

YANNIQUEUA

EXPERIENCE

1 6 : M A S T E R O F T W O W O R L D S

- 26 février 2006 -
v16c1





Nous vivons décidément une époque bien bizarre : nous n'aurons bientôt plus le droit à la caricature et se moquer d'une religion est des plus malvenus en ce moment. En réaction à cette crise intellectuelle, Tom ne pouvait que s'insurger, c'est pourquoi il a choisi de caricaturer la déesse des agriculteurs, Griselda la Furibonde, ainsi que son fidèle mignon, Raoul. Nous décidons ainsi de frapper un grand coup dans l'Establishment, quoi que cela nous en coûte... nous sommes prêts à tout pour la liberté d'expression.

A part ça, on y est enfin parvenu, Sanqua a perdu l'endorsement d'*Ich Liebe deinen Kroupe*, la boîte de prod bien connue d'Eki, ce qui aura pour effet que nous ne parlerons enfin plus de porno allemand dans nos pages. Bon débarras! Un peu, cela peut encore passer, mais trop c'est trop !! Il faut bien avouer qu'au début, c'était marrant de voir défiler de magnifiques bimbos se rendant dans le bureau du rédac' chef, mais depuis que ce dernier s'est spécialisé dans le porno gay, le défilé est loin d'être aussi captivant...au moins, lors de ce que l'on appelle encore entre nous la « Belle Epoque », le café et le bourbon nous étaient apportés par de charmantes demoiselles. Maintenant, il y a la queue à la machine...

Je sais ce que vous vous dites : « Quoi ? Tout ce ramassis de conneries, ce tissu de mensonges pour UN jeu de mot, foireux en plus ? ». Et oui! Il faut savoir assumer ses erreurs et prendre sur soi de temps en temps. C'est en tout cas ce que m'a dit mon déménageur après que j'ai payé sa caution pour qu'il m'aide à transporter une armoire bretonne... je me marre...

SANQUA

I wanna make a supersonic man out of you
26 février 2005

LUGH

KYLIAN

MEEGO

EL FOUINE

TOM

IANOS

STAR TEAM

PTITMEC

SNOOPERS

SNAPE1212

ILOGO

SILENTZEN

ANTIBUG

JIKA

EKIANJO

PUTAIN, UN AN DEJA !

Eh oui ! Souvenez-vous. Le 31 janvier 2005, nous lançons pour la première fois notre magazine hebdomadaire PDF, SANQUA. Que de chemin parcouru depuis ! Il suffit de jeter un coup d'oeil au premier SANQUA, autrement dit EPSILON, pour se rendre compte de l'évolution. Une maquette approximative, un aspect encore un peu trop amateur, bref, ça sentait déjà les nuits blanches mais pas encore l'expérience, sans mauvais jeu de mot. En un an de Sanqua, pas moins de 35 numéros sont sortis. Soit un Sanqua tous les 10 jours, à peu près, vacances incluses.

Comme vous pouvez vous en douter, SANQUA a été une activité majeure pour nous sur cette période. Et alors que nous sommes en train de tirer un trait sur SANQUA Experience avec la sortie du 17 très bientôt, c'est en partie grâce à vous, amis lecteurs, que nous sommes encore là. Vous avez manifesté de l'intérêt, pris le temps pour nous écrire, par email ou sur les fora. Quelquefois pour louer, d'autres

fois pour critiquer (et c'est nécessaire). Et puis, certains d'entre vous nous ont même rejoints. Je pense notamment à TOM, SNAPE1212, ILOGO, SILENTZEN, JIKA et tout récemment ANTIBUG. L'équipe a bien évolué depuis le début, mais l'esprit des premiers jours reste là. Et les bouclages tardifs aussi. Les quelques pages que vous parcourez demandent un travail considérable. SANQUA reste un fruit tropical, nourri du temps libre de chacun. Et c'est peut-être mieux ainsi. Peut-être serions nous plus chiants à lire si tout cela était fait à plein temps ? C'est toujours le danger d'un investissement démesuré. N'avez vous pas des potes, fans de Lara Fabian ou de World of Warcraft, qui passent leur temps à vous en parler ? Ne nous brisent-ils pas souvent les couilles ? Il n'est jamais trop tard pour leur casser le bras ! Ils vous remercieront plus tard.

SANQUA est, finalement, un journal de casual, ex-hardcore gamers. De gens qui ont passé beaucoup de temps avec les jeux vidéo, qui continuent de les aimer

et de jouer le plus souvent possible, mais qui se sont rendus compte qu'il y a des milliards de choses intéressantes à voir et à faire, dehors, et qu'il serait bien dommage de s'en priver.

Les projets ne manquent pas pour la suite. Cela fait déjà plusieurs semaines qu'en interne, nous discutons de la marche à suivre pour le prochain cycle, toujours dans la perspective de se renouveler sans perdre notre identité.

Avec un peu de chance, le contenu du prochain cycle pourra vous surprendre un peu au premier abord.

C'est tout le mal qu'on vous souhaite.

■■■ Ekianjo

CECI N'EST PAS UNE PUB

Je vous vois venir, amis lecteurs : « *Ca y est, SANQUA s'est vendu au grand capitalisme !* ». Je vous rassure, il n'en est rien. Explications.

Il y a quelques temps, l'équipe de PLAY FAN nous a contacté alors qu'ils étaient en train de travailler sur leur hors-série, en nous demandant s'ils pouvaient inclure SANQUA sur leur DVD en bundle avec le magazine. Bien sûr, nous avons répondu par la positive, et vous pourrez donc désormais retrouver sur le DVD de ce hors-série l'intégralité de la collection SANQUA (PDF, PocketPC, PSP) à date de parution. Une aubaine pour ceux qui n'ont pas de connections ADSL ou qui sont mous du click.

Outre SANQUA, voici à titre d'information ce que vous pourrez retrouver dans ce numéro :

- PSP : + de 150 jeux, + de 100 sauvegarde de jeux, +100 programmes: émulateurs, utilitaires, encodeurs, players ... + de 10 packs de fond écran, +38 magazines à lire sur la PSP, + 4 films d'animation.
- DS : + de 30 programmes, + de 50 jeux
- GAME BOY : +70 jeux GBA/GBM/GBA SP, + de 450 jeux Games Boy / color

HORS SERIE N°1 - SPECIAL SOLUCES PSP & DS

PLAY FAN 100% NON OFFICIEL DVD INCLUS

Le premier magazine 100% consoles nomades HSN1

SUR LE DVD

PSP
+ de 150 jeux pour votre PSP
+ de 100 sauvegardes de jeux
+ 100 programmes : émulateurs, utilitaires, encodeurs, players...
+ de 150 packs de fond d'écran

DS
+ de 30 programmes
+ de 50 jeux pour votre DS

GAME BOY
+ 70 jeux GBA / GBM / GBA SP
+ de 450 jeux Game Boy / Color

+ 38 magazines à lire sur votre PSP

+ 4 films d'animation pour votre PSP

+ des trailers, des tutoriaux, vidéos....

LE GUIDE ULTIME POUR UTILISER SA CONSOLE À 100 %

EXCLUSIVITE PLAY FAN !
3 films d'animation du Festival IMAGINA à lire sur votre PSP
POUR MEMORY STICK À PARTIR DE 32 MO !

+ de 2,5 Go de vidéos, jeux et utilitaires !

+ DE 300 CODES, TRUCS & ASTUCES POUR VOS PSP & DS

L 13459-1H-F 5,99 € - RD

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?) en allant voir sur le site dans la RUBRIQUE «NOUS». Ou, à défaut, sur le forum.

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

Le forum, *alive and kicking*

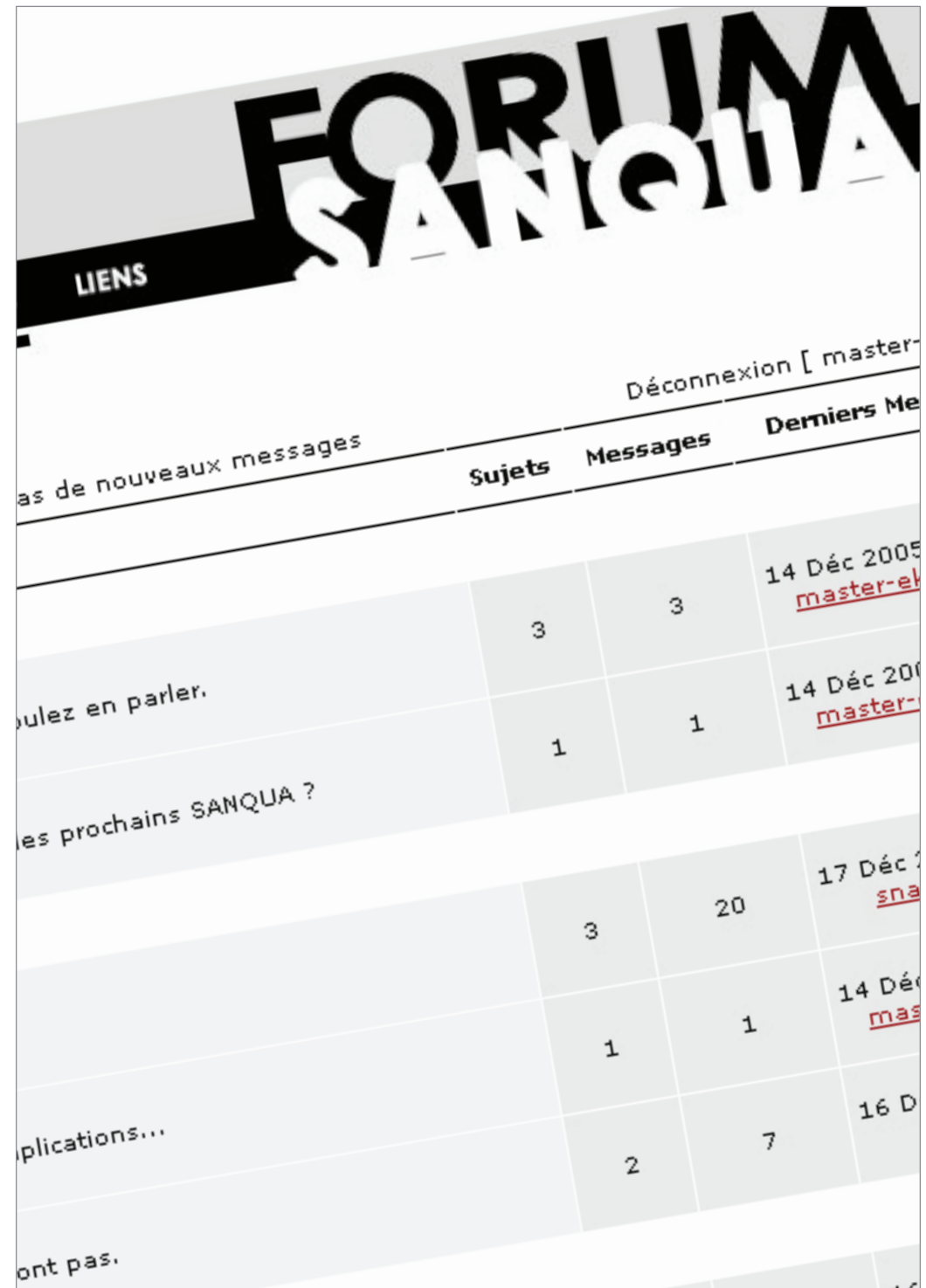
En l'absence de courrier des lecteurs spécifique, je vous invite à retrouver quelques unes des conversations suivies sur le forum récemment. Evidemment, nous parlons de l'affaire des caricatures dans FAUSSE ROUTE RELOADED. Dans la même rubrique, il y a quelques nouvelles du Ministère de la Culture a propos de la DADVSI, la loi bien-aimée des internautes. Sans oublier les posts du désormais légendaire SphèreDuNéant : à ne pas manquer, ses vues sur l'Iran et son futur face aux USA.

Dans la rubrique OLD SKOOL, qui vient d'ouvrir, une petite nouvelle concernant un clone d'Amiga 500, sous forme très compacte, qui a été développé par un passionné. Le genre de truc que l'on pourrait retrouver sous la forme d'un joystick qui se branche directement sur la télé. Sympa, ça rappelle de bons souvenirs !

Enfin, une autre rubrique vient d'ouvrir, intitulée DEMOSCENE. Elle discute des démos, ces productions de passionnés qui rivalisent de talents pour faire quelque chose de beau ou d'impressionnant avec le matos informatique à disposition. Si vous n'en avez jamais vu, c'est le moment de vous y initier.

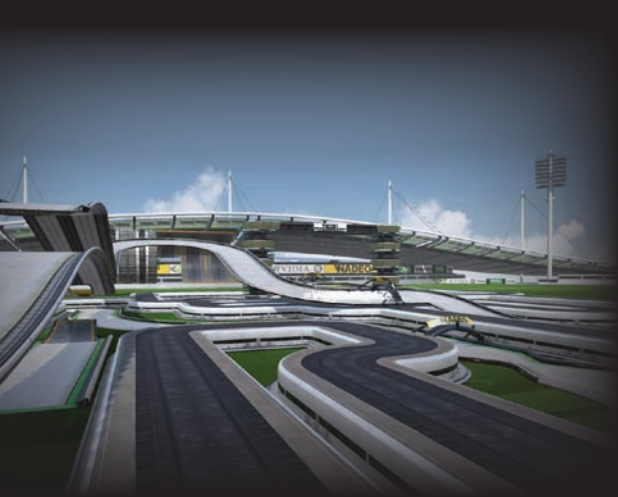
SANQUA prochain : fin du cycle Experience.

Ekianjo



The screenshot shows the FORUM SANQUA website. At the top, there's a navigation bar with 'FORUM' and 'LIENS'. Below it, a table lists forum threads. The table has columns for 'Sujets', 'Messages', and 'Derniers Me'. The threads are listed in descending order of the number of messages.

Sujets	Messages	Derniers Me
as de nouveaux messages		Déconnexion [master-
oulez en parler.	3	3 14 Déc 2005 master-el
es prochains SANQUA ?	1	1 14 Déc 2005 master-
	3	20 17 Déc 2005 sna
lications...	1	1 14 Déc 2005 mas
ont pas.	2	7 16 D



sanquaexperience

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

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

une industrie aux multiples couleurs

14 chez mario

le seul bar qui sert aux gosses.

19 in video

la vidéo à voir cette semaine.

26 incognito

Antibug, notre nouvelle recrue, est allé faire un tour à Imagina 2006, début février, pour voir les nouveautés du jeu vidéo et de l'image de synthèse. Bilan mitigé...



#16 : MASTER OF TWO WORLDS

sanquaexperience

38 trackmania nations

rejouez aux petites voitures

42 stubbs the zombie

comment faire chier le monde après la mort

48 mario & luigi .pit.

les deux frérots sont de retour, mais petits

56 movie ticket

la chronique cinéma.

60 in ze pocket

vous et vos machines de poche.

62 old boy

les anciens Sanqua.

63 game on

le prochain numéro.

64 contact

si l'envie vous prend...

65 legal logout

attention c'est chiant.



brûlures au 360ème degré

De retour de vacances!

Que s'est-il bien passé pendant mon absence ? Il est temps de refaire un tour au Xbox Café. L'air est au printemps, enfin, et c'est avec une certaine impatience que je presse le pas pour rejoindre l'endroit.

Alors que je m'approche, quelque chose cloche. Je n'entends pas les clameurs habituelles qui émanent normalement aux rues alentours. Et bien qu'il soit déjà tard, je ne distingue pas encore la lumière du bouge, pourtant souvent si visible. Je ralentis pour m'arrêter brusquement. Au lieu même où se tenait le célèbre Xbox Café, ne reste plus qu'un tas de débris carbonisés. Quelques planches sont encore en état, et attestent sans équivoque de l'identité de ces ruines. Le Xbox Café est bien parti en poussière.

Effaré, je reste un moment, là, à revoir dans ma tête toutes les scènes qui se sont déroulées à l'intérieur. Soudain, perdu dans mes pensées, Kevin me revient à l'esprit. Ni une ni deux, je prends mon portable pour prendre de ses nouvelles. Il ne semble pas trop disposé à parler, mais m'invite à le retrouver chez lui. Quelques minutes après, je monte la cage d'escalier de son immeuble. Il m'attend déjà au pas de

sa porte. Les traits tirés, il a l'allure des mauvais jours. Alors que je m'assois, il me propose un verre que j'accepte volontiers, et me demande :

« Alors, t'as vu les restes du café ?

- Ouais... j'étais sur le cul. Qu'est-ce qu'il s'est passé ?

- En fait, on sait pas trop... il semblerait qu'il s'agisse d'un incendie criminel. Un gars aurait foutu le feu pendant l'absence du boss. La police enquête toujours...

- Noon... et... tu fais quoi maintenant ? c'est arrivé quand ?

- A peu près deux semaines plus tôt. Et là, ben je galère, j'ai rien à faire. Le soir où je suis arrivé, après l'incendie, j'avais pas trop le moral. Je refais surface petit à petit, j'ai l'impression que c'est un putain de mauvais rêve.

- Et l'assurance va couvrir ça ?

- Je suis pas sûr... je crois qu'ils doivent encore vérifier les clauses et l'enquête déterminera aussi ces foutus détails. Le boss se bat comme il peut pour récupérer une partie de sa mise.»

S'en suit un long silence. Alors que j'ôte mon manteau pour le poser sur le sofa, je remarque un pad de 360 négligemment posé. Et je vois la console, allumée, pas très loin de là. Pour revenir à quelque chose de plus gai, je lui demande à quoi il joue en ce moment. J'avais déjà deviné. Dead or Alive 4. Kevin a toujours eu un faible pour ce jeu mêlant charme et baston. Après quelques minutes, nous démarrons une partie

ensemble. Pfiou. La maniabilité a bien changé. Les contres ne s'effectuent plus du tout de la même façon. Inutile de vous dire que Kevin est plus habitué que moi. Après 15 minutes de massacre, je lâche le pad en vain : «c'est bon Kevin, t'as gagné !».

Je remarque distinctement, une fois les bruits de baston passés sous silence, un son de vent qui souffle. Après avoir vérifié les fenêtres, je me rends compte que le son provient du PC... sur lequel une animation flash est en train de tourner dans le vide. C'est celle du nouveau site de marketing viral de Microsoft, Origami. Kevin m'instruit sur le sujet : «En fait, il semblerait que Microsoft s'apprête à lancer une machine portable. Si l'on en croit les premières rumeurs et les premières fuites, il s'agirait d'une sorte d'intermédiaire entre un TabletPC et un PocketPC». Microsoft voudrait-il concurrencer la PSP, ou tout simplement imposer une nouvelle sorte de portable ?

Difficile à dire. Près du PC traîne un prospectus Xbox officiel montrant la gueule de la webcam pour 360 à sortir prochainement. C'est assez laid, il faut dire. Alors que je m'apprête à tourner la page, quelqu'un frappe à la porte. Kevin s'en va ouvrir...

■■■ Ekianjo

Depuis une bonne heure déjà je suis dans le sacro-saint des bars, le Play Bistrot. Ce bar, ce microcosme où tout le monde souhaite aller. Bière, whisky et autres boissons alcoolisées se mélangent avec notre passion commune du jeu vidéo. Des télédiffusent en boucle les prochaines bombes, les hits à venir. On parle aussi mais on critique surtout. Là est l'utilité du bistrot, un lieu éclectique où tout joueur qui se respecte et qui habite à proximité doit se rendre. Mais depuis quelques temps, tout cela a bien changé. Karl, qui est en plein craquage après des désillusions par milliers, donne au bistrot une nouvelle allure qui déplaît aux habitués. On s'éloigne de l'idée d'origine, et cela dégénère avec le temps. Dernière innovation de Karl, ouvrir le bar une soirée par semaine pour les filles uniquement. Incompréhensible. M'enfin, les habitués continuent à investir les lieux en espérant un sursaut de notre ami.

En ce vendredi soir pluvieux, l'ambiance est plutôt électrique au bistrot. Une fois de plus, c'est la Playstation 3 qui est au centre des discussions. Quand va-t-elle arriver, aura-t-elle des jeux dignes d'une console nouvelle génération, y aura-t-il des nouveautés etc. Toujours les mêmes questions qui reviennent à chaque fois que le net pose une news sur la prochaine console de Sony. Cette fois si, c'est la présence de la Playstation3 au *Taipei Game Show* à Taiwan qui ébranle le monde. Sur les 80 stands présents, 20 seront attribués

à Sony. A partir de là, tout est possible et envisageable : les jeux pourront-ils enfin être testés ? Est-ce que ça sera encore des vidéos HD ? Le bar se bat, chacun y va de son petit mot. « Arrêtez bon sang, à quoi ça sert de supputer comme ça pendant des heures. Il n'y aura rien durant ce salon. Encore du flan, il y aura juste des vidéos avec des commentaires de développeurs qui seront à des années lumière de la réalité. Si on veut avoir des jeux jouables, il faudra attendre patiemment l'E3. Avant, Nada, Niet, on aura juste le droit à des conférences durant des meetings qui ne serviront à rien. » Cette phrase cinglante provient du bien-aimé Karl. Oui Karl, le gérant du bar qui commence même à rembarasser ses clients.

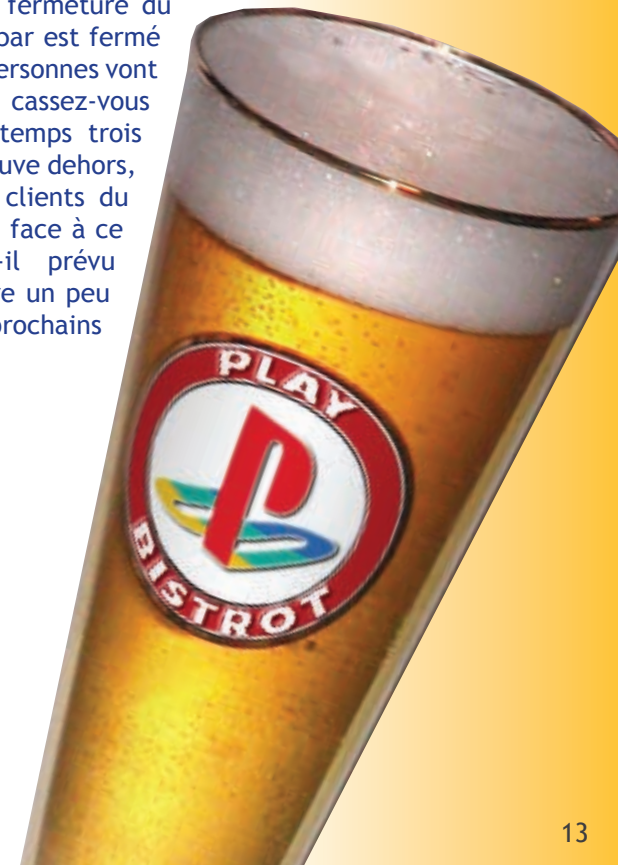
Sur le coup, tout le monde se tait, certains partent pendant que d'autres se mettent à mater les vidéos que diffusent les télévisions. Comme par hasard, c'est le trailer de *SOS The Final Escape 2* qui passe sur les écrans. « Ah ah, j'avais bien aimé ce jeu » me lance un voisin. Mouais. Je regarde la vidéo. Graphiquement c'est limite gerbant, ça pique les yeux même. Mais le concept à l'air sympa, a priori. Vous incarnez deux personnes qui doivent survivre dans une gigantesque ville prise dans une montée des eaux. Vous devrez résoudre des énigmes plus ou moins dures en prenant en compte les spécificités des deux personnages. Décalé, c'est le mot pour présenter ce jeu. Dommage que le premier n'ait pas marché comme il se doit. Le principe était le même, sauf qu'on

devait survivre dans une ville qui subissait des secousses sismiques. « Il n'y avait que la réalisation technique qui gâchait une partie du jeu et apparemment Irem n'a pas arrangé les choses » me raconte mon voisin de table, bière à la main. Je poursuis : « Irem, ce n'est pas la boîte à l'origine entre autres de R-type, un excellent shoot'em up ? - Ouais c'est eux, la reconversion à la 3D a l'air un peu plus dure que prévue » me répond-il. Mouarf, je sais pas, j'irai peut-être tester ce jeu, l'idée originale n'a pas l'air mal.

« Allez Messieurs, veuillez sortir du bar maintenant, on ferme dans 10 minutes ». Les télévisions se coupent et Karl pousse tout le monde dehors. « Karl il est 22 heures, tu as un peu d'avance sur la fermeture du bar non ? - Non non, le bar est fermé pour vous mais d'autres personnes vont investir les lieux. Allez, cassez-vous maintenant. » En deux temps trois mouvements je me retrouve dehors, sous la pluie, avec les clients du bar, qui restent stoïques face à ce comportement. Qu'a-t-il prévu encore ? Je vais attendre un peu pour voir qui sont les prochains clients.

■■■ Snape1212

Le début de la fin





un peu de l'âme dans mes bagages

Deux jours de calvaire. Oui, il m'aura fallu deux jours pour découvrir de cette maudite boisson que Mario m'avait concoctée. C'est beau l'amitié, tu veux faire plaisir, et au final, tu restes cloué, seul, lamentablement sur ton lit, avec pour seuls amis, un seau pour le vomi, et un thermomètre, qui restait inlassablement figé au dessus des 39,7 degrés celsius. Vous me direz, avec la propagation du virus H5N1 et le Chikungunya, chez nos amis les Réunionnais, je ne m'en sors pas si mal. Enfin, m'est d'avis que si vous êtes là, à m'espionner, ce n'est certainement pas pour partager les tribulations de ma pauvre vie, et loin de moi l'idée de me lamenter, il fallait tout de même montrer l'espièglerie de cet #@! de Mario.

D'autant plus que la nouvelle vient de tomber, Mario va prendre sa retraite. Et oui, c'est dit, ça fait bizarre, depuis le temps que vous suiviez les aléas financiers du bistrot... Faut dire que depuis le rachat du bistrot par Batman, le chiffre d'affaire a pas mal gonflé, et Mario a largement de quoi narguer l'oncle Picsou et d'aguicher sa princesse Peach...

J'aide donc Mario à organiser la cession de son fond de commerce entre deux

conversations sur *Baten Kaitos 2*. Car oui, sa sortie est imminente ! Le célèbre magazine Famitsu lui aurait même accordé un excellent 34/40. Nous découvrirons donc les véritables intentions de l'empereur Geldoblame, tout comme les motivations du grand père de Kalas, lorsqu'il travaillait pour l'empire... On s'arrête là pour le scénario, puisqu'il s'agirait le cas échéant de terribles spoilers pour le scénario du premier BK. Côté gameplay, les développeurs ont décidé d'attribuer aux ailes un rôle plus important. En effet, vous pourrez à présent voler pour aller plus vite. Cependant, vos possibilités d'anges seront limitées par une jauge, se vidant progressivement à force d'utiliser cette technique. Pour la remplir de nouveau, vous devrez marcher normalement. Lors des combats, vos personnages pourront combiner leurs Magnus afin de déclencher des combos encore plus dévastateurs. Le moteur graphique, même s'il conserve le principe du premier a été retravaillé, et proposera encore plus d'effets (pluie, vent, grêlons...). La sensation d'onirisme n'en sera que meilleure.

Dans un autre registre, Viewtiful Joe se fait plus excentrique que jamais. Red Hot Rumble est sorti le 24 février. Nous vous l'annonçons presque en exclusivité dans un précédent numéro, ce nouvel opus proposera un mode « Histoire » jouable de 1 à 4 joueurs. Mario semble tout joyeux à l'idée de s'y essayer. D'autant plus que cet épisode proposera une action dithyrambique et vos écrans

en verront de toutes les couleurs. Le jeu nécessitera par voie de conséquence, toute votre attention !

C'est donc entre quelques bavardages et informations que Mario déménage progressivement ses affaires personnelles. Tout d'abord une table, sous laquelle Link avait collé un chewing gum, des photos de famille, la dernière en date étant une photo de Mario, Batman, et moi, dans la Batmobile, et surtout, sa collection de bérets rouges, qu'il ne vendrait pour rien au monde. Normal, ça lui rappelle son idole. Des tonnes de chocolats chauds, des bières, des cafés, et parfois même des boissons immondes, auront été servis par Mario. Sans lui, ce ne sera plus pareil. Mario emportera certainement un peu de l'âme de ce bistrot avec ses affaires personnelles. Mais puisqu'il faut bien s'y résoudre, Mario a décidé, demain soir, d'organiser une ultime soirée, réunissant les principaux protagonistes de la firme Nintendo. Des surprises par dizaines, de l'alcool à profusion, des princesses Peach dénudées, y a pas à dire, l'EXPÉRIENCE vaudra le coup d'œil. En espérant que vous soyez, pour une dernière fois encore, au rendez-vous :)

■■■ Ilogo

Après avoir ainsi appesanti l'ambiance du Mr. Tea, je me dirige vers le juke-box et lance Outlaw Blues pour me mettre dans l'ambiance. Je retourne ensuite vers Sega, pour achever de le terroriser, et lui demande avec véhémence : « Des nouvelles de Shenmue, McFly ? ». Je fais en sorte qu'il pense que je vais sortir un couteau et le tuer sur le champ en portant ma main à ma poche gauche. J'en extrais en fait un magnétophone numérique. Je ne m'attendais pas à un tel choc après avoir ainsi planifié ma petite mise en scène, et sa réponse me surprend plus que tout : « En fait oui, on prépare un Shenmue Online avec l'ami Suzuki ». Il me tend les screens, je les regarde avec dégoût, tout en pensant que la nostalgie, c'est vraiment pour les cons : «- Génial tout ça, mais t'aurais pas plutôt des infos sur Shenmue 3 ?
- M. Suzuki aurait fini d'écrire le scénario, je n'en sais pas plus ».

Je sens que ce benêt fraîchement sorti de l'équivalent anglais d'HEC me ment comme un effronté, mais je sais que je n'en tirerais pas plus, pas aujourd'hui en tout cas. Je pars en lui tendant mon majeur, sans me retourner, puis je vais m'accouder au zinc. Jacky s'approche de moi, sors une bouteille de Jack D. De dessous le comptoir, Bullwinkle Part II fait irruption et je comprends que le rade de Jacky recelait un secret que je ne lui connaissais pas : une télécommande pour le juke-box. Je demande à mon ami barman de me montrer

l'objet, ce qu'il fait sans m'autoriser à le toucher. J'ai décidé dès cet instant que je ferais tout ce qui est en mon pouvoir dans le peu de temps qu'il me reste pour mettre la main dessus et m'amuser avec jusqu'à la fin de mes jours. Jacky n'est pas venu à moi pour me parler de cette télécommande de mes rêves, il a une information bien plus importante à me transmettre, et ce n'est pas moi qui vais l'empêcher de mener à bien sa mission. Bien au contraire, après qu'il m'ait servi un verre généreux, j'étais tout ouïe. Il m'a appris que David Perry -que je considère comme un dieu pour le simple fait d'avoir développé Earthworm Jim et Sacrifice, excellent soft, pourtant un peu oublié- avait quitté Shiny, la boîte qu'il avait fondé en 83, avec pour intention de la racheter à Atari, grâce au soutien d'aides extérieures. Tout cela ne peut que rassurer tous ceux qui avaient été déçu par Enter The Matrix, une bouse intergalactique. Reste à attendre les premiers softs de Shiny en tant qu'indépendants, qui ont tout intérêt à être des putains de chefs d'œuvre...

Je demande à Jacky de mettre *Ambulance Blues* à l'aide de sa télécommande, et les douces notes du grand Neil m'aident à me remettre dans le tempo. Je suis transporté dans une ville étrange et mélancolique. Je regarde autour de moi et ne vois que des visages vides et des panneaux publicitaires. J'arrive dans ce qui semble être la banlieue de la métropole, à bord d'une ambulance lancée à toute vitesse. Pourtant tout défile

au ralenti autour de moi, je ne perçois que les mouvements des gens. Lors d'un arrêt à un feu rouge, je croise le regard d'une jeune fille, elle doit avoir treize ans. Et c'est à ce moment que je suis tombé dans un profond coma, d'abord je n'ai plus senti mon corps, puis ce fut au tour de la voix qui m'aide à garder le rythme de me lâcher...

Je ne suis plus dans le Mr. Tea, je ne suis plus dans l'ambulance, ni dans la ville, pas plus que dans un pays que je reconnaisse. Tout autour de moi est disproportionné, rien n'a plus de sens. Les rares habitations que je croise sur mon chemin ne sont pas des immeubles à proprement parler, ce sont plus d'immenses maisons multicolores qui agressent ma rétine si je pose mon regard sur elles trop longtemps. J'entre dans l'une d'elle et ne trouve qu'une seule porte en bois massif, immense et démesurée. Je la pousse et me retrouve dans une minuscule pièce, une affiche est placardée au mur : « Call of Juarez a trouvé un éditeur/distributeur pour la France : Focus »...

■ ■ ■ El Fouine

Countin' flowers on the wall
doesn't bother me at all ...



SCREENING

Fire Department 3

Focus nous balance ces nouvelles images de Fire Department 3, la simulation de pompier développée par Monte Cristo. Ce troisième opus reprend tous les éléments des deux premiers épisodes en apportant bien entendu son lot de nouveautés, aussi peu consistant soit-il. Ainsi, le jeu vous proposera de parcourir le monde pour lutter contre les flammes. Les développeurs parlent d'une grosse douzaine de missions qui vous amèneront en Ukraine, aux Etats-Unis, en Allemagne, en Angleterre et en France. Les amateurs/amatrices des gros moustachus en uniformes qui en ont dans le slip devrait apprécier. La sortie est prévue pour la fin mars.





SCREENING

Test Drive Unlimited

Atari n'a pas cessé de balancer ces dernières semaines des screenshots de Test Drive Unlimited, le nouveau jeu développé par les Lyonnais d'Eden Games. Du coup, on s'est dit qu'on se devait de soutenir Atari - vu la merde dans laquelle ils se trouvent, et participer activement à la promotion du jeu qu'ils éditent. Voilà donc quelques images de la bête, un jeu qu'il est bien et qu'il va tout déchirer. Achetez Test Drive Unlimited ! C'est de la bombe Mamy ! Ca sort en Mars de cette année, c'est plutôt très beau graphiquement, ça se joue online, et ça devrait ravir tous les amateurs de jeux de caisse.

EDEN GAMES

XBOX
360

観参戦!!

スタイルのキャラクター
を追加。

NAMCO

PSP

SCREENING

Tekken Dark Ressurrection

Un Tekken ? Sur PSP ? Le dernier épisode en date n'est pas si vieux. Rappelez-vous, Tekken 5 ! Plutôt pas mal mais plutôt pas trop différent. Il ne faudra pas attendre de révolution du côté de la PSP, tout le monde ne s'appelle pas Nintendo (elle était fine celle-là, non ?). La plâtrée de screens montre un jeu plutôt pas moche. Reste à savoir combien de temps les boutons de la PSP vont tenir une fois l'UMD dans la portable. Eh oui, quand vous pétez le joystick de la PSP, c'est con, mais vous devez tout changer. C'est peut-être pour cette raison qu'on voit relativement peu de jeux de combat sur la machine ?



ドラゲノフ



SCREENING

FlatOut 2

Flatout, le digne successeur de Destruction Derby, revient avec un deuxième épisode. Cette fois-ci, plus besoin d'amener votre ombrelle, les beaux immeubles du milieu urbain devraient vous protéger du soleil. Je sais comment vous êtes, si on vous donne pas de chiffres, vous n'êtes pas contents. C'est comme pour le JT, vous voulez savoir le nombre de chômeurs à l'unité près, nombre parfaitement truqué d'ailleurs (chuuuuut, fallait pas le dire!). Flatout 2 proposera donc deux fois plus de véhicules, près de 5000 objets destructibles sur chaque circuit et 40 parties déformables sur les caisses. Il paraît aussi qu'on pourra vraiment influencer la course en utilisant le moteur physique. Vous y croyez, vous ? La preuve par dix arrive en mai.

BUGBEAR

PC

SEK

PC

SCREENING

Paraworld

Tiens, un RTS, ça fait longtemps ! Ca tombe bien, on commençait à être à SEK de ce côté là. Oh oh oh. Elle était facile, je vous l'accorde. Jouer sur le nom de ces développeurs allemands qui vous permettent de passer dans un monde parallèle peuplé de dinosaures, c'était osé et fort malvenu. Comme le retard que le jeu a dû subir pour raison «d'assurance qualité» comme on dit à la télé. Mais entre nous, on appelle ça une phase de dératification, où il faut se débarrasser de tous les vieux bugs des familles qui se cachent dans les recoins. Je parle, je parle, mais sachez que le jeu aura 15 missions en solo, réparties en 5 zones climatiques différentes. Et du multiplayer, aussi, oui Madame. Et tout ça pour fin août, sauf cas de bugs majeurs.



DEAD RISING

source : xboxyde.com

Le site officiel de Dead Rising a tout récemment été mis à jour. Cool, un nouveau trailer du nouveau jeu de zombies complètement délire développé par Capcom. Le titre propulsera le joueur dans la peau d'un photographe qui assiste, impuissant, au débarquement massif de centaines de milliers de zombies tout laids et plus cons que des moules méditerranéennes. Il faudra sortir de ce pétrin à grand coups de latte. Apparemment, l'attitude adoptée face aux zombies et aux survivants planqués dans la ville aura une influence sur les événements. Difficile de dire comment ça se présentera dans la pratique. Enfin bon.

Quel gros délire que ce trailer, qui met en avant la liberté d'action offerte au joueur. C'est bien simple, il est possible de tout utiliser pour défoncer la tronche de ces zombies mal intentionnés : télévisions, chaises, parasols, tronçonneuses, pelles, haches, clubs de golf, balais, altère, tonneaux, cactus (sans parler des nombreuses armes à feu), et j'en passe. La liste est sacrément longue. Graphiquement, c'est plus que correct, surtout vu le nombre de zombies affichés à l'écran simultanément. Les possibilités multijoueurs du titre laissent rêveur : le logo Xbox Live est affiché à la fin du trailer. On croise les doigts. Vivement que ça sorte, tiens (fin 2006).



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.

DISQUE MERDIQUE UNIVERSEL

On a beau cracher souvent sur Sony, ce sont des gens fiables. Tenez, ils n'ont jamais réussi à imposer leurs formats.

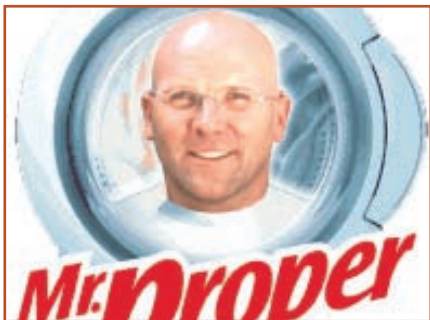


Il n'y a pas si longtemps, Sony dévoilait au monde entier la PlayStation Portable, son nouveau bijou high-tech aux multiples fonctionnalités: lecteur mp3, console portable, et salle de cinéma portative avec son écran quatre pouces pour mater des films dans le métro et aux chiottes. La révolution semblait être définitivement en marche mais nombreux sont ceux qui doutaient déjà, à l'époque, des atouts de l'UMD, le nouveau format de stockage de Sony. Tu me diras, après les semi-échecs que furent le Betamax et le Mini-Disc, deux formats propriétaires de la firme, il était sûrement légitime de se poser des questions : l'UMD allait-il suivre la voie de ses deux grands frères ? Avec un peu de recul, on n'hésite pas une seule seconde lorsqu'il est question de

cracher à la tronche du premier venu, on peut donc affirmer que oui : l'UMD suit la voie qui le mène inexorablement vers la brocante du coin. Contrairement à ce que laissent penser ses initiales (à savoir Universal Media Disc) l'UMD n'est absolument pas universel car propriétaire. Les utilisations qu'il est possible d'en faire sont donc réduites au strict minimum. Malgré cela, plusieurs studios n'ont pas hésité à apporter leur soutien au support. Ils doivent aujourd'hui s'en mordre le bout à la vue des ventes, globalement mauvaises, des films UMD qui s'écoulent en moyenne par film à 40.000 pauvres exemplaires : qui voudrait payer plus cher qu'un DVD, surtout en sachant qu'il est possible de stocker des films sur les Memory Stick de la console ? Pas grand monde, j'ose espérer. Dans tous les cas, Warner Home Video, Paramount Home Entertainment, et même Sony Pictures (!) ont décidé d'annuler plusieurs sorties de films sur UMD. Sony, pour sauver de la noyade son format, va mettre en vente des bundle DVD/UMD ainsi qu'un adaptateur permettant de relier la PSP à une télé. Bizarre, ils ne parlent pas de baisser son prix.

MR PROPRE EST DE RETOUR

*Un évier bouché ? Un sol dégueulasse ?
Une boîte de jeu vidéo qui marche mal ?
Pas d'inquiétude, Mr Bruno nettoie tout !*



Bruno Bonnell fait encore parler de lui. Que voulez-vous, c'est un homme qui aime les journaux, la télé, bref, les media. Comme plus personne ne parlait de lui récemment, il a décidé de faire chuter l'action d'Atari, histoire de revenir sur le devant de la scène. Ça tombe bien, Bruno est en avance sur son temps et annonce déjà un grand nettoyage de printemps : les employés d'Atari US vont trinquer, officiellement «parce qu'ils le valent bien», mais surtout parce que c'est leur tour, vu qu'il ne reste plus grand monde à licencier en Europe, faute de participants. Vous savez, dans les multinationales actuelles, la grande mode est à l'*outsourcing*. Dernière ce mot un peu barbare (je vous rassure, ce n'est que de l'anglais) se cache une réalité toute simple : ne plus rien

faire soi-même et tout sous-traiter à l'extérieur, moyennant finances. Quand vous engagez Concha pour faire le ménage dans le bordel que vous appelez modestement «votre chambre», et que vous la payez une misère pour ça, vous êtes en plein acte d'*outsourcing* sauvage. Voilà, vous avez tout compris. On fera de vous de grands capitalistes, un jour, vous verrez. Dans cette optique, donc, l'ami Bruno pense débarrasser Atari de ses studios internes, acquis à grands coups de dollars il y a quelques années. Notamment *Eden Studios* (connu pour -trop de- *V-Rally*, il est temps d'arrêter les dégâts), *Reflections* (l'ancien studio phare du temps de l'Amiga, réduit à faire du *Driver*) *Shiny* (respecté pour *Earthworm Jim* et hué pour *Path of Neo*) et *Paradigm* (avec notamment *Stuntman 2*). A ce propos, David Perry vient de quitter *Shiny* pour... racheter *Shiny* à son compte. Depuis, on l'a vu errer dans les bureaux de tabac de France et de Navarre, occupé à remplir des *EuroMillions* frénétiquement. C'est peut-être la faute du nom, tout ça. Atari, après ses glorieux débuts, était vite devenue une boîte de gros losers. Prémonitoire...?

LES DEUX PIEDS DANS LA PUREE

*Quand les magazines n'ont rien à dire,
ils se rabattent sur des news sur Sony.
On a jamais écrit autant sur du vent.*



Le 18 février 2006, le monde s'est presque arrêté de tourner. La nouvelle est tombée comme un couperet sur la nuque de Louis XVI: la PS3 pourrait être retardée, et la date de sortie au printemps 2006 s'avérerait être un gros produit de l'imagination délirante de l'ami Ken. Ouf, arrêtons le conditionnel deux secondes, c'est fatigant. Et moins affirmatif. Alors qu'en fait, dans ma tête, je me dis: «Ken, mon ami, t'es un gros charlot des familles - sans ta bonne tête de vainqueur et tes slogans d'autiste, personne n'aurait pensé à filmer *Le dîner de cons*». Mais ça, on peut pas le dire dans un journal sérieux, non, non. Il est dans l'air du temps de respecter ceux qui nous prennent pour des imbéciles. Le recrutement, chez Sony, s'apparente apparemment à

celui des sectes raéliennes. Il faut défendre coûte que coûte ce que dit le grand gourou et c'est Kei Sakaguchi qui vient à la rescousse en soutenant une sortie au printemps au Japon. Dans le même temps, une filiale de Sony mentionnait que les spécifications techniques n'étaient pas encore certaines et pouvaient retarder le tout... Comprenne qui pourra.

En terme de production, un rapport évalue le coût de production de la PS3 à 900 dollars, face à une Xbox à 525 dollars. Le prix de vente de la 360 étant à 400 dollars, celui de la PS3, en gardant les mêmes proportions, serait près des 650 dollars. *Pas assez cher, mon fils...* Avec le Cell et le Blu-Ray, deux composants inédits et coûteux à produire, Sony a encore fait les bons choix stratégiques en matière de technologie. Allez, avouez que vous attendez le Blu-Ray pour racheter toute votre collection DVD à prix fort pour revoir les mêmes films en haute définition sur votre télé 36 cm ! Commencez déjà à stocker les pâtes aux oeufs moisies dont Depardieu raffole, histoire d'économiser assez et être le premier à piétiner les autres pour la sortie de la PS3 au Virgin.

“ The big game has to get the big money, big sales. Yet for the artist and game designers, we need some challenges, so making the small type games should be good for this challenge.”

Testuya Mizuguchi (janvier 2006)

IRONIC

"The big game has to get the big money, big sales. Yet for the artist and game designers, we need some challenges, so making the small type games should be good for this challenge."

[big game has to get the big money]

Testuya Mizuguchi a une position peu commune dans le monde du jeu vidéo. Après avoir longtemps travaillé pour SEGA, chez qui il développa SEGA RALLY, SPACE CHANNEL 5 et REZ, il quitte la société à la suite d'une restructuration profonde des activités en 2003. Il fonde ensuite Q Entertainment, qu'il faut selon lui comprendre comme «Quest for future gaming». Depuis, deux petits jeux en sont déjà sortis : LUMINES pour PSP et METEOS pour DS, alors que N3 est lui, près de sortir. Il a donc connu les jeux à gros budgets comme les plus modestes.

[we need some challenges]

Des challenges, les développeurs n'en manquent pas. Mais trop souvent, la difficulté consiste à améliorer les visuels, le réalisme, l'immersion. Bref, un faux problème puisqu'il est uniquement technique. Le challenge est véritablement de créer de nouvelles expériences ludiques.

[making the small type games]

Quelle meilleure façon pour relever des challenges que de ne pas s'imposer de contraintes techniques ? Avec des «petits» jeux, qui ne demandent pas des temps de développement importants, les créateurs peuvent pleinement jouer la carte de l'originalité. LUMINES, programmé en très peu de temps, s'est très bien vendu. Un bon concept, une bonne exécution peuvent suffire pour survivre dans le milieu. Ne parlons pas constamment de polygones comme si tous les jeux devaient s'en accommoder.



Très jeune et déjà très connu, Mizuguchi n'a pas de quoi rougir de sa popularité. Travaillant indifféremment sur des petits projets ou des plus imposants, il incarne un nouveau style de développement. Jusqu'à présent, aucune de ses réalisations n'a vraiment échoué. Nous verrons si N3 confirme cette tendance, en attendant un projet qui sorte à nouveau des sentiers battus.



*in*COGNITO

■■■ Antibug

Depuis des années, le rocher de Monaco reçoit Imagina, festival hype de l'image de synthèse sous toutes ses formes, jeux vidéo compris, bien entendu. Mais Imagina, ce n'est plus ce que ça a été... Et tout le monde y paraît persuadé que les jeux, c'est avant tout de belles cinématiques et des modèles en très haute définition !

Un salon à Monaco, ça a toujours quelque chose de magique. Surtout lorsqu'en plus de la 3D et des jeux vidéo, on a droit au rallye des vieilles voitures... Une cité Dinky Toy construite sur un rocher où palais italiens et immeubles informes se côtoient sans gêne pour accueillir, depuis des années, un événement international : Imagina !

Il y a 15 ans, j'étais un « habitué » de la manifestation alors organisée par Philippe Unguéaux et l'INA (Institut National de l'Audiovisuel)... On y parlait des premières applications de la 3D, de réalité virtuelle, de cyberpunk et autres concepts rigolos de l'époque. Projections et conférences me faisaient halluciner et, pour finir, on trouvait toujours une beuverie dans la nuit (les nostalgiques se rappelleront de ces monstrueuses parties sur un voilier britannique où, chaque année, un invité, au moins, tombait à l'eau...). Petit aparté pour situer l'action et mes attentes... J'arrive à Monaco et je me perds en voiture

comme d'habitude... Tiens, le salon a changé de place ! Il a lieu désormais dans le nouveau palais Grimaldi, un joli dôme de vitre et de béton. Bon, heureusement, il y a une réduction « presse » pour le parking... Mais pas de réduction pour le sandwich au coin de la rue qui est la seule restauration proposée par le salon... Comptez environ 20 euros.

Un salon...

Depuis 2000, après le désengagement de l'INA dans son organisation dû à un passif financier important, la manifestation cherchait un second souffle. Imagina s'est orienté "jeux vidéo" et proposait, ces dernières années, des programmes de conférences alléchants. Et j'avais tout raté... Bref, j'arrivais à Monaco, cette année, plein d'espoir et plein d'envie... Grosse déception !

Le salon est tout petit. Avec un énorme stand Apple au centre... On me chuchote qu'Apple s'est associé à la manifestation au

dernier moment. Heureusement, car sans ce joli carré blanc plein de pommes au centre, le salon Imagina aurait probablement été bien vide !

En tout cas, il n'était pas très plein... Quelques revendeurs et éditeurs régionaux, des écoles, IBM et Alias... On en faisait vite le tour ! Rien de nouveau... Si, Stonetrip, une plate-forme de développement originale développée dans le sud de la France, pur concurrent de Virtools avec quelques avantages notables annoncés, comme le portage simplifié des applications sur des plate-formes mobiles... En bref, on modélise une application 3D temps réel sur PC (un petit jeu par exemple) et on l'adapte le plus simplement du monde sur un smartphone Symbian par exemple, ou un Pocket PC, un Mac, ou pour le Web, une console... Dommage que leur site Web soit en vrac. Ça a l'air très intéressant mais impossible de télécharger la version de démo ! On pouvait également noter une recrudescence de produits

et services dédiés aux bureaux d'études des architectures et paysagistes. Notamment, la modélisation effectuée pour la ville de Cannes, une première en Europe... Une maquette 3D de la ville dont chaque immeuble a été photographié, du ciel ou au sol, devrait bientôt être mise en ligne, après 18 mois de travail. Aménagement du territoire, tourisme, etc., les excuses ne manquent pas pour justifier un budget de 400.000 euros. Personne n'a pensé à une nouvelle version de GTA dans les rues cannoises !?! Mais en fait, le salon était ailleurs... Cette année, les démonstrations se faisaient en privé, sur rendez-vous... Les PIM (Privileged Information Meetings) permettaient aux industriels de présenter leurs derniers développements technologiques devant une assemblée d'acheteurs triés sur le volet. Un MEDPI-like pour la 3D, la nouvelle orientation d'Imagina ?

Des conférences...

Pendant les conférences “Jeux vidéo” que j’ai pourtant essayé de suivre avec assiduité, je me suis presque endormi... Mercredi, la keynote de *Ken Perlin* de l’Université de NY tourne vraiment expérimental... On dirait du *Laurie Anderson* de la belle époque ! Un nouveau clavier pour PDA, des “*fantômes holographiques*” comme dans *Star Wars*, des animations faciales réalistes... Pas vraiment de rapport avec le jeu vidéo, mais les plus rêveurs ont pu y voir un certain futur...

Tant qu’à planer au pays des *Jetsons*, le lendemain, je décide de commencer la journée par la conférence « Recherche et Développement ». Et me voilà ébloui par *Ramesh Raskar* (Mitsubishi Electric) !

Dans son laboratoire indien, Ramesh travaille, entre autre, sur la “spatial augmented reality”. Fini les lentilles et les casques, la réalité augmentée passera, selon lui, par des projections holographiques.



Frank Vitz d’EA, présente *Fight Night 3*, un jeu «ca mèr’ j’tè jur’ sé tro bo» comme disent les jeunes gamers excités. Quand ça bouge, ça l’est moins. Mais faut pas le dire.

Et comme première application, il nous présente son « Poor Man Palace », un cube de béton sans fenêtre qui pourra devenir un appartement hightech avec vue sur la mer en appuyant sur un bouton... De quoi loger des millions d’indiens au paradis ! Une présentation que Ramesh fait aussitôt suivre d’une série d’explication philosophiques: «notre vie est déjà truquée »... Nos esprits européens sont tellement fragiles.

Autre beau projet, Ramesh travaille sur les projecteurs-camera mobiles et il nous présente un petit jeu de morpion (tic-tac-toe) qu’il a bricolé lui-même. Pour y jouer, il faut une grosse manette qui projette l’image du jeu contre un mur et, en même temps, permet de diriger un curseur lumineux ; une gâchette permet de cliquer... C’est encore expérimental, mais ça marche ! Et ça laisse assez rêveur sur ce que pourrait devenir un jeu vidéo dans le futur...

Après un milieu de journée passé à traîner au soleil des terrasses

avec quelques amis, j’essaye de trouver une place à la conférence nommée “*la Révolution dans les jeux !*” - Tiens, enfin un FPS sur Che Guevara !? - la salle est remplie d’étudiants.

Franck Vitz d’Electronic Arts présente *Fight Night 3*. Le travail sur le réalisme des deux boxeurs est assez phénoménal. Mais ce jeu semble se limiter actuellement à une très belle vidéo !

Guillaume de Fondaumière nous fait une heure et demie de pub pour le studio *MoCap* de Quantic Dream, sans nous laisser les tarifs à la sortie... Mais c’était tout de même intéressant. Ne serait-ce que pour se souvenir que le budget de *Fahrenheit* était de 6 millions d’euros et que la Motion Capture, ça coûte cher !

Question remarquable d’un auditeur : “*le low-polygone, c’est fini !*”. Réponse de GdF : “*Non, on en verra encore sur les téléphones!*”...

Pour finir, *Frédéric Kaplan* de Sony nous parle de son travail

avec le chien Aibo et nous annonce tristement que le e-toutou nippon ne sera plus fabriqué. Tout le monde verse une larme... Mais pourquoi dans un programme de conférence sur le jeu ? (NDLR : *C'est vrai, c'est pas du jeu vidéo, mais que dire des Sims ou de Nintendogs ?*) Dernier jour et dernière conférence, la table ronde "Avenir du jeu vidéo". Bon, j'avoue que je suis arrivé en retard parce que ça commençait tôt le matin ! J'ai donc raté le début... Et là, j'ai franchement failli me rendormir... Faut-il des cinématiques dans les jeux ? Fahrenheit n'est-il qu'une cinématique déguisée ? Le jeu vidéo va-t-il encore se rapprocher du cinéma ?... J'ai l'impression que l'on entend toujours les mêmes discours dès que deux professionnels français du jeu vidéo se croisent en ce moment (cf *Sanqua Experience 14*). Alors, à Imagina, salon traditionnellement dédié à l'image de synthèse et pas spécialement à l'interactivité ou au gameplay, vous comprendrez que

l'on a surtout parlé 3D, rendu et cinématiques...

En suite...

Comme un symbole, dès le premier soir, nous avons eu droit à la projection en avant-première de *Renaissance*. Entièrement en noir et blanc, modélisé avec Maya, réalisé sous MotionBuilder, le long-métrage d'animation *Renaissance* de *Christian Wolckman* (Attitude Studio) ne peut pas laisser indifférent. L'aspect visuel surprend au premier abord... et puis on fini par rentrer dans l'histoire: un scénario de science-fiction largement inspiré par la bande dessinée (*Bilal* ou *Moëbius*)... Une firme de cosmétique surpuissante veut accéder aux résultats de recherches sur l'immortalité. Mais les scientifiques s'y refusent et un policier hors-norme finit par sauver le monde en tuant une brave fille qui voulait la jouer un peu trop perso. C'est plutôt bien ficelé ! A voir, ne serait-ce que pour la prouesse technique. On se

demande pourquoi Hollywood n'a pas utilisé les mêmes techniques pour *Sin City*...

Le soir, après *Renaissance*, c'était la remise des *Imagina Games Awards*, une remarquable pantalonnade !

Pour le grand prix, le présentateur ouvre l'enveloppe, appelle le gagnant. Tout le monde applaudit... Tiens, on a oublié de présenter les nominés ! C'est pas grave, on va le faire maintenant... Donc voilà ceux qui ont failli gagner ! Originale la présentation... Quelques-uns on dû avoir de bonnes grosses boules dans la salle ! Vous aurez compris que les *Games Awards*, tout le monde avait l'air de s'en foutre un peu... Résultats :

- **Grand Prix : *World of Warcraft*, personne de chez Blizzard...**
- **Meilleur Concept : *Project Rub*, personne n'est venu du Japon pour recevoir le prix...**
- **Meilleur Graphisme : F.E.A.R.**
- **Meilleure Technologie : F.E.A.R.**

Finalement, heureusement qu'il y avait *Clément Debetz* de Monolith pour recevoir les prix !

Côté étudiant, *La Goutte*, réalisé par des élèves de ISART reçoit le grand prix et *Le Jardin de Mirabelle* des élèves de ENJMIN reçoit celui du meilleur graphisme... Pas de commentaires sur ce dernier choix, je n'ai pas vraiment envie d'être méchant, c'est des p'tits jeunes sympa !

Deuxième soir, les vrais Awards d'Imagina !

Sur invitation uniquement, que du beau monde dans la salle... A commencer par le prince de Monaco qui suscite une jolie ovation de la foule à son entrée.

Le présentateur, qui s'est donc bien loupé la veille, nous gratifie d'un petit sketch sur la thématique Star-wars... Il apparaît sur l'écran géant déguisé en jedi et incrusté dans diverses scènes de dernier volet de la trilogie. Et c'est maître Yoda qui va présenter ces awards... Les gamins de la classe de mon fils ont eu la même idée à la fête de fin



Guillaume de Fondaumière dans «MoCap, le studio», sponsorisé par Imagina. C'est ça aussi la *french touch*.

d'année. Et, les moyens techniques mis à part, c'était beaucoup plus drôle et beaucoup plus réussi. Oserai-je un « on manque un peu d'imagination à Imagina ! ».

Pour chaque catégorie, on a droit à une minute de projection des nominés et trois minutes de présentation du prix... C'est plutôt court ! Même les clips ne sont pas projetés dans leur intégralité. Par contre, on a également droit à un petit gag starwarien. J'ai surtout aimé celui dans lequel Yoda est supposé être endormi et le présentateur essaye de le réveiller: un grand moment de comédie !

Et puis on retrouve un peu tout mélangé... Enfin, je vous livre le palmarès ci-contre :

- *Prix Spécial du Jury :*
La publicité Guinness 'noitulovE'

- *Prix de l'Animation :*
Charlie et la chocolaterie

- *Meilleurs Effets Spéciaux:*
Batman Begins

- *Prix du Long-Métrage :*
Robots

- *Prix du Court-Métrage :*
Gopher Broke

- *Prix Ecoles et Universités :*
Dynamo Supinfocom Valenciennes

- *Prix du Film Publicitaire :*
Johnnie Walker Paintings

- *Prix Clip Vidéo :*
Mickael the Turtle (A ne pas rater)

- *Prix du Public :*
Le court métrage Pat et Stanley

Et... Surprise ! Le *Grand Prix Imagina* a été décerné à

l'animation *Clik Clak* (réalisée par des élèves de l'école Supinfocom Arles). Aurélie Fréchin, Victor-Emmanuel Moulin, Thomas Wagner se pressent sur scène : tonnerre d'applaudissements... Etonnant, non ?

Clik Clak est certainement une jolie réalisation parfaitement décalée. Mais entre cette modeste production et le travail effectué sur le film de *Tim Burton*... Bon, il doit y avoir d'autres raisons à cette nomination. Ou alors je n'ai rien compris !?!!

Voilà, c'est fini... Un petit coup de Yoda sur l'écran géant : "Go home now !". Mais il est même pas minuit !

Où est donc le cocktail ? Plusieurs journalistes en colère se réunissent dans le hall. On grimpe dans le bar supérieur, dans le restau un peu plus haut... Rien ! Cette année, les Awards d'Imagina, c'était sans un coupe de champ' ! Il a fallu qu'on paye nos bières nous-mêmes, vous imaginez ?

Au final, il faut bien se rendre compte que l'on est très loin de l'Imagina que j'avais fréquenté quelques années auparavant... Avec 1700 participants, les organisateurs annoncent cependant une augmentation de la fréquentation de 30% par rapport à l'édition 2005. Et tout le monde semble d'accord pour dire qu'Imagina avec sa nouvelle orientation Business se porte mieux...

Moi, en trois jours, j'ai surtout retenu que *Ramesh Raskar* était en train d'inventer l'holodeck ! Se déplacer à Imagine pour son côté "Jeux vidéo" est une pure perte de temps: rien sur le salon ou presque, des awards minables et des conférences plutôt assommantes... Mais si vous modélisez pour le film d'animation ou un cabinet d'architectes, c'est certainement un endroit à fréquenter !

Si IBM et Apple ont promis d'être là l'année prochaine, moi, je vais attendre d'avoir le programme détaillé...



Quelques liens pour continuer cet article en douceur...

Stonetrip : <http://www.stonetrip.com>

Ken Perlin : <http://mrl.nyu.edu/~perlin/>

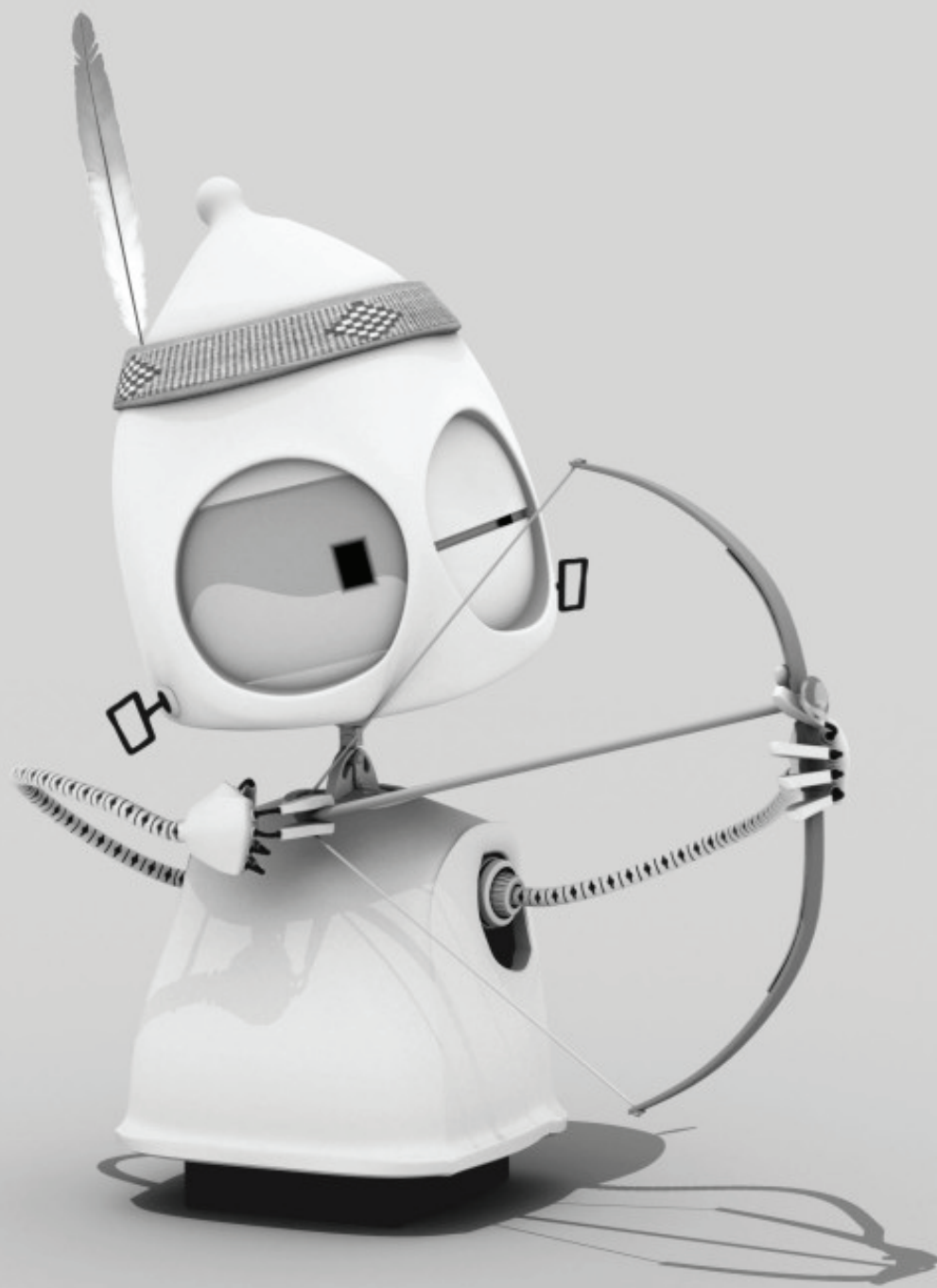
Ramesh Raskar : <http://www.merl.com/people/raskar/raskar.html>



Mmm. ça sent la conférence
sommifère : Les dos qui se
courbent, les têtes qui font de
même et qui sont in extremis
maintenues par une main
salvatrice. Passionnant.



Le jardin de Mirabelle, lauréat dans la catégorie «Meilleur graphisme étudiant», par l'Ecole Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques.



Voilà Clik-Clak, le court métrage de Supinfocom Arles, le «Charlie and the Chocolate factory special effects» killer.



«Non ! On m'aurait menti ? Le salon du jeu vidéo à Imagina, c'était de la grosse blague ?»



La goutte. Ce petit jeu Virtools qui s'exécute dans Internet Explorer (seulement!) dispose d'une installation ultra-merdique. Sinon, ça fait penser à Micromachines avec son parcours au milieu d'objets de la vie quotidienne.



Michael the Turtle, un clip vidéo très stylisé et très réussi.

TRACKMANIA NATIONS

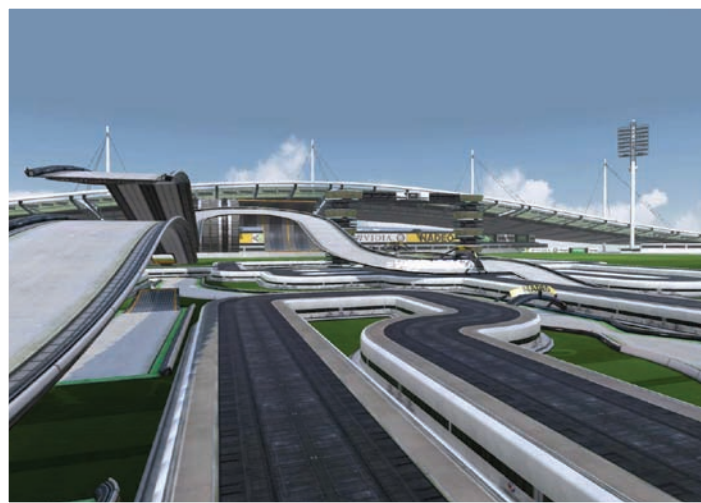
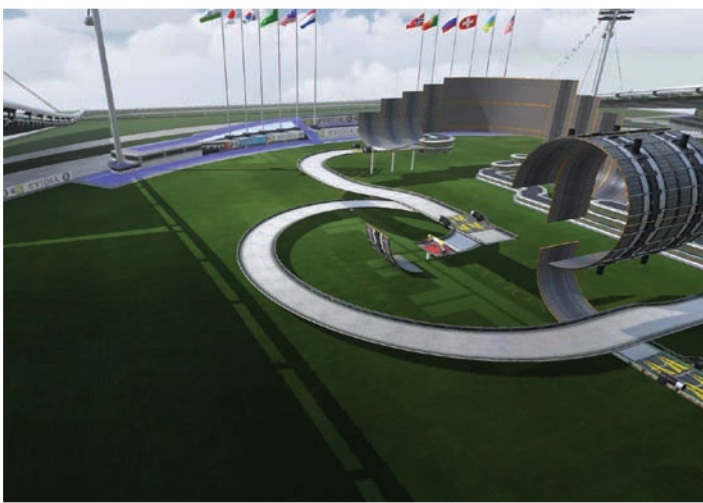
■■■ Ekianjo / PC

Retour sous Windows après une session de Trackmania Nations. Quoi ? Déjà 1h30 du mat' ? Le serveur factornews vient de planter, et me voilà en train de prendre une pause méritée. Peu de temps avant, une course disputée se déroulait, de laquelle je sortais vainqueur «*haut la main*». En fait, pas tant que ça. Seulement deux centièmes de secondes d'avances sur un dénommé *watt*. Le pauvre était vert, mais pour une fois que j'atterrissais sur le podium, avec les honneurs... ce n'est pas coutume.

Retour en arrière. Quelque chose comme trois ou quatre semaines plus tôt, j'apprends que Trackmania Nations vient de sortir. Qui plus est, disponible

gratuitement. C'est comme les portes ouvertes dans le quartier rouge d'Amsterdam, ça ne se refuse pas. Ni une ni deux, hop, le jeu est installé, et après quelques minutes je découvre ce nouveau titre de Nadeo. Contrairement aux précédents épisodes de la série, les décors ne sont pas variés, en tant que tels. En effet, toutes les courses se déroulent au milieu d'un immense stade. Chaque course aura un parcours bien différent, allant du très simple (une boucle avec quelques chicanes) au plus couillu (des espèces de trucs qui mélangent sauts, coups de pute, loopings, virages sans barrières, etc...). Vous n'avez à votre disposition qu'un seul véhicule, une espèce de formule 1 ou formule 3000.

Soyons honnêtes, j'ai passé la majeure partie de mon temps sur le mode «time attack», qui me semble de loin le plus passionnant. Dans ce mode, vous avez un temps limité (souvent quelque chose comme 5 minutes) pour réaliser le meilleur temps sur le parcours proposé, face à vos adversaires. Vous vous plantez à un virage ? Qu'importe, un simple bouton vous fera recommencer au départ le plus vite possible. Quand on s'affaire sur les circuits les plus basiques, inutile de vous dire qu'une simple erreur vous coûte de chères secondes... mais le jeu se dote d'un aspect stratégique dans le cas des courses plus complexes. Il suffit en effet que le circuit soit suffisamment long pour vous



Voilà quelques échantillons des circuits de dingue que l'on peut trouver dans Trackmania. Bon, d'un côté, ça fait peur au début, mais rapidement, ça motive plus qu'autre chose - rares sont ceux qui sont vraiment insurmontables.

permettre de rattraper une erreur par la suite. Simple question de statistiques. Le tour parfait est rarement une réalité dans Nations, et pourtant, ce n'est pas la faute de la maniabilité. Tout répond aux commandes de manière transparente. Problème, les lois de la physique se mêlent à l'histoire et rendent les choses bien plus hardues...

Ceci est particulièrement vrai dans le cas des sauts: même avec toute la bonne volonté du monde, si vous n'êtes pas rigoureusement bien alignés pour ceux-ci, vous avez une forte chance de manger la piste à l'atterrissage. Il suffit en effet d'une petite inclinaison au décollage pour vous faire lentement

pivoter ou dériver de votre trajectoire pendant le temps de votre envol. Cela se solde parfois par un angle de 45° par rapport à la piste. Pire, vous pourrez même partir en sucette. Le jeu dispose d'un très grand nombre de circuits, et dès que vous irez chatouiller les plus vicieux d'entre eux (ils sont nombreux, en fait !) vous devrez conjuguer vitesse suffisante et alignement parfait... autrement dit, une très grande précision technique.

Trackmania nations est en fait, sous ses airs de jeu d'arcade, d'une grande finesse technique. Les n00bs verront bien vite, dès leur arrivée, que les premiers de chaque groupe leur mettent jusqu'à 10

secondes dans le vent. Et même moi, qui pensait assurer pas mal en terme de jeux de course, je me fais régulièrement narguer par des petits cons qui se permettent de passer la ligne d'arrivée 3 secondes avant moi. Mais à ce niveau là, ce sont de vrais athlètes. Trackmania Nations est un jeu taillé pour la compétition.

Et de la compétition, il y en a. Le jeu est en effet ouvert à un grand nombre de pays, et à chaque connection vous avez une liste des meilleurs joueurs selon leur score (je ne saisis pas trop comment celui-ci est calculé...) ainsi qu'une liste des pays dominant la compétition (tous les joueurs étant



Le voilà votre kart dans Trackmania Nations. Remarquez la pub NADEO discrète au départ. Mais allez, c'est un jeu gracieusement offert, on va pas se plaindre non plus. Quand vous approchez un looping, la vue peut parfois changer pour vous placer en vue interne l'espace du looping. Pratique pour se remettre droit avant la sortie.

classés par nations). Evidemment, la France est en tête, suivie de près par les allemands actuellement. Pourvu que ça dure.

Alors, moi qui suis d'habitude si exigeant, qu'est-ce qui me fait revenir si souvent devant mon écran ? Ce ne sont pas les musiques. Non, même si certaines sont sympas, il n'y a rien de bien extraordinaire, mais elles ont le mérite de ne pas casser les oreilles à force. En fait, la vraie nature de Trackmania Nations se retrouve, à mon sens, dans Stunt Car, un vieux jeu paru sur Amiga il y a déjà bien longtemps. Sans doute fin des années 1980. A l'époque, c'était de la 3d surface pleine, sans textures, bref, tout laid,

mais ce jeu devait être l'un des plus marrants de son époque. La conduite était pointue, excellente, sans excuse, et jouait aussi énormément sur les sauts, de la même manière que Trackmania. Et le succès tenait surtout dans les circuits soignés au millimètres près.

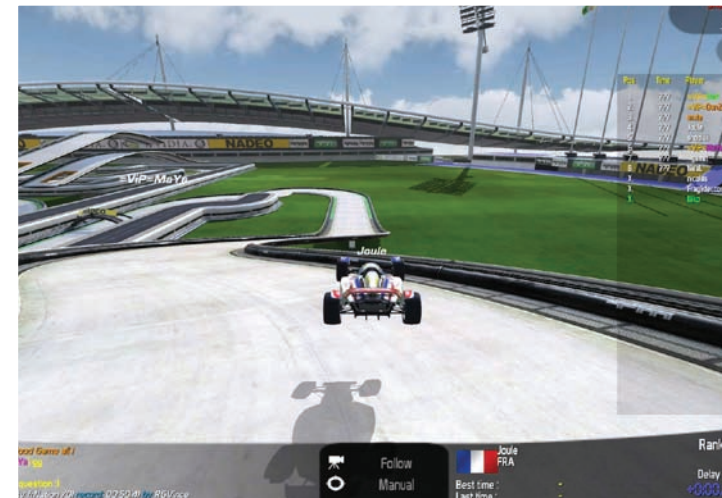
Parmi la grande variété de circuits disponibles de base dans Trackmania Nations, on en trouvera bien évidemment quelques pourris, mais en général, ils sont de haute volée. Difficiles sans être insurmontables, rapides tout en étant techniques, il y a vraiment matière à challenge. Et comme tous possèdent le même bolide pour s'attaquer à la piste, c'est le savoir-faire qui fait la différence.

L'autre avantage est de pouvoir jouer à Nations le temps que l'on veut. Pas besoin de s'entraîner des heures pour avoir des émotions fortes. Et parfois, le temps n'est pas vraiment le challenge, mais le circuit lui-même. Certains circuits sont si hardus que 95% des participants n'arrivent pas à les terminer. A la vitesse se mêle donc l'expérimentation, la découverte. Ce qui fait de ce Nations un très grand cru. Il est très difficile de se lasser, tant qu'on progresse. Nadeo frappe très fort avec un jeu gratuit qui se révèle plus marrant que bon nombre de jeux commerciaux.

Tenez, j'y retourne, l'Histoire m'appelle. (Serveur: factornews / EKIANTJO).



Le gazon, vous aimez ? Vous avez intérêt, vous allez en bouffer dans Trackmania Nations. D'une part parce que vous allez souvent sortir de la piste en voulant vous la jouer Schumacher - d'autre part, quelques circuits vous proposent de faire une partie de la course sur le gazon, ce qui change bien évidemment votre capacité à tourner... et à freiner. Ci-dessous, vous pouvez voir un joli échantillon de sauts, comme quoi même les petites bosses peuvent être mortelles à pleine vitesse...



STUBBS THE ZOMBIE

■■■ El Fouine / PC

Les Beat'em up, on a déjà donné, surtout dans les années 90. Maintenant que nous sommes en 2006, le genre est tombé en désuétude -dans sa forme classique en tout cas- et plus personne ou presque ne se souvient de Double Dragon. Pourtant, ce postulat de départ alarmiste ne semble pas affecter la volonté de Wideload de nous sortir le plus fun des jeux de zombies de tous les temps, sous la houlette d'Aspyr.

Year of the Zombies

Et on continue sur notre lancée entamée cet été; pourquoi s'arrêter en si bon chemin? Après avoir suivi les aventures d'humains tentants d'échapper

aux griffes de morts-vivants dans les salles obscures (*Land* et *Shaun of the Dead*), Wideload nous propose de passer de l'autre côté de la barrière, pour une fois, en incarnant un zombie. Pas n'importe lequel, bien sûr que non, mais plutôt Stubbs, un cadavre ambulant affublé d'un chapeau mou et tirant constamment sur une cigarette. Le *rebel without a pulse* n'est pas le premier mort-vivant venu, d'abord pour la simple et bonne raison que c'est vous qui le contrôlez, et qu'a priori, vous êtes un peu plus vif qu'une créature putréfiée envoyée d'Enfer. Ensuite, le monde dans lequel il évolue -et que je vais m'efforcer de vous décrire plus bas- est très loin d'être préparé à l'arrivée

d'un tel anti-héros. Stubbs the Zombie se déroule dans les USA des années cinquante, dans une ville créée par un ex-nazi, encore assez en accord avec ses opinions d'antan; la métropole dans laquelle vous allez débarquer avec vos potes en est encore au stade expérimental. Le design est d'ailleurs des plus intéressants : il se rapproche de l'esprit de Futurama, soit un savant mélange de rétro et de science-fiction -les vieilles Cadillac flottent au-dessus du bitume, les robots ressemblent à de grosses boîtes de conserve parlantes, des chanteurs de barber shop équipés de jet-packs vous tirent dessus à coup de blaster...). Même si le jeu n'est pas impressionnant techniquement, et qu'il est de



Finalement, Stubbs se rapproche un peu de «Destroy All Humans» sorti il y a déjà 6 mois ou plus. Les années 50, des événements étranges, une population terrorisée, et le joueur au centre de l'axe du mal !

plus gourmand en comparaison du résultat fourni, l'aspect graphique de Stubbs est du meilleur aloi sans non plus vous pourfendre la rétine -ce n'est pas le but, même si on peut noter l'utilisation d'effets DX9 déjà vus et revus.

I'm goin' down...down, down, down, down, down
Non, le titre de ce paragraphe n'a rien à voir avec ce qui va suivre, mais je vous conseille tout de même d'écouter cette géniale chanson du *Jeff Beck Group*, histoire de vous laver les oreilles de toute la soupe avec laquelle on vous bombarde les oreilles à longueur de journée. De plus, cette parenthèse musicale me permet d'aborder l'aspect

sonore très soigné de Stubbs -en VO en tout cas, je ne sais pas s'ils l'ont traduit ou pas, espérons qu'ils se soient contentés des sous-titres. En premier lieu, les morceaux utilisés au cours du soft sont énormes : ce sont des reprises pseudo-punko-rocko-pop de grands classiques des fifties, comme « *Mr. Sandman* », morceau déjà surexploité par le cinéma (*Halloween*, *Back to the Future...*) et la pub, mais toujours marrant à entendre.

Dans la continuité des graphismes, l'ambiance sonore, voix débiles comprises, retranscrit parfaitement le mélange passé-futur, un choix d'atmosphère des plus judicieux pour vous placer dans la peau d'un mort-vivant. Car en plus de

découvrir une condition inédite, vous serez plongés dans un univers déstabilisant et finalement assez enchanteur, à sa manière. L'effet observé est qu'il est compliqué de lâcher Stubbs, tant il est prenant et novateur -pas du point de vue du gameplay pur, c'est évident. La conséquence malheureuse d'une telle addiction est que la durée de vie étant si courte, Stubbs vous frustrera si vous n'êtes ne serait-ce qu'un joueur moyen. Les plus expérimentés seront de leur côté bien énervés d'avoir claqué 50 eurax pour 3-4 heures de pied. En même temps, il est vrai que le concept est un tantinet répétitif, et que plus long aurait peut-être été trop long...



On peut même jouer en coop, avec un pote, pour mieux aller semer le bordel dans les rues.

« *My way of joking is to tell the truth. There's nothing funnier in the world.* » M. Ali

Et la vérité c'est qu'objectivement, autrement dit si vous n'adhérez pas au trip, Stubbs n'a pas grand chose pour lui : gameplay hasardeux et lourd, objectifs anecdotiques, piques de vulgarité au sein d'un humour noir qui l'empêche de «toucher le grand public »... A l'instar d'un film de *Rodriguez* -j'essaie en vain depuis que SilentZen nous a rejoint de le convaincre que ce type sait foutrement bien faire des flicks fort amusants- la forme et le fond sont assez superficiels mais on est assuré de se marrer pendant tout le trip. En gros, Stubbs est un peu un pop-corn game. En d'autres termes le core sera lésé

mais le bouffeur de péloche comestible avisé devrait être comblé, tant les références inconscientes ou non à ses films préférés sont nombreuses, et tant qu'on adhère au délire loufoque des développeurs, visiblement inspirés par les meilleurs.

On pourrait dire que Stubbs tire profit de la formule que nous avons adopté à Sanqua de ne plus mettre de notes en fin de test. Dans le cas contraire, il se serait ramassé comme une bouse dans le tableau récapitulatif, et vous seriez tous passés à côté, chers lecteurs, au rayon jeux vidéo dans la grande surface dans laquelle vous effectuez vos emplettes (*Carrefour, Auchan, Bricomarché...*), en

vous moquant et en pointant du doigt tel un puant malappris. Et c'est ce moment qu'aurait choisi une femme superbe pour se planter devant vous et de prendre, elle, un exemplaire de Stubbs, tandis qu'elle vous lancerait des éclairs de mépris avec son regard de braise. Quelques secondes plus tard, votre copine à vous, une naine difforme qui sent la courgette grillée, se poste à vos côtés et vous dit: « *C'est bon ? Tu l'as assez maté la grosse pouf' là-bas ?* ». Et de rentrer à la maison, manger un plateau-télé ignoble, et regarder la *Méthode Cauet* dans un état de dépression intense, sous perfusion de bourbon... votre vie est foutue... vous auriez dû acheter Stubbs, vous n'en seriez pas là... pas si bas



Stubbs était «à l'arrache» aujourd'hui ! Oh oh oh oh !

en tout cas... et pourtant, je le confesse, Votre serviteur s'est déjà retrouvé dans une situation presque semblable... honte sur les larves !

Mais, pour revenir au propos initial, il ne faut pas croire non plus que Stubbs est un chef d'œuvre : je trouve juste que la qualité des jeux qui sortent ces derniers temps est proche de l'odeur qui se dégagerait de ma fosse septique en fin de semaine si je ne vivais pas dans un appartement de Lutèce, la *Décidément Déprimante* en Hiver. Un jeu un peu sympa vaut le détour, voire plus en cette époque de tristesse vidéoludique.

The song is over...right ?

Pas tout à fait. Je n'ai pas rempli mon quota pour ce test de Stubbs et je n'ai rien d'autre à dire sur ce soft fort sympathique. Je vais donc profiter de cet espace de liberté pour vous parler d'un petit film, toujours dans la thématique « *Au secours, Doc, je suis mort !* ». Et il ne s'agit de rien d'autre que de l'épisode de *Masters of Horror* réalisé par Joe Dante, qui parle de vétérans hors du commun. Commençons par expliquer le concept de *Masters of Horror* pour ceux qui ne seraient pas au courant: Mick Garris a décidé de réunir les plus grands réalisateurs de films d'horreur de tous les temps -Carpenter, Argento, Dante, Miike, Coscarelli...

A tous, il a demandé de choisir un scénario dans un grand chapeau de magicien, et d'en faire un épisode d'à peu près une heure, sans autre contrainte que celle de rendre la pelloche à temps, épisode qui sera ensuite diffusé sur Showtime, une chaîne du câble aux US.

Celui qui nous intéresse, celui de M. Dante, s'intitule *Homecoming* et devrait fermer la gueule de ceux qui croient que tous les ricains sont d'accord avec la politique de dubya. L'histoire se déroule de nos jours, dans l'Amérique en guerre. Après l'intervention télévisée d'un consultant du pouvoir en place, les soldats décédés qui ont été rapatriés



Vous trouvez pas qu'avec son petit chapeau, Stubbs n'aurait aucun problème à se retrouver dans le clip de «Thriller» de Michael Jackson?

récemment reviennent à la vie. Pour bouffer de la chair fraîche ? Ah ouais, alors comme ça, Dante est carrément devenu anar' ? N'exagérons rien. Non, ils ne sont pas revenus, ni pour nous dévorer tout crus, ni pour nous soumettre à leur joug, ni pour nous transformer en l'un d'eux, mais pour voter. Inspiré d'une nouvelle dont j'ai oublié le titre et dont l'auteur m'échappe -si ça vous intéresse tant que ça, on en reparle sur le forum- le scénario est vraiment bien ficelé, la réal' est dantesque -yiiiiiiah- et les acteurs sont bons pour un film destiné à la télé.

Bref, quelle que soit la façon dont vous devez voir ce film, faites-le le plus vite possible, ce n'est pas de si tôt qu'on reverra un Joe Dante en liberté...



Les rencontres sont parfois très violentes, les images se passent de commentaires...



MARIO & LUIGI

Partners in Time

■■■ Jika / Nintendo DS

Je me posais une drôle de question depuis quelques semaines : Qui sont vraiment bébé Mario et bébé Luigi ? Les rejetons de Mario et Luigi, qui, lors d'une soirée de débauche en compagnie de la princesse Peach et la princesse Daisy à abuser des méga-champis, se sont un peu trop laissé aller et ont fini par forniquer tous ensemble dans la joie et la bonne humeur ? Ou alors, tels des Dr Denfer en puissance, Mario et Luigi se sont fabriqués des clones « mini-me », dans le seul but de régner un jour sur la galaxie et d'asservir tous les autres héros de jeux vidéos ? Certaines sources bien informées m'ont indiqué qu'ils préparaient actuellement un coup d'état contre le gouvernement Chirac, en

lâchant une nuée de champis empoisonnées sur l'Élysée et le Sénat. Ca, c'est ce que mon esprit pervers aimait à s'imaginer, mais j'ai récemment eu l'occasion d'apprendre la vérité, qui apparaît malheureusement beaucoup plus sage : Ce sont tous simplement Mario et Luigi eux-mêmes, mais bébés. Un peu comme Spirou et le petit Spirou en somme. Il reste encore à élucider le mystère des parents. Est-ce que le père était plombier et la mère princesse ? Leur forte attirance pour les dinosaures verts est-elle héréditaire ? Mon Dieu, tant de questions qui torturent mon pauvre cerveau...

Mais le plus important ici, est de savoir comment j'ai pu découvrir l'origine des bébés (Celle de bébé

Mario et bébé Luigi, pas l'origine des bébés en général, ça je connais, merci). Tout simplement en jouant à « Mario et Luigi : partners in time » sur DS, suite de « Mario et Luigi : superstar saga » paru sur GBA il y a quelques années.

Les nouvelles aventures de frères Mario vont les amener à remplir une mission ô combien périlleuse, mais surtout extrêmement originale : (roulement de tambour)... Ils doivent sauver la princesse Peach !! Eh oui, cette espèce de cruche (et je suis poli) s'est encore faite enlever. Mais cette fois-ci Bowser n'a rien à voir là dedans, même s'il viendra mettre son grain de sel au cours de l'histoire. Car



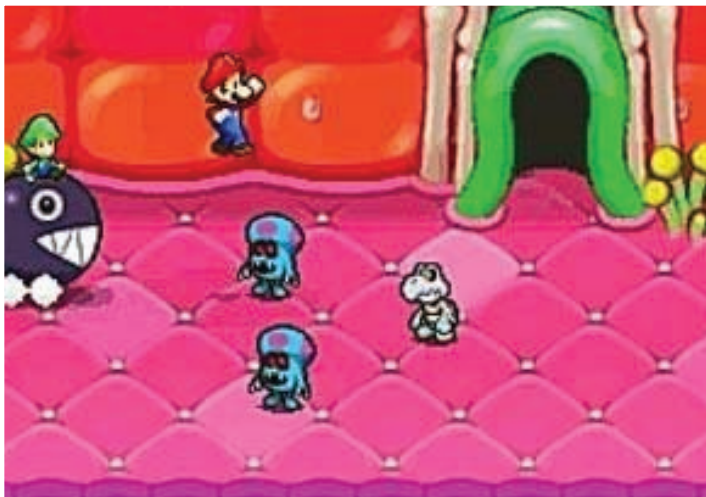
Encore mieux qu'à Amsterdam, un grand variété de champignons magiques est disponible au magasin de Toad. On y achète aussi des salopettes et des badges à porter, qui augmentent divers caractéristique. On est loin d'un « Dragon Quest », côté choix.

comment concevoir une aventure de Mario sans ce gros lourdaud ? Non, pour une fois, les fautifs sont une bande d'extra-terrestres pour le moins belliqueux, dont le seul but est d'asservir le royaume Champignon. Ces petits gris se servent de failles temporelles pour voyager dans le temps et accomplir leurs méfaits. Ce scénario aussi délirant que profond va permettre d'introduire un des grands principes du jeu : Le voyage dans le temps. Et là, ouf, je retombe sur mes pattes. Parce que, bien évidemment, ces voyages dans le temps vont permettre au frères Mario de rencontrer leurs homologues gamins : Les bébés ! Très vite, ils vont faire équipe ensemble, ce qui permet d'introduire le

deuxième grand principe du jeu : L'interaction entre les personnages. On a donc quatre personnages à diriger en même temps, chacun avec un bouton de la DS et on va vite comprendre que l'entraide entre frères, c'est primordial.

La maniabilité est on ne peut plus souple. La plupart du temps, les bébés sont sur le dos des frères et n'en descendent que pour mettre à contribution leur capacités spéciales, qui sont souvent bien utiles et permettent de progresser. Applaudissons d'ailleurs le double écran de la DS, qui est pour une fois très bien utilisé. On se retrouve régulièrement à diriger les bébés sur l'écran du haut, afin de leur faire faire une action particulière, qui va provoquer

un événement sur l'écran du bas, où sont restés les frères. Il ne reste plus qu'à prendre le contrôle de ces derniers pour finaliser l'action et débloquent le mécanisme de la porte qui restait hermétiquement fermée jusqu'ici. La progression est parsemée de petites énigmes dans ce genre. On cherche parfois la solution pendant quelques minutes, mais il n'y a jamais rien d'insurmontable et les personnages acquièrent au fur et à mesure de l'histoire de nouvelles capacités qui, vous l'aurez deviné, leur permettront de se rendre dans des endroits jusques là inaccessibles. Ainsi, les bébés peuvent s'aplatir comme des crêpes ou s'enfoncer dans le sol pour passer sous les portes, tandis que les



Réflexes et concentration sont indispensables pour mener les combats à bien. Ceci dit, on est toujours extrêmement bien approvisionner en champignons soigneurs et autres items destructeurs. Mise à part quelques « Boss », les combats ne sont donc pas d'une difficulté insurmontables.

frères moustachus pourront se mettre en boule, ou encore planer quelques secondes en se montant dessus (Quel bande de pervers ces italiens).

Un « détail » que j'ai omis de préciser : « Mario et Luigi : Partners in time » est un RPG. Mais attention, un RPG à la sauce Mario. Ici, pas de grandes histoires épiques et de personnages torturés ayant connu l'amour, la mort et les pires épreuves à seulement 16 ans, comme on peut en trouver dans n'importe quel « Final Fantasy » : L'histoire est légère, les dialogues sont crétins et rigolos, et l'univers de Mario souvent parodié. Il m'est arrivé d'éclater de rire devant ma console

à la lecture de certaines répliques et les voix des frères sont assez irrésistibles. De même, il ne faut pas s'attendre à une grande carte du monde à explorer au hasard. On évolue à sa guise dans le château de la princesse, mais les portes du royaume restent hermétiquement fermées. Chaque avancée dans le scénario nous fait visiter une nouvelle zone, par le biais d'une faille temporelle. On progresse donc toujours en fonction de l'histoire et les quêtes annexes sont aux abonnés absents.

Si le titre a droit à son appellation « RPG », c'est surtout grâce à un système d'expérience très classique qui permet aux frères de monter en niveau tout au long de l'aventure, et surtout grâce

à un excellent système de combat au tour par tour, mais qui met les réflexes à rude épreuve. Reprenant les principes amenés dans « Paper Mario », il est primordial ici d'avoir un bon timing pour esquiver les attaques des adversaires et faire un maximum de dégâts. Et dieu merci, les combats ne sont pas aléatoires, ce qui permet d'esquiver les ennemis lorsque l'on n'a pas envie de se battre.

Pas de sorts à apprendre non plus. On achète des carapaces vertes, des minis chomps, des canons, des trampolines... Tout un arsenal très « Marioèsque » qui permet de terrasser les ennemis plus rapidement.



Les scènes cinématiques sont toujours présentées avec humour et des jeux de mots digne d'un Meego sur les fora de Sanqua font souvent sourire.

On a donc ici un mix parfait entre RPG, action, plates-formes et réflexions.

Le premier mot qui me viendrait à l'esprit si je devais définir « Mario et Luigi : Les frères du temps », serait : rafraîchissant. C'est simple, dans ce jeu, on s'amuse, on prend du plaisir à résoudre des petites énigmes, on se marre devant des dialogues débiles... Sans jamais se prendre la tête. Le titre ne se prend pas au sérieux, et c'est là sa première qualité. On pourrait trouver à redire sur la durée de vie un peu faible du titre, surtout pour un RPG, ainsi que sur certains combats vers la fin qui peuvent être assez fastidieux, mais pour peu qu'on

ne soit pas complètement réfractaire à l'univers « Couleurs-fleurs-champi-peaceandlove » de Mario, c'est le pied quasi assuré pendant une vingtaine d'heures.

La multiplication des jeux estampillés « Mario » peut en agacer plus d'un et il est vrai que le plombier italien n'a pas toujours été au plus haut de sa forme (cf *Mario Sunshine*), mais pour le coup, Nintendo nous gratifie d'un véritable petit bijou. C'est rassurant de voir que, à côté de « Mario tennis », « Mario football », « Mario danse ta vie », « Mario joue à la belote » et autre « Mario fait le gigolo », Nintendo nous montre qu'il est parfois

possible de créer des jeux tout simplement bons, qui procurent un plaisir simple, celui de se divertir avec le sourire.

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	SHADOW OF THE COLOSSUS (ps2)	SONY
2	STAR WARS : Empire at war (pc)	LUCASARTS
3	NEED FOR SPEED most wanted (gc, ps2, xbox, pc, ds, psp)	EA
4	RUGBY 06 (pc, ps2, xbox)	EA
5	THE SIMS 2 (pc, ds, gc, ps2, xbox, psp)	EA
6	FIFA 2006 (gc, pc, ps2, xbox, etc)	EA
7	TORINO 2006 (ps2, pc, xbox)	TAKE 2
8	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (ps2, xbox)	KONAMI
9	CHICKEN LITTLE (gba, gc, pc, ps2, xbox)	BUENA VISTA
10	STAR WARS : Battlefront 2 (pc, ps2, psp, xbox)	LUCASARTS

CHARTS
UK
UNITED
KINGDOM

L'équipe de Sanqua a pris une grosse pause d'un mois, et pour une fois, le top anglais a été quelque peu chamboulé. Enfin, pas trop non plus. Les SIMS 2, les jeux de foot (PES 5 et FIFA 2006), et les NEED FOR SPEED semblent décidément inexpusables. Même STAR WARS Battlefront 2 s'accroche au bout du wagon. Mais, plus important, c'est l'excellente prestation de SHADOW OF THE COLOSSUS - pour une fois, un très bon jeu en haut du pavé, c'est rare. L'effet *jeux olympiques d'hiver* se ressent dans le top, avec un TORINO plutôt bien placé. La deuxième licence STAR WARS de la semaine, c'est le jeu de stratégie-temps réel STAR WARS EMPIRE AT WAR, sur PC, qui décroche une jolie deuxième place. Est-ce qu'il la mérite véritablement ? Nous en reparlerons dans un prochain numéro... En tout cas, ça *farte* pour EA, avec encore 4 titres dans le top 10. La machine à suites marche bien. Ca rassure, on aura au moins du gameplay old gen pour la next-gen.

DU
11
FEVRIER
AU
18
FEVRIER
Source : ELSPA

1	DEAD OR ALIVE (xbox360)	TECMO
2	CALL OF DUTY 2 (xbox360)	ACTIVISION
3	NEED FOR SPEED : most wanted (ps2)	EA
4	MADDEN NFL 2006 (xbox)	EA
5	WWE SMACKDOWN VS RAW 2006 (ps2)	THQ
6	TRUE CRIME - NEW YORK CITY (PS2)	KOCH - ACTIVISION
7	CALL OF DUTY 2: The Big Red One (ps2)	ACTIVISION
8	GUN (ps2)	ACTIVISION
9	PRINCE OF PERSIA : The two thrones (ps2)	UBISOFT
10	MADDEN NFL 2006 (xbox360)	EA

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

DU
2
JANVIER

AU
9
JANVIER

Source : EBgames

La misère ! La seule mise à jour que nous avons pu trouver provient d'un obscur site néerlandais, plus spécialisé dans la revente illégale de substances qu'autre chose. Et les données récupérées ne datent que de début janvier 2006. A cette époque, DEAD OR ALIVE 4, sur xbox360, cartonnait sévère. CALL OF DUTY, un jeu PC vite transféré sur 360 par la magie du marketing, a su lui aussi trouver son public. A part ça, rien de bien étonnant dans ce top de janvier : du catch, du jeu tout pourri (GUN, TRUE CRIME), du football américain et un jeu de caisse (NEED FOR SPEED MOST WANTED) sinon on ne couvrirait pas tous les genres populaires. Les prochains gros jeux attendus aux US pour 360 sont sans doute OBLIVION et N3. Il est quand même impressionnant de voir deux jeux 360 en tête de liste vu le tout petit marché que la 360 représente face à celui d'une PS2 ou d'une Xbox normale.

CHARTS
US
UNITED
STATES

CHARTS

Le choc des ventes
Le pouvoir des veaux.

1	MONSTER HUNTER 2 (ps2)	CAPCOM
2	KAHASHIMA RYUUTA KYOUJU KANS-HUU: Motto Nouo Kitaeru Otona DS	NINTENDO
3	EIGO GA NIGATE NA OTONA NO DS Training: Eigo Duke	NINTENDO
4	OIDE YO DOUBUTSU NO MORI (ds)	NINTENDO
5	BLEACH: Hanatareshi Yabou (ps2)	SONY
6	KAHASHIMA RYUUTA KYOUJU NO Nouo Kitaeru Otona DS Training	NINTENDO
7	MONSTER HUNTER PORTABLE (psp)	CAPCOM
8	MARIO KART DS (ds)	NINTENDO
9	SIREN 2 (ps2)	SONY
10	WINNING ELEVEN 9 BONUS PACK (ps2)	KONAMI

CHARTS
JAP
ARCHIPEL
JAPONAIS

C'est un cataclysme au Japon : ce n'est plus un jeu NINTENDO qui tient la place forte du top 10. Mais MONSTER HUNTER 2, le titre très attendu de CAPCOM. Ne pleurons pas pour autant sur le dos du gang de Mario, avec 6 jeux dans le top, ils n'ont pas de quoi se plaindre. La relève est là, avec leurs jeux de casse-tête qui cartonnent toujours grave. Les licences de manga/anime marchent toujours bien avec BLEACH sur ps2. SIREN 2, la suite du jeu d'action-horreur-survival assez bizarre de SONY, ne marche pas trop fort : positionné en quatrième position la semaine dernière, il se retrouve presque déjà expulsé du top cette semaine. MARIO KART, après quelques mouvements, reste toujours dans le top, et c'est normal, tant le concept est devenu quasi universel. Enfin, KONAMI a ressorti son PRO EVOLUTION SOCCER, histoire de répondre à la demande continue de son jeu de foot, sous la forme d'un bonus pack. Bizarre, pas de FIFA au Japon... :)

DU
19
FEVRIER
AU
26
FEVRIER

Source : Media Create

A VENIR...	QUAND ?
BATTLE FOR MIDDLE EARTH II (pc)	2 mars 2006
LEMMINGS (psp)	8 mars 2006
PHOENIX WRIGHT : Ace attorney (ds)	10 mars 2006
THE GODFATHER (pc, xbox, ps2)	24 mars 2006
WORMS OPEN WARFARE (psp, ds)	24 mars 2006
OBLIVION (xbox360)	24 mars 2006
ODAMA (gc)	31 mars 2006
GUITAR HERO (ps2)	7 avril 2006
TOMB RAIDER LEGEND (pc, xbox)	7 avril 2006

NEXT

Ca vient bientôt.
Ca pourrait faire mal.

Notre mois d'absence n'a pas été une mauvaise récolte pour le petit monde du jeu vidéo : avec la sortie de SHADOW OF THE COLOSSUS, PSYCHONAUTS, TALES OF ETERNIA, on aurait pu faire pire. Les mois de mars-avril s'annoncent plutôt pas mal non plus, avec PHOENIX WRIGHT, le jeu d'avocat pour DS, ODAMA, un jeu sur GC, c'est déjà exceptionnel en soi, GUITAR HERO, le jeu musical fourni avec une guitare servant de pad. Mais c'est aussi des jeux en attente de sentence : un BATTLE FOR MIDDLE EARTH II qu'on espère moins moisi que le premier, l'adaptation de THE GODFATHER qui fait un peu peur, un OBLIVION qui déchaîne les fans pour franchement pas grand chose (c'est dire si la logithèque 360 est vide!) et un retour qu'on souhaite triomphal pour notre amie LARA dans TOMB RAIDER LEGEND. Bref, quelques nouveautés, quelques suites, c'est un régime équilibré que tonton Eki vous propose pour rester en forme jusqu'au printemps.

NEXT
FR
PAYS DU
FROMAGE

Johnny Cash est un des noms les plus importants de la musique contemporaine. Pourtant, sa réputation n'a réussi à faire parvenir ses mélodies divines qu'à un minuscule groupe d'initiés en nos vertes contrées. Pourquoi ? Eh bien d'abord parce que son genre musical de prédilection est la country, et qu'en France cette dernière est méprisée et fuie comme la peste : « Quoi ? T'écoutes de la country ? Tu te crois au Texas ? »... Quoi qu'il en soit, si vous avez des préjugés à l'encontre de ce genre de trip, sachez que comme tous les grands musiciens, Johnny Cash va au-delà des genres, et qu'il se rapproche plus du folk dans l'esprit que du banjo...

movie ticket

Walk The Line

■■■ El Fouine

I don't know where I'm bound...

En ce moment, les cinéastes n'ont pas grand-chose à dire. Ils se contentent au mieux d'excellents divertissements, alors qu'on est en droit de les attendre sur un terrain plus glissant, plus personnel. C'est donc tandis qu'Hollywood est en mal d'inspiration, qu'on nous sert des biographies à tout va. La dernière marquante en date, Ray, ne s'en était pas trop mal sortie, surtout grâce au jeu d'acteur calculé au millimètre de Jamie Foxx et à sa performance de chanteur. Que pouvait-on donc attendre d'un exercice identique, cette fois-ci appliqué au grand Johnny Cash? Je dois vous avouer que je n'étais pas particulièrement optimiste quant à l'idée d'aller voir ce film. J'ai toujours peur qu'une biographie m'apprenne des

éléments dont je me serais bien passé. Pas les trucs immoraux, ou autres conneries de ce genre, mais plutôt une interprétation de chanson gâchée par une explication bien trop terre à terre. De plus, côté cinoche, je suis en ce moment en pleine phase Lars Von Trier, je m'enchaîne ses premiers albums d'images (sic): *Element of Crime*, *Epidemic* et *Europa* pour ce qui est de la trilogie européenne et *Le Royaume*, la série magistrale qu'il a écrite et réalisée en 96-97. Autant dire que parler d'un film aussi classique, après avoir assisté trois jours d'affilée à des spectacles des plus étranges, relève du suicide journalistique. Au moins, vous savez à quoi vous attendre, cette critique risque d'être dérangée. Mais arrêtons de nous apitoyer sur notre sort, allons-y ! *Walk the Line*

est donc un film de James Mangold, réalisateur de l'excellent *Cop Land*. Le scénariste, Gill Dennis, nous propose de vivre quelques fragments de la vie du Man in Black, tirés de ses différentes autobiographies. Tous ces passages sont centrés autour de l'histoire d'amour entre Cash et June Carter, une chanteuse de country depuis son plus jeune âge, d'abord avec ses sœurs et sa mère sous le nom de *The Carter Family*, puis seule et avec Cash. Elle est interprétée par ma chère Reese Witherspoon sous le charme de laquelle je suis tombé dans *Freeway*. Voilà en tout cas une belle rédemption pour cette actrice qui depuis le film sus cité n'avait presque fait que des navets. Joaquin Phoenix de son côté incarne à la perfection Johnny Cash, tant sur un plan musical que

sur celui de la comédie. Pour ce qui est de l'interprétation des chansons, même si la copie n'est pas aussi parfaite que dans Ray, les voix de Phoenix et de Witherspoon offrent une perspective nouvelle sur les hits de Cash. Nous reparlerons de leur jeu en...profondeur un peu plus tard.

Débarrassons-nous tout de suite de l'aspect technique du film, puisque celui-ci n'a rien d'intéressant. La réalisation et la photographie sont banales au possible, les couleurs sont les mêmes que dans tous les autres films américains mainstream du moment, les plans sont carrés, peu surprenants, tout comme le montage. Côté scénario maintenant, pas de grosse surprise à attendre, c'est la vie de Johnny Cash, pas plus que de jeu avec le temps, tout est bien linéaire, bien



défini. Comme je vous le disais, toute sa vie n'est pas relatée et tous les événements mènent à la relation qu'il entretient avec June Carter. Le reproche que l'on pourrait faire à ce script, au-delà son manque d'audace, est qu'il reprend exactement le même schéma que celui de Ray : même début, même milieu, même crise, même fin. C'est frappant, à seulement un an d'écart, ça fait un peu tache. On comprend mieux ce commentaire qui revient souvent lorsqu'on entend parler de *Walk the Line*, à savoir que c'est un film formaté pour les Oscars. Tout est très moral dans ce métrage : lorsqu'il se drogue, c'est très mal, lorsqu'il se marie avec Carter, c'est très bien. En réalité, on notera

que dans les faits, la musique de Cash a pris un tournant des plus décevants lorsqu'il s'est casé, et qu'à l'exception de quelques perles (*Silver*, *When the man comes around...*), on le préférerait *on the edge* que *on the line*...

Reflections

Si *Walk the Line* vaut surtout le détour, c'est bien pour le jeu des comédiens qui se surpassent pour nous immerger dans l'univers du plus grand musicien de country de tous les temps. On sent derrière Joaquin Phoenix la méthode *Actor's Studio*, il a dû étudier chacune des apparitions de Cash ainsi que sa façon de parler car la ressemblance est troublante. Quant à son interprétation des chansons pleine

de vigueur, c'est vraiment comme si Johnny revenait à la vie sous nos yeux ébahis. Les hits de Cash sont réorchestrés par T-Bone Burnett de façon convaincante et le reste de la B.O. est d'excellente facture : on navigue du blues à la country, en passant par le folk, histoire d'avoir un panorama complet des influences du Man in Black. Pour finir, laissez-moi d'abord vous dire qu'au départ, cette critique était sensée parler de Bubba Ho-Tep, mais comme il ne se joue que dans une salle à Paris (12 pour toute la France) et que Votre serviteur n'aime pas arriver trop en avance au cinéma, je suis rentré chez moi bredouille. Ajoutez à cela le trip Lars Von Trier, et vous comprendrez

pourquoi mon avis sur *Walk the Line* est mitigé. J'avais deux plans de rechange au cas où je ne puisse pas aller voir le film de Coscarelli : *le Nouveau Monde* et *Walk the Line*. N'ayant reçu que de mauvais échos du premier et étant un fan inconditionnel de l'ami Cash, le choix a vite été fait. Après, si vous voulez mon avis sur le métrage, le voilà résumé : *Walk the Line* est un de ces bons petits films qui se prennent un peu trop au sérieux, carré, fini, à l'américaine, en gros... Si vous ne connaissez pas encore J. Cash, peut-être qu'il vous donnera envie de vous pencher sur une musique qui n'a pas besoin d'être expliquée pour nous toucher au plus profond de nous-mêmes.



Steven Spielberg. Un nom qui résonne. Le réalisateur/producteur de tout un pan de cinéma américain. Les grands enfants que nous sommes garderons à jamais dans leur mémoire une partie de ses œuvres. Des années 70 et 80 dorées et magiques, de *Close Encounters* en passant par les *Indiana Jones*, ET... Puis une décennie un peu moins fertile avec néanmoins une œuvre majeure, *La Liste de Schindler*. Enfin, le XXIème siècle et ses sujets plus matures, plus adultes, avec les récents *AI*, *Minority Report*, *Catch Me if You Can*, *La Guerre des Mondes*. Très actif, il s'attaque aujourd'hui au conflit israélo-palestinien par le biais de son *Munich*.

movie ticket

MUNICH

■■■ SilentZen

La colère de Dieu

Nuit du 5 septembre 1972, Munich. Un commando de l'organisation palestinienne Septembre Noir s'introduit dans le Village Olympique, force l'entrée du pavillon israélien, abat deux de ses occupants et prend en otage les neuf autres. 21 heures plus tard, tous seront morts, et 900 millions de téléspectateurs auront découvert en direct le nouveau visage du terrorisme.

Après avoir refusé tout compromis avec les preneurs d'otages, le gouvernement de Golda Meir monte une opération de représailles sans précédent, baptisée "*Colère de Dieu*".

Avner, un jeune agent du Mossad, se voit confier la responsabilité d'une équipe de quatre hommes, chargée de traquer à travers le

monde les onze instigateurs de Septembre Noir, désignés comme responsables de l'attentat de Munich.

Une fois l'opération commencée, Avner et son équipe ne seront plus rien, rayés de tout document officiel. Des simples ombres qui devront mener à bien cette vengeance. Mais à quel prix ?

The Neverending Story

Munich, c'est avant tout une l'histoire d'une histoire sans fin. Celle d'un acte terroriste, d'une volonté de montrer à la face du monde, qui plus est lors d'une célébration sportive, lieu de fête et de paix, ce qu'il se passe du côté du Moyen Orient où sévit le conflit qui oppose les états indépendants de Palestine à Israël.

La narration est, malgré la densité

du propos et les thèmes abordés, plutôt fluide. Certes, le film approche les 2h40 de métrage mais jamais on ne ressent une once d'ennui.

Passionnante mais classique, la structure scénaristique est tout ce qu'il y a de plus huilé - normal, lorsqu'on s'inspire de faits réels - : le film démarre avec un flashback sur la prise d'otages à Munich, avant de nous présenter le personnage d'Avner. Marié, futur jeune père, il accepte une mission qui "n'existe pas" - d'ailleurs, lui-même sera rayé de tout document officiel - et s'envole pour l'Europe où il rencontre les membres de son équipe. S'ensuit la localisation des cibles et leur élimination. Avant que tout cela ne se retourne contre eux.

Find my Way Home ?

Une des forces du film est qu'il parvient à éviter tout manichéisme. Spielberg traite ainsi tous ses personnages avec humanité, qu'ils soient israéliens ou palestiniens. Jamais une cible ne nous est montrée comme un être purement malveillant. Il n'y a pas de bons, ni de méchant dans cette fiction, parfaitement à l'image de ce conflit aux divers imbroglios.

Avner fait cela parce qu'il croit en son pays, mais sait-il se que cela changera en lui ? Sait-il que toute cette histoire finira par le hanter ? Et quel sera le prix à payer pour ces assassinats ?

D'autres thèmes récurrents au réalisateur, comme la famille, sont traités avec beaucoup de justesse émotionnelle. On pense aux visites que rend Avner à sa



femme, touchantes de simplicité. Ou encore à ses retours au pays lorsqu'il croise sa mère. En mission depuis plusieurs mois, loin de ceux qu'il aime, poursuivant et poursuivi, il rêve de rentrer chez lui. D'autre part, souvent critiqué pour ses conclusions teintées d'optimisme, Spielberg nous prend - enfin - à contre pied avec un dialogue final riche de sens. L'âge de la raison sûrement.

La cohérence artistique étalée tout au long du métrage fait mouche avec la présence des éternels compères, Janusz Kaminski pour la photo et Michael Kahn pour le montage. Filmé en tentant de retrouver les couleurs désaturées des années

70, le résultat est époustouffant de réalisme surtout quand on remarque qu'une majorité du film est cadrée caméra à l'épaule. Une image sèche, nerveuse, qui ne fait pas l'impasse de la violence. La musique de John Williams sait se faire discrète malgré un thème tristement envoûtant. Comme d'habitude, l'énorme casting est parfait. *Bana* en chef d'équipe qui porte une sorte de fragilité en lui, *Kassovitz* en artificier, *Daniel Craig*, *Geoffrey Rush* et j'en passe.

Steven Spielberg frappe fort en nous plaçant au centre de ce conflit. Vous serez parfois un peu perdu par le contexte de cette intrigue, il est vrai, jamais vraiment exposé.

Mais était-il pour autant nécessaire de proposer en introduction un résumé des soixante-dix dernières années, afin de nous aider à mieux situer les enjeux ? Pour une fois qu'on ne prend pas le spectateur lambda pour un simple aspirateur à pop-corn...

Il ne faut pas oublier pas que *Munich* est avant tout une fiction et que la partie dite d'action et thriller s'avère rondement menée. Qui d'autre aujourd'hui peut se permettre de mêler avec tant de talent le divertissement et les drames de la réalité ?

Stanley Kubrick l'avait déjà constaté à l'époque où il portait ce projet sur la Shoah ; François Truffaut faisait remarquer qu'il

l'admirait et le respectait encore plus énormément après la vision de *Rencontre* : s'il existe aujourd'hui un auteur qui s'approche d'une certaine forme de perfection cinématographique, c'est bien Steven Spielberg.

Oui, définitivement un génie.



A moins d'un mois de la sortie de la Nintendo DS lite au Japon, prévue pour le 2 Mars, Nintendo a donné il y a peu une conférence de presse afin de montrer les bienfaits de ce petit lifting de leur console portable fétiche. Et aussi histoire de montrer leurs prochaines grosses productions. Comme je vous ai déjà parlé dans le dernier numéro de la Lite, voyons maintenant les jeux auxquels il faudra s'intéresser. On commence donc par **The Jeu** en développement depuis quelques temps dans les locaux de Nintendo, le tout dernier Mario. Sa particularité est qu'il n'est pas un Remake ou une adaptation faite à l'arrache sur un coin de table, mais bel et bien un vrai Mario. Prénommé New Super Mario Bros (notez l'originalité du titre les enfants), le jeu est prévu pour le mois de Mai au Japon. Pour le reste du monde, il va



falloir être patient. Quoique les jeux DS ne soient pas zonés, je vous conseille donc de sauter sur le jeu en import. Au menu de ce tout dernier Mario, de la bonne vieille 2D

qui revient à la charge avec une intrigue qui à mon humble avis doit encore tenir sur un timbre poste. Le plus important est ailleurs. Eh oui, un Mario c'est tout dans les pattes, rien dans la tête (comme les footballeurs) et à voir les vidéos, le jeu va être une franche réussite à ce niveau. Il utilisera les deux écrans comme il se doit et de nouvelles fonctions feront leurs apparitions. Quelques minis jeux bien idiots mais jouissifs comme on a pu en avoir dans Mario64 DS et Princess Peach devraient faire leur apparition. Vivement Mai pour pouvoir tâter ce qui s'annonce comme une bombe. On continue avec l'arnaque de l'année : Tetris DS ! N'ayant peur de rien, Nintendo compte mettre sur le marché un Tetris. Quelles sont les spécificités de cette version ? Hum, bah y'en a pas enfin de compte. Oui l'ensemble est très joli avec de la couleur dedans, des images de Mario et de tous ses copains, des nouveaux modes de jeux qui donnent vachement envie comme le Touch Mode etc. Mais bon, tout ça c'est du flanc, des Tetris y'en a sur le Web, sur les téléphones portables etc. L'ensemble sera vendu au prix de 27€. Un effort a été fait sur le prix mais cela n'enlève pas que cette cartouche sent l'arnaque à plein nez. Maintenant si vous êtes un fan absolu... Seul avantage, le jeu en wifi avec des potes. Mais si ça ne vous chante guère... Lors de cette conférence est dévoilée la liste des jeux qui font de très

**IN THE
POCKET**

■ ■ ■ Snape1212
■ ■ ■ Ekianjo

bonnes ventes au Japon. Alors non, ce ne sont pas des jeux tirés d'adaptations de Mangas ou une énième suite d'un obscur RPG mais bel et bien des jeux de réflexion comme les **Brain Training**. Voyant le potentiel et les ventes réalisées par ces jeux. Nintendo est parti pour nous sortir une belle brochette de soft. La série appelée à juste titre **Brain Training series** propose plusieurs concepts qui s'éloignent du jeu mais qui utilise de façon très intensive l'écran tactile. Il est donc prévu un Kanji Dictionary, pas besoin de donner d'explication, le titre est assez clair. Autre soft bien spécifique, Nintendo DS calligraphy. Avec cette cartouche, à vous les joies de faire et refaire des Kanji pour votre plaisir. Enfin Nintendo DS cooking Navi vous permet d'avoir à portée de main un guide culinaire afin de réaliser des petits plats sans trop passer pour une tanche. Soyons clairs, ces cartouches proposent plus un contenu mature qui est avant tout destiné à une partie de la population bien spécifique (et surtout japonaise) et non au joueur lambda. Mais Nintendo a l'air d'être très conscient du potentiel de la Nintendo DS et pour le coup assure dans tous les secteurs qui peuvent rapporter un peu de cash. Pour le prochain numéro et le dernier du cycle expérience, je vous proposerai des jeux, des "vrais" qui ont aussi été annoncés durant cette conférence comme Mario Basket, Winning Eleven DS etc.



Sur PSP, l'actualité a été relativement calme en ce mois de février. Mais quand même, commençons par un événement majeur. Grand Theft Auto Liberty City Stories, le GTA de la PSP, est désormais jouable sur une PSP 1.5. GTA LCS était le premier jeu à garder une parade extrêmement efficace jusqu'à présent qui obligeait quiconque voulait y jouer à passer au firmware 2.0. MPH vient de trouver comment passer outre. Sans rentrer trop dans les détails techniques, il s'agit de chopper l'ISO de GTA LCS, de le modifier, d'installer des bibliothèques du firmware 2.0 sur la 1.5, et d'utiliser le MPHGAMELOADER pour lancer le tout. Il paraît que ça marche. Pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle ! Et puis comme si cela ne suffisait pas, voilà qu'une nouvelle versions de PeP

viewer vient de sortir (0.6.5). Vous savez, c'est le programme qui vous permet de lire des mangas scannés tranquillos sur votre PSP. Eh bien les quelques problèmes ergonomiques qui infestaient la version précédente ont été gommés. Désormais les images se chargent plus rapidement (on peut overclocker la PSP à 333 Mhz), le stick analogique peut être utilisé pour se déplacer dans l'image, bref, c'est du tout bon. C'est l'occasion ou jamais d'essayer.

Sony contre-attaque sur le terrain des prix, avec une offre promotionnelle pour son Giga Pack. En effet tout acheteur de Giga Pack, qui comporte comme son nom l'indique une PSP + un Memory Stick de 1 Go, pourra à partir du 1er mars uniquement, bénéficier d'un jeu gratuit parmi : Medieval Ressurrection, Pursuit force, Ridge Racers, WRC et WipeOut Pure. Inutile de vous dire que parmi le choix proposé, nous vous recommandons évidemment d'opter pour WipeOut Pure. Mais après, vous faites ce que vous voulez :)

En attendant de nouveaux jeux intéressants sur PSP, Sony prévoit de sortir un accessoire: la caméra pour PSP ! On pourra sans doute prendre des photos et faire des films avec, à la manière des téléphones portables. N'espérez sans doute pas remplacer votre appareil photo numérique... D'autre part, on parle de plus en plus d'une PSP directement vendue avec 4 Go de flash... A suivre !

14

SORTIE LE 13 JANVIER 2006

RESCUE FROM WITHOUT

Vous trouverez ici le débat Frédéric Raynal-David Cage-Florent Castelnérac qui s'est déroulé en décembre dernier lors de la GAME VISION à Lyon. Restent aussi Jika qui traite de MARIO KART sur DS et Ekianjo qui s'essaye tardivement à RIDGE RACER sur PSP. El Fouine parle de KING KONG, SilentZen de CALL OF CTHULHU.

15

SORTIE LE 27 JANVIER 2006

THE CROSSING OF THE RETURN THRESHOLD

Une séance de Q&A avec les deux boss de Bioware sur leur présent et leurs plans futurs, SONIC RUSH (ds), CONDEMNED (xbox360) et AGE OF EMPIRES III (pc) se trouvent au menu. Pour le grand écran, UN TICKET POUR L'ESPACE et LAYER CAKE seront de la partie dans les Movie Tickets.

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

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

La publication est découpée en cycles. Le cycle alpha-omega étant désormais terminé, vous pouvez vous y replonger à loisir en allant sur www.sanqualis.com.

GAME ON



NEXT TIME

Je comprends pas quoi !!!
Ca fait une semaine que
je fais une promotion qui
nique sa mère sur ma benz-
benz-benz, et personne en
veut quoi !!!

Putain pourtant cette
benz-benz-benz elle te
met trop la fièvre, quoi !



CONTACT

LE FORUM DE SANQUA est votre AMI (message subliminal)
La Rubrique "NOUS" de www.sanqua.com AUSSI.

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.

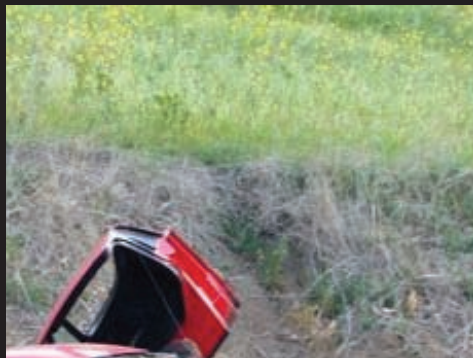
L'équipe de Sanqualis pense écologique : le doc électronique, c'est bien, c'est propre, ça se lit sur un écran sans couper des arbres. Si l'envie vous prend d'imprimer Sanqua, sachez que vous

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.



GIZMONDO PRESENTE

N'abusez
PAS DE
Trackmania



Bravo à Stefan Eriksson, ancien boss de Gizmondo et ancien titulaire de permis de conduire