mourir lui aussi. Jacky ne lui donne pas après février 2006. Le vent se met à se lever à l'extérieur du Mr. Tea, de puissantes rafales amènent des quantités impressionnantes de sable en provenance du désert environnant. « Everyday » se lance sur le juke-box réglé sur random. Une jeune fille aux cheveux verts pénètre dans le bar et se fait éjecter quelques secondes plus tard après avoir essayé d'aguicher chacun des clients du bouge. Alors que l'ambiance est tendue, un fermier allant par le nom de Nobilis fait son entrée. Bien qu'il porte des bretelles, il s'accroche à la ceinture de son pantalon comme s'il menaçait de s'échapper d'une minute à l'autre. Il s'accoude au comptoir et commande une bière, je vais vers lui et lui demande ce qu'il a de beau à raconter. Il me répond qu'il prépare la conversion d'un titre de Capcom sur PC. Mes yeux brillent, la bave commence à couler à la commissure de mes lèvres : ces

coyotes se seraient donc décidé à sortir Bio Hazard 4 sur PC ? « Non », me dit-il, « je m'occupe de la franchise Megaman ». Quoi? Megaman ? Si mes souvenirs sont bons, le dernier exploit du petit bleu sur PS2 n'était pas à la hauteur de la réputation de la série. Quoi ? Et c'est celui-là qui va être porté sur nos machines de bourgeois ? Déception... Je laisse Nobilis à sa bière et m'en vais rejoindre le sympathique, bien qu'un tantinet prétentieux, Peter Molyneux. Ce dernier aurait prévu de sortir la suite de son « truc » au début du mois d'octobre. En effet, Black and White 2 devrait selon lui atterrir dans les étagères d'ici peu, nous prodiguant à tous la joie de jouer le rôle du dieu d'une populace écervelée. On se souvenait d'un premier effort bancal et inégal dans sa qualité. Surtout que le soft ne tenait pas toutes ses promesses. Je forme à cette occasion un périmètre de sécurité autour de Peter pour empêcher qu'une épidémie de molyneusite ne se propage aux autres clients du bar, conseillant à chacun de ne pas trop s'approcher s'il veut garder un tant soit peu de crédibilité auprès des gamers.

■■■ El Fouine

(Ghost) Riders in the sky



MONOLITH

PC

SCREENING

F.E.A.R.

VUG nous gratifie de ces quelques nouvelles images de Fear, le nouveau Fps plutôt vachement attendu, développé par Monolith. Plus on en voit et plus l'attente se fait longue. Les retombées des démos multijoueur et solo sont bonnes, il en est de même pour la plupart des previews qui circulent en ce moment sur le net. Graphiquement largement au niveau de ce qui se fait de mieux actuellement, doté d'un gameplay saupoudré d'une pointe d'horreur qui ne laisse pas indifférent et possédant une IA de qualité, le nouveau bébé de Monolith a de sacrés atouts pour plaire. Toujours prévu pour le mois d'octobre, Fear permettra sûrement de pallier au manque cruel de bons Fps qui sévit en ce moment. Allez, plus que quelques semaines à tenir.





SCREENING

Savage 2

Savage, c'était un titre plutôt prometteur, original et ambitieux. Sorte de jeu hybride mêlant deux genres plutôt opposés - le STR et le FPS, le titre s'est finalement révélé comme plutôt bancal. Pas foncièrement mauvais, juste pas encore totalement au point. Les gars de chez S2 Games semblent convaincus que leur recette est en mesure de faire des miracles (ça marche sur les rhumatismes?) puisqu'ils ont récemment annoncé que le second épisode était en préparation. Ça semble plutôt pas trop mal parti à la vue des premiers screenshots disponibles et surtout du trailer téléchargeable sur le site officiel du jeu. Le concept reste apparemment sensiblement le même que pour le précédent opus, les améliorations en plus. La sortie est prévue pour l'été 2006.

XBOX
360

XBOX

PS2

SCREENING

Black

Les FPS consoles ont le vent en poupe. J'me rappelle, il y a quelques années, tout le monde riait à l'idée de jouer à un FPS avec un pad. D'accord, on rit toujours. Mais peu importe, les dévs veulent vous en faire manger, et pour cela ils se jouent des capacités graphiques pour vous attirer, comme d'hab. Ici, Criterion voudrait que Black soit aux FPS ce que Burnout est aux jeux de caisses. Entre autres, on nous promet de grosses possibilités au niveau de la physique, des décors destructibles... et des graphismes plutôt pas mal pour des consoles actuelles. Il faudra croire les différentes previews sur parole en attendant de voir tourner la chose. C'est prévu pour février 2006. Et la Xbox 360 sera aussi du lot.



GRAND RAID OFFROAD

source : xboxyde.com

Grand Raid Offroad, c'est le nouveau jeu des petits français de chez Asobo, un studio à l'origine du pas super prestigieux CT Special Forces, un jeu à la troisième personne qu'on espère oublier bien vite. Grand Raid Offroad, késako? Disons que c'est un peu l'Amped, à plus grande échelle, des jeux de voitures "offroad". Les développeurs souhaitent apparemment repousser les limites de la définition du mot liberté et proposer un jeu où il sera possible d'aller à peu près où on le souhaite.

Ça fait envie, hein? Et encore, je n'ai pas fait allusion à la superficie des décors (hop, 10.000 km²), aux 20.000 km de routes, chemins de terre et autres par circuit, aux 30 véhicules accessibles, à la possibilité de jouer en ligne, à la gestion en temps réel de la météo etc. Ça fait même carrément envie, hein? Pour le moment, le projet d'Asobo n'a pas d'éditeur et ces croustillantes annonces sont donc à prendre avec des pincettes. En tout cas, en vidéo, ça le fait plutôt bien.



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.

FILE LE SAC, C'EST POUR YVES

Le père Guillemot peut sourire. Ubi Soft lui rapporte des millions, lui qui ne touche jamais à un jeu. Surtout d'Ubi.



Rayman, Prince of Persia, Rainbow Six, Splinter Cell, Ghost Recon (pour ne citer qu'eux), il n'y a pas à dire, Ubisoft est vraiment partout. Passé maître depuis plusieurs années dans le domaine de l'édition, de la distribution et du développement, le très célèbre groupe français aime le Roquefort - celui d'Auvergne façonné par le gros monsieur qui a la moustache de la couleur de son fromage. En moins de vingt ans, Ubisoft s'est imposé de son gros popotin de mastodonte comme un acteur majeur dans le domaine du loisir interactif. Actuellement, Ubisoft emploie environ trois mille personnes à travers le monde dans pas moins de treize studios répartis dans une grande partie du globe. A titre indicatif, pour l'exercice 2004-2005, les bénéfices de notre Bubishi national ont atteint la très

modique somme de 538 millions d'euros, soit une hausse de huit pourcent par rapport à l'exercice de l'année précédente. Faut dire, ils se sont tout de même sacrément bien débrouillés, notamment grâce aux nombreux studios, entreprises de distribution ainsi que droits exclusifs d'édition qu'ils ont acquis durant cette vingtaine d'années d'existence et qui leur ont permis de faire fructifier toujours plus les bénéf'. Yves Guillemot, le PDG de la firme, nous annonce, dans un communiqué tout ce qu'il y a de plus officiel - et pompeux, qu'il est content. Bah ouais, faut le comprendre: "Ubisoft monte en puissance en Europe!". Ubisoft passe la seconde et se positionne, pour le premier semestre 2005, en deuxième position parmi les éditeurs indépendants du marché Européen. On pourrait aussi évoquer les bons résultats hors Europe (Etats-Unis, Canada et Australie) du célèbre groupe mais c'est finalement tellement peu intéressant - pour l'Europe aussi, d'ailleurs. Il n'y a qu'une seule chose à retenir, Ubisoft va bien et c'est tant mieux. Maintenant, des jeux sans numéros derrière, c'est possible M'sieur Guillemot ?

U.M.D. : UNIVERSAL MOUTON DISK

Ah, Sanqua se moquait de ce format batard inventé par Sony pour la PSP ! Maintenant c'est Sony qui rit jaune... plaqué or !



Ah, on en a fait des vanes sur l'UMD de Sony, le disque fait pour leur console portable PSP. Encore un truc complètement fermé sur lui-même; plus encore que les rapports de santé du président. Mais finalement, les gens sont bien tombés dedans. Les derniers chiffres donnés par Sony sont de 17.2 millions d'UMD vendus à travers le monde. Et chose amusante, seuls 9 millions sont des jeux. Et le reste ? Sony prétend que la PSP sert de support pour les films de grands studios d'Hollywood. En fait, ces autres 8.2 millions, ce sont les UMD de fesses que les otakus japonais ont acheté en masse. Vous savez, ceux avec la jolie fille en tenue d'infirmière, qui ne tarde pas à se déshabiller dans les 5 premières minutes ? Comment ça vous ne voyez pas ce

dont je parle? Vous voulez dire, vous n'avez pas acheté la PSP pour ça ? Ah. Vous devez être du côté obscur des geeks gamers.

Totalement mégalomanie, Sony prévoit de vendre 130 millions d'UMD d'ici 2008, dont 60% d'entre eux étant des films. Ils ont peut-être oublié deux trucs : 40% de 130 millions, ça fait dans les 52 millions de jeux vendus. Euh... pourtant, quand je regarde les sorties à venir, je vois pas de gros jeux qui vont vendre des millions. A moins qu'il existe une liste secrète dont seul Ken a connaissance ? Apparemment, les japonais, eux, ne sont pas non plus au courant. D'après un récent sondage (vous savez, les trucs super fiables sur lesquels on prédit les élections) les gamers nippons auraient mis leurs PSPs dans un bocal de formol, histoire de la conserver jusqu'au jour où un bon jeu sortirait à nouveau. Bah, dans les 50 prochaines années, tout peut arriver.

Sony, je ne te dirais qu'un mot : bravo. Vendre 8 millions de films de fesses, il fallait oser. Bon, Ken, maintenant, arrête de t'astiquer et demande à tes potes développeurs de sortir des trucs potables, histoire de sortir avec, sans honte.

LA DS PARTENAIRE DE CANIGOU

La SPA n'a qu'à bien se tenir. Pour les adoptions de chiens, c'est désormais Nintendo qui la concurrence.



Aux US, c'est officiel : la sortie de Nintendogs est un gros succès. Vous savez, l'espèce de tamagochi pour DS dans lequel ils ont remplacé les bestioles par des chiens ? Ouais, celui-là. Ca marche GRAVE. Vous voulez des chiffres, comme d'hab'. Presque 15% des possesseurs de DS ont acheté le jeu, soit 250 000, et ceci en une semaine. Il paraît que c'est du jamais vu. Dans la plus belle tradition des Pokemons, le jeu est sorti en trois versions, chacune se focalisant sur une race précise. Bref, comment vendre 3 fois le même jeu en changeant les skins. Dans le même temps, une étude du très sérieux «Journal of Dog Obesity» rapporte que les chiens dont les maîtres ont acheté le jeu sont en train de prendre du poids et de déprimer sévère. Les hypothèses de l'étude sont que les

gros beaufs passent tout leur temps devant leur DS, ne promènent plus leur toutou, laissant Médor bouffer des Pringles et regarder la télé très tard avec ses enfants obèses. Des overdoses de Drucker auraient déjà été rapportées.

Comme quoi, les jeux vidéos rendent violents, cons, tuent - ça on savait déjà - mais sont aussi mauvais pour le meilleur ami de l'homme.

On se souvient d'ailleurs de ces cas isolés, au Japon : des chats qui ont lacéré de leur griffes l'écran tactile de la DS de leurs maîtres qui venaient d'acheter Nintendogs.

Cette résurgence de la délinquance animale inquiète les autorités, qui auraient décidé de construire de nouveaux chenils et d'alourdir les peines pour les délits mineurs, genre le défécage en dehors des lieux prévus par la loi.

Encore une fois, on s'attaque au faux problème. Il faut interdire Nintendogs ! Mettre en gros dessus: «Jouer rend fou et fait péter» pour mieux sensibiliser les gens. Et s'ils doivent abandonner leurs chiots virtuels et leur DS, au moins, ça ne fera de tort à personne. On les attachera au bord de la route et un gosse passera bien.

“ Story in a game is like a story in a porn movie.
It’s expected to be there, but it’s not that
important. ”

John Carmack (ID Software)

IRONIC

“Story in a game is like a story in a porn movie. It’s expected to be there, but it’s not that important.”

[Story in a game]

L’ami Carmack c’est un peu le Brice de Nice du jeu vidéo. Il aime bien sortir des phrases qui cassent, et tuer en deux lignes des années de jeu vidéo. En effet, pendant un bout de temps, les progrès graphiques ont été relativement limités et les gens s’attachaient à créer des scénarii pour impliquer les joueurs. La série des Ultima, par exemple...

[Story in a porn movie]

Carmack est un programmeur à la base. Le genre de mecs qui passe sa nuit devant son PC pour pondre des routines plus rapides. Pas étonnant qu’il préfère l’action à la création d’un monde et d’un environnement. Dans un film porno, l’histoire sert de pure prétexte à mettre en place des situations le plus vite possible. Qui parle de goût ??

[not that important]

Après le premier contact avec un jeu, ce qui fait qu’on y reste, qu’on s’y intéresse, c’est à l’histoire qu’on le doit. Le scénario cul-cul de Doom 3 a rendu le jeu plus pénible qu’autre chose. A l’opposé, c’est le scénar’ dans Oddworld Stranger (pour ne citer que lui) qui vous fait dévorer le titre. Mieux vaut faire soit tout, soit rien. Doom 1 tenait debout sans faux semblants. A vouloir rajouter des bribes d’histoire dans la démo technique qu’est Doom 3, Johnny s’est perdu en route. Pourtant, on lui demandait juste de pas nous baiser. L’influence du porno, sans doute. John, lâche ton Joystick.



Le voilà votre idole des jeunes. Je précise, les yeux rouges, c’est pas la photo. C’est simplement une manifestation visuelle de l’ego de Johnny. Allez, il programme bien, on va pas dire le contraire. Mais sérieux, gars... contente toi de faire des moteurs. Tu te rendras un GRAND service.



On refait le monde

Lors de la Game Connection de décembre dernier, nous avons eu la chance de taper la causette avec...

FREDERICK RAYNAL

Ca reste entre nous !

Certes, il manquait une bière, des chips et des cahouettes sur la table, mais le coeur était là.

■■■ Ekianjo & Snoopers

Sanqua : Comment vous avez commencé dans les jeux vidéo ?

En fait, c'est venu petit à petit. Depuis tout petit, j'invente des jeux. A l'âge de 8 ans-10 ans, il n'y avait pas d'électronique, d'informatique à l'époque... je suis né en 1966. Les années 75 marquaient le début des bornes d'arcade, enfin bref, j'inventais des jeux de plateaux et j'ai découvert en fait l'électronique à 12 ans. J'ai pris des cours par correspondance avec Eurelec, et j'ai appris l'électronique très tôt. Je me suis mis à construire des petits trucs avec, ça clignotait, je disais que c'était mon ordinateur... et je suis arrivé à l'informatique par l'électronique, avec les premiers ordinateurs en kits à l'époque, les MK14, et plus tard le ZX80... voilà, c'était plus le côté électronique qui m'intéressait que le côté informatique et... je suis tombé dedans : quand j'ai eu mon ZX, j'ai fait de la programmation, de la programmation jour et nuit,

et j'étais encore à l'école...

Sanqua : En quelle année est-ce que vous avez commencé la programmation alors ?

En 1981. 1980 même, j'ai commencé avant, c'est un copain qui avait un ZX80. A 14 ans alors. Enfin, à l'époque c'était vraiment très nouveau, il n'y avait pas de bouquin, rien, et je faisais pas mal de jeux pour moi sans savoir que ça pouvait se vendre. Et j'ai fait un paquet de jeux, avec des musiques, des boites, sans jamais le proposer à qui que ce soit. Pour moi tout le monde faisait ça. Pourquoi est-ce qu'on achetait un ordinateur ? C'était pour programmer ! Et comme je viens d'une petite ville où il n'y avait pas beaucoup de gens qui le faisaient...

Sanqua : Vous êtes de quelle région à la base ?

Brive, en Corrèze ! Donc, pour dire ! Petit à petit je m'amusais



L'initiation

à faire des jeux, et mon père, en voyant que la micro-informatique avait l'air de commencer à exister, a ouvert un magasin à Brive, qui s'appelait Videomatique. A l'époque, il y avait des Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, et du coup j'ai commencé à bosser avec mon père pour m'occuper des clients en informatique. Pendant ce temps, j'ai continué à programmer, mais étrangement pas pour des jeux alors. Tout le monde en faisait pour s'amuser. Ce n'était pas quelque chose de commercial.

Je faisais des émulateurs Minitel et des serveurs minitel.

Sanqua : C'est pas vrai ???

Ouais, mon premier produit commercialisé ça a été MINITELEC pour Amstrad CPC pour les modems Digitelec : un émulateur minitel, un programme de transmission de fichiers et des serveurs locaux minitel. Puis, avec un copain d'enfance qui s'appelait Christophe LACAZE, on a fait POPCORN, qui était un casse-briques en CGA,

un clone d'Arkanoid, un peu plus moderne. On a fait ce petit casse brique comme ça, pour s'amuser, ensemble, et on l'a mis en freeware. C'était toujours la même idée, on ne gagnait pas d'argent avec les jeux, c'était pour jouer. Et ce programme a fait le tour du monde, et en particulier il est arrivé à Infogrames, qui l'a vu, et ils m'ont appelé, ce qui fait qu'en 1989, ça a été mon premier vrai boulot professionnel dans les jeux en rentrant à Infogrames.

Sanqua : Tu as rencontré Bruno Bonell directement alors ?

Non, à l'époque c'était avec Eric Mottet, enfin, (Bonnell) on le voyait, il y avait 30 personnes à l'époque à Infogrames. C'était vraiment tout petit. Et là j'ai bossé sur différents trucs, en général sur les routines graphiques bas-niveau, tout ce qui était assembleur... puisque je venais de l'électronique, j'avais une bonne connaissance du fonctionnement

des machines. Donc c'était beaucoup de bas-niveau avant même de pouvoir travailler sur différents jeux, jusqu'au moment d'Alone in the Dark, où là j'avais vraiment une idée, avec une techno particulière.

Sanqua : Alors comment c'est venu cette idée d'Alone in the Dark ?

J'avais travaillé sur une adaptation d'un jeu qui s'appelait Alphawaves, c'était Christophe de Dinechin qui avait fait ça sur Atari ST. Il fallait faire la version pc. J'ai bossé sur la version pc : c'était la 3d de l'époque, il y avait trois bouts de faces qui se battaient en duel. Je me suis dit qu'on pouvait faire quelque chose avec la 3D, comme animer des personnages. Et ça à l'époque, personne ne l'avait fait (en 3d). L'envie d'Alone est vraiment partie d'un nombre de raisons techniques.

Mon père, à Videomatique, vendait des ordinateurs et louait aussi des cassettes. Je suis donc tombé

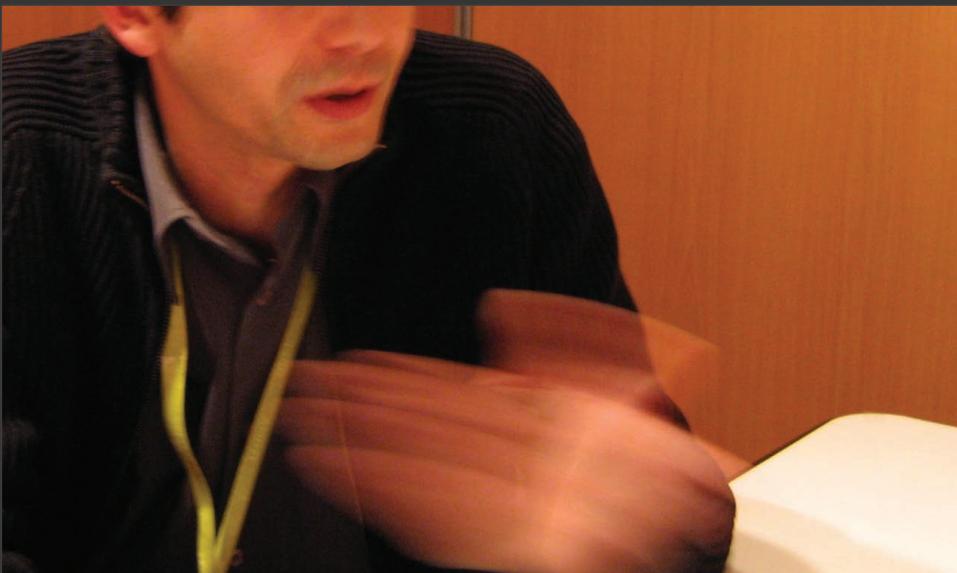
dans tous les films d'horreur, ça correspondait complètement à mon âge aussi. Après, il y a eu un amalgame : « tiens, on peut faire des personnages animés avec ». J'aimais les jeux d'action, j'aimais les films d'horreur, je rêvais depuis longtemps de faire un quelque chose où on explose des zombies, et avec cette technique... tout devenait possible.

Sanqua : Et cette histoire de caméra fixée ?

En fait c'était la prolongation technique. On voulait faire des bonhommes. A l'époque pour faire des bonhommes, on pouvait afficher 300 polygones sur l'écran - Si on voulait faire des bonhommes qui ressemblent à quelque chose, il ne restait plus de place. C'est venu complètement logiquement - on allait faire des décors dessinés pour vraiment avoir de jolis décors, et un système de caméra... et tout a décollé.

Alors, on mettait des caméras

Alone in Infogrames



dans les pièces... après il y avait des contraintes ludiques. On ne voulait pas imiter un film, il y avait la notion de technique, la notion de gameplay, avec ce système de caméra : il fallait plus souvent être vu de derrière qu'être vu de face, que les pièces soient bien couvertes, qu'il y ait une bonne surface de jeu.

Il y avait Didier Chanteray, qui au début avait fait les animations, avec lequel j'ai bossé sur LBA2 ensuite, et les personnages. Ma femme, Yaël Barroz, qui a fait les décors : on s'est rencontré juste avant Alone, c'est devenu ma femme, après c'est elle qui a fait les décors de LBA.

Sanqua : Vous étiez combien sur Alone ?

On était pas nombreux. Il y avait moi, Yaël, Didier, le musicien, qui a été très présent, Philippe Vachey, qui a bien suivi le jeu et qui a apporté des idées excellentes au niveau de l'ambiance. Comme par

exemple : Il y avait une musique, chaque fois qu'un monstre arrivait, qui se déclenchait, et il est arrivé et il a dit : « Tiens pourquoi on ne la déclencherait pas de temps en temps, aléatoirement ? » - Idée absolument extraordinaire ! Mine de rien, ça a l'air tout bête, mais quand on regardait les testeurs en train de jouer, une fois qu'ils avaient reconnu la musique... la musique arrivait, ils étaient là: « il est où, il est où ?? » alors qu'il n'y avait rien du tout ! Extraordinaire...

On était très peu de gens, les 4 de bases, il y avait aussi Frank de Girolami, qui a bossé après sur le 2, Hubert Chardot, qui est arrivé plus tard. A l'époque, il venait d'arriver chez Infogrames, il devait juste écrire les textes des indices qu'on trouvait en fonction de mon scénario interactif.

Sanqua : Et après Alone ?

Après Alone, on s'est un peu fâché avec Infogrames sur comment faire la suite. Entre temps, pour Alone, il

n'existait pas de modelleur, surtout pas temps réel. J'avais développé un modelleur, les outils d'animation temps réel des personnages, et le système qui permettait de générer les décors. Ensuite, les décors étaient entièrement faits à la main, tout en bitmap.

Entre temps, on commençait à entendre parler de 3d. La vraie 3d commençait à arriver avec des logiciels mieux que le POV de l'époque - je me suis dit qu'il y avait sûrement quelque chose à faire, avec des décors faits sous 3DS. Enfin ça voulait dire pas un jeu avant le Noël d'après.

Infogrames voulait un jeu avant. Je n'ai pas été d'accord avec cette façon de faire, je voulais faire ce qu'est devenu Resident Evil ...On avait commencé le développement, on reconnaît la maison, on avait dessiné quelques trucs dedans, mais après, je n'étais plus du tout dedans. Ils ont vraiment dérivé sur quelque chose d'autre.

Je trouve qu'il n'y a pas eu vraiment de survival horror qui

aurait pu être considéré comme un enfant d'Alone. J'espère bien en faire un, un jour. Il y avait des postulats très particuliers que les gens ont un peu oublié. Ce n'était pas un jeu d'aventure mais un survival horror. C'est quelque chose de bien particulier.



Renaissance

Sanqua : Après Alone 4 a été déclaré être une suite spirituelle de Alone ? Vous aviez quelque chose à y voir ?

Rien du tout ! Infogrames ne parlait même pas de moi. Pour eux, je n'étais même pas le créateur du premier. Ils ont prétendu que d'autres personnes en étaient à l'origine (même si Bonnell, dit le contraire en face de moi), et je me le suis fait un peu voler. Enfin, les gens du métier le savent. Et la reconnaissance, c'est important.

Surtout celle des joueurs. J'ai toujours fait ça pour les joueurs.

Sanqua : Après Alone, c'était LBA alors ?

Après on a fondé Adeline software qui était la petite sœur de Delphine Software, à Lyon, et là on est parti sur LBA, en embarquant Didier qui avait bossé, Yaël, ma femme. Donc toujours Didier chanfray, pour les personnages - c'est lui a dessiné toutes les scènes et qui a fait toutes les animations des personnages.

Yaël a travaillé sur tous les décors avec 3DS.

Sanqua : Et les séquences cinématiques c'était de qui ?

C'est Frederic Taquet qui bosse maintenant à Eden Studios. Lui c'était le premier a faire ce genre de choses, après il y en a d'autres qui sont arrivés.

Sanqua : Alors comment est né LBA ? parce que c'est un concept complètement différent d'Alone in the Dark !

Ah complètement ! On voulait faire différent. Là c'était déjà un peu plus réfléchi qu'Alone qui était vraiment une envie très forte venue essentiellement de la technique. C'est parti de deux choses: la première, de vouloir volontairement prendre le contre-pied. C'était l'époque des Doom. Et je me suis dit : « c'est bon, Doom nous fait un succès, l'année

prochaine il y en aura 40 des dooms, y'en a deux qui marcheront, 38 qui vont mourir ». On allait prendre le contre-pied. Au lieu de faire du métal rouillé et des monstres, on allait faire un truc tout rond, tout mignon, qui va changer de ce qui va sortir.

On avait pas tort, à l'époque où LBA est sorti, ce n'était que des jeux comme ça. LBA a été très bien accueilli parce que c'était très frais.

Deuxième chose : depuis l'époque du cd-rom, je voulais faire un jeu en 3D iso, parce que je suis un fan de alien8, nightlore. J'adore la 3d iso. Ce qui ne me plaisait pas dans la 3d iso, c'était le fait que le personnage était un sprite avec peu de positions. Je voulais faire de vrais personnages en 3D, pour profiter de la souplesse des déplacements, des animations, etc... Les décors en 3D iso facilitaient la construction et donnaient un look graphique particulier.

C'était un peu dans l'idée d'Alone : avoir des fonds fixes pour laisser

du temps à afficher pleins de bonhommes, mais avoir quand même un joli décor. Il y avait donc quand même cette envie de technique. Après, il fallait faire l'univers, il a été créé avec Yaël, Didier, Laurent, ... tout le monde y a contribué.

Sanqua : D'où venaient vos inspirations pour l'univers ?

De tout, de vouloir faire quelque chose que nous aimions. Il y a eu une raison technique qui a donné l'inspiration, et après c'est Didier Chanfray qui a donné ce côté un peu rond des dessins.

Sanqua : Comment étiez-vous organisés dans l'équipe ?

On était 4. Il y avait Laurent Salmeron qui venait d'infogrames, il avait travaillé sur Eternam et avait bossé avant avec Hubert sur un jeu de Cthulhu, Prisonner of Ice, On s'est retrouvés tous les 4 avec

la société à monter. Nous n'avions pas encore d'ordinateurs, juste les nôtres ramenés de la maison. Le temps de monter la boîte, on a eu un mois. On s'est dit, « allons-y, réfléchissons au concept ». Au niveau de la technique, les idées étaient claires : ce serait le premier jeu en 640 par 480, sur CD.

Sanqua : Dès le début vous avez pensé à ça ?

Oui, c'est vraiment ça : il y a le côté technique et le côté game mechanics. Ce qui m'intéresse, c'est le fonctionnement : qu'est-ce que le joueur fait et comment le jeu fonctionne dans sa globalité. Ensuite, tout le monde apporte ses envies de graphisme, d'histoire, etc... et je choisis ce qui va être intégré ou non.

C'est important aussi, ce n'est pas du tout secondaire, mais il y a un ordre dans les choses : la première chose, celle que tout le monde comprend, ce sont les graphismes. La première fois que

tu vois un jeu, que tu as envie d'y jouer, tu es attiré par l'image. Ça plait ou ça ne plait pas, il n'y a rien à comprendre.

Après, il va se passer ou non le truc magique : quand tu prends la manette. Enfin, la manette, le clavier, tout ce que tu veux, et là tu commences à toucher, c'est là qu'un jeu devient différent d'une image, d'un film, n'importe quoi. C'est là que le joueur commande. C'est vrai que maintenant tout marche un peu près sur le même moule, mais il faut voir que c'est venu de pleins de tentatives, et petit à petit tout s'est fixé. On parle d'innovation maintenant, c'est un peu plus difficile de nos jours. Mais il y a toujours plein de choses à essayer encore.

Au niveau du toucher, c'est là qu'il doit se passer un truc magique : ça répond bien, on se sent à l'aise dans cet univers, et la troisième partie qui fait que l'on continue de jouer, c'est ce qu'on appelle le scénario. Mais ça peut être des

tableaux si c'est un jeu à tableaux. Tout ce qui vous emmène à continuer et à dire « je veux aller plus loin dedans » - ça dépend de la structure du jeu, mais c'est ce qui fait que l'on continue à manipuler quelque chose qu'on a apprécié. C'est pour cette raison que dans LBA on s'est fait plaisir dans cet univers difficile à décrire, Il n'y a pas de références, - on a tous des références, du cinéma, de plein de choses vues et revues, mais ça n'a pas été « on va faire ça comme ça ». Nous avons fait un truc complètement à nous. C'était encore l'époque où l'on avait encore la chance de pouvoir faire ça.

Après LBA2, rencontre avec Sega qui cherchait à monter ses premiers studios européens. Cela a abouti à la création de No Cliché, avec toute l'équipe d'Adeline. Nous sommes devenus le premier studio européen de Sega en développement. Les gens de Sega sont vraiment des gens extraordinaires qui aiment vraiment le jeu... peut-être justement un peu trop. Et qui ont pensé que des bons jeux auraient

suffi à faire tourner la roue. Il y a eu Toy Commander, premier jeu pour Sega, un jeu d'action. Après on travaillait sur Agarth, qui était un Survival Horror... non, pas survival horror justement, Adventure Horror, je tiens bien à les différencier. Mais qui devait être un gros gros jeu pour la Dreamcast, on avait vraiment carte blanche, un pont en or pour faire LE jeu d'horreur de la Dreamcast.

On bossait dessus depuis un an, et Sega a dit « on ferme », et tous les studios européens ont fermé, on est parti avec l'eau du bain.

Sanqua : Vous n'avez pas voulu récupérer le projet pour pc ?

En même temps, on ne voulait pas, c'était un gros projet complètement dédié Dreamcast, au niveau du moteur 3D. Tout avait été complètement optimisé pour, on était vraiment allé loin, ça aurait voulu dire beaucoup de boulot pour le recommencer - il n'y avait pas les renderwares - en plus, le temps de fermer No Cliché, ça a mis longtemps, le temps de virer tout le monde, les gens se sont donc retrouvés dans la nature, assez tôt par rapport à moi. Je suis resté longtemps, donc reprendre le projet derrière, c'était le reprendre moi sans les autres. Je ne voulais pas faire le projet sans ceux qui avait travaillé dessus. Pour moi un projet doit s'inscrire dans une équipe, ce

n'est pas qu'un produit, même si ça en devient un après la phase de conception..

Donc pas d'Agarth. Le projet totalement mort. Il en reste une vidéo qui montre des bouts de décors, des bouts d'animation, mais pas de jeu. Le jeu ne fonctionnait pas encore complètement. Et il ne reste plus rien à part cette vieille vidéo.

Sanqua : Grosse déception alors ?

Ah ouis, ça... énorme. Un projet qui s'arrête... au moins j'en aurais connu un. Chez Infogrames, j'en avais connu des petits aussi, mais là ce n'était pas la même ampleur. Un jeu de 35 personnes, c'était pas mal.

Passage chez Sega



Sanqua : Et la mort de Sega, vous la sentiez pas venir ?

En fait on l'a su assez tôt, avant que ça soit officiel. Ca, j'y suis pour rien, malheureusement ! Après NoCliché, F-4 Toys a été fondé avec Bruno Heintz. Là je ne ferai pas de commentaire particulier. C'est vraiment une boîte très particulière, qui a des façons de fonctionner intéressantes, mais très très secrètes. On travaille sur des jeux vidéos, plusieurs même.

Sanqua : Pourquoi ce secret ?

C'est le choix des dirigeants. Pourquoi pas. Il y a des bonnes choses. C'était une boîte à Paris, moi j'étais à Lyon.

Sanqua : A quelle époque ça s'est passé ?

NoCliché a fermé fin 2001... F-4 Toys a été fondé début 2002.

Sanqua : Chez F-4 vous étiez consultant ?

Non, directeur de création. Maintenant je suis en train de créer Ludoid. C'est effectif en mars (cet entretien date de décembre).

Sanqua : Sur votre carte de visite, chose étonnante, il y a marqué: Ludoid : jeux vidéo et jouets électroniques. Qu'est-ce que c'est que Ludoid ??

C'est, dans un premier temps, une société de consultants, d'audit de jeux. De création en amont des jeux. Et pourquoi jeux électroniques ? C'était déjà une activité d'F-4, où j'ai déjà conçu des trucs... J'ai plein d'idées, comme je viens de l'électronique. Je ne suis pas un méga pro de l'électronique, mais je connais suffisamment bien pour savoir comment on construit ces petits gadgets, comment ils marchent, combien ça coûte, ce qu'il y a dedans.



Ludoid, le présent

Et je me suis aperçu qu'il manquait des choses, qui n'étaient pas faites dans les jeux électroniques, J'entends vraiment plutôt jouets électroniques que jeux électroniques. Jeux électroniques, si c'est pour une Game Boy, bah c'est comme un ordinateur après, on retombe dans le même truc. Je trouve qu'il manque quelque chose dans tous ces petits jeux. Les enfants commencent de plus à être habitués à des choses différentes à cause des jeux vidéo. Avant un enfant prenait un jouet

en bois, il était habitué à projeter son imaginaire sur un objet... ça existe encore heureusement. Mais, plus ils grandissent et plus ils jouent aux jeux vidéo, plus en fait, on les formate. La machine est là pour leur dire comment jouer. Dans les jeux de nos jours, en particulier sur consoles, c'est « voilà, viens appuyer là, passe par là, fais ci ». Les règles du jeu sont dictées, ordonnées au joueur, qui ne fait que suivre. Pour comprendre, il faut voir le dernier Robot Sapiens, tout le

monde en parle en ce moment, c'est extraordinaire. J'en ai acheté un et c'est vraiment super amusant. Mais pareil. Les enfants, ils jouent avec un certain temps, ils y reviendront de temps en temps. Mais il y a une lassitude rapide. Il n'y a pas de jeux. Pourtant, avec quelque chose d'électronique, il y a un réflexe qui s'est créé : « il va me faire jouer, il va dire quelque chose, il va dire appuie là, fais moi faire ci, fais moi faire ça », des choses comme ça. Et là je trouve qu'il y a des choses qui manquent. Avec Ludoid, je voudrais vendre des concepts et des idées à des sociétés qui vont les réaliser. Electronique et Jeux vidéo, ça va un peu ensemble. Les notions de gameplay et de ce qu'on peut attendre de l'électronique, ça se ressemble beaucoup.

Sanqua : Combien de personnes pour l'instant chez Ludoid ?

Pour l'instant, moi et ma femme. Nous sommes... consultants en

création. Voilà, c'est le mot. Uniquement le conseil, pour l'instant. Les gens demandent «on cherche quelqu'un capable de faire ci, des idées sur ça, etc» - et comme il y a de plus en plus de contraintes que je commence à maîtriser depuis le temps, je me suis dit que je pouvais vraiment apporter quelque chose. Le monde des jeux est quand même en train de changer considérablement. Et il y a vraiment des choses à faire.

Vision des choses



Sanqua : Comment vous voyez les choses évoluer ?

C'est super, c'est devenu une vraie industrie. Le côté artisanal du début est terminé. Il y a des bons cotés et des mauvais cotés. Comme tous les pionniers, tout le monde a regretté quand c'est devenu le règne de l'argent, quand les choses sont devenues très formatées. Les gens attendent des choses très spécifiques...

Tout le monde pourrait dire, oui, c'est un peu dommage, la création en prend un coup. Maintenant il y a des standards, des choses à faire pour gagner de l'argent. Le public connaît les jeux, il y a beaucoup plus d'audience. J'étais content d'y être au début, d'avoir fait des choses à l'époque. Maintenant il faut que je montre qu'il y a encore des choses à faire, même de nos jours.

Justement parce que les choses commencent à s'institutionnaliser. Il y a par contre un reproche que l'on peut faire à certains

développeurs qui continuent à fonctionner à l'ancien moule (et qui ont peut-être raison des fois, c'est là que ça devient compliqué) et qui sont persuadés d'avoir le prochain triple-A pour l'éditeur...

Le problème des triple-A : 20 millions d'euros, 200 personnes, les petits studios vont avoir du mal à concurrencer ça. Et pourtant tout le monde essaye de dire « voilà c'est mon super jeu, je vais le vendre comme ça ».

Ca il faut le changer un peu. Pour les éditeurs, si c'est un gros jeu sur lequel ils gagnent beaucoup d'argent, souvent ce sont des équipes internes qui le développent.

Ce n'est donc pas dans les triple-A qu'il y aura de l'innovation. C'est une question d'ampleur. On s'aperçoit cependant qu'émergent pas mal de choses : le casual gaming devient plus important, les jeux DVD. C'est par exemple ce que fait la société Little World Studios qui se sont mis sur le créneau. Ce sont des anciens avec qui ont bossait :

David et les autres, sur les dvd. C'est justement tout ce côté grand public des jeux interactifs. Ca va être une demande qui va beaucoup grossir et ça amène à repenser les choses un peu différemment : on ne s'adresse plus qu'au core gamer, ce n'est plus tout à fait la même façon de faire les jeux d'avant. Il y a ce côté grand public qui arrive et qui fait que les petits développeurs ont toutes leurs chances mais il faudrait qu'ils se mettent un peu de côté-là et à revoir un peu la copie. Faire un gros jeu console en ce moment, c'est difficile.

Sanqua : et vous avez réussi à faire la transition ?

Ben oui sans problèmes parce que, moi le premier, j'ai intégré des choses qui ont mis un moment avec les éditeurs ... marketing. Il y a eu des périodes très difficiles chez les développeurs, c'était l'éditeur qui arrivait et envoyait le mec du marketing. Des gens du marketing

qui fonctionnaient que "ça, ça a marché donc faut faire ça, ça va se vendre".

Mais bon, ça c'est fini. Je vois Ubi par exemple : j'ai assisté à une conférence de quelqu'un qui s'occupe de marketing qui souhaite se mettre en avant dans le jeu : pour s'intégrer dans le jeu comme le développeur s'intègre à l'éditeur... Il y a des nouvelles façons de voir les choses, de garder l'innovation tout en sachant guider pour que ça soit un produit dans les standards. Les éditeurs commencent à avoir un discours intéressant vis-à-vis du marketing.

Avant j'étais vraiment "non mais qu'est ce qu'il vient de me dire, je sais comment je dois faire, allez vous faire voir, je fais mon jeu et je vous emmerde". Et, en fait depuis Sega je suis vraiment le demandeur pour avoir du retour des éditeurs et des gens : "voilà, dites nous parce qu'on est tellement dans le guidon depuis un moment qu'il y a plein de choses qu'on ne voit plus, on se rend pas compte et un regard

extérieur est apprécié".

Quelqu'un de marketing va voir les choses très différemment niveau ventes. Ça peut vraiment apporter quelque chose. C'est ce que je veux montrer avec Ludoid en travaillant avec des éditeurs ou des développeurs. Le but est aussi d'apporter cette notion, d'inclure du marketing sans que ce soit un épouvantail monstrueux. Les gens peuvent vraiment travailler ensemble.

Le grand public arrive de plus en plus, et demande des choses un peu particulières. L'Eye toy, c'est extraordinaire, tout ce qui est au niveau des nouvelles interfaces, c'est forcément intéressant. C'est ce qu'on voit dans les bornes d'arcade. Les bornes ont toujours été un cran au dessus des jeux (moto, skate etc.).

On s'aperçoit que les gens, à part les manettes, n'achètent pas forcément beaucoup d'accessoires pour les consoles. Les innovations vont pouvoir venir de tous les petits

formats qui permettent d'éviter trop de risques. Faire des gros jeux consoles, ce que j'appelle les jeux à la Jurassic Park, (je me moque pas du tout, je suis très bon public aussi pour les trucs à grands spectacle), le futur du jeu n'est pas forcément toujours là.

Je suis un grand fan de Burnout, on ne peut pas faire plus simple de bourrin, c'est bien fait, ça donne des sensations, on s'amuse, voilà, nickel. Sur la console, c'est là où c'est le plus difficile, le public est formaté et attend des choses particulières. Les éditeurs ne vont pas prendre de risque.

Par contre sur Pc ou toutes les petites machines naissantes qui arrivent, là oui, il y a beaucoup de choses à innover comme sur Nintendo DS. J'aimerais travailler dessus.

L'innovation ne viendra pas forcément dans le contenu du jeu. On a pas fait le tour des jeux, mais quand même, on garde une mécanique, les gens attendent un certain fonctionnement, donc il y a de moins en moins de choses délirantes, complètement différentes à inventer, en particulier en technique... Les machines sont super puissantes, on est capable d'afficher ce qu'on veut, à partir de là, c'est plus la technique qui va faire la différence. Par contre, la façon de s'en servir et de pouvoir, avec les mêmes matériaux, faire des choses bien distinctes.

Quand je dis qu'un jeu est différent et innovateur, ce n'est pas forcément complètement révolutionnaire comme on avait pu faire avec *Alone In The Dark* à l'époque. Parce qu'il y avait beaucoup de choses à inventer, maintenant c'est plus subtil au niveau des innovations.

Innovation ?

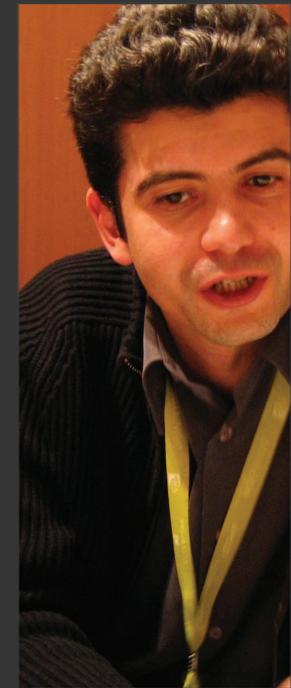


Il y a beaucoup d'innovation à emmener dans la manière de vendre les jeux et d'y jouer. Je pense au téléphone qui est bien connu. Tous les petits jeux que les gens veulent acheter pour y jouer 10 min, ça marche très très fort. Ça va venir de plus en plus, il y a de plus en plus de gens qui veulent jouer 5 min et qui sont prêts justement à essayer pas mal de trucs qui peuvent être différents. Dans le principe même, comme on peut télécharger un bout de jeu, mais des façons différentes de

vivre avec le jeu... je vais y passer 4 heures, et je fais mes sauvegardes. Et c'est ce moule là que j'ai envie de casser.

Comme dans *In Memoriam*, extraordinaire. Exactement un genre d'innovation. Le jeu lui-même a pas vraiment d'interface en particulier. Il y a juste cette idée de "ah bah tiens, on va créer des vrais faux sites" et discuter avec les gens qui vont écrire. Ce qui fait que tu mélanges le réel, tu sais plus vraiment quand t'es sur un truc vrai ou pas vrai. C'est une véritable innovation. Il n'y a pas de technique nouvelle, c'est un jeu d'aventure, mais en mélangeant la façon de jouer pour se servir d'Internet. Là y a pleins de trucs à inventer.

MMORPG ?



Sanqua : Et les MMORPGs ?

MMORPGs ? Je pense pas en faire. J'aime bien mais je préfère à jouer pleins de jeux pas longtemps que de, même si y a un jeu qui me plaît et que je décide de le finir je me mettrai dedans, mais là, c'est ce qui me retient moi et c'est pas forcément un défaut, c'est que tout ce qui est monde persistant ça veut dire que t'y mets la main, t'y passe le bras, t'es obligé d'y vivre y a pas vraiment de notion

de fin, et j'ai pas envie de passer mes nuits dans un monde virtuel. J'aime bien l'idée mais je pense que c'est ce qui va arrêter pleins de gens. Ça concerne vraiment une tranche d'âge assez particulière. Je n'ai pas essayé Ryzom, mais World of Warcraft il est vraiment dans le moule. Ça marche parce que c'est World of Warcraft, mais le principe du jeu, c'est Warcraft. Je suis un peu méchant en disant ça.

Sanqua : Et si tu avais fait un MMORPG, ça aurait été comment ?

J'avais une idée, mais je me souviens pas précisément. Mais il y avait une notion de ne pas donner de contraintes. Moi ce qui me faisait hurler, à l'époque ou on commençait à parler d'un MMORPG qui allait te téléphoner si tes équipes se faisaient attaquer. Je me suis dit qu'il faut pas que ça vienne emmerder la vie des gens. J'avais pensé à un fonctionnement. Ce n'était pas une question ni

d'univers, ni de graphismes - j'avais trouvé une solution à ce problème, de pouvoir garder des choses en permanence dans ce monde, sans que ça soit un problème quand tu n'y es pas. Mais je ne me souviens plus... c'est là où on peut innover : une façon différente de jouer dans les MMORPGs.

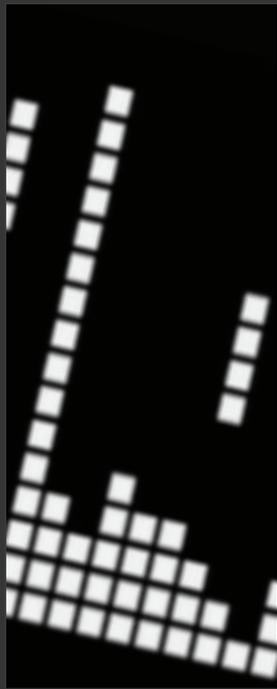
Ce qui m'intéresse c'est les rapports que les joueurs ont avec l'objet. Les gens ne pensent pas à ça, même de nos jours. Comment ils vivent avec ce jeu là ? Qu'est-ce que c'est ? C'est un jeu, j'y viens, j'y joue 6 heures, j'arrête, je reviens, ou c'est un jeu j'y joue 10 minutes ? Comment, dans sa vie, ça s'inscrit ? C'est pour les mêmes raisons que les jeux consoles ne sont pas pareil que les jeux PC. On joue pas pareil sur un jeu console que sur un jeu PC au niveau des horaires. Il y a plein de choses qui rentrent en ligne de compte, et ça j'aime bien les intégrer dans un gameplay.

Je mets toujours le joueur à l'origine. Comment le joueur va

vivre avec ce jeu ? Quand il ne joue plus, est-ce qu'il peut penser à quelque chose ? A l'époque de la dreamcast, il y avait l'histoire du VM dans Agatha. On avait prévu des petits puzzles style Tetris like, où tu avais des éléments dans le jeu, et qui servaient de clefs dans le jeu. Tu faisais ton petit jeu n'importe où, et quand tu revenais, tu avais progressé.

L'environnement autour du joueur est aussi important que le jeu lui-même. On vit avec un jeu. Un jeu qui prend à cœur, on y pense. Ce sont des choses qui sont importantes.

TETRIS ?



Tetris m'a appris beaucoup de choses j'ai découvert ça sur Atari ST à l'époque de Pop-corn. 88-89. J'ai critiqué ce jeu pendant une heure. Je commence, je regarde, «Qu'est-ce que c'est que ce truc?». Moi j'étais un programmeur technique, à fond, démos, à cette époque là. «Qu'est-ce que c'est que ce truc, deux heures de programmation, comment on peut faire des jeux pareils ! Ah la la, mais il a pas honte le mec qui a fait ça ! » Au bout d'une heure, j'étais encore en train de gueuler, en me

disant «bon allez, je continue, encore une » et j'ai dit : bravo. 88-89, c'était avant infogrames et tout, ça m'a vraiment appris beaucoup. Il y a des bons jeux qui n'ont pas besoin d'enveloppe. Souvent le coté technique a été très important, quand il n'y avait pas beaucoup de monde dans les jeux vidéo, les gens qui venaient là avaient une notion de la technique. Quand on achetait une console ou un Pc y'a dix ans, il y avait une certaine démarche qui n'est plus la même qu'aujourd'hui. Maintenant les gens vont acheter un pc pour Internet, à l'époque, les gens qui achetaient les ordinateurs cherchaient la technique. Du coup aussi bien pour les journaliste que même la plupart des joueurs, le coté technique était super important. Et Tetris ça a été la grande leçon. Si on met les deux (la technique et l'intérêt), c'est nickel. Du coup ce qui reste toujours vrai de nos jours, un jeu qui est bien, même s'il n'a pas des trucs extraordinaires... faut que ça

soit joli quand même, attention. Des Tetris-like comme ils en font plein maintenant, je me rends compte que j'y joue, un quart d'heure, une demi-heure, parce que c'est sympa. Et le principal c'est de jouer.

Sanqua : Tu as déjà rencontré Eric Chahi ?

Oui, ça fait longtemps que je ne l'ai pas vu. C'était quelqu'un de très sensible, qui avait vraiment des idées sympas. Je ne le connais pas exceptionnellement bien, je

l'ai vu 2-3 fois, mais je pense qu'on doit partager pas mal de choses au niveau de l'envie de jeux - ça se voit. Il a une grande sincérité. Après, j'en sais rien, mais c'est peut-être ça qui a pu le dégoûter, des fois ça m'est arrivé. Le monde a changé, il faut vivre avec. D'accord ce sont des produits, il faut gagner de l'argent pour pouvoir les faire, mais ce n'est pas qu'un produit, il faut de la sincérité dedans. Il faut avoir envie de faire un jeu avant de faire un produit. Je viens d'une époque où les jeux vidéo n'étaient pas un métier, ceux qui le faisaient avaient vraiment envie d'en faire. Depuis 5-10 ans, tu peux te demander ce que tu vas faire et dire « ah tiens je vais faire du jeu vidéo ». Je critique pas forcément, tout le monde est relativement passionné. Mais pas forcément la même passion qui pouvait animer des gens comme Eric, comme moi, il y a 10 ans, où ce qui était commercial, cela venait en dernier. Maintenant il faut l'intégrer obligatoirement.

CONNIVENCES





Alone in the Dark

1992



Little Big Adventure

1994



Agarthia

2000

Que nous réserve l'avenir ?

Un grand merci à M. Raynal pour le temps
qu'il nous a consacré.

KIRBY CANVAS CURSE

■■■ Snape / Nintendo DS

Dans les transports en commun, chacun s'occupe comme il peut. Certaines personnes lisent, d'autres attendent impatiemment leur arrêt en pensant à leur journée de mer..., d'autres décortiquent la dernière bombasse qui vient de rentrer dans le métro et enfin, certaines personnes comme moi s'occupent intelligemment depuis quelques années grâce aux consoles portables. Véritables phénomènes qui ne s'estompent pas avec les années, les consoles portables deviennent l'objet indispensable pour passer son temps sans s'ennuyer. D'ailleurs, je l'avoue, je prends les transports en commun heureux. Une raison de plus pour jouer, pour oublier les petits soucis quotidiens. Mais ce

qui reste le plus impressionnant sont les avancées techniques des consoles. On est passé des Games and Watch à des consoles portables avec écran 16/9, des consoles avec écran tactile etc. Des prouesses techniques afin de décupler, de donner des nouvelles sensations aux joueurs. Voilà un très bon moyen de s'occuper non ?

Malheureusement, ma dernière acquisition Kirby Canvas Curse me réserve une mauvaise surprise.

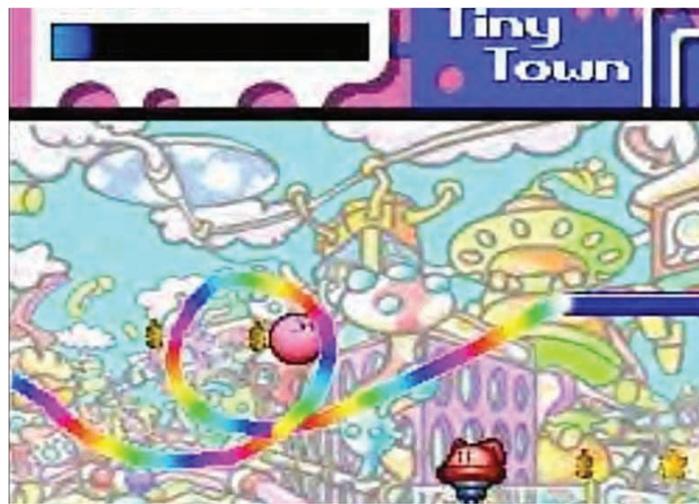
Je viens de louper mon arrêt !

Dingue.

Alors que je lâche quelques vilains mots (du genre, «Oh bordel de merde», «putain, fait chier»), je reste perplexe. Comment cela a bien pu m'arriver ?

C'est vrai que les jeux sur la Nintendo DS utilisent plus ou moins bien l'écran tactile. Le pauvre sert souvent de gadget pour les éditeurs. Rares sont les jeux qu'ils utilisent de façon cohérentes (Projet Rube, Wario ware Touch, Mario 64DS font partie de ces jeux).

Mais l'une des grandes forces de ce Kirby est bien l'utilisation de l'écran tactile. Un vent de fraîcheur sur votre DS. C'est ce qui rend ce jeu unique, il faut



Comme le montrent parfaitement ces images, on voit très nettement l'encrier se vider en haut (en fait, sur le deuxième écran). Il faut donc impérativement le surveiller afin de ne pas tomber en rade d'encre. Sinon notre pauvre Kirby peut tomber dans un trou etc. Mais pas d'inquiétude, l'encrier se remplit très vite. Ouf...

bien l'avouer.

Oubliés, les boutons et autre croix directionnelle.

Du début jusqu'à la fin, le jeu se manie avec le stylet.

Mais comment les petits gars de HAL Laboratory ont-ils réussi leur coup ?

Le principe est simple et bien pensé.

Notre pauvre Kirby n'a plus de mains ni de pieds. Pour vous déplacer, avouez que c'est un peu plus

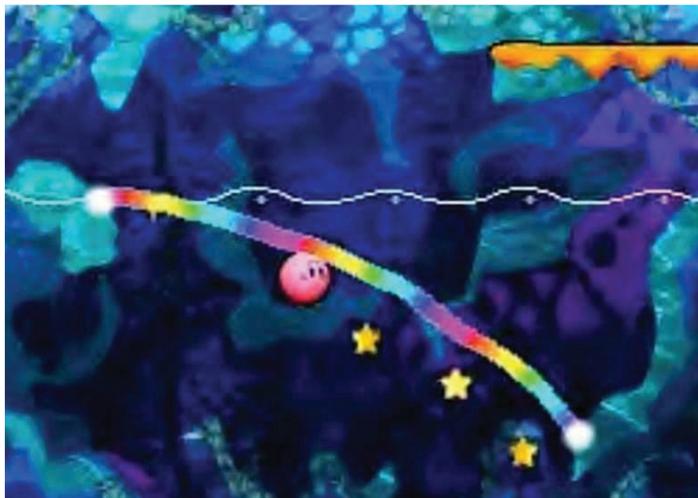
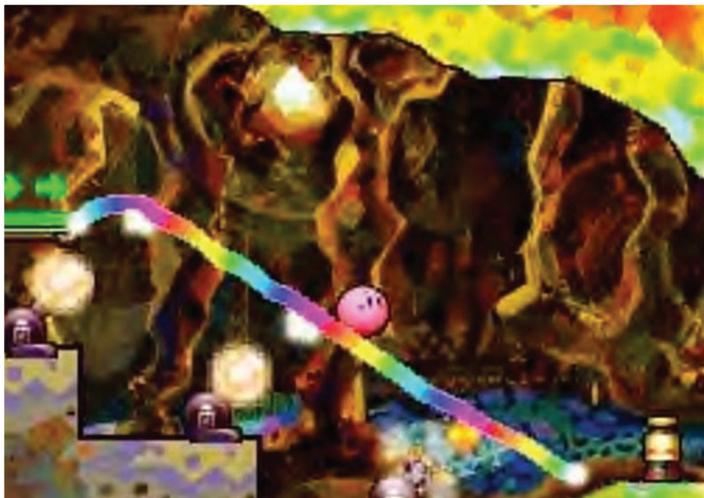
difficile (NDRM : je dirais même que ce n'est pas le pied !- carton rouge ? Ok je sors). Heureusement, grâce à votre stylet, vous allez guider notre héros rose à travers les différents niveaux qui vous seront proposés.

D'un simple contact avec l'écran, un trait de couleur s'affiche à l'écran, il ne reste plus qu'à Kirby de suivre vos traits afin de se déplacer. A partir de là, vous pourrez amener la boule rose où bon vous semble et lui faire faire ce que vous voulez (dans la limite du jeu hein...).

Looping, fabriquer un trait afin qu'il évite de

tomber dans un précipice, tracer un trait entre lui et des lasers afin que notre héros ne soit pas touché bref, le jeu propose de multiples possibilités de gameplay afin de diversifier le jeu et cela marche. En plus d'avoir créé un gameplay novateur, le jeu est accessible pour n'importe quel joueur, confirmé ou néophyte. Pas besoin d'avoir des mains d'extra terrestre ou d'avoir des années de jeux pour franchir un niveau. L'ensemble se fait dans la simplicité. D'ailleurs, la difficulté est parfaitement dosée et on ne reste pas bêtement bloqué au second niveau.

Mais à y regarder de plus près, le jeu ne propose pas que ça. Avec un héros si connu, si vieux, notre



Les différents univers parcourus durant le jeu sont très différents. Lave, eau, etc. Cela permet de diversifier et de ne pas trop s'ennuyer. Au passage, les niveaux aqueux restent les plus sympathiques pour ce qui est du maniement.

boule rose préférée a quelques secrets dans sa boîte non ? Rappelez vous, Kirby ? Quelle est donc sa spécificité ? Il est polymorphe ! Et oui sous cet aspect de pâte à mâcher rose, il peut prendre l'apparence de ses ennemis. En les absorbant, Kirby récupère donc leur capacité. Vous pouvez donc devenir une boule de feu, une masse de pierre et autre boule électrique afin d'avancer dans le niveau. Alors que cela pourrait passer pour un gadget, les développeurs ont misé sur les capacités d'absorption de notre héros pour les utiliser de façon cohérente dans le jeu. Cela se résume donc par des niveaux qui sont linéaires, certes, mais qui pour autant font fonctionner votre matière grise.

Il faudra donc chercher, réfléchir afin de se débloquent et trouver la fin du niveau et de récupérer en même temps les pièces dispersées dans chaque niveau. Rajouter à cela des niveaux qui mélangent différents milieux comme les sempiternels niveaux de lave, de terre, d'eau etc. D'ailleurs, le milieu aqueux est très agréable puisqu'il change votre façon de tracer les traits afin de faire avancer Kirby. Pour autant, malgré tous ces très bons points, c'est étrange que je sois resté bloqué sur le jeu au point de louper une station. Quelle est donc la force de ce Kirby ?

J'ai eu beau y réfléchir, j'en reste pantois. C'est vrai que les graphismes sont plutôt bien foutus,

colorés, fins, le jeu tout en 2D claque bien à l'œil, le son n'est pas mal, les musiques vous trottent dans la tête un petit moment après avoir éteint la console. Les différents modes de jeux proposés sont sympathiques et permettent de faire des parties courtes (c'est ce que j'aurais du prendre !!!) . Des bonus sont à débloquent. L'ensemble tient donc la route. Donc le jeu est une réussite. Mais qu'a-t-il de plus ? Le gameplay, toujours le gameplay, je pense que c'est la clé du jeu.

Pour en avoir le cœur net, je demande à une personne qui ne joue jamais aux jeux vidéo de tester la bête.



L'une des spécificités de Kirby est l'absorption des capacités de ses ennemis. Comme on le voit sur les images, Kirby peut devenir une boule de feu ou être très rapide en prenant la forme d'une roue. Il y a en tout onze capacités.

J'appelle donc ma sœur à la rescousse, lui passe la console 15 bonnes minutes et la laisse jouer. Elle débute par le mode entraînement (plutôt bien fichu au passage, très explicite) puis commence le jeu normalement. Après avoir pris deux trois gamelles au début, par un manque d'inattention et surtout parce qu'elle n'avait pas compris une subtilité. Il y a un encier sur l'écran du dessus qui se vide à chaque tracé, il faut donc attendre qu'elle se remplisse afin de tracer de nouveaux traits. Elle prend cependant très rapidement le coup de main et commence à jouer et surtout s'amuser. Pas besoin pour elle d'apprendre les touches, grâce au stylet et au mode entraînement, tout se passe bien. Elle enchaîne les

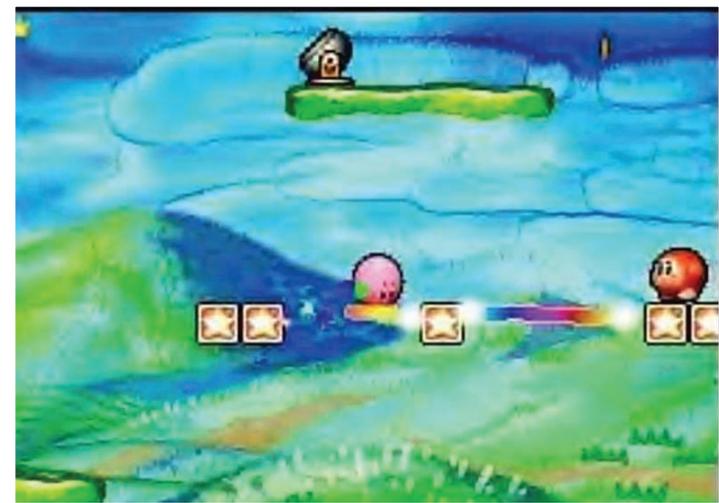
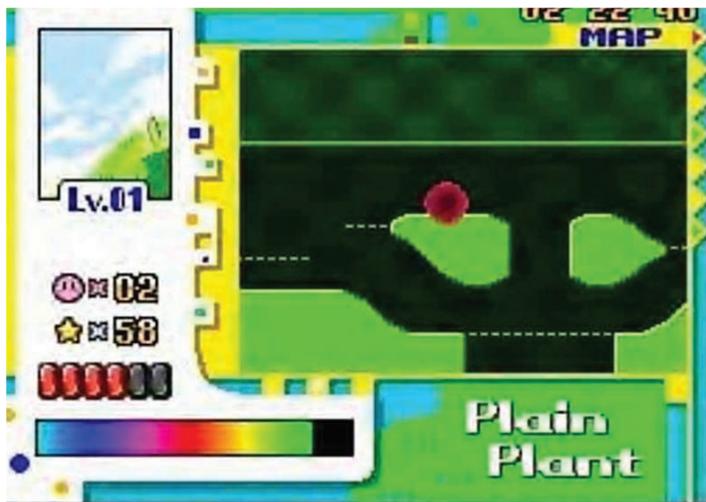
niveaux un par un et le boss du premier niveau ne la dérange pas. Il faut d'ailleurs avouer que les boss ne sont pas trop difficiles (du moins au début du jeu, après c'est une autre histoire). L'expérience est donc une réussite. Ma sœur, néophyte dans le jeu vidéo s'est donc amusée avec Kirby, ne s'est pas prise la tête en cherchant sur quelle touche appuyer à trouver l'univers sympathique, le héros marrant. Bref, elle aurait bien continué si la batterie n'avait pas montré des signes de faiblesses (hum, heureusement que Kirby est sur DS, imaginez sur PSP...).

C'est donc ça, Kirby est donc une vraie réussite.

Alors que beaucoup de jeux se tournent vers le grand public en faisant des jeux de plus en plus faciles Kirby fait le choix de l'accessibilité.

Il mélange un univers sympathique avec des musiques de qualité et surtout un mécanisme bien trouvé et intuitif. Avec lui on s'amuse très vite et où jouer n'est pas une contrainte. Le plaisir est rapide et enivrant. Nul doute que c'est la raison pour laquelle j'ai loupé quelques arrêts.

Alors bien sûr, je ne finirai pas mon test en disant que c'est LE jeu de la Nintendo DS puisque d'autres jeux aussi sympathiques arrivent en France d'ici

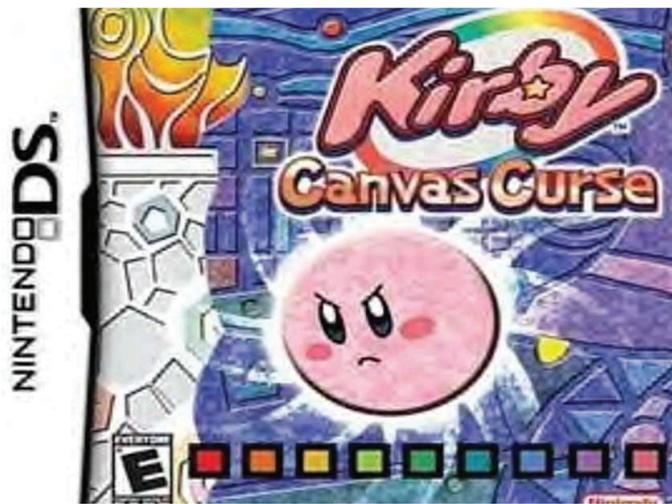


Protéger, passer un précipice, éviter des ennemis. Comme on peut le voir, le chemin que l'on trace est suivi par notre Kirby. Faites donc très attention à votre encier, si par malheur il vous manque de l'encre, la chute peut être fatale pour notre boule rose.

quelques mois. Mais sincèrement, il fait partie de ces jeux à posséder. Même si l'ambiance Nintendo ne vous plait pas, c'est pas bien grave, ici c'est comme les saucisses Herta, le plaisir d'une vie simple, d'un barbeg et d'une bière à la main. Alors heureux ?

Des sensations inédites, un jeu à essayer obligatoirement et à acheter.

Puisque l'essayer, c'est l'adopter.



Ici, nous voyons les deux packs. L'un ricain et l'autre japonais. Un look de loubard pour les ricains, un look «kawaii» pour les nippons. C'est l'ordre des choses. D'ailleurs, nos amis japonais ont eu la chance d'avoir un stylet rose (la couleur de Kirby) avec un jeu acheté. Aura-t-on la même chance en France ? Du menu au jeu, tout se fait avec le stylet, ici l'on choisit son stage en faisant tourner la roue avec le stylet.



GOD OF WAR

■■■ Ilogo / PS2

Je n'ai que très peu voyagé dans ma vie. À tort ou à raison, j'ai toujours préféré lire un livre pour m'évader. D'ailleurs, jusqu'à hier encore, j'étais persuadé qu'il s'agissait du médium le plus propice à l'évasion. Mais c'était une bêtise.

J'étais en bas de chez moi, beau temps, sur un banc, un livre à la main, quand soudain, Marc, un ami, m'interpelle. Euphorique, gai, heureux, les superlatifs me manquaient pour décrire sa soudaine joie. Il sort de son sac un jeu, en m'expliquant qu'un DVD avait, à lui seul, réussi à le faire voyager. Au départ sceptique, je ne porte que peu d'attention à ses spéculations, mais pas buté, je me laisse

convaincre, et Marc me prête le jeu. Je rentre chez moi, m'installe sur le sofa, sirote une grenadine, et lance la galette...

Les faits sont là, je n'incarne pas un gentil héros, mais un guerrier, Kratos, qui me terrifie.. Comment j'ai, ou plutôt comment a-t-il pu faire ça ? Cette cinématique me revient sans arrêt à l'esprit. Kratos vient enfin de venir à bout de l'Hydre. Monstre gigantesque. Il s'aventure alors dans son estomac. Dedans se trouve le pauvre vieillard au bord de la mort, prisonnier de l'estomac du monstre, attendant d'être sauvé. Kratos débarque. Il tend la main au vieillard, en profite pour lui piquer son

collier, le regarde, puis le laisse tomber. Le vieux expire. je suis scié.

C'est un peu ça Kratos, le genre de mec qui cache bien son jeu, qui n'obéit qu'à lui-même. Personne pour lui dicter sa conduite. Kratos nous laisse s'immiscer dans sa vie, mais en aucun cas prendre sa place. À l'image de son caractère, son look dénote lui aussi. Peintures tribales sur le corps, dévêtu, regard fusilleur, Kratos a tout du « lone wolf ». Faut-il y voir le secret de son charisme ? Un « héros » qui sort des sentiers battus ?

Kratos est avant tout une machine de guerre.



Quelques ennemis qui vous attendent de pied ferme. Heureusement, l'ami Kratos dispose d'un bon nombre de combos qui vous aideront à rayer de la cartes ces empêcheurs de tourner en rond.

Il se bat pour se prouver son existence, sa puissance, et sa capacité à terrasser les plus horribles monstres. Un mec dans le genre d'Hercule, quoi.

Mais ne partons pas si vite en besogne, et commençons par le début. Orage, pluie. Kratos est debout, au bord d'un gouffre. Un instant après, il se jette dans le vide. La chute est longue, c'est sûr, il va y rester.

Ce début va être l'introduction d'un gros flashback. Cet instant de détresse est en fait la finalité d'une histoire qui a poussé Kratos à cette extrémité. En tout cas, le destin a déjà frappé.

La mort ne semble pas évitable.

J'ai cependant un privilège pas rapport à Kratos. Je sais quand il va mourir.

L'histoire commence. Il me semble avoir atterri en pleine Grèce antique. Ce n'est pas déplaisant.

Le spectacle qui s'offre à mes yeux est merveilleux. Les effets de lumières sont de véritables spectacles rétinien. Au détour d'un écran, je remarque la modélisation des personnages, tout bonnement excellente. Ce qui frappe surtout, ce sont les vastes décors, véritables chef d'oeuvres d'architecture,

qui offrent une authenticité certaine au jeu.

L'histoire de God of War est digne d'une tragédie. Les trahisons entre dieux de l'Olympe sont de la partie. Arès, fils de Zeus, a dans l'idée, parce qu'il à l'air de s'embêter, de détruire Athènes. Athéna, sa sœur, et qui plus est gardienne de la ville, n'a pas l'air de vouloir se laisser faire et fait donc appel à Kratos pour sauver Athènes. Impossible pour Kratos, un simple mortel, de tuer un Dieu, tel Arès, me diriez-vous ? C'est vrai. C'est la raison pour laquelle notre ami Kratos va devoir mettre la main sur la boîte de Pandorre, seul objet lui permettant de remplir sa tâche. L'épopée de Kratos vers Athènes



Les ennemis n'ont pas toujours l'air de bêtes féroces. Tenez, cette figure aux formes féminines semble sympathique au premier abord... mais, comme toutes les femmes, elle fait preuve de fourberie pour mieux vous entuber. Sinon, un petit cyclope à droite, qui va bientôt perdre son unique oeil.

débuter sur un bateau.

Je débute.

Mes assaillants ne se font pas attendre, et tentent coûte que coûte de stopper ma progression. Sacré Arès, ses sbires m'en veulent et n'ont pas l'air d'être étonnés de ma présence. Cependant, je ne l'entends pas de cette oreille, et j'arrive à bout de ces sbires sans grand mal. Eux, par contre, ont dû souffrir. Mon ami Kratos est en effet équipé d'espèces de haches, fixées à des chaînes. Ces chaînes sont enroulées sur chacun des bras, plantées à leur extrémité dans la chair de notre héros. Brrr.

Les ennemis, lorsqu'ils rendent l'âme, laissent derrière eux des orbes de couleur rouges qui apparemment, me permettent d'améliorer mes armes et d'apprendre de nouveaux combos.

Les combos sont d'ailleurs faciles à exécuter. Mais visuellement, c'est tellement plaisant qu'on pardonne ce détail. Les offensives s'exécutent de toute façon en alternant les deux boutons d'attaque. Fastoches, les contrôles.

Pas superflu au vu de l'agressivité de ces démons.

Une fois évadé de ce bateau d'enfer, le ciel devient

chaotique, les habitants semblent terrorisés par un mal que je ne vais pas tarder à découvrir. Il s'agit de l'Hydre de la mer Egée. Un énorme monstre doté de plusieurs têtes. Je continue donc de débayer les quelques vermines entravant mon passage, et me voilà déjà devant le monstre, du moins devant l'une de ses têtes. Je tente d'échapper à ses attaques tout en le narguant de mon arme.

Surprise.

Des actions contextuelles apparaissent.

Vous savez, du même genre que dans Shen Mue :



Quand je vous parlais de décors incroyables, je ne crois pas que vous vous rendiez compte du travail effectué sur ce jeu. Regardez ces quelques scènes qui laissent entrevoir une certaine immensité ambiante. Il faudra vous y habituer, tout est grand dans God of War.

en plein milieu du jeu, une alerte qui vous incite à presser urgemment sur une série de boutons à la suite. Sans faute. En cas de succès, votre personnage accomplit des actions d'une rare violence, projetant vos ennemis dans le décor sans autre forme de procès. Le rythme n'en est plus qu'effréné. C'est presque comme une cinématique, mais en temps réel.

L'hydre abandonne pour le moment la proie que je suis. Jusqu'à quand ?

Pas pour longtemps.

Plus loin, des hommes tentent de me flécher à distance. Tant bien que mal, je les esquive grâce à quelques blocs posés entre nous.

God of War sait mêler intensité des combats (sanglants), et énigmes (pousser des leviers, bouger des statues ou des blocs sur des gros interrupteurs, rien de bien sorcier). Le rythme est soutenu, même pas le temps d'aller aux toilettes. God of War, savant mélange de Prince of Persia et de Devil May Cry, les temps morts en moins.

Passés ces obstacles me voilà devant Poséidon en personne, enfin, en hologramme. Il me demande

de tuer l'Hydre.

T'es gentil, gars, mais avec quoi ?

Comme s'il avait entendu ma question, le voilà qui me dote d'un nouveau pouvoir : bien entendu, il s'agit d'un éclair !

A nous deux, L'Hydre !

Heureusement que Kratos obéit sans broncher, sinon, j'aurais fini en bouillie ! C'est d'ailleurs un plaisir certain que de le contrôler. Et l'animation qui en découle est irréprochable et renforce cette



Vous pourrez de temps en temps communiquer avec nos amis les dieux, histoire de passer des endroits retords. Au centre, un petit boss des familles, qui ne fait que 15m de haut. Ca rassure. A côté, le cyclope de droite fait doucement rigoler, oh oh.

impression de fluidité qui se dégage du gameplay.

Un peu plus d'une heure de jeu.

Et je suis déjà accro.

Et la suite ne va pas sans démeriter :

Kratos affrontera toutes sortes de créatures issues de la mythologie grecque. A chaque boss, il faudra bien un nouveau pouvoir pour faciliter les choses.

Enfin, tout mon respect aux musiques de God of War. Elles sont captivantes, et transcendent votre aventure en une épopée mythique inoubliable. Elles

collent parfaitement à l'atmosphère chaotique du jeu. Elles savent en effet être très entraînantes, et un poil rock quand il le faut, douces et d'ambiance quand la réflexion s'impose, et épiques comme dans les meilleurs films du genre. Le tout collant complètement à l'atmosphère de chaque scène.

Singulièrement provocateur, God of War défend parfaitement sa condition d'oeuvre destinée à un public averti, sans faire de compromis, se permettant même quelques scènes érotiques amusantes.

God of War est une perle.

Il fait partie de ces jeux qui vous scotchent devant l'écran de la première à la dernière heure. L'expérience n'est certes pas bien longue mais intense. Le programme se dévore en une dizaine d'heures. Mais comme me disait toujours ma grand-mère, vaut mieux tableur sur deux belles cerises, qu'une grappe de mauvaise qualité ! Mieux vaut 10 bonnes heures que 20 avec des temps morts.

D'une virtuosité rare, God of War réunit toutes ces qualités en une seule galette pour notre plus grand plaisir.

Quelques jours après ce voyage en pleine Grèce



Amateurs de sang, bonjour ! Kratos en boirait presque, avec les hectolitres qu'il déverse à chaque combat. Il pourrait fournir les hopitaux pour un moment, même. Kratos, déclaré d'utilité publique ?

antique, j'ai revu Marc, un peu bête, je lui avoue que God of War est un voyage ludique des plus passionnants. Il ne semble pas étonné, et alors que je me rassoie sur mon banc pour lire un livre et débiter un nouveau voyage, il me propose d'aller chez un revendeur, histoire de voir les nouveautés. Mes yeux, rivés sur le paragraphe que je tentais de finir, finissent par croiser les siens.

« Alors ? tu viens ? »

J'esquisse un sourire. Je referme mon livre.

« D'accord. »

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	RIDGE RACER (psp)	SONY
2	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET (ps2 xbox pc)	CODEMASTERS
3	WIPEOUT PURE (psp)	SONY
4	VIRTUA TENNIS WORLD TOUR (psp)	SEGA
5	METAL GEAR AC!D (psp)	KONAMI
6	NEED FOR SPEED UNDERGROUND : Rivals (psp)	EA
7	MIDNIGHT CLUB 3 : DUB (psp)	ROCKSTAR
8	TOCA RACE DRIVER 2 (psp)	CODEMASTERS
9	TONY HAWK UNDERGROUND 2 (psp)	ACTIVISION
10	SPIDER MAN 2 (tous formats)	ACTIVISION

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

Le raz de marée. A côté, le tsunami de la fin 2004 fait pâle figure. C'est en effet un bouleversement dans le top 10 au Royaume-Uni, grâce à la sortie de la PSP. Avec 185 000 unités vendues en trois jours, on se rend compte que la France fait un peu peine sur le marché des jeux vidéos en Europe. Et pour une fois, le top est plutôt en accord avec les critiques : Ridge Racer, WipeOut Pure, Virtua Tennis et j'en passe ne sont pas des grosses daubes des familles. On trouve même du Metal Gear Ac!d, pourtant un jeu dans lequel Kojima n'était pas du tout impliqué. Après, on s'étonnera pas si il y a des pleurs et des grincements de dents pour ceux qui découvriront qu'il s'agit d'un jeu de cartes relativement pénible. On en parlera bientôt à Sanqua. La PSP a donc éclipsé toute autre sortie de la semaine, notamment celle de Dungeon Siege 2 sur PC, qui démarre en position 33. Comme l'âge du Christ. Un jeu qui finira sur la croix ?

DU
27
AOUT
AU
03
SEPTEMBRE
Source : ELSPA

1	WWE DAY OF RECKONING 2 (gc)	THQ
2	MADDEN NFL 06 (ps2)	EA
3	MARIO SUPERSTAR BASEBALL (gc)	NINTENDO
4	NASCAR 06: Total Team Control (ps2)	EA
5	NASCAR 06: Total Team Control (xbox)	EA
6	MADDEN NFL 06 (xbox)	EA
7	THE INCREDIBLE HULK : Ultimate destruction (xbox)	VIVENDI
8	THE INCREDIBLE HULK : Ultimate destruction (ps2)	VIVENDI
9	MOTO GP3 (xbox)	THQ
10	DARKWATCH (xbox)	UBISOFT

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

DU
28
AOUT
AU
04
SEPTEMBRE

Source : EBgames

Aux Etats, la PSP, c'est déjà du passé. De l'eau a coulé sous les ponts. Comme à la Nouvelle-Orléans, en quelque sorte. A noter que ce top ne prend pas en compte les jeux pillés dans les magasins de la Louisiane. Le reste du continent s'est apparemment consolé avec une bonne licence de catch. Après les matches truqués, voici le top truqué : que des grosses licences prévisibles. Cherchez un jeu original... allez je vous aide, il reste bien Darkwatch. Et un Moto GP3. Même un Mario en troisième place. Mais attention, un Mario qui est obligé de jouer au baseball pour attirer les foules. Bientôt, Nintendo va nous sortir «Zelda fait le trottoir». Pour la France, on espère «Super Mario Pétanque» et pour l'Ecosse «Super Mario lance des troncs d'arbres». C'est ça le génie de la mondialisation: savoir s'adapter aux marchés locaux tout en vendant la même camelote! Allez, partons sur une pointe positive : plus de jeux Star Wars dans le top 10. Olé !

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	TALES OF LEGENDIA (ps2)	NAMCO
2	MOBILE SUIT GUNDAM SEED DESTINY: Generation of C.E. (ps2)	BANDAI
3	NARUTO: Uzumaki Ninden (ps2)	BANDAI
4	TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN (ds)	NINTENDO
5	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 (ps2)	KONAMI
6	WINNING POST 7 (ps2)	KOEI
7	GENTLE BRAIN EXERCISES (ds)	NINTENDO
8	JUMP SUPER STARS (ds)	NINTENDO
9	THE KING OF BEETLE MUSHIKING: GREATEST CHAMPION (gba)	SEGA
10	AKUMAJOU DRACULA: Sougetsu no Juu- jika (ds)	KONAMI

La fin août démarre super fort. Putain, je viens de me relire. C'est très con ce que j'ai écrit. Comment une fin pourrait démarrer ? Ca me rappelle cette crétine de journaliste à la télé qui parlait de «baisse de la croissance». Enfin bref, le dernier TALES de Namco est sorti. Ses parents lui ont donné la permission. Alors il s'est lâché comme un porc : pas moins de 242 000 unités vendues. Si ça avait été de la marie-jeanne, NAMCO pourrait quelques mois en prison en attendant le peloton d'exécution. De son côté, l'ami GUNDAM, après ses millénaires d'existence, continue de faire rêver les jeunes. Mais les japonais, c'est aussi les sim' de courses de chevaux, les PMUs virtuels que personne ne leur envie, avec WINNING POST 7. Qu'ils le gardent. Enfin, dernier mais non des moindres, en 10ème position, LE CASTLEVANIA exclusif à la DS, en 2D matinée de 3D. Un démarrage plutôt à la Alesi qu'à la Schumacher. Suivons ça de près.

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

DU
21
AOUT
AU
28
AOUT

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
BET ON SOLDIER (pc)	8 septembre 2005
HULK 2 (xbox gc ps2)	9 septembre 2005
CODENAME PANZERS PHASE 2 (pc)	14 septembre 2005
EARTH 2160 (pc)	16 septembre 2005
FAHRENHEIT (xbox pc ps2)	16 septembre 2005
DAWN OF WAR : Winter Assault (pc)	23 septembre 2005
FAR CRY INSTINCTS (xbox)	29 septembre 2005
CALL OF CTHULHU (xbox)	30 septembre 2005
SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	début 2006

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

Notre ami Ptitmec a tenu à me signaler qu'il allait sacrifier de son temps précieux pour tester DUNGEON SIEGE 2 sorti la semaine dernière. Je vous prie d'apprécier l'effort. BET ON SOLDIER vient juste de sortir, et FAHRENHEIT a été repoussé au 16 septembre pour des raisons inconnues. Peut-être un gros patch de dernière minute pour éviter un téléchargement de 600 megs aux heureux premiers acheteurs ? C'est déjà arrivé, en plus, ce genre de conneries. Pour se consoler, on a rajouté un jeu bien «licence» comme on les aime. HULK 2. Sans déc. Si vous vous rappelez bien, on avait trouvé le premier pas si mauvais, pour une adaptation de film. Le deuxième pourrait aller dans le bon sens. Et pour rigoler, on attend CALL OF CTHULHU des blagueurs de Headfirst. D'abord plus aventure que survival, devenu plus FPS qu'autre chose, on n'en attend plus grand chose. Comme les promesses de Villepin contre le chômage. Arf.

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

Si vous avez la patience de lire les Movie Tickets dans Sanqua, vous remarquerez qu'en général, on parle des films une semaine après qu'ils soient sortis. Une fois n'est pas coutume, votre serviteur a assisté à la projection presse (wahou !) des Freres Grimm du grand Gilliam qui ne sortira pas avant le 5 octobre.

movie ticket

LES FRERES GRIMM

■■■ El Fouine

Un vrai conte de fées...

Après le fiasco de sa tentative d'adaptation de Don Quichotte, Terry Gilliam revient en force, pour le bonheur des petits et des grands. En effet, l'excellent *Lost in la Mancha*, making-of du projet avorté sus cité, nous l'avait bien montré : il est difficile pour un indépendant comme Gilliam de monter un film. Avec les Frères Grimm, on sent que l'ex-animateur des Monty Python tente de renouer avec le système hollywoodien en sortant un film plus commercial que son précédent (*Fear and Loathing in Las Vegas*, d'après feu Hunter Thompson). Attention cependant, commercial ne signifie pas à chaque coup mauvais : regardez les deux *Spiderman* par exemple. Bon, c'est vrai que cette règle qui s'applique au cinéma ne

peut être mise en pratique sur un médium si récent que le net où les sites commerciaux sont souvent synonymes de contenu douteux, mais bon... Gilliam étant qui il est, il évite les pièges du sirupeux et du niais avec brio.

L'histoire du film est assez originale pour être pitchée : les frères Grimm sont des charlatans qui exploitent la crédulité des villageois allemands du début du XIXe siècle en prétendant être des chasseurs de créatures issues des légendes folkloriques du coin. Leur combine marche bien jusqu'à ce qu'un jour, les Français, qui occupent alors l'Allemagne, leur ordonnent de résoudre le mystère qui plane derrière la disparition de neuf fillettes du village de Marbaden dans la forêt enchantée voisine. Leurs subterfuges étant

connus des autorités, ils n'ont pas d'autre choix que celui d'accepter la mission qui leur est confiée, sous peine de se faire guillotiner. Une fois sur place, ils vont vite se rendre compte que le surnaturel est de la partie et qu'ils devront combattre les puissances des ténèbres pour s'en sortir.

Gilliam's back ?

Commençons par parler du casting des Frères Grimm. Les deux héros sont campés par Matt « Matt Damon » Damon, toujours au niveau, et Heath Ledger, un petit nouveau qui, espérons-le, ne tardera pas à exploser. Parce que, tenir face à Damon, ce n'est pas de tout repos et Ledger y arrive sans peine, ce qui force le respect. Après, une galerie de seconds rôles perturbés et perturbants, viennent enrichir

le métrage de leur présence ensorcelante : l'excellent Jonathan Pryce est de la partie, il joue le rôle du général français pompeux à la perfection; l'énorme Peter Stormare est Cavaldi, un expert en torture qui servira de chaperon aux deux frères; la très jolie Lena Headey incarne avec fraîcheur une villageoise qui vit recluse pour une raison qui vous sera révélée au cours du film; et, enfin, Monica Bellucci joue bien pour une des premières fois de sa vie, et réussit l'exploit de ne pas être agaçante une seconde, contrairement à ses précédentes apparitions. Ensuite, en ce qui concerne l'écriture du scénario, cette dernière est assurée par Ehren Kruger, déjà responsable des scénars de l'excellent et sous-estimé *Arlington Road*, mais aussi



de moins bons films tels que *Scream 3* et le remake ricain de *The Ring*. Au rayon technique, *Sieur Gilliam* s'est entouré de quelques uns des meilleurs : le directeur de la photo est *Newton Thomas Sigel* (*Usual Suspects*, *les Rois du Désert*, *X-men 1 et 2...*), le directeur artistique est *Guy Hendrix Dyas* (*La Planète des Singes* de *Burton*, *Vanilla Sky...*), *Dari Marianelli* (*In this world*, *Pride and Prejudice*, *Shooting Dogs...*) compose la bande originale, et *Kent Houston* (*Brazil*, *Twelve Monkeys*, *Meaning of Life*, *Life of Brian...*) supervise les effets spéciaux. Le résultat est là : *les Frères Grimm* est un film visuellement magnifique, à l'ambiance envoûtante, et brillamment conçu.

Certes, il y a du beau monde, mais cela ne suffit pas...

Attention, ne croyez pas que ce paragraphe final va descendre *les Frères Grimm* en flammes, loin de là. Le problème est juste qu'on est en droit d'attendre plus de la part de *Gilliam* qu'un bon divertissement familial. Car c'est bien dans cette catégorie que ce situe le dernier haut fait du cinglé visionnaire. Plusieurs fois dans le film on se surprend à deviner ce qui va se passer par la suite, comme dans les trois quarts des flicks hollywoodiens récents. En même temps, comme je vous le disais plus haut, *Terry Gilliam* est en quête de reconnaissance auprès des studios. Dans cette optique, son choix est sûrement

le plus judicieux que l'on puisse faire. Autre ombre au tableau : le métrage s'éternise un tantinet, il dure deux heures, ce qui est un poil trop long, une heure quarante aurait suffi. Par contre, il semble que les acteurs aient tous pris leur pied en tournant, ils ont l'air de s'amuser comme des gosses pendant toute la durée du film, et c'est vraiment jouissif de les voir au meilleur de leur forme.

Comme d'habitude, les critiques ricains ont démolé le film, et son démarrage au box-office (15 000 000 de dollars, en gros) est assez mauvais. Il est évident que ce n'est pas le meilleur *Gilliam*, loin de là, mais *les Frères Grimm* est un film honnête, amusant, distrayant,

et léger. Non, il ne changera rien à votre vie de cinéphage averti, mais il vaut le détour, histoire de passer un bon petit début/bonne petite fin de soirée. Cependant, son score au box-office US n'aidera sûrement pas le grand *Gilliam* à faire le chef d'œuvre dont il rêve, ce qui est fort dommage étant donné le potentiel du génial réalisateur.



Ca y est, le grand duel peut enfin commencer. Après six mois de monopole sur le continent Européen, la Nintendo DS est enfin en rivalité avec sa concurrente la plus sérieuse depuis des années, la PSP de Sony. Alors bien sûr, on va suivre mois après mois le combat titanesque entre les deux géants. Pour autant, on peut déjà faire un petit bilan. Il y a déjà 7 millions de Nintendo DS dans le monde et big N compte bien écouler 3 millions de consoles sur le vieux continent. Par contre, Sony annonce avoir écoulé 9 millions de PSP à travers le monde, enfin surtout au Japon et en Amérique. On remarque très distinctement que la Nintendo DS mène au pays des Sushi avec des chiffres de ventes supérieurs (voir Sanqua n°5 pour l'explication) à la PSP. Par contre, pour ce qui est du continent Américain, la donne est



différente puisque c'est la console de Sony qui domine légèrement. Il va falloir attendre maintenant les premiers chiffres de ventes en Europe pour savoir laquelle des deux

consoles va remporter la mise. Wait and see de rigueur les gars.

Passons maintenant à des choses plus passionnantes, les jeux qui vont arriver d'ici quelque temps sur la NintendoDS.

On en avait déjà parlé, mais comme on aime le lavage de cerveau, on rajoute une couche à propos de Projet Rub, jeu édité par Sega. Comme le veut la coutume, dès qu'un jeu fonctionne, hop pas le temps de se reprendre que le second opus est déjà en vente. Le jeu sera donc moins exceptionnel, moins surprenant mais on espère une durée de vie un poil plus longue pour cette seconde version et une sortie avant Noël pour l'Europe (le jeu étant prévu pour le 20 octobre au Japon).

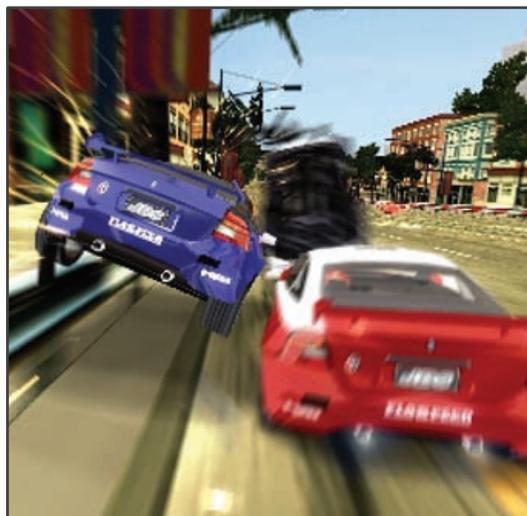
Hop, on continue avec un jeu très attendu par les passionnés de vers et autre fourberie entre amis. Le jeu Worms prévu sur la Nintendo DS reprend le mythique principe qui risque fort de faire des malheurs le jour de sa sortie. Avec une vue en 2D, le jeu reprend la vue de son ancêtre sorti en premier lieu sur Amiga. Le but étant d'anéantir l'équipe adverse avant que vos vers soient eux même décimés. Pour cela, tout un tas d'armes plus ou moins loufoques sera mis à votre disposition. Aurons-nous le droit au mouton explosif ? Au jet pack? L'écran tactile lui servira au passage à sélectionner les armes et à se déplacer dans la carte afin de repérer les ennemis. Un très

IN ZE
POCKET

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

bon jeu en perspective qui s'annonce ultra prometteur grâce à un mode multijoueurs. Pas de date de sortie pour le moment. Priez pour la fin de l'année et allumez un cierge. Pour la énième fois, on parle de Samu avec Metroid Prime Hunter. Ce jeu qui fut l'un des tous premiers jeux présentés en même temps que la console à l'E3 2004 (et qui a été repoussé récemment) comporterait un mode multijoueurs Online, selon une annonce récente. Très bonne nouvelle quand on voit comment le jeu se présente (j'ai testé la démo avec la console, je vous fais pas un coup de Madame Soleil). On remarque donc que les développeurs font de leur mieux pour que le jeu soit une petite bombe. Nintendo accorde aussi de plus en plus d'importance au mode online pour la console. Excellente nouvelle, l'attente sera peut être un peu plus longue, mais elle ne devrait pas être vaine.

Enfin comme chaque semaine, je vous fais la promesse de ne pas faire le coup des chiffres de ventes mais que voulez-vous, c'est plus fort que moi. Donc rapidement je fais un petit résumé des chiffres de ventes au Japon pour la Nintendo DS et sa concurrente la PSP de Sony. Pas de bouleversement cette semaine, avec une DS toujours en tête des ventes. La semaine dernière, il s'est écoulé 80.945 unités de DS contre 33.292 PSP. Ce qui nous fait 1.461.985 DS vendues depuis le début de l'année contre 1.322.681 PSP.



Merci mon cher Snape. Toi qui casse si bien les couilles des lecteurs avec des chiffres de ventes à l'unité près, j'ai décidé de suivre ton exemple en parlant cash, d'entrée, des ventes PSP en France. Je vois une foule de lecteurs quitter la salle. Tant pis, je persiste et je signe : il se serait vendu 100 000 PSP en l'espace de 4 jours dans notre beau pays. Les jeux ne se seraient pas mal comportés, avec 130 000 partis dans les bras, sous les aisselles transpirantes et huileuses de geeks impatientes. Mmm, ça fait envie. On a aussi réussi à chiffrer le nombre de couillons en France. 25 000. C'est le nombre de ceux qui ont décidé de repartir avec un film sur UMD, plus cher qu'un DVD et surtout moins bien. Ce n'est qu'une estimation, hein, 25 000 couillons, ça paraît peu. Selon Sony, il

devrait y en avoir des millions. Laissons leur le temps de se manifester. Bonne nouvelle cependant, les PSP mises en vente seraient en firmware 1.52 et non 2.0. Dans les deux cas, il est pour l'instant impossible de lancer des homebrews. C'est là que Yoshihiro intervient. Il serait en train de développer un downgrader, qui permettrait de faire passer une PSP 1.51, 1.52 ou même 2.0 au firmware 1.50, qui permet lui de lancer des applications sur Memory Stick. L'ami Yoshi a même lâché une vidéo pour prouver ses dires, mais n'a pas encore effectué de release. Soyons patients.

Notre ami Snape a eu la chance d'assister à un chat avec Mizuguchi, le créateur du très bon Lumines (voir Sanqua 5). Lumines 2 est en développement. Il bosserait aussi sur un jeu Xbox 360 du nom de Ninety-Nine Nights. Un nom ridicule juste pour le plaisir d'avoir 3 lettres N qui se suivent. Sacré Mizu va! Question jeux, Burnout Legends est prêt à péter la baraque. Avec une date de sortie prévue pour le 13 septembre, vous n'avez plus, d'ici là, qu'à vous manger les ongles (de pieds - vous vous êtes déjà mangé ceux de la main pour le 1er septembre, laissez les repousser, bordel). Enfin, terminons par la sortie de CASTaway, cet émulateur d'Atari ST, qui est en alpha 03c pour PSP. Les jeux devraient commencer à être bien jouables. On attend maintenant l'équivalent Amiga, surtout en termes de rapidité...

4

SORTIE LE 3 AOUT 2005

FIRST THRESHOLD

El Fouine casse PARIAH (pc, xbox), mais c'est bien fait. Ekianjo encense PSYCHONAUTS (pc, xbox, ps2) mais c'est voulu. Les héros en prennent plein la gueule quand on refait le monde, mais ils l'ont bien cherché.

5

SORTIE LE 27 AOUT 2005

BELLY OF THE WHALE

Nos impressions sur LUMINES (psp), une reflexion bière en main sur le GAME OVER, et une critique de LAND OF THE DEAD (ciné) devraient vous occuper en plus des rubriques habituelles. Et il est aussi dispo pour Pocket PC et PSP !

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

**OLD
BOY**

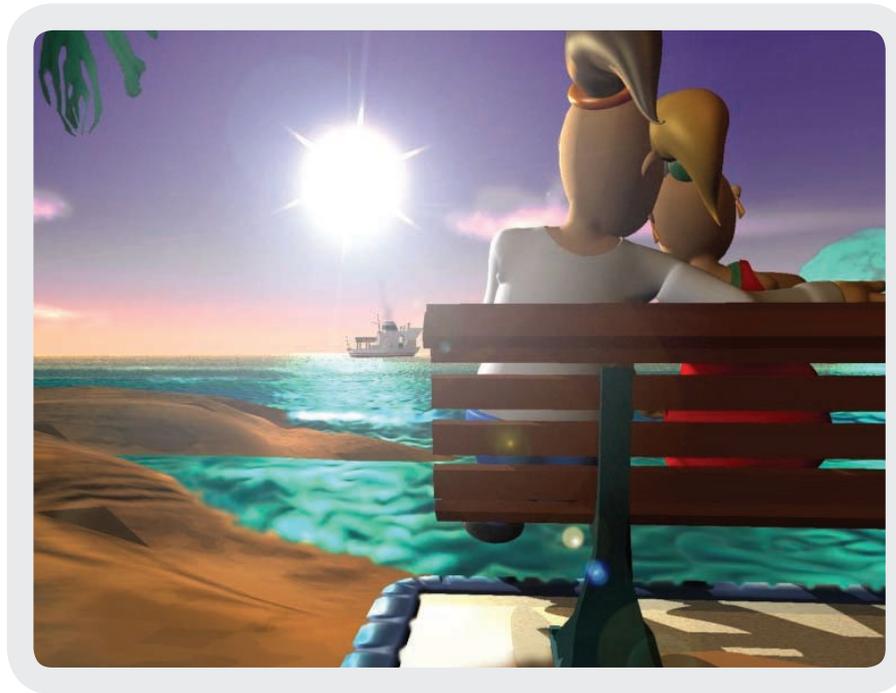
Vous avez loupé un Sanqua. Tout est là.

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

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.

